

Come scontornare con gli strumenti di selezione

Creazione della copertina di un calendario con Gimp 2.8



I file necessari a questo tutorial sono: “Margherita prataiola ridotta.jpg”, “Foglia.jpg”, “Sole.jpg”, “Spighe.jpg”. L'immagine finale è quella di copertina.

1. Apertura ed elaborazione del file “Margherita prataiola ridotta.jpg”

Aprirete con Gimp 2.8 il file contenuto nella cartella “File iniziali”. Ci sono diversi modi per farlo, per esempio:

- tramite il comando “Modifica con Gimp” o “Apri con”, cliccando con il tasto destro sull'icona del file; facendo doppio click sul file, dopo aver modificato l'associazione tra estensione e programma¹;



Figura 1 - Qui sopra: “Margherita prataiola ridotta.jpg”

- trascinando il file dalla cartella che lo contiene sulla finestra di Gimp.

2. Aggiunta di un canale alfa

Una volta aperto il file con Gimp, si aggiunge un "canale alfa", senza il quale non sarà possibile scontornare la figura rispetto a uno sfondo trasparente. Per farlo, scegliete dal menù Livello: Trasparenza>Aggiungi canale alfa. Salvate poi il file in formato XCF (menù File>Salva come).

3. Utilizzo dello strumento di selezione "per regioni di colore"

Per allargare i contorni dell'immagine a quelli della finestra di Gimp, scegliete: menù Visualizza>Zoom>Adatta immagine alla finestra.

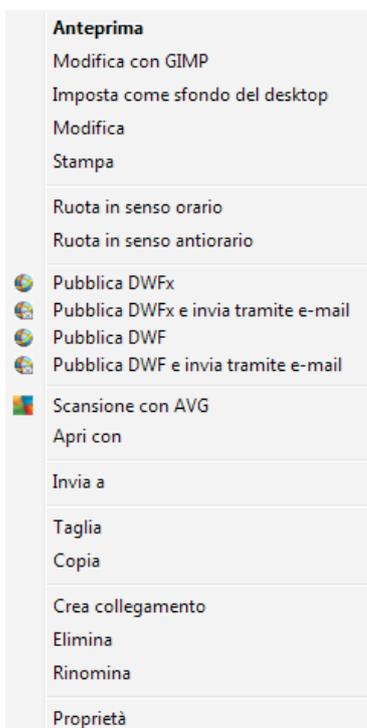


Figura 2 - "Apri con" e "Modifica con" in Windows 7

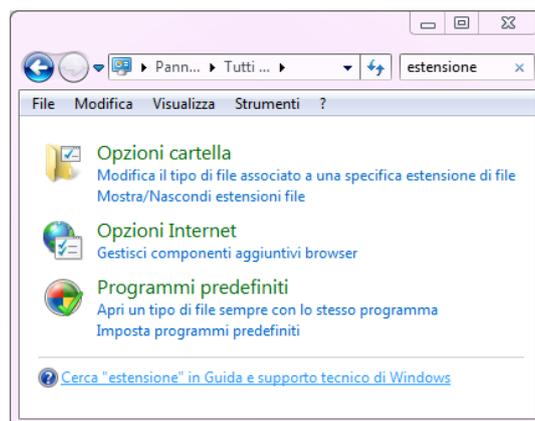


Figura 3 - Come appare il Pannello di controllo di Windows 7 se si cerca "estensione". Si noti "Opzioni cartella".

Nel pannello degli strumenti² cliccate sull'icona "Selezione per colore" e poi mettete in evidenza la finestra delle opzioni (menù Finestre>Pannelli agganciabili>Opzioni strumento). Nella finestra delle Opzioni, cliccate sulla modalità "Aggiunge alla selezione corrente", spuntate la casella "Anti-aliasing" e "Seleziona aree trasparenti", mantenendo una bassa soglia di tolleranza, come quella preimpostata di 15. Più alta sarà la soglia,

1 Per far questo, se si usa Windows, andare al Pannello di controllo e cercare “estensione”, poi “Opzioni cartella” e infine “Modifica il tipo di file associato a un'estensione di file”. Con Mac OS X, selezionare l'icona del file, scegliere Archivio>Ottieni informazioni (o da tastiera ⌘+I) e dalla finestra Informazioni così comparsa, dal menù a discesa "Apri con", cambiare l'applicazione associata all'estensione. Se si desidera che l'associazione valga per tutti i file dello stesso tipo, cliccare su "Modifica tutto".

2 Se non è visibile, fatelo comparire tramite il menù: Finestre>Pannello strumenti.

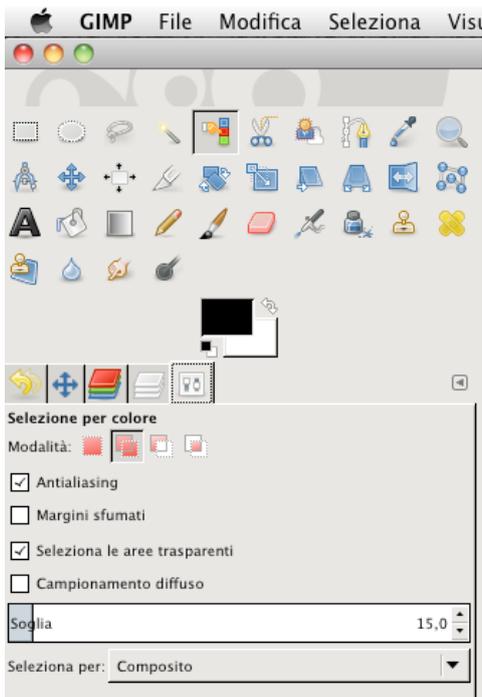


Figura 4 - Regolazione delle opzioni.

più numerosi saranno i toni di colore che ricadranno nella selezione, via via diversi da quello scelto come campione (ovvero la combinazione RGB del pixel su cui si è fatto click, che fa da campione di riferimento per la selezione) con risultati che potrebbero non essere soddisfacenti. La modalità "Aggiungi" serve per incrementare progressivamente l'area selezionata fino a raggiungere il risultato desiderato.

Iniziate a cliccare sulle aree verdi. Per ingrandire e muovervi rapidamente nelle aree dell'immagine, potete anche usare il "navigatore", che si attiva dal menù Finestre>Pannelli agganciabili>Navigazione. In questo modo, dopo aver ingrandito la sezione desiderata (cliccando "+" sulla tastiera, se non avete modificato le scorciatoie da tastiera³), sarà semplice e intuitivo spostarsi rapidamente da una parte all'altra dell'immagine.

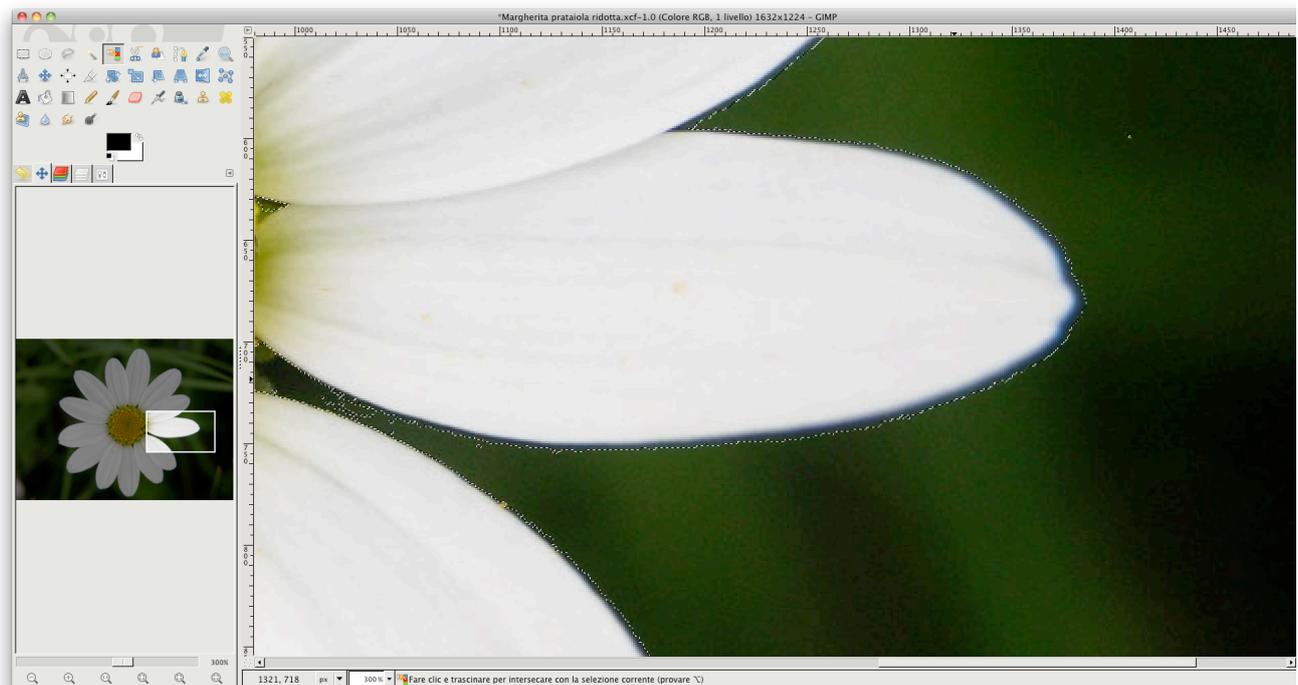
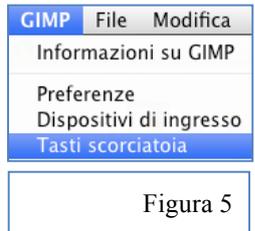


Figura 6 - La finestra principale di Gimp e il pannello di Navigazione, utile per zoomare rapidamente e spostarsi tra i dettagli ingranditi dell'immagine.

