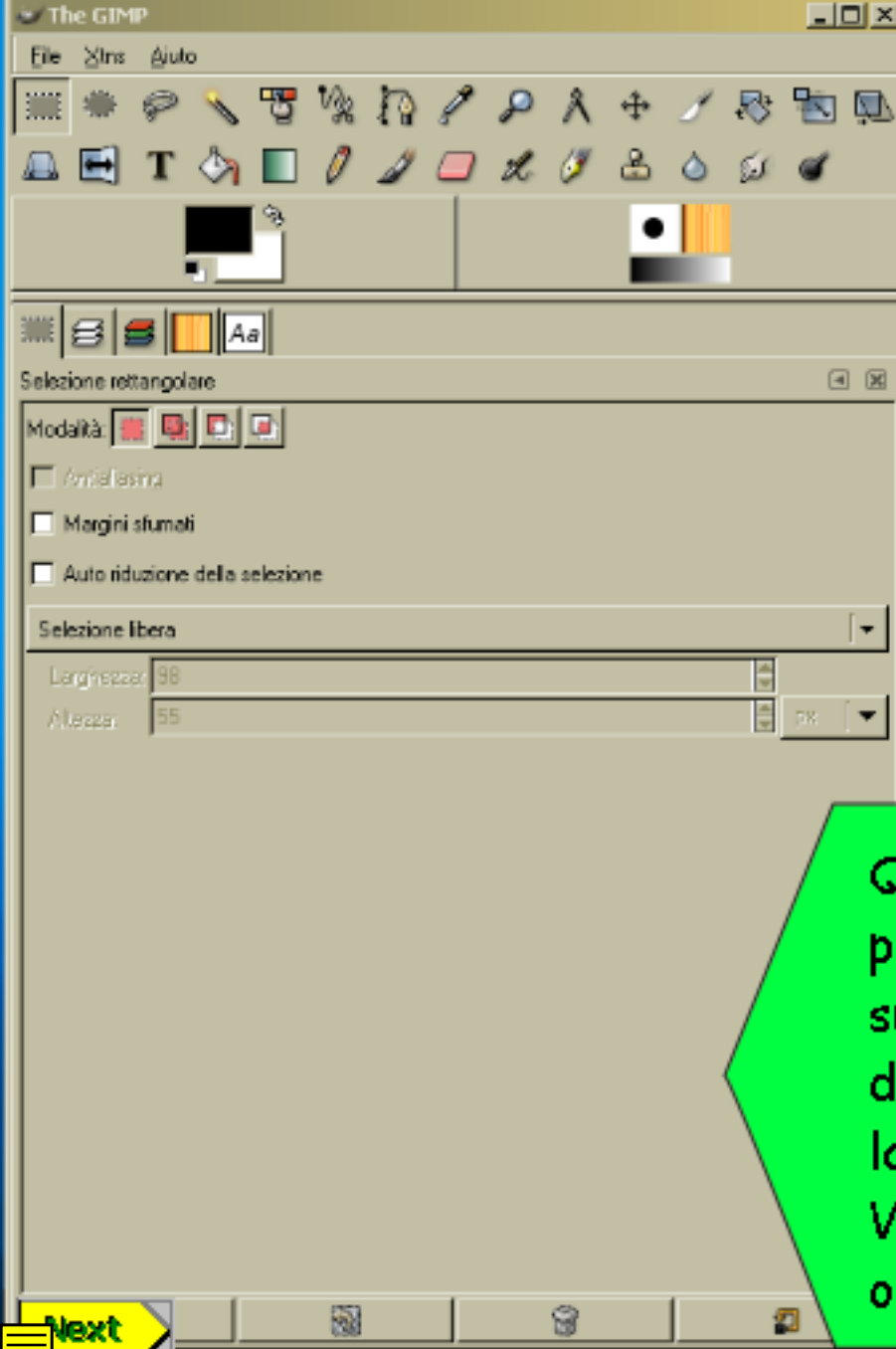
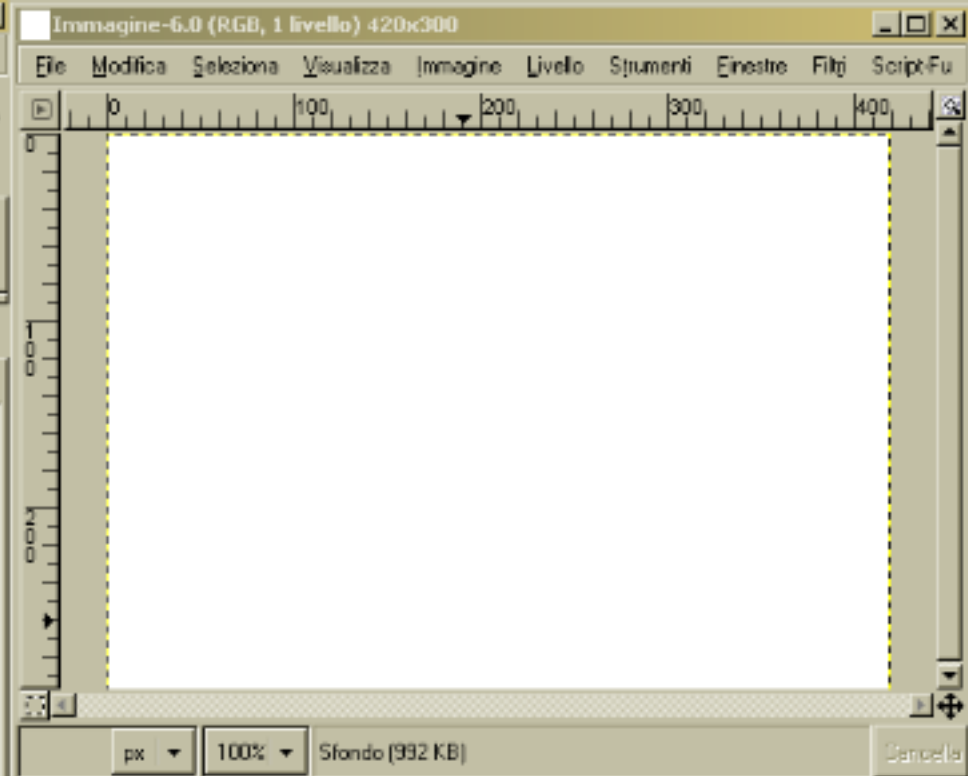
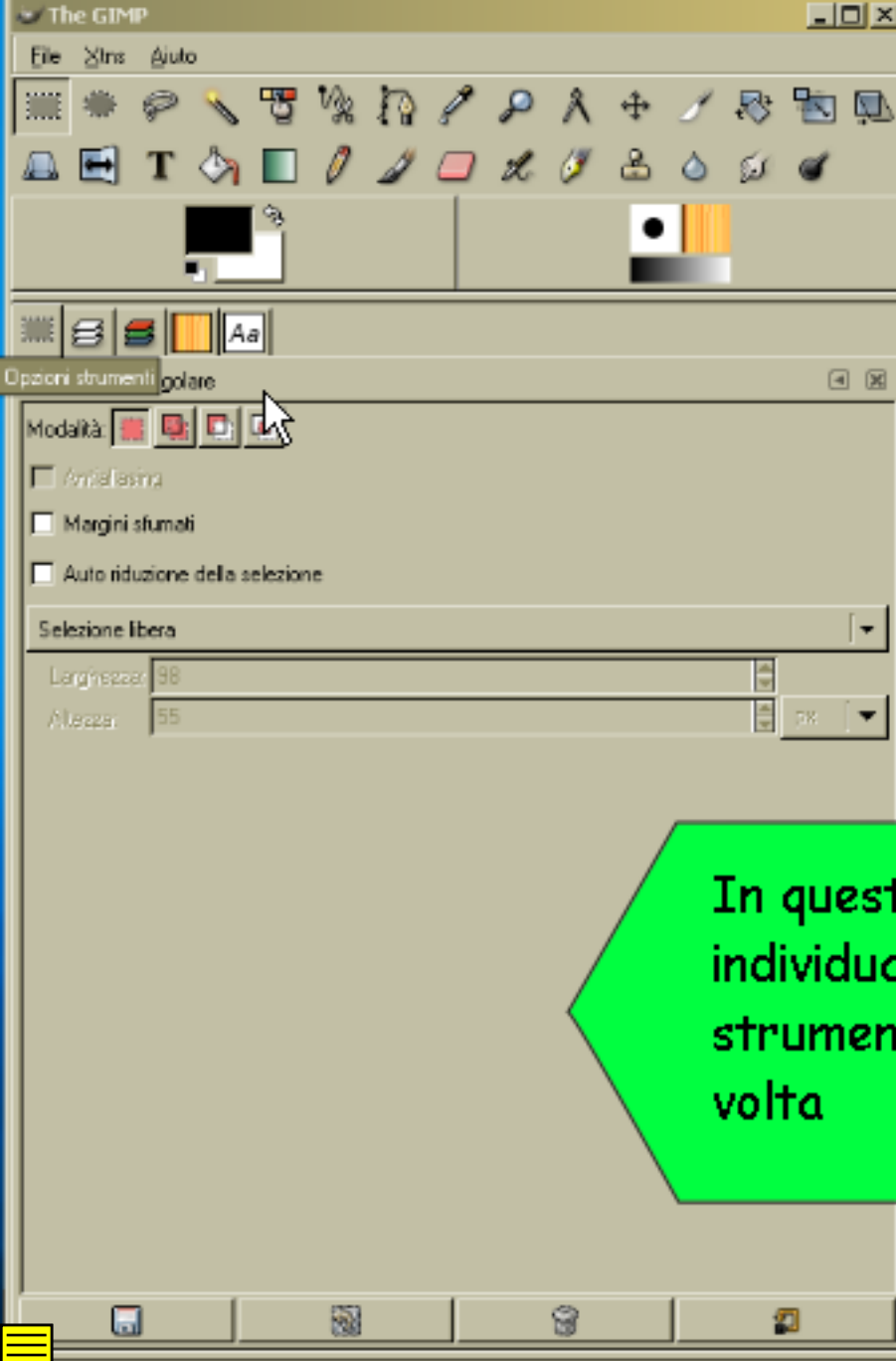