3 Le scorciatoie si possono modificare dal menù Gimp>Tasti scorciatoia.



Figura 7
"Lazo"

Procedete finché tutte le aree verdi non siano state selezionate. Potrete notare che nell'angolo in basso a sinistra permane un'area non selezionata, di colore violetto. Potremo però aggiungere anche questa parte alla selezione dello sfondo con un altro strumento: "Selezione a mano libera", chiamato anche "Lazo" in altri programmi bitmap (per esempio, in Photoshop). Nelle opzioni scegliete anche per questo strumento la modalità "Aggiunge alla selezione corrente", poi fate click appena al di fuori dell'area da aggiungere alla selezione e , tenendo premuto il bottone sinistro, circondate l'area da selezionare con un contorno continuo. Quando avrete completamente circondato l'area desiderata, avvicinandovi al punto d'inizio, noterete che comparirà un cerchietto giallo. Quello è il segnale che il programma si aspetta che chiudiate l'area di selezione. Rilasciate il pulsante e la nuova selezione si aggiungerà a quelle precedenti.

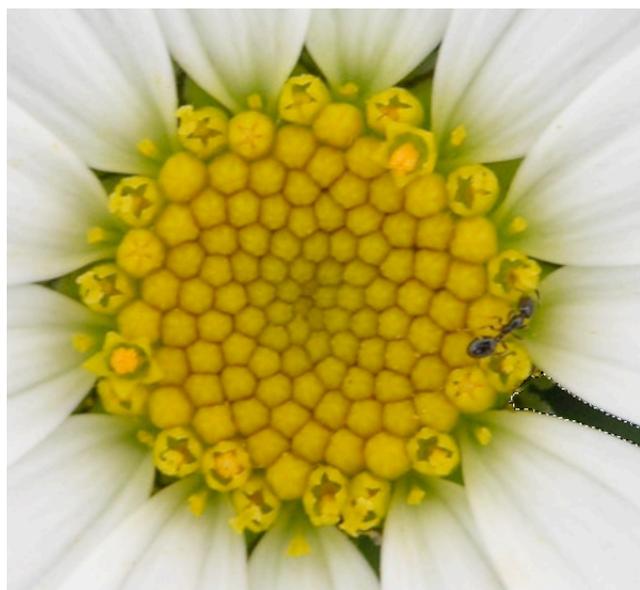
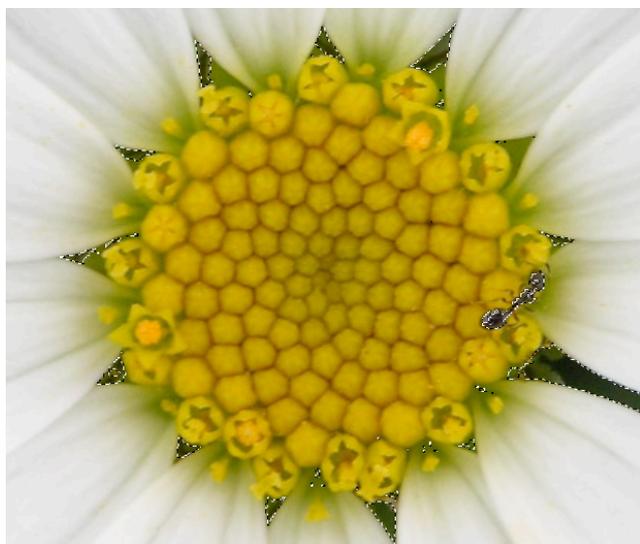


Figure 9 e 10 - Prima e dopo l'applicazione della "Selezione a mano libera" in modalità "Sottrae dalla

sfondo, proviamo a esaminare con attenzione i margini della selezione. Proviamo a zoomare con un fattore del 500%. Per ottenere

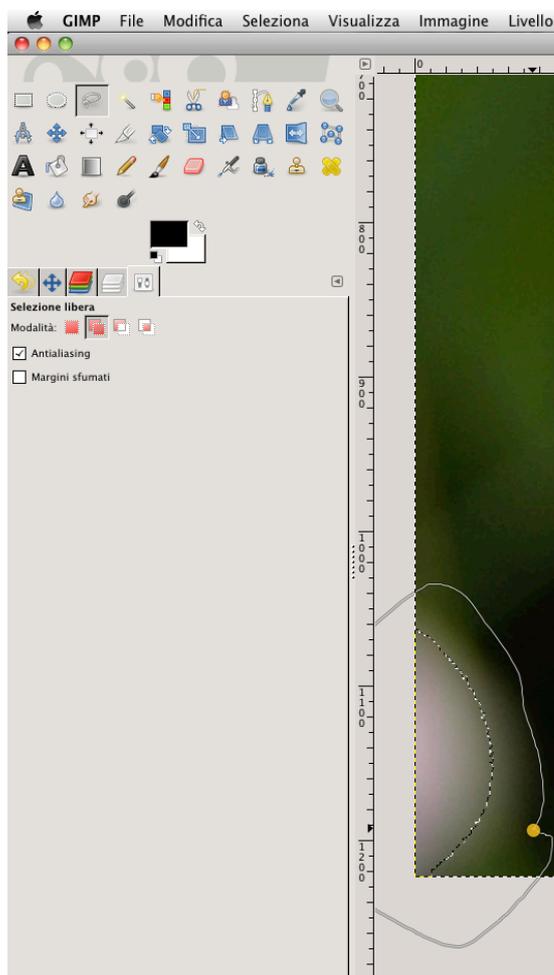


Figura 8 - Uso del "lazo": il cerchietto giallo rappresenta il punto da cui inizia e in cui finisce la selezione libera.

Se però osserviamo con attenzione il risultato, possiamo notare che il "bottone" della margherita presenta delle piccole aree di selezione indesiderate, come quelle che si trovano tra gli attacchi dei petali. Anche in questo caso, possiamo rifinire l'operazione con il lazo, ma con la modalità "Sottrae dalla selezione". Così impostato, andiamo con lo strumento attorno alle aree da escludere e sottraiamole una alla volta dalla selezione complessiva.

Ora che abbiamo selezionato tutto lo



Figura 11 - Impostazione del fattore di zoom

esattamente degli ingrandimenti con fattori di zoom determinati, si deve andare al menù Visualizza>Zoom>Altro. Nella finestra di dialogo "Rapporto zoom", inserite il valore desiderato nel campo "%" e date "OK".

Esaminando con attenzione i margini della selezione, se ne possono notare meglio le irregolarità. Ci sono vari trucchi per rendere più morbido il passaggio fra aree selezionate e aree che non lo sono. Per migliorare il risultato, espanderemo la selezione e poi la sfumeremo. Fate così: nel menù "Seleziona" scegliete "Allarga"; nella finestra a comparsa inserite 3 pixel di valore. Tornate al menù "Seleziona" e scegliete "Sfumata", inserendo sempre il valore di 3 pixel. Premete ora il tasto Canc e poi disattivate la selezione (menù Seleziona>Niente).

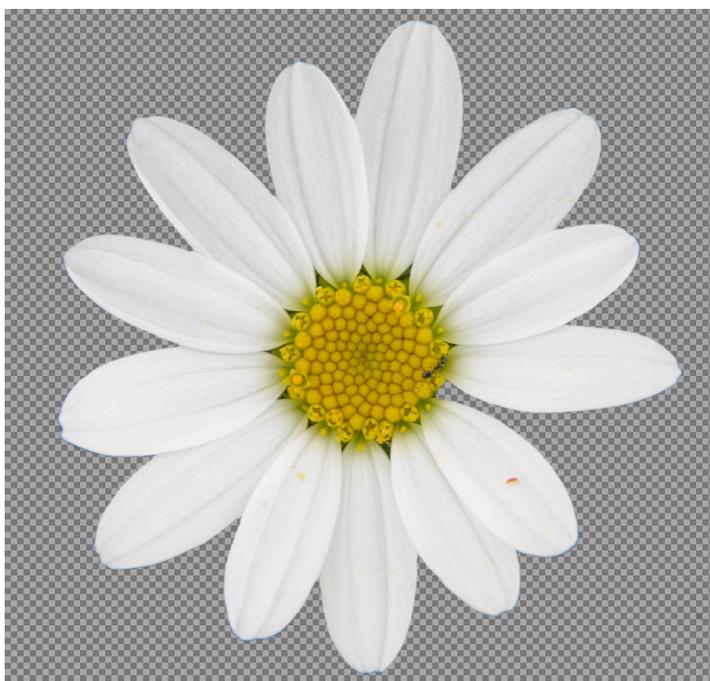


Figura 13 - La margherita dopo la cancellazione dello sfondo.

intelligentemente i metodi di sovrapposizione dei livelli e le maschere di livello. Proviamo a cambiare, perciò, i petali del fiore. Avremo bisogno di duplicare il livello originario. Andiamo allora alla base del pannello dei livelli e clicchiamo sull'icona di duplicazione, come si vede nella figura 14. Per non modificare realmente i pixel originali si può lavorare con una maschera di livello, un particolare canale alfa che permette di sovrapporre ai livelli sottostanti soltanto i pixel mascherati col bianco, che rappresenta l'opacità, mentre quelli coperti di nero appariranno come trasparenti.

Chiamiamo il nuovo livello "colorazione"⁴.



Figura 12 - Ingrandimento al 500% dei margini della selezione, prima dell'allargamento e della sfumatura.

4. Colorazione artificiale dei petali mediante sovrapposizione di livelli e maschere di livello.

Sperimentiamo adesso come sia possibile colorare artificialmente dei pixel di un'immagine. Oltre agli strumenti di disegno e colorazione specifici, che richiedono perizia e generalmente molto tempo per essere utilizzati al meglio, Gimp consente anche altre possibilità, per esempio applicando

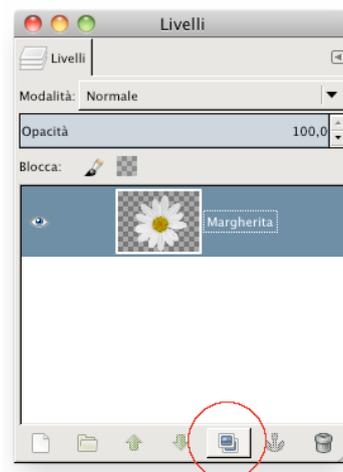


Figura 14 - L'icona di duplicazione dei livelli.

⁴ Per cambiare nome a un livello si fa un doppio click rapido sul vecchio nome e vi sovrascrive il testo del nuovo.

Creazione della maschera di livello

Cliccate sul livello con il tasto destro e fate click successivamente sulla voce "Aggiungi maschera di livello" dal menù a comparsa. Tra le diverse voci, scegliete "Canale alfa del livello". In questo modo le informazioni su opacità e trasparenza saranno tradotte in una maschera nella quale il nero rappresenterà la totale trasparenza e il bianco l'assoluta opacità. Ora fate attenzione: invece che una sola icona di anteprima, il livello "colorazione" ne presenterà due. L'icona a sinistra rappresenterà i pixel del livello, mentre quella a destra la maschera di livello. Ricordate che secondo quale icona sarà evidenziata (per farlo ci si fa click sopra) sarà attivo, alternativamente, o il livello o la sua maschera.

Adesso andate sul campione di colore di primo piano della palette degli strumenti e fateci click sopra. Quest'azione aprirà la finestra di dialogo "Cambia il colore di primo piano". Scegliete un colore qualsiasi, combinando valori RGB o HSV e date infine "OK". Ora, verificando che sia attivo il livello (non la maschera!), riempitelo con il colore appena impostato. Il comando necessario è: menù Modifica>Riempi con il colore di PP. Il risultato dovrebbe essere come quello riprodotto qui sotto. Al posto della margherita c'è ora soltanto la sua silhouette colorata. Questo accade perché di "default" (cioè per impostazione) la modalità di sovrapposizione dei pixel è "normale". Provate invece a cambiarla, dal menù del pannello dei livelli in "Moltiplicatore". Vedrete tutta la margherita del livello sottostante colorata il colore scelto⁵, ma in un modo tale che tutti gli effetti chiaroscurali

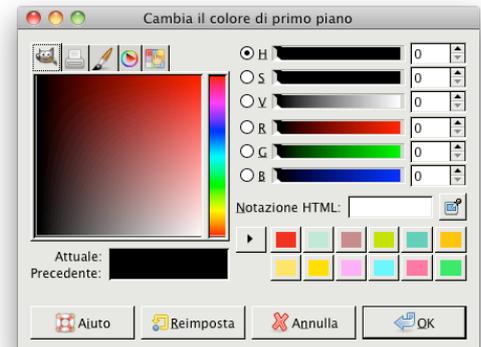


Figura 15 - La finestra "Cambia il colore di primo piano"

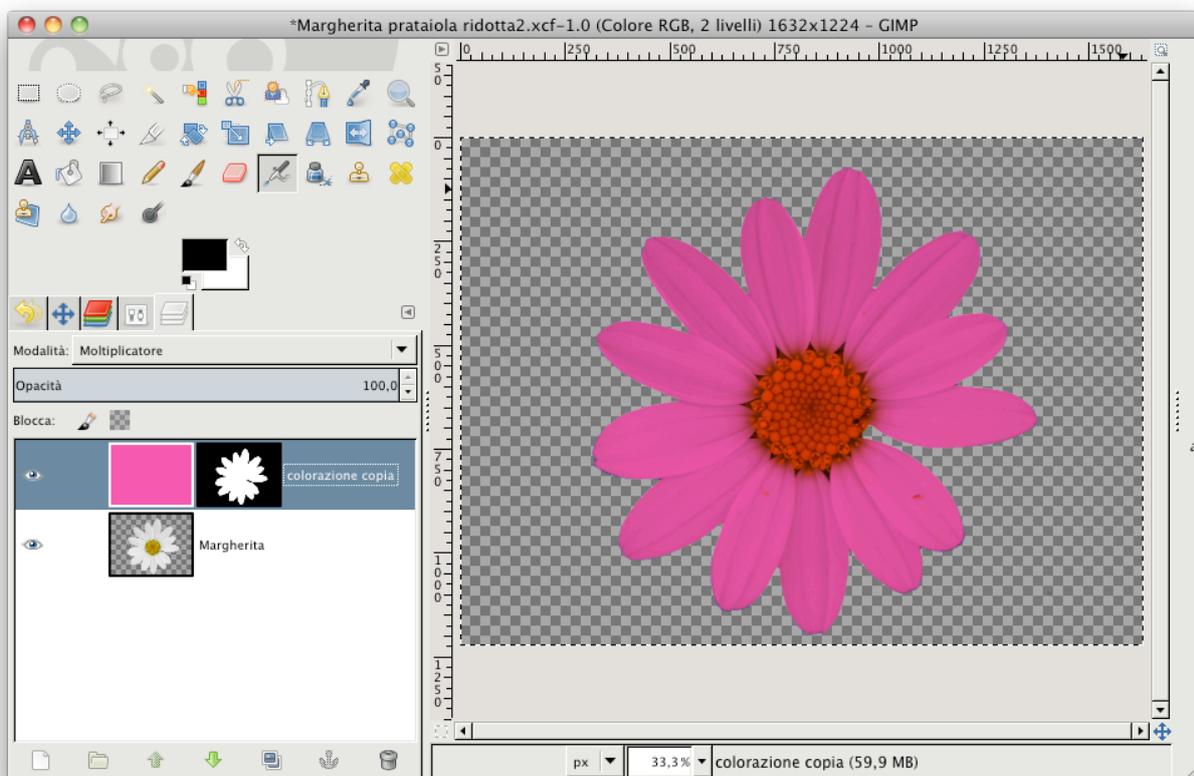


Figura 16 - Come si presenteranno la finestra di Gimp e quella dei livelli dopo le operazioni descritte. Notate che la modalità di sovrapposizione è impostata su "Moltiplicatore".

5 Nell'esempio: un fucsia.

e i dettagli si saranno mantenuti. Questo accade perché «La modalità moltiplicatore, come suggerisce il nome, 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 uno dei due livelli è bianco, l'immagine risultante è identica a quella dell'altro livello ($1 * I = I$). Se uno dei due livelli è nero, l'immagine risultante è completamente nera ($0 * I = 0$).»⁶ Ogni modalità di sovrapposizione di livello è infatti una sommatoria dei risultati della stessa operazione matematica applicata a tutti i pixel del livello di applicazione e a quelli del livello sottostante. Proviamo a raffinare un po' il risultato, duplicando innanzitutto il livello "colorazione" con la sua maschera. Potremmo apportare i miglioramenti descritti di seguito.

Creazione di un alone nero in corrispondenza del "bottono" del fiore, per intravedere il giallo



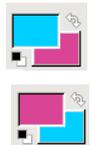
Nella palette degli strumenti selezioniamo lo strumento di selezione ellittica e nelle opzioni impostiamo "Antialiasing", "Espandi dal centro" e poi spostiamoci nel centro del fiore. Ora clicchiamo e trasciniamo tenendo premuto il tasto "Maiuscole". Tutte le volte che si tiene premuto questo tasto con uno strumento di selezione, si ottiene una simmetria biassiale, il che significa che un rettangolo diviene un quadrato e un'ellisse diventa un cerchio⁷. Sfumiamo i contorni della selezione spostandoci in: menù Seleziona>Sfumata. Nella finestra di dialogo impostate un valore abbastanza grande, per esempio di alcune decine di pixel. Ora, dopo aver riportato al nero il colore di primo piano, riempiamo la selezione. L'effetto sarà che il color fucsia non coprirà più il giallo.

Creazione di un alone bluastro in prossimità delle punte dei petali

Ora duplichiamo il livello "colorazione", operazione che porterà a clonare anche la maschera di livello e riempiamo tutta la superficie con una sfumatura bicolore in fucsia e azzurro. Verificando che sia attivo il livello e non la maschera, digitiamo "X" sulla tastiera. Questo invertirà i colori di primo piano e sfondo. Ora scegliamo un nuovo



colore, come già fatto in precedenza, preferendo un celeste. Riempiamo con il celeste tutto il riquadro. Invertiamo di nuovo i colori ("X" sulla tastiera). Selezioniamo lo strumento "sfumatura" e nel pannello delle opzioni verificiamo che siano impostate su "Gradiente": "Da PP a sf (RGB)", "Forma": "Radiale". Ora, nel livello, trasciniamo il mouse dal centro tenendo cliccato il bottone sinistro, fin quasi a uno dei lati lunghi del riquadro. Rilasciamo il bottone del mouse e avremo ottenuto una sfumatura radiale bicolore, che si applicherà, entro la maschera di livello, a quanto sta di sotto. Il doppio effetto moltiplicatore avrà rafforzato il colore dei petali, ma anche tinto di blu-violetto sfumato le loro punte.



Creazione di un alone bianco per dare vivacità al "bottono"

Create un nuovo livello, cliccando sull'icona in basso a sinistra. Tracciate una selezione circolare e poi riempiatela di bianco. Selezionate tutto il livello e poi andate al comando di menù: Filtri>Sfocature>Gaussiana. Nella finestra a comparsa impostate un valore abbastanza elevato, per esempio 100px e poi date "OK". Impostate la modalità di sovrapposizione del livello su "Valore". Questo causerà un effetto "illuminante" sul giallo sottostante. Ciò accade perché «La modalità valore usa il valore del livello superiore con la saturazione e la tonalità del livello inferiore per formare



⁶ Dal *Manuale su Gimp 2.8 in Italiano*, Cap.8, *Combinare le immagini*, pag.124-125.

⁷ Lo stesso risultato si può ottenere trascinando lo strumento mentre si tengono premuti simultaneamente i tasti "Maiusc./Shift" e Ctrl (Windows) o "Maiusc./Shift" e "⌘/Command" (OS X).

l'immagine risultante. Si può usare questa modalità allo scopo di mostrare i dettagli delle aree molto scure o molto luminose, senza cambiarne la saturazione»⁸.

Le operazioni e gli effetti applicati danno origine all'immagine che potete vedere qui sotto.