Questa è l'interfaccia del "Gimp", il programma che vogliamo illustrarvi. La sua peculiarità è quella di possedere due finestre principali sulle quali lavorare contemporaneamente. Vediamo come funzionano le singole opzioni

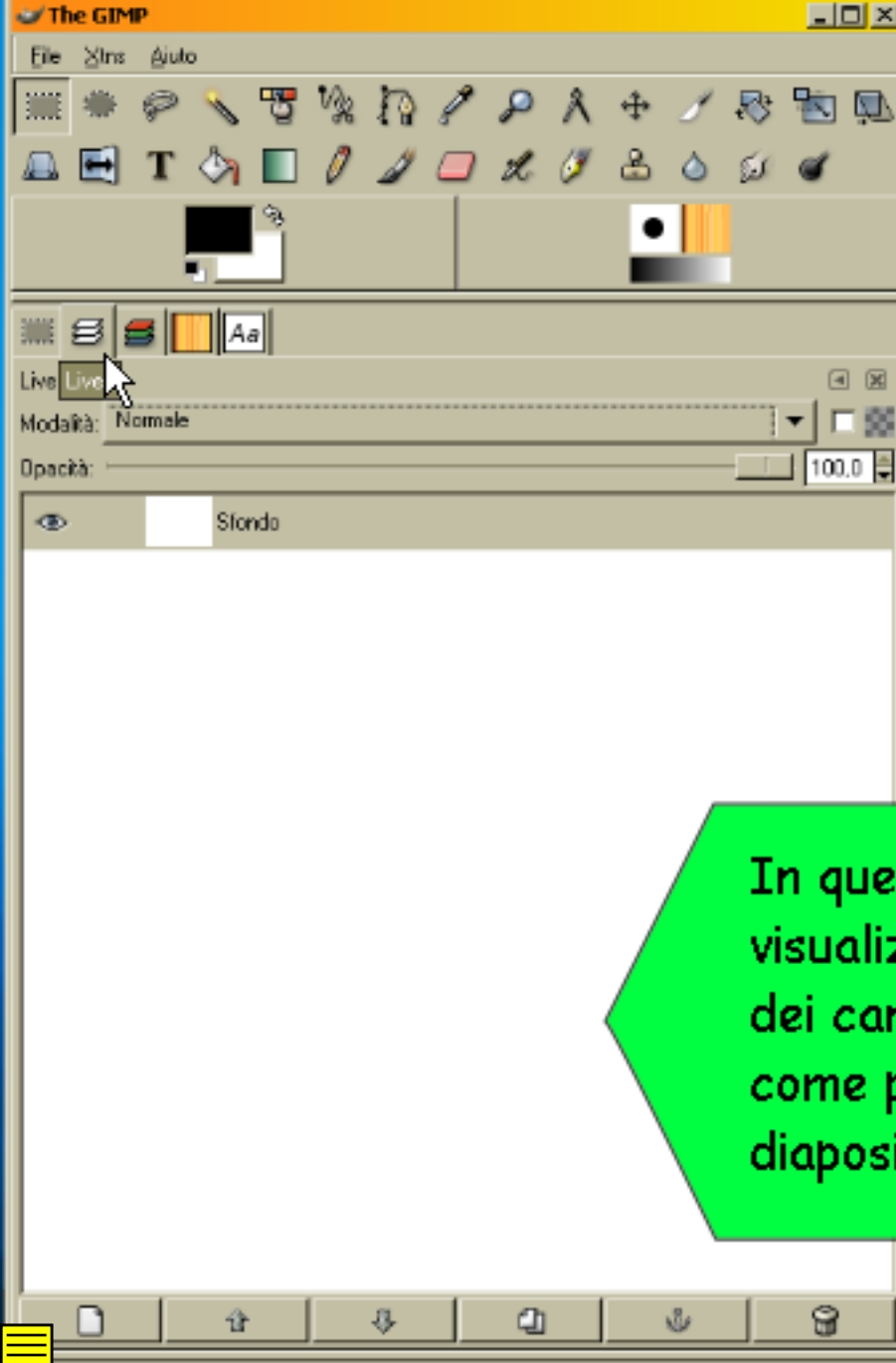


In questa casella è possibile individuare le opzioni relative allo strumento selezionato di volta in volta