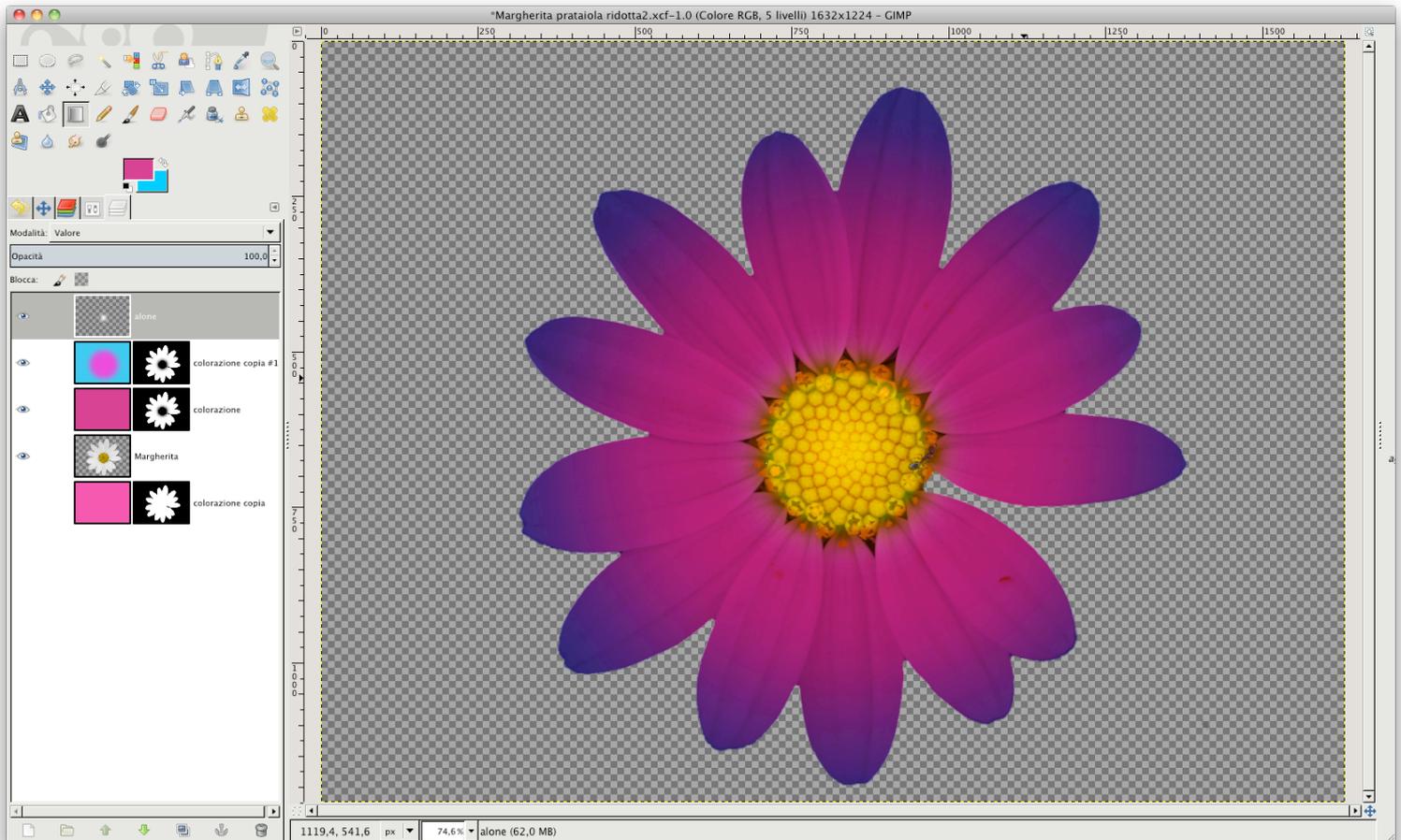


Figura 16 - Il fiore come si presenta dopo l'applicazione di diverse colorazioni e modalità di sovrapposizione di livello in combinazione.

Salviamo il file con "Salva con nome" creiamone una variante, denominandola "*Margherita definitiva.xcf*". Con il tasto destro, infine, dopo esserci posizionati su un livello qualsiasi, scegliamo la voce "Fondi livelli visibili".

5. Scontorno della foglia

Apriamo il file "Foglia.jpg" e salviamolo in formato xcf. Aggiungiamo anche in questo caso un canale alfa (menù: Livello>Trasparenza>Aggiungi canale alfa). Scontorneremo la foglia utilizzando la "Selezione fuzzy", detta "bacchetta magica" in altri programmi.



Dopo aver scelto lo strumento e impostato l'opzione "Aggiungi alla selezione corrente", iniziamo a cliccare sulle aree dello sfondo nelle quali saranno selezionati i pixel contigui al punto di click entro la soglia di tolleranza impostata. Se a ogni click l'incremento dell'area selezionata è troppo piccolo, si può provare ad aumentare progressivamente la soglia. Una volta terminata l'operazione, rifinite i margini della selezione con un leggero ingrandimento e una sfumatura (menù Seleziona>Allarga e menù Seleziona>Sfumata).

⁸ Dal *Manuale su Gimp 2.8 in Italiano*, Cap.8, *Combinare le immagini*, pag.159.

Per verificare meglio l'effetto desiderato, si può visualizzare la selezione attiva tramite la “maschera veloce”.

Approfondimento: visualizzazione delle selezioni con la “maschera veloce”

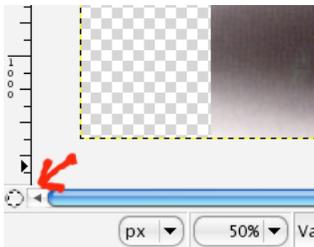


Figura 17
Bottone di attivazione della “maschera veloce”

Per capire bene il principio, occorre chiarire che in un programma di grafica digitale, creare una trasparenza (per esempio, asportando delle parti di 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 all'immagine uno sfondo trasparente, quando li crea nella palette dei canali o dei livelli come “maschere di livello”. I canali temporanei, invece, durano soltanto fintanto che una certa selezione è attiva. Come si sa, Gimp evidenzia la selezione attiva rappresentandola con un tratteggio di contorno, che pare muoversi o lampeggiare.

Con una selezione attiva, clicchiamo nell'angolo in basso a sinistra della finestra immagine, cioè nella piccola icona quadrata (indicata dalla freccia rossa, nell'illustrazione n°17). Tramite menù, si può in alternativa scegliere: **Selezione>Commuta maschera veloce**. L'immagine nella finestra si presenterà in parte colorata di rosso, con la selezione trasparente, mentre un rosso, al 50% di copertura, corrisponderà 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, 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 destra).



Figura 19 - Area del pannello degli strumenti dove s'impostano i colori di primo piano e sfondo.

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 il colore. 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 i parametri:

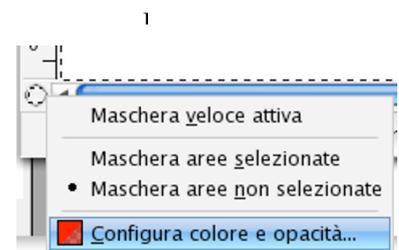


Figura 20 – Configurazione della “maschera veloce”

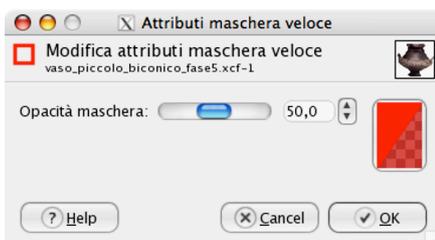


Figura 21 – Attributi della “maschera veloce”

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 le aree protette (“Maschera aree non selezionate”) o quelle selezionate (“Maschera aree selezionate”).

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,
- b) il colore scelto.

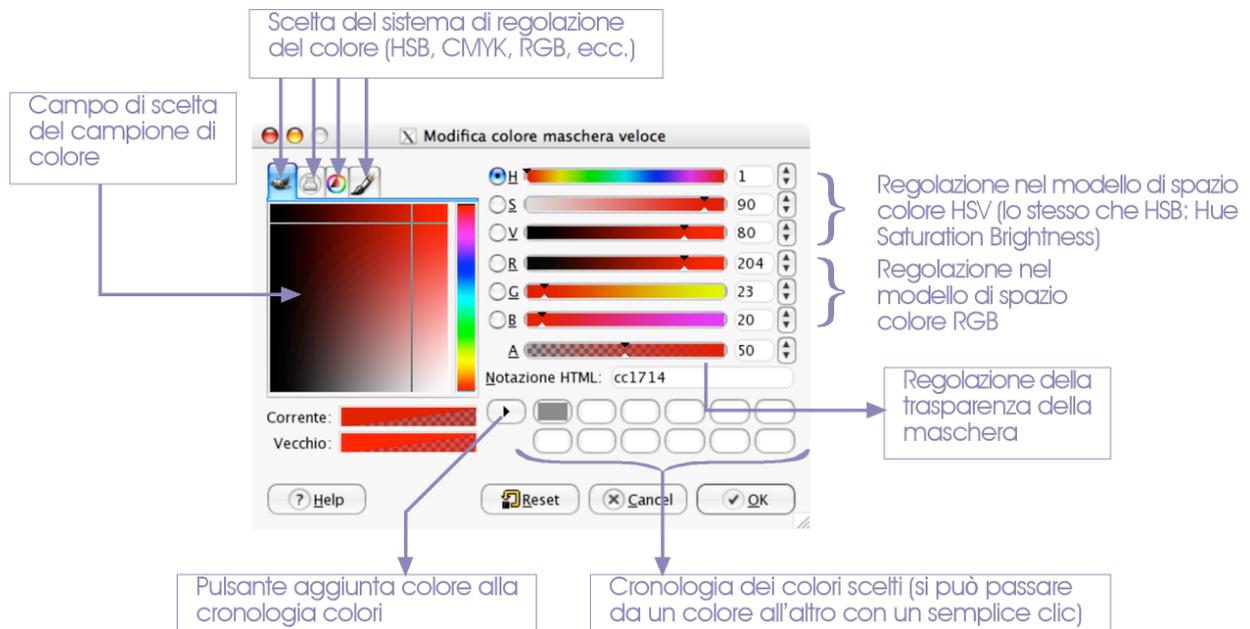


Figura 22 – Regolazione del colore

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

Proviamo adesso a cambiare gli attributi della maschera veloce, per esempio utilizzando un colore blu per le parti selezionate. Così si potrà meglio valutare la precisione dei margini della selezione. Come si nota, attorno alla foglia si vede bene un bordo bianco, che rappresenta un sottile margine dove i pixel non sono stati selezionati. Si può così, tornati alla visualizzazione normale delle aree selezionate, allargare e sfumare leggermente la selezione, con i comandi già esposti, migliorando il risultato.



Figura 23 - Selezione visualizzata con la maschera veloce (in blu)

Completamento dello scontorno della foglia



Una volta concluso il processo di selezione, premete “Canc” sulla tastiera, eliminando lo sfondo. Ora possiamo anche ridurre lo spazio inutile, tramite un “taglierino”, cioè lo strumento “Ritaglia”. Usando il mouse, non diversamente che con altri strumenti, si delimitano i margini del ritaglio tramite un rettangolo di selezione. Raggiunta la dimensione si fa un doppio click per applicare la rifilatura.

6. Elaborazione del sole

Aprirete il file "Sole.jpg". Notate che la figura nera si staglia su un bianco sporco, evidentemente un foglio di carta con i rilievi che lo caratterizzano. Si deve, per prima cosa, aumentare il contrasto, per facilitare lo scontorno. Selezionate tutto digitando Ctrl+A (⌘/Command+A, se lavorate con OS X) e poi andate al menù Colori>Curve. Applicate una correzione lineare che aumenti il contrasto, come quella rappresentata qui sotto, forzando verso il bianco i toni grigio-chiari.

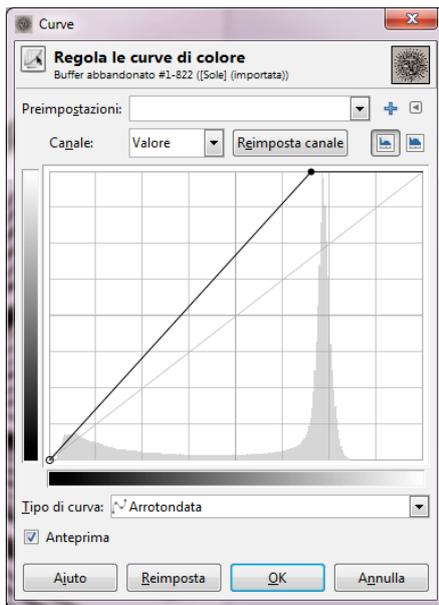


Figura 25 – Applicazione di una correzione lineare dei toni per sbiancare i grigi chiari.

del sole come una maschera di livello.

Cliccate sul livello con il tasto destro e, scorrendo le voci del menù, rilasciate il mouse su "Aggiungi maschera di livello", lasciando l'impostazione predefinita nella finestra di dialogo. Adesso cliccate sull'icona del livello e copiatelo (menù Modifica>Copia o con una delle scorciatoie già nominate). Ora incollate il livello sulla maschera di livello, dopo che vi avrete fatto click di sopra.

Noterete che al posto dei tratti neri vi saranno delle aree trasparenti ed è del tutto normale, poiché, come ricorderete, il nero, in una maschera di livello, "buca" i pixel, cioè li rende apparentemente trasparenti (figura 27). Osservate che al di sopra del livello e della maschera compare un nuovo simbolo, assieme alla scritta "Selezione fluttuante". Questa è un particolare tipo di selezione, contenente dei pixel spostabili, che può essere ancorata a un nuovo livello o a quello immediatamente sottostante. Nel primo caso si deve creare un nuovo livello (menù Livello>Nuovo livello) e automaticamente i pixel contenuti nella selezione vi aderiranno. Nel secondo caso, cliccando sul simbolo dell'ancora, i pixel si fisseranno sul primo livello esistente disponibile. Fate come nel secondo caso.

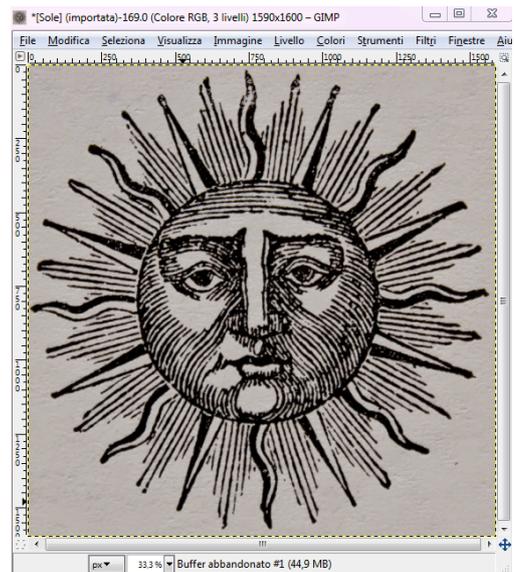


Figura 24 - Immagine originale del file "Sole.jpg". Non dimenticate di aggiungere un canale alfa e di salvare il file come xcf.

Richiamiamo ancora la finestra "Curve" e questa volta rafforziamo i neri.

In questo caso è possibile eseguire facilmente lo scontorno grazie alla presenza di toni quasi soltanto bianchi o neri. Si può pertanto usare la stessa immagine negativa

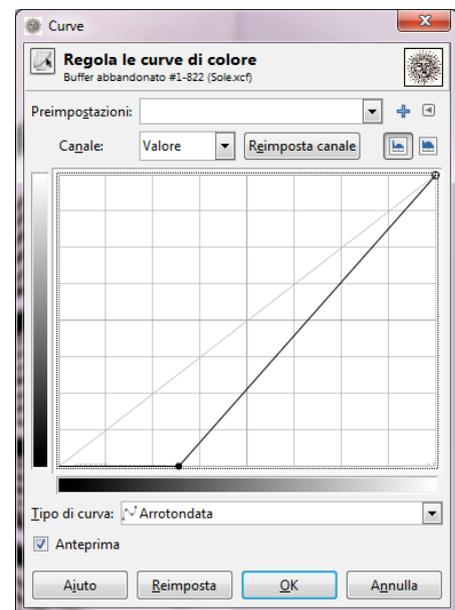


Figura 26 – Applicazione di una correzione lineare dei toni per rafforzare i neri.

Ora cliccate sulla maschera di livello, per attivarla, e andate nel menù colori, eseguendo il comando "Inverti" (Figura 28). In questo modo i tratti diventeranno bianchi su fondo nero, colore quest'ultimo che originerà la trasparenza.

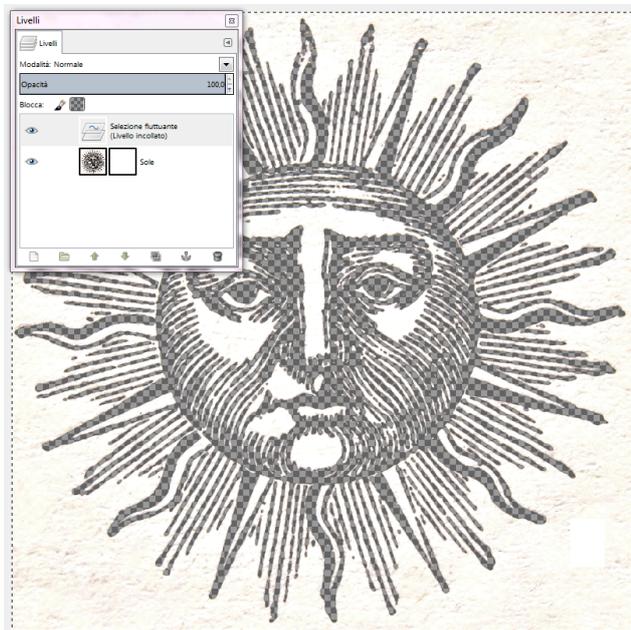


Figura 27: Incollatura dell'immagine al tratto, nera su fondo bianco, nella maschera di livello (con una selezione fluttuante non ancorata).

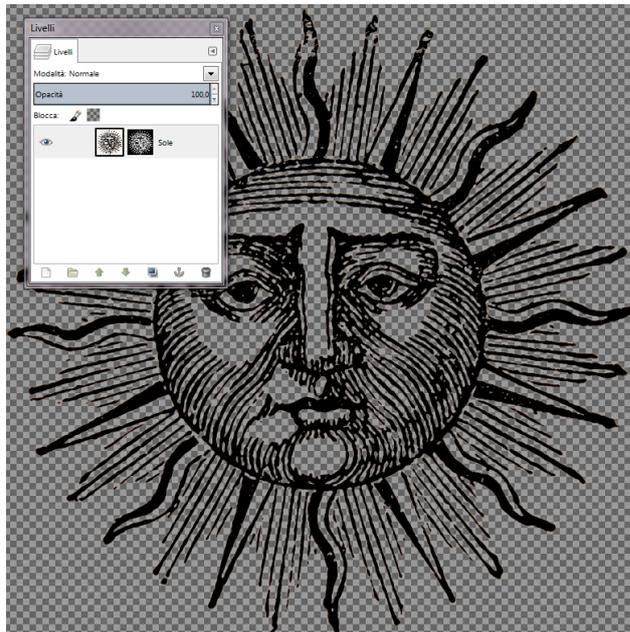


Figura 28: Incollatura dell'immagine al tratto, grazie all'inversione dei colori (tratti bianchi su fondo nero) nella maschera di livello.

Colorare dei tratti mantenendo la trasparenza dello sfondo

Blocca:   Salvate il file poi registratene una variante col nome di "Sole definitivo.xcf". Adesso la maschera di livello non ci serve più, perciò renderemo permanenti le modifiche cliccando con il tasto destro sul livello, scegliendo il comando "Applica maschera di livello". La maschera sarà cancellata, ma la trasparenza resterà.

Ora sostituirò il nero con un colore sfumato, tra il giallo oro e l'ocra. Per far questo dovrete bloccare la trasparenza, cliccando sul quadratino a piccoli scacchi che trovate nel pannello dei livelli.