Back

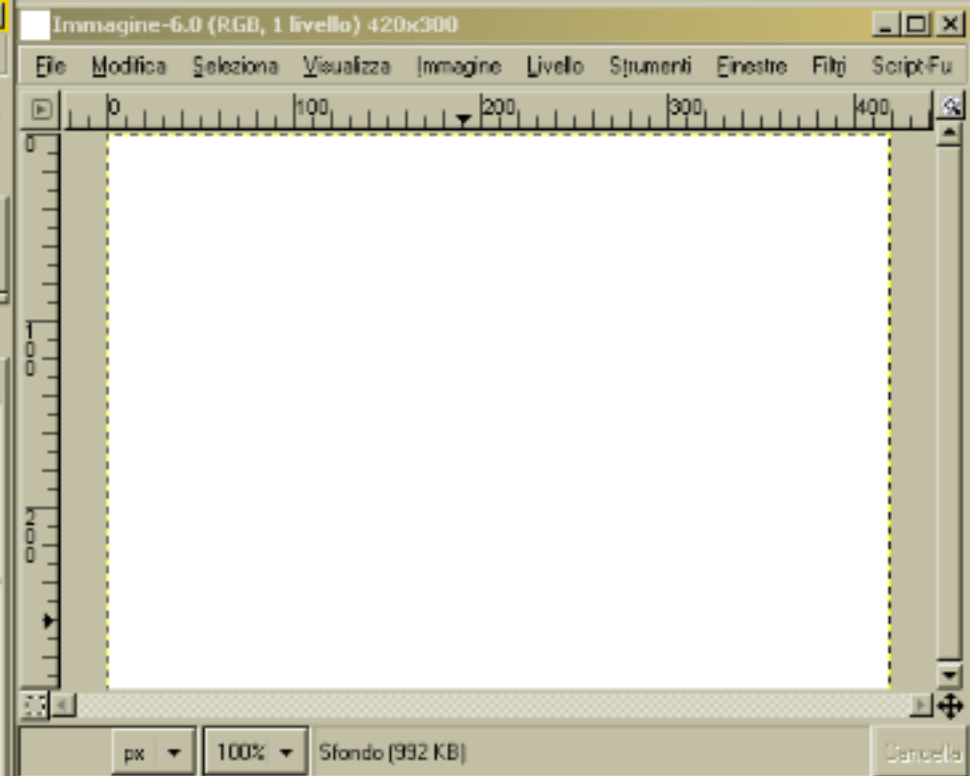
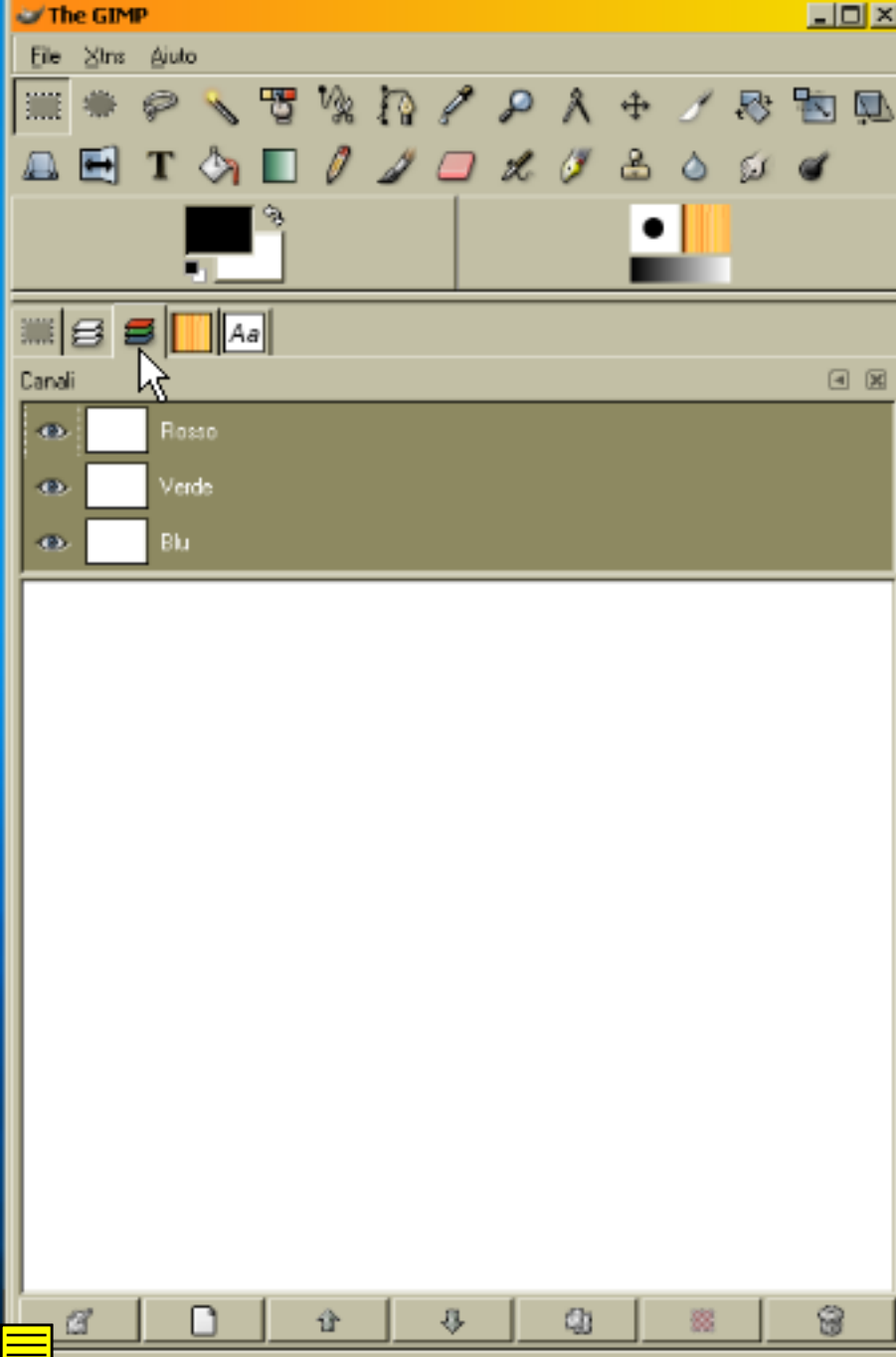
Next

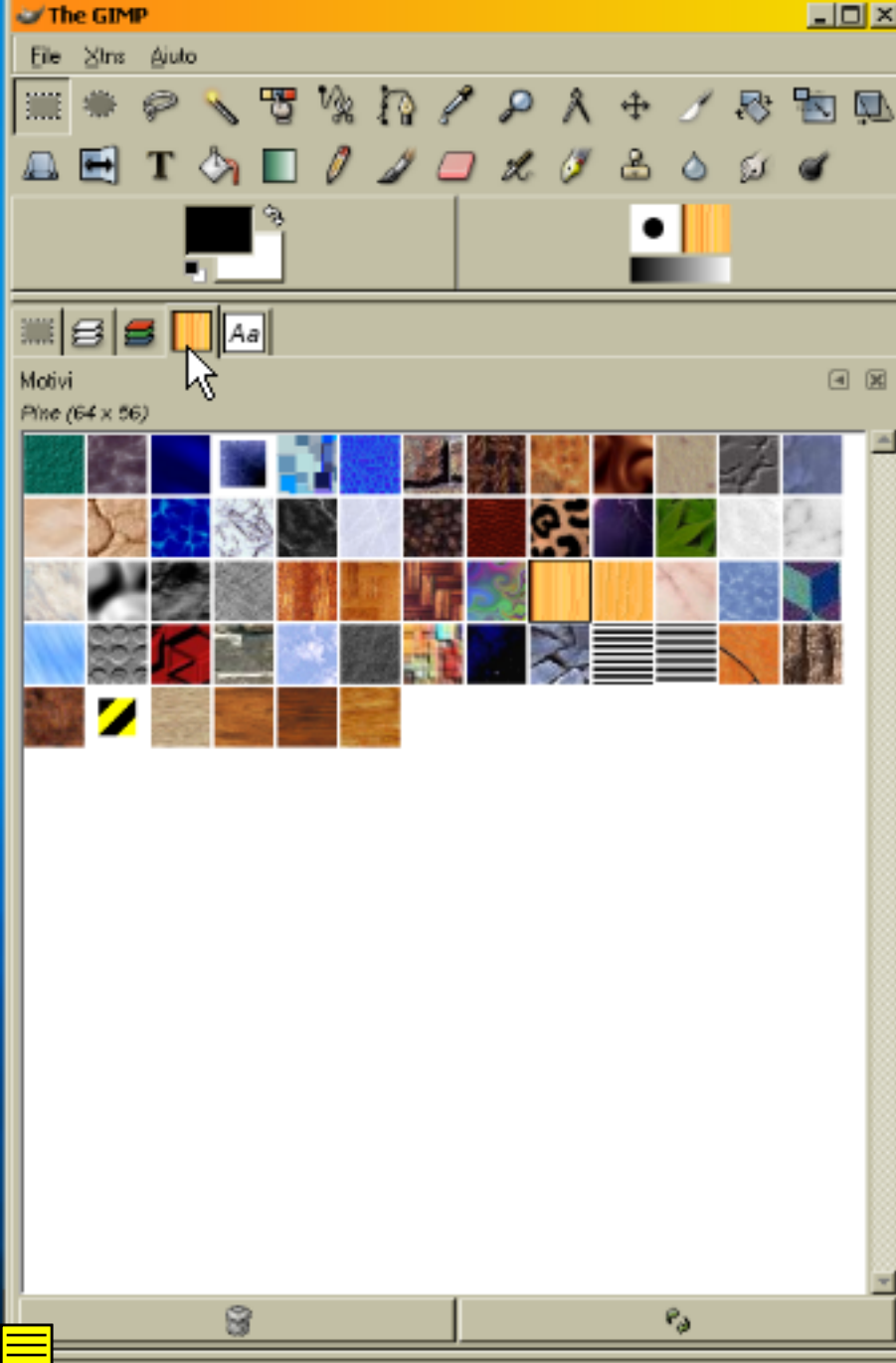


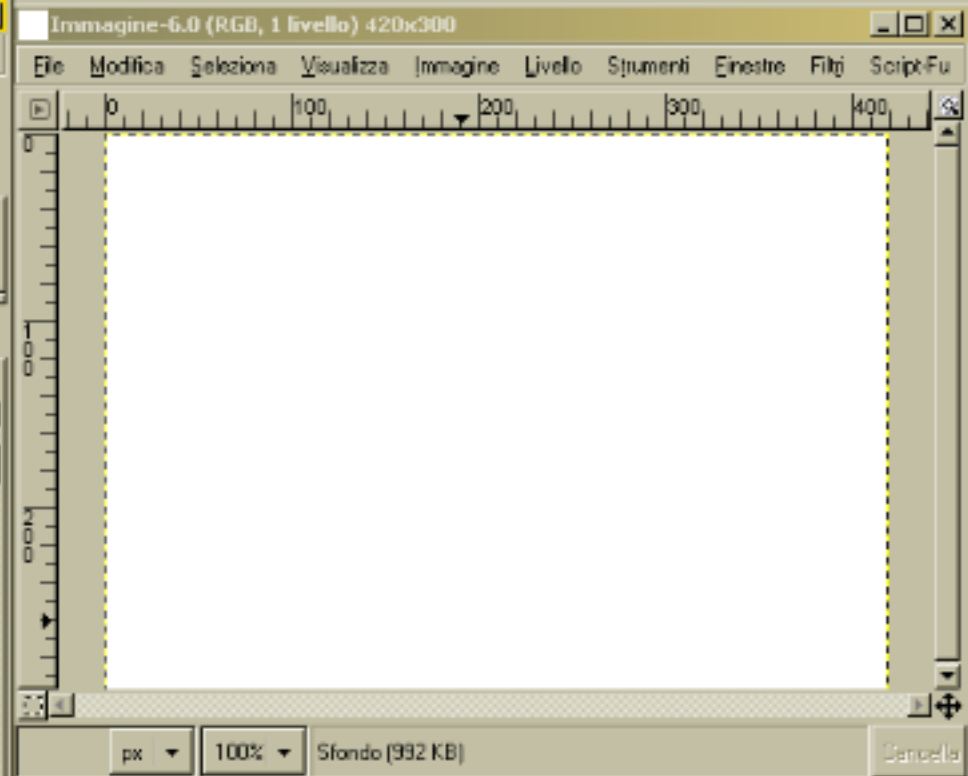
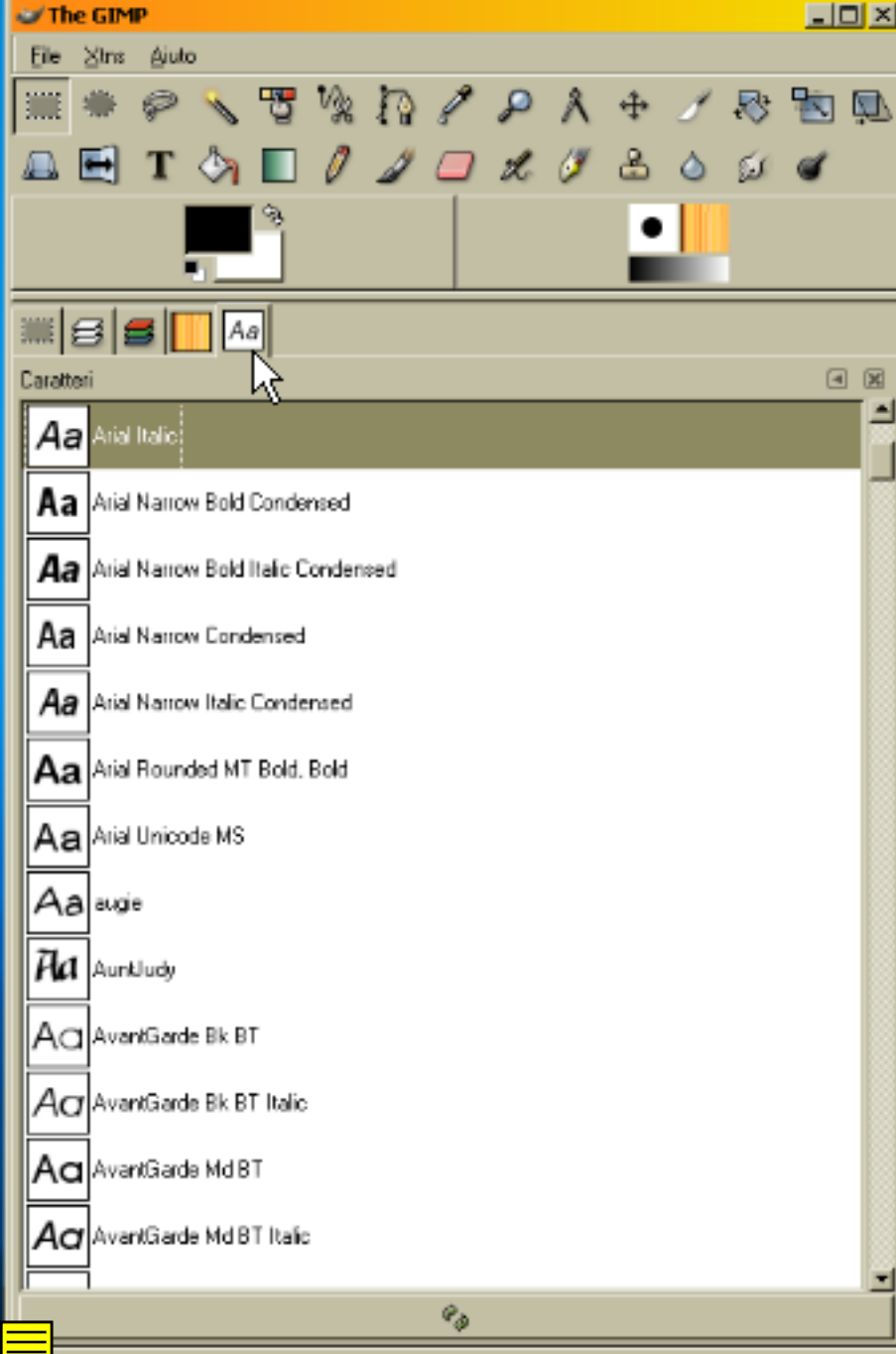
In quest'area, inoltre, possiamo visualizzare le finestre dei livelli, dei canali, dei motivi e del testo, come potrete vedere nelle diapositive che seguono