Cambiate i colori di primo piano e di sfondo come avete già imparato a fare e scegliete lo strumento "Sfumatura". Nelle opzioni scegliete come gradiente "Da pp a sf". Ora trascinate lo strumento con il mouse, fino a ottenere l'effetto desiderato.



Figura 29 – Il risultato finale

L'immagine definitiva del sole potete ammirarla nella figura 29.

7. Creazione del fiocco di neve

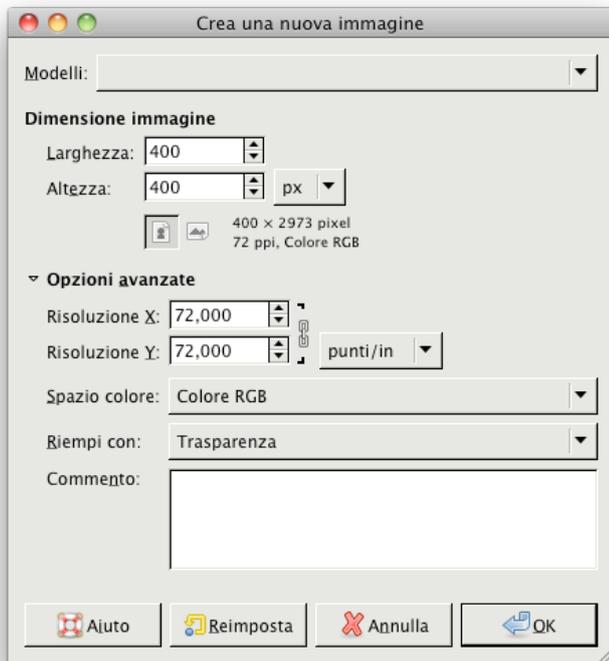


Figura 30 - Opzioni di creazione di un nuovo file

Trascinate ora nel riquadro cinque guide verticali, poste a 0, 180, 200, 220 e 400 pixel (valori in x), poi createne anche tre orizzontali, ponendole a 0, 200 e 400 pixel. Attivate l'aggancio magnetico, con il comando di menù: **Visualizza>Guide magnetiche**. Se l'opzione è attiva, comparirà un segno di spunta accanto alla voce corrispondente. Creerete ora il primo elemento del fiocco, con lo strumento di selezione rettangolare, come nella figura qui sotto (Fig. 32). Duplicare poi il livello, chiamandolo "dx".

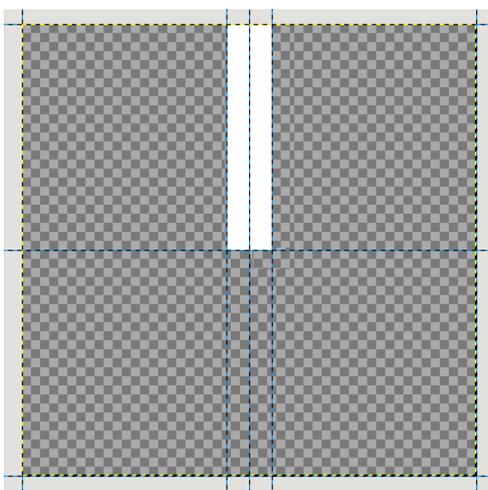


Figura 32 - Il primo segmento del fiocco di neve... adesso non resta che crearne dei cloni e ruotarli...

Create un nuovo file di Gimp con il comando menù **File>Nuovo**. Quando apparirà la finestra di dialogo, inserite le impostazioni che vedete nella figura qui a sinistra. Dopo l'OK, salvate il file chiamandolo "*Fiocco di neve.xcf*".

Uso delle guide

Se si devono costruire figure o allineare elementi in modo preciso, tutto è più facile con le "guide". Crearle è molto semplice: basta cliccare nei righelli, orizzontale o verticale, e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, trascinarle all'interno dell'immagine. Mentre trascinate le guide, alla base della finestra compariranno anche i valori delle coordinate nell'unità di misura scelta.

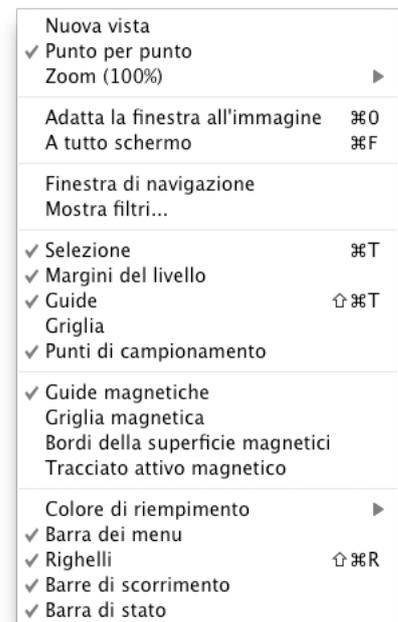


Figura 31 - Attivazione dell'aggancio "magnetico" ("snap") alle guide

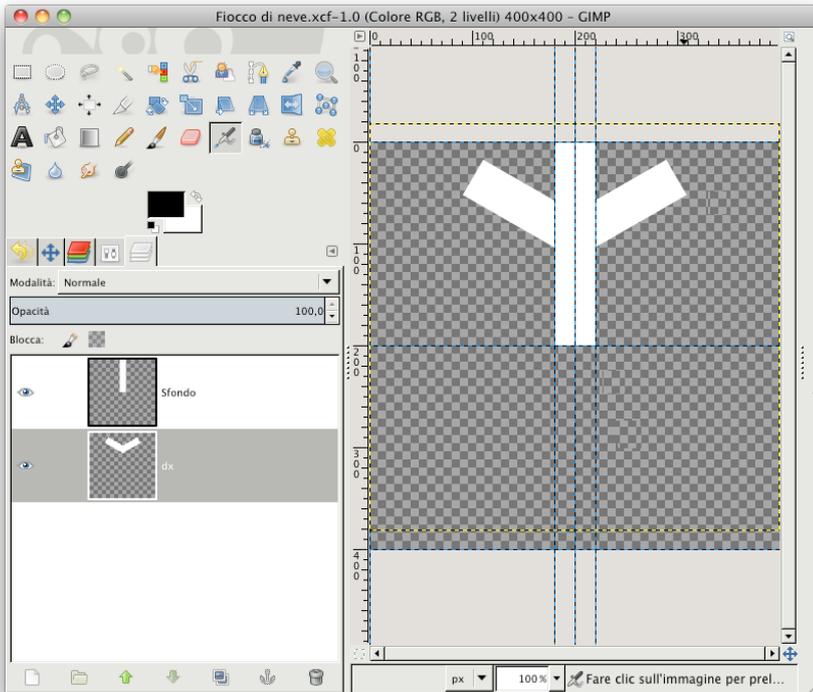


Figura 33 - Creazione del primo ramo del fiocco di neve, tramite duplicazioni di livelli e rotazioni. Il livello dx è in realtà l'unione di due livelli, ciascuno contenente una diramazione obliqua.

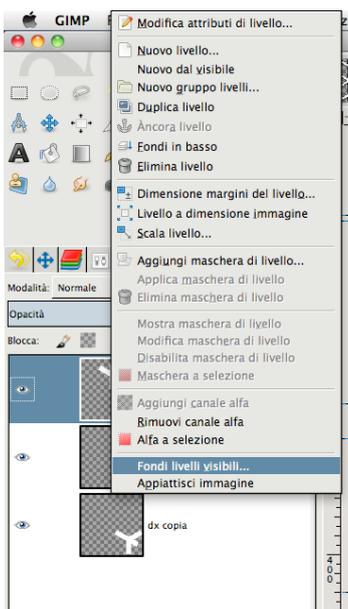


Figura 34 - Fusione dei livelli visibili di un'immagine.

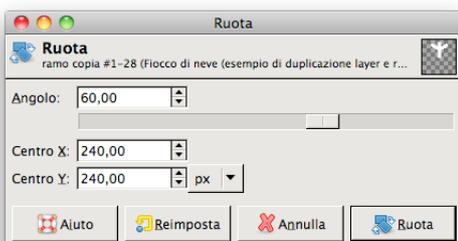


Figura 36 - Finestra di dialogo "Ruota"

Raggiunto un risultato soddisfacente, fondete i tre livelli e ottenete il primo "ramo" del vostro fiocco (Fig. 33). Per unire i livelli di un'immagine si può ricorrere al comando "Fondi livelli visibili", che si attiva anche dal menù a comparsa quando, con il tasto destro del mouse, si clicca su un livello qualsiasi.⁹ Verificate di avere abbastanza spazio a vostra disposizione per farci stare i duplicati ruotati del primo "ramo" del fiocco di neve. Per aggiungere dello spazio vuoto attorno a un'immagine preesistente, senza modificare i pixel opachi, occorre richiamare il comando di menù: Immagine>Dimensione superficie. Si aprirà una

finestra di dialogo nella quale dovrete inserire i dati desiderati. Inserite per la larghezza e l'altezza 480 pixel e cliccate su "Centra". In questo modo lo spazio aggiuntivo sarà ripartito in misura eguale fra tutti i margini. Poi cliccate su "Ridimensiona". Ora dovete duplicare cinque volte il livello che contiene il "ramo" e poi ruotare i livelli così ottenuti di 60°, 120°, 180°, 240°, 300°. Valori positivi danno rotazioni orarie, valori negativi rotazioni antiorarie. Per ruotare un livello si procede così:

si clicca sull'icona del livello, si sceglie lo strumento "ruota", si clicca sull'immagine, quando compare la finestra di dialogo si inserisce l'angolo di rotazione e, se lo si desidera, anche le coordinate del centro di rotazione, si fa click su "Ruota".