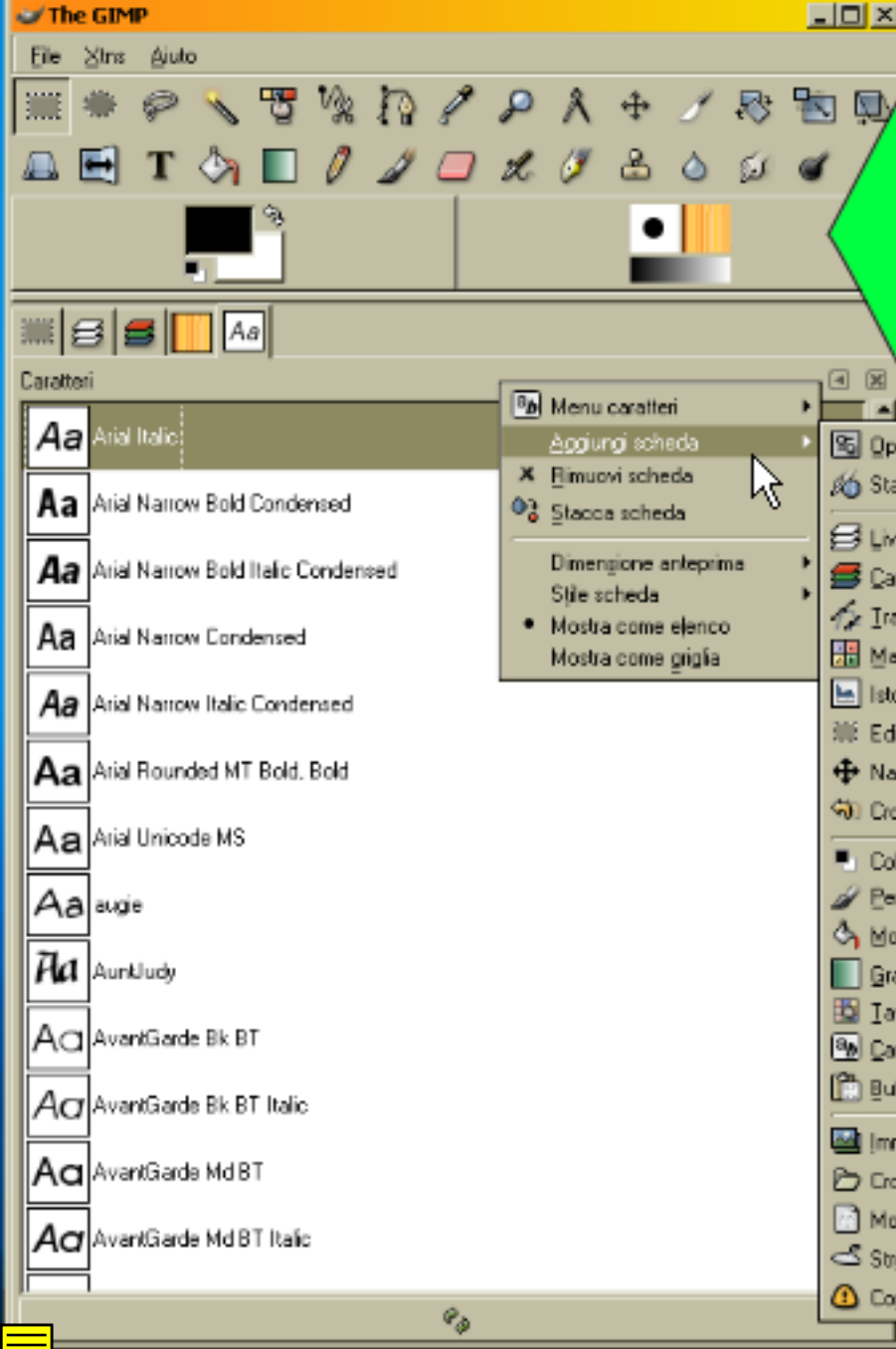
Back

Next

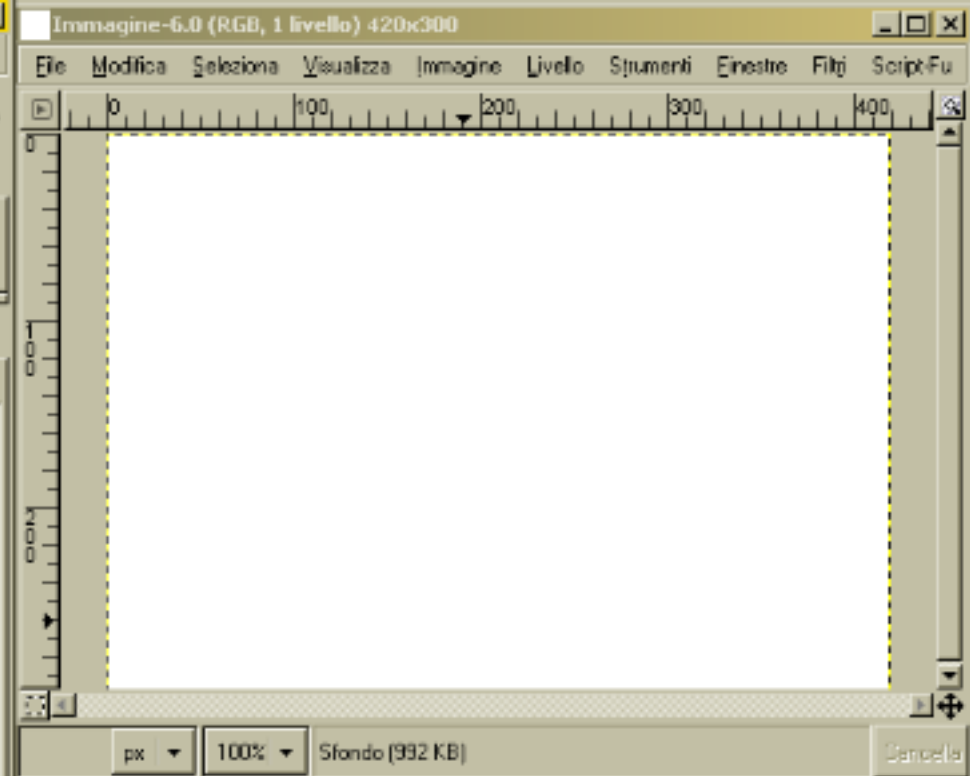
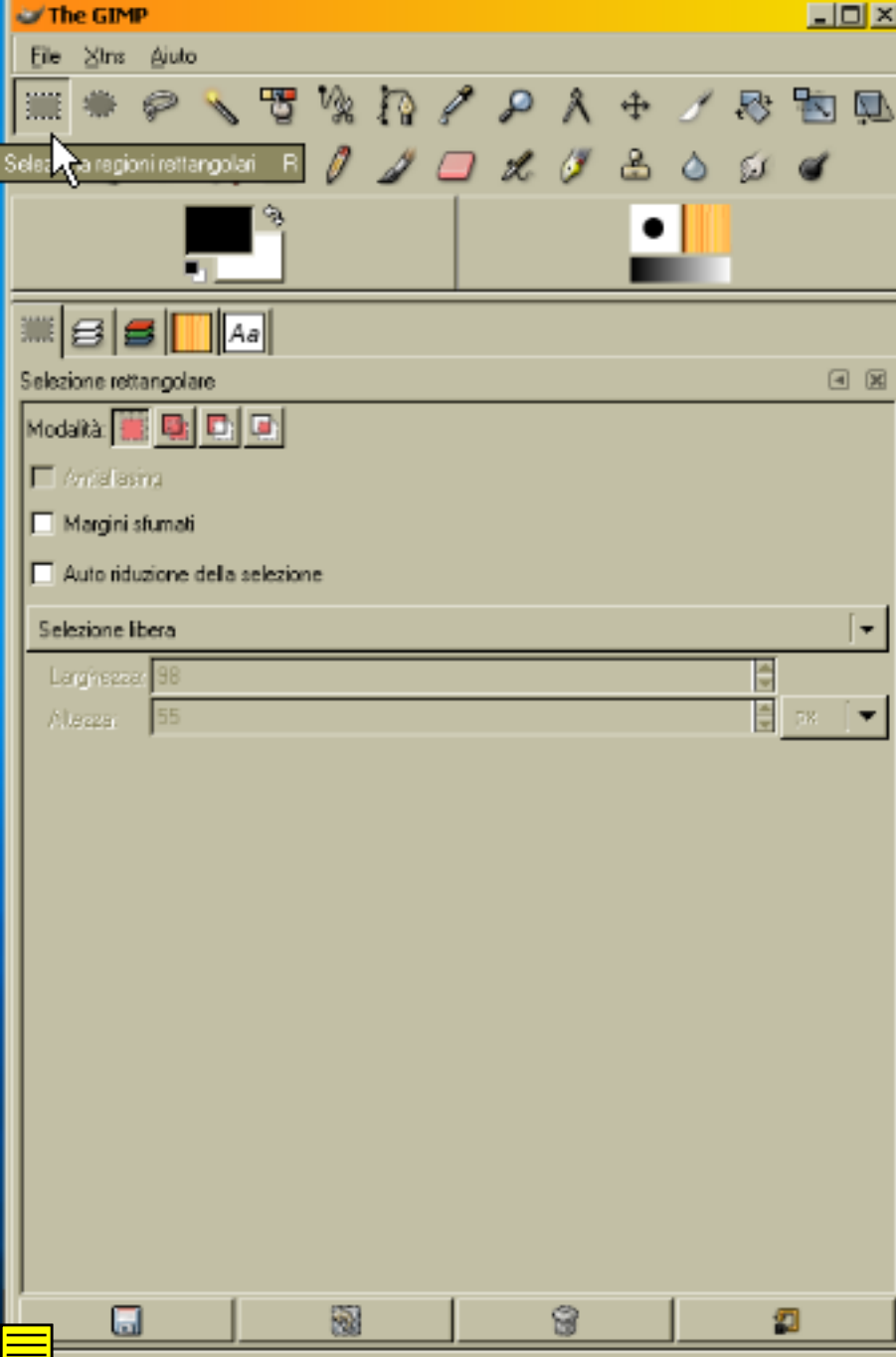




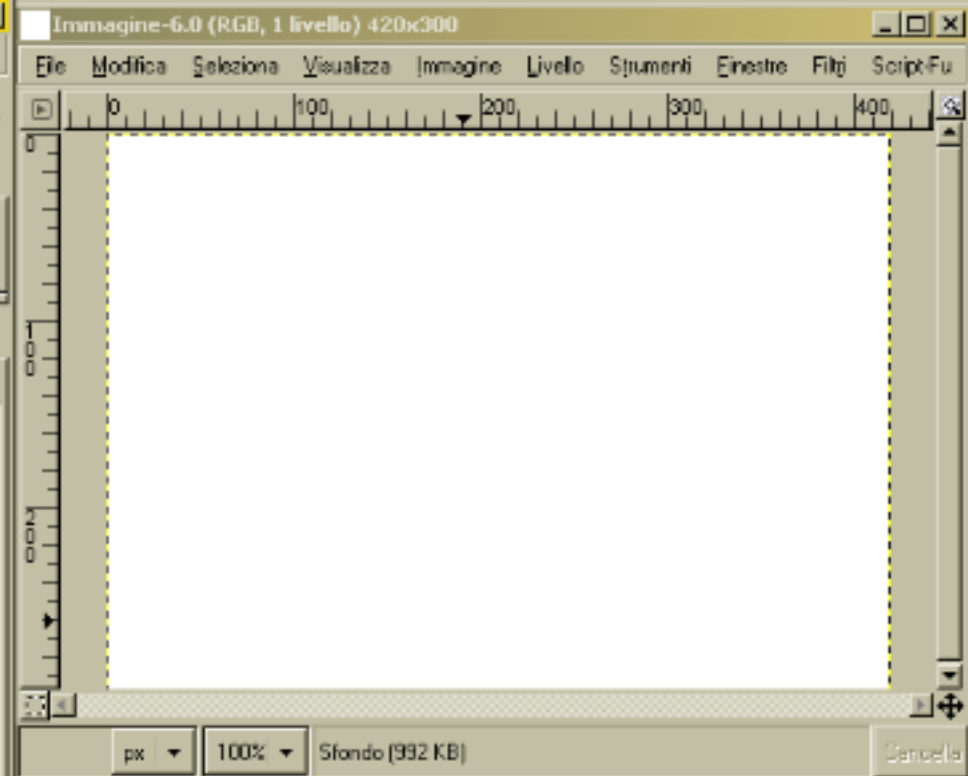
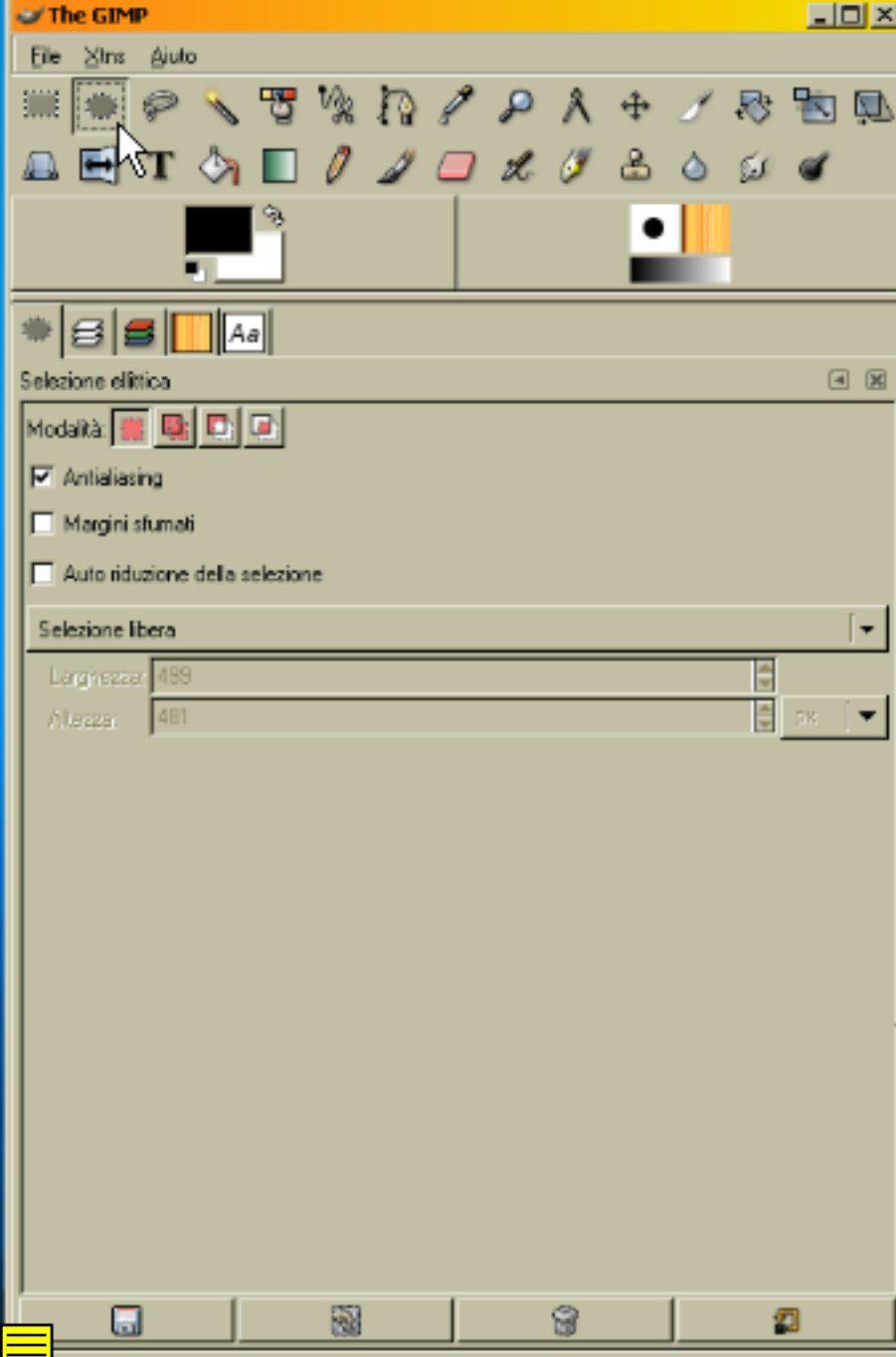