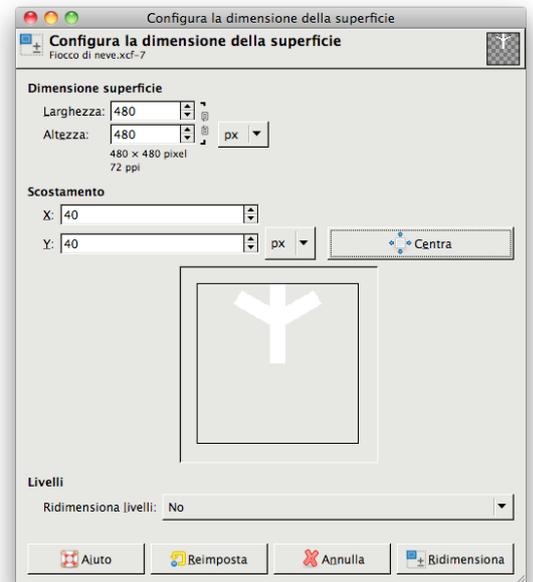


Figura 35 - La finestra di dialogo che serve per aumentare lo spazio vuoto di un'immagine.

La procedura deve essere ripetuta altre quattro volte, finché tutti i "rami" del fiocco di neve saranno stati ruotati dei valori previsti.

⁹ Esempio: figura 34



A questo punto dovrete soltanto modificare leggermente la posizione di ogni ramo con lo strumento "sposta", ricordandovi di selezionare nelle opzioni "Sposta livello attivo".

Se avete proceduto correttamente, al centro del fiocco si vedrà un piccolo esagono regolare, che dovrete riempire con il colore bianco. Potrete usare sia un pennello piccolo sia una selezione poligonale, da riempire con lo stesso colore.

Per ottenere una selezione poligonale si fa ricorso al "lazo", tenendo premuto il tasto "alt" (detto anche "opzione" su OS X), e facendo tanti click quanti sono i vertici del poligono. L'ultimo click deve essere eseguito sul vertice che dà inizio alla linea poligonale.

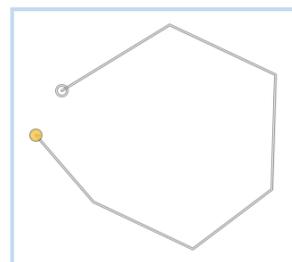


Figura 37 - Esempio di costruzione di una linea poligonale con il "lazo"

Alla fine il fiocco sarà esattamente come quello rappresentato nella figura sottostante. Non dimenticate, quando avete concluso, di fondere tutti i livelli, come già spiegato in precedenza.

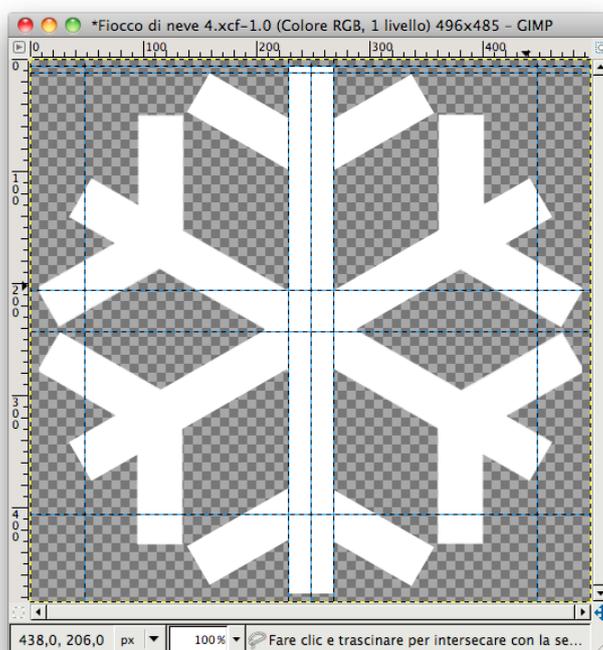


Figura 38 - L'immagine finale del fiocco di neve.

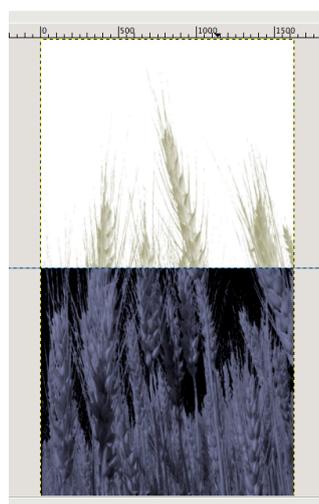


Figura 39 - Sfondo con la metà superiore negativizzata.

8. Montaggio finale

Aprire il file "Spighe.jpg e salvatelo come "Calendario.xcf". Quest'immagine sarà la base del nostro montaggio. Ricordiamoci di assegnarle una trasparenza (tramite menù Livello>Trasparenza>Aggiungi canale alfa). Dividete in due parti eguali l'immagine con una guida orizzontale, posta a 1484 px di altezza. Selezionate la metà superiore dell'immagine e poi createne il negativo (menù Colori>Inverti).

Inserimento del fiore

Aprire il file con l'immagine definitiva del fiore, che dovrebbe avere un solo livello, selezionate tutto e copiate. Spostatevi sul

documento "Calendario.xcf" e incollate quanto avete copiato negli "appunti" (menù Modifica>Incolla). Per incollare la selezione fluttuante a un nuovo livello, cliccate sull'icona "Nuovo livello". Quando si lavora con file a più livelli è prudente fare in modo che questi ultimi abbiano i margini che coincidano con i bordi dell'immagine. Per questo, aver rinominato il livello contenente il fiore, andate al menù Livello e cliccate su "Livello a dimensione immagine".

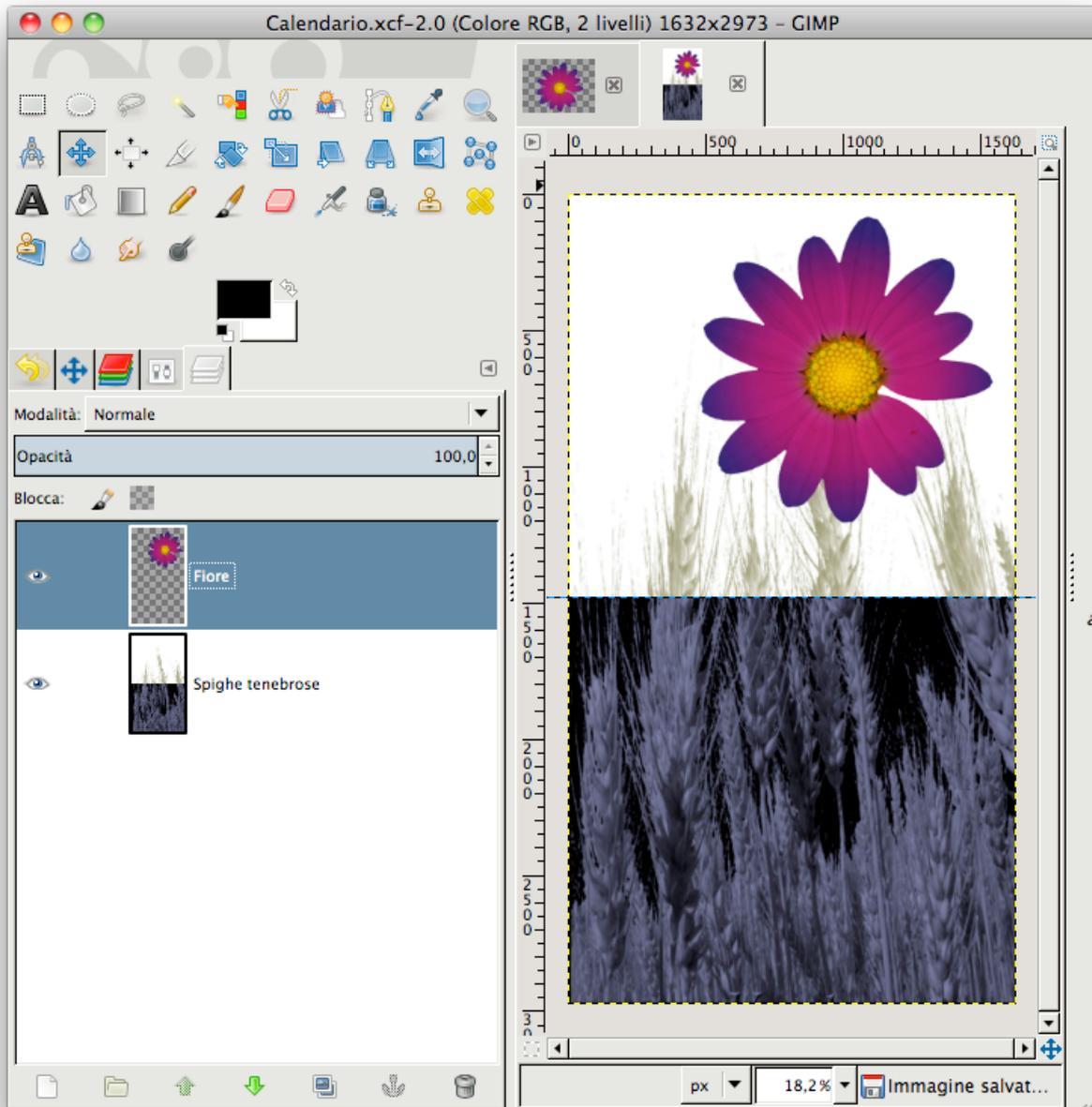


Figura 40: Come si presenta l'immagine dopo l'inserimento del fiore.