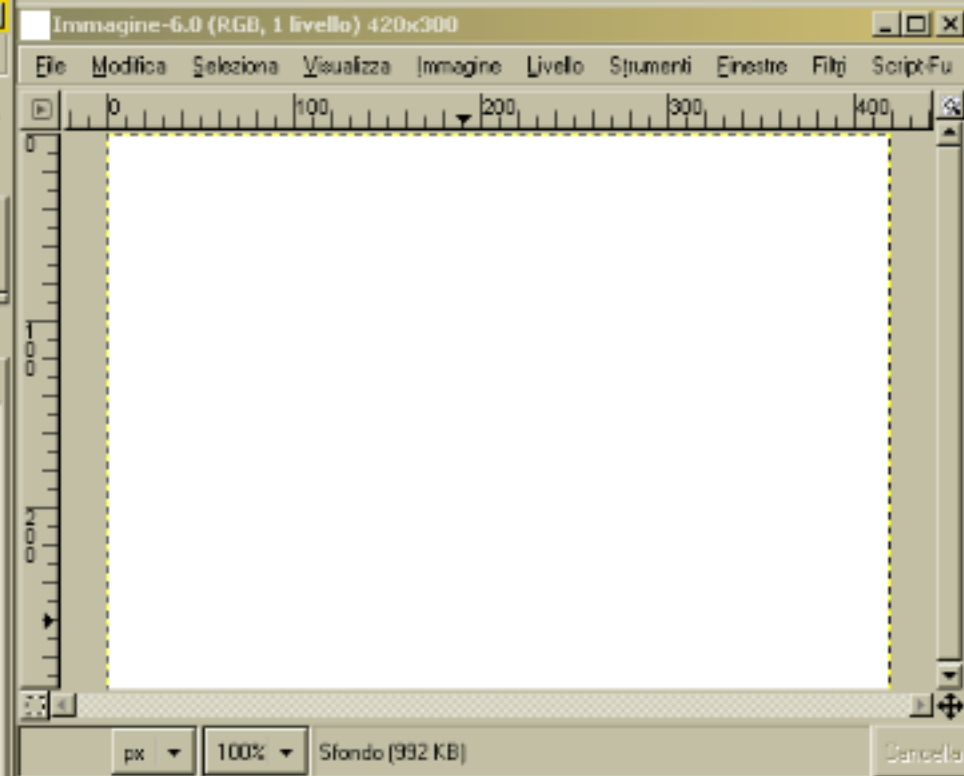
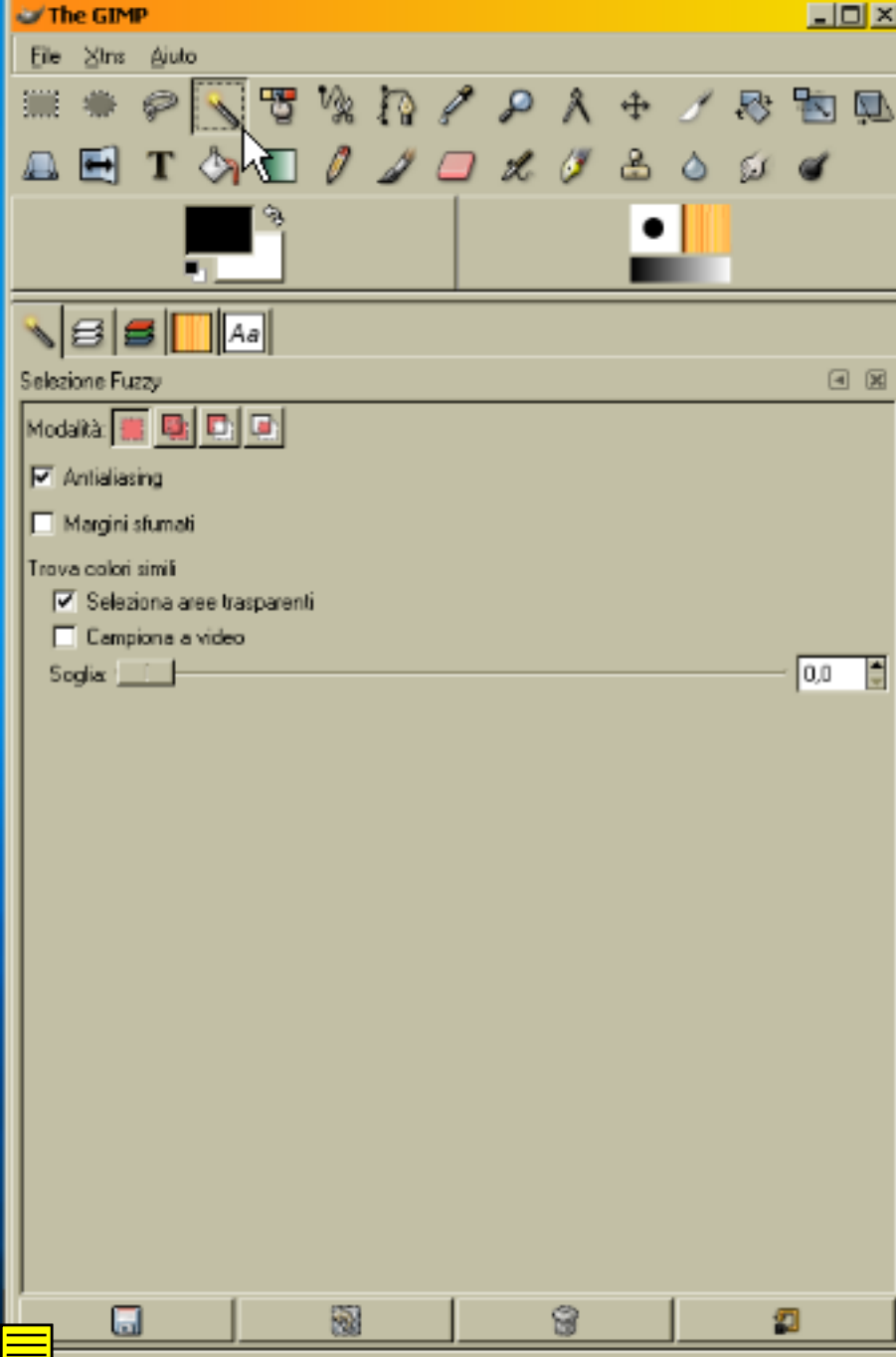
Da "aggiungi scheda" possiamo personalizzare ulteriormente la nostra finestra di lavoro, scegliendo le opzioni più consone al nostro obiettivo



La selezione rettangolare consente di sezionare una porzione dell'immagine di riferimento, la cui dimensione può variare attraverso il movimento del cursore



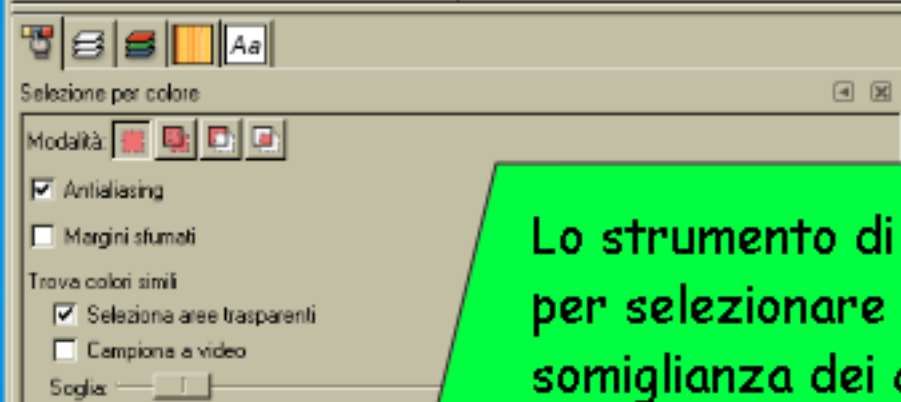
La selezione ellittica funziona esattamente come la precedente, cambia soltanto la forma della porzione delimitata



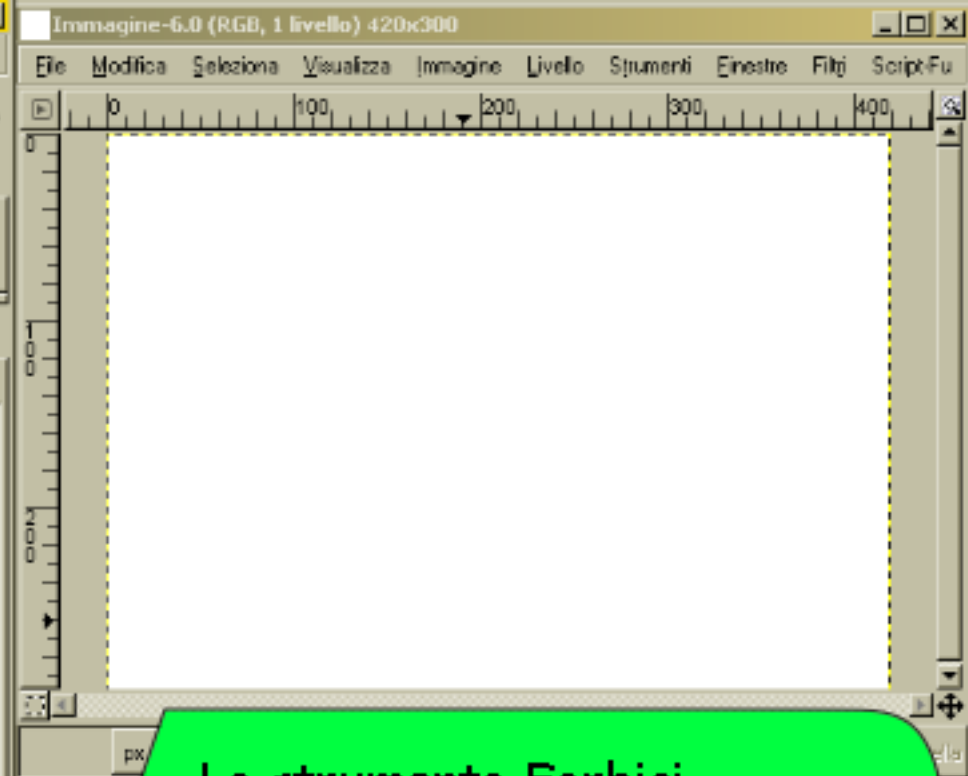