Creazione dell'ombra sfumata del fiore

Duplicate il livello del fiore e spostate il duplicato verso sinistra e in basso con lo strumento "Sposta", controllando che sia selezionata l'opzione "Sposta livello attivo".
Blocca:   Bloccate la trasparenza del livello nel pannello dei livelli. Scegliete un colore grigio per l'ombra e scegliete menù Modifica>Riempì con colore di PP. Fatto questo, impostate su Moltiplicatore la modalità di sovrapposizione del livello. Sbloccate la trasparenza. Adesso rendete più realistica l'ombra sfocandone i margini. L'ideale sarebbe rendere sempre più chiara l'ombra man mano che si allontana

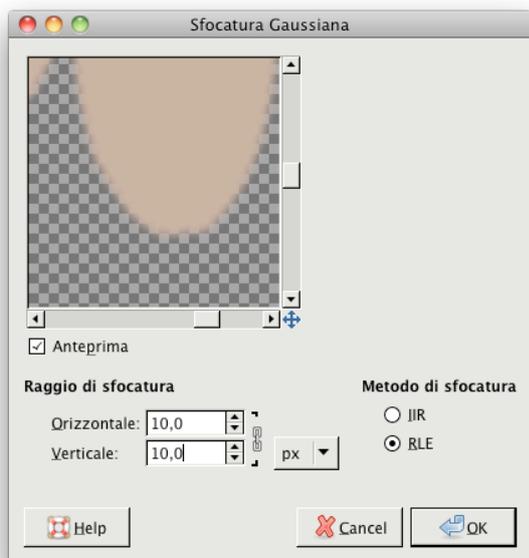


Figura 41 - Finestra di dialogo:
Filtri>Sfocature>Gaussiana

due colori (tasto "X"), portando il bianco in primo piano. Dopo aver cliccato sulla maschera veloce, si possono selezionare aree dell'immagine usando gli strumenti di disegno. Il nero "aggiunge", mentre il bianco "toglie". Impostate le opzioni dello strumento come nella figura 42. Fate click nel punto dal quale intendete costruire la sfumatura e trascinate. l'effetto conduce a uno schiarimento progressivo del colore della selezione. In pratica, ciò significa che i



Figura 43 - Applicazione di una selezione sfumata tramite la maschera veloce.

pixel saranno selezionati con un'intensità percentualmente variabile, pertanto ogni effetto sulla selezione sfumata sarà applicato in proporzione alla percentuale di copertura. Commutate la selezione da "maschera veloce" a "normale", cliccando sul bottone in basso a sinistra della finestra. Ora, sulla selezione così ottenuta, applicate una correzione tonale che faccia schiarire l'ombra, progressivamente, diminuendo l'effetto da destra a sinistra. Andate su menù Colori>Curve e schiarite i toni. Applicate poi una sfocatura gaussiana, con raggio di circa 30-40px. Il risultato lo potete ammirare nella figura 44.

dall'oggetto. Se volete soltanto sfocare i margini, è sufficiente che andiate sul menù Filtri>Sfocature>Gaussiana, scegliendo un raggio di sfocatura e osservandone l'effetto nella finestra di anteprima. Ottenuto il risultato desiderato, date OK. Se invece desiderate ottenere un effetto più sofisticato, leggete di seguito.

Ombra gradualmente sfumata con "maschera veloce" (opzionale)

Disegnate una selezione libera attorno all'ombra del fiore, poi attivate la maschera veloce¹⁰ (qui resa con colore di selezione verde). Scegliete lo strumento di sfumatura e accertatevi che sia attivata l'impostazione di default sui campioni di colore, cioè nero su bianco. Invertite i

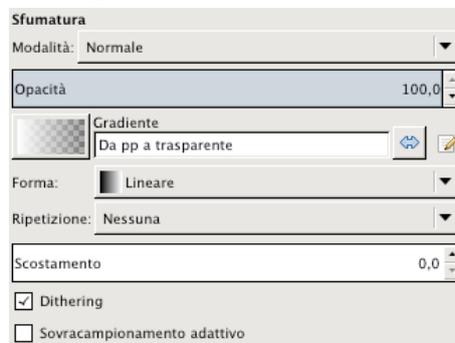


Figura 42 - Opzioni dello strumento "Sfumatura"

pixel saranno selezionati con un'intensità percentualmente variabile, pertanto ogni effetto sulla selezione sfumata sarà applicato in proporzione alla percentuale di copertura.

Commutate la selezione da "maschera veloce" a "normale", cliccando sul bottone in basso a sinistra della finestra. Ora, sulla selezione così ottenuta, applicate una correzione tonale che faccia schiarire l'ombra, progressivamente,



Figura 44 - L'ombra sfocata, schiarita gradualmente con l'uso di una selezione sfumata.

¹⁰ Seguite le istruzioni su come impostare la maschera veloce alle pagine 9 e 10.

Applicazione della foglia con il metodo "Differenza"

Aprirete il documento "Foglia definitiva.xcf". Selezionate e copiate l'unico livello di cui è composta l'immagine e incollatelo nel file "Calendario.xcf". Ancorate la selezione fluttuante a un nuovo livello e duplicatelo. Questo servirà a colorare artificialmente la foglia, grazie a un livello sovrapposto, applicato con metodo "Colore". Fate scorrere il cursore di opacità fino a ottenere la variazione in verde che desiderate e unite poi i due livelli (menù: Livello>Fondi in basso). Sovrapponiamo il livello risultante a quello sottostante col metodo "Differenza". Nel caso la foglia non spicchi abbastanza su fondo scuro, possiamo scurire leggermente lo sfondo con una lieve sfumatura nera. Il risultato è visibile nella figura 46.

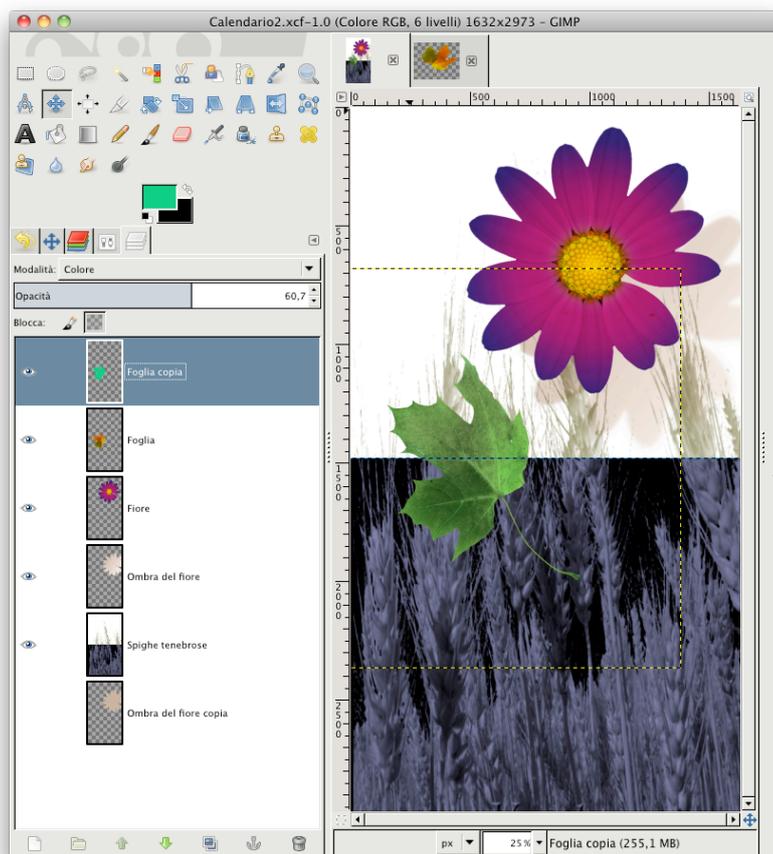


Figura 45 - Applicazione della foglia



Figura 46 - La foglia applicata con il metodo di sovrapposizione "Differenza"

Inserimento del sole e del fiocco di neve

Aprirete il file "Sole definitivo.xcf" e, analogamente alle altre parti dell'immagine, incollatelo nel calendario. Se lo ritenete necessario, scalatelo.

Fate la stessa cosa con il fiocco di neve, modificandone leggermente il colore, con una leggera sfumatura da beige a bianco. Dopo aver posto il fiocco nell'immagine, proviamo a dargli un effetto di rilievo. Duplicare intanto il livello che contiene il fiocco; tutti gli effetti li applicheremo sul duplicato. Selezionate soltanto i pixel opachi (in altre parole, soltanto il fiocco e non lo sfondo trasparente) facendo click-destro sul livello e scegliendo la voce "Alfa a selezione". Ora, dal menù dei filtri, scegliete: Decorativi>Add Bevel. Esistono anche altri metodi per dare rilievo, ma questo è particolarmente delicato.

Inserimento della scritta "2015"



Figura 47 - Applicazione del "kerning" (o "crenatura") soltanto ai caratteri "15", per avvicinarli alle due cifre che li precedono.

Cliccate nel pannello degli strumenti sull'icona del testo (è una grossa "A") e poi in un punto a piacere della base della vostra immagine. Andate quindi sulle "opzioni" dello strumento. Qui potete impostare: font, altezza del carattere, dimensione, allineamento, linea di base e "crenatura". Questa, detta anche "kerning", è la distanza tra i singoli caratteri. Notate nella figura 47 che il kerning è stato applicato soltanto ai caratteri "15", per diminuire la distanza da "20". Valori negativi di kerning avvicinano i caratteri, se positivi li allontanano. Si possono applicare crenature diverse a tutti i gruppi di caratteri desiderati, indipendentemente gli uni dagli altri.

Qualora la scritta e i suoi parametri non soddisfino, si possono sempre modificare finché il livello rimane di tipo "testo". Infatti, questo è un tipo di livello speciale, formato non da pixel ma da informazioni vettoriali. Se si applicano degli effetti ai livelli di testo, questi vengono automaticamente trasformati in livelli normali. Per questo, si può ricorrere anche al comando di menù: Livello>Abbandona informazioni sul testo. Quando si lavora con i testi e si vogliono sperimentare, liberamente e reversibilmente, delle varianti, è sempre opportuno prepararsi dei duplicati dei livelli di lavorazione, per poter sempre tornare indietro se qualcosa va storto.

Scelti i parametri della nostra scritta, trasformatela in un livello di soli pixel, che allargherete ai margini dell'immagine, con il comando di menù: Livello>Livello a dimensione immagine. Aggiungete poi, come avete già fatto altre volte, una maschera di livello bianca (scegliete: menù Livello>Aggiungi maschera di livello e nella finestra di dialogo scegliete "Inizializza maschera di livello a:">"bianco (opacità completa)". Cliccate su di essa e poi verificate che i colori di primo piano e sfondo siano impostati su nero e bianco. Con lo strumento "Sfumatura", impostato su "Colore di PP a trasparente" o "Colore di PP a sfondo", create una sfumatura.

Vincolatene verticalmente la direzione, tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o ⌘ (OS X).

L'elaborato sarà così completo.

Andrea Guaraldo

27 novembre 2014

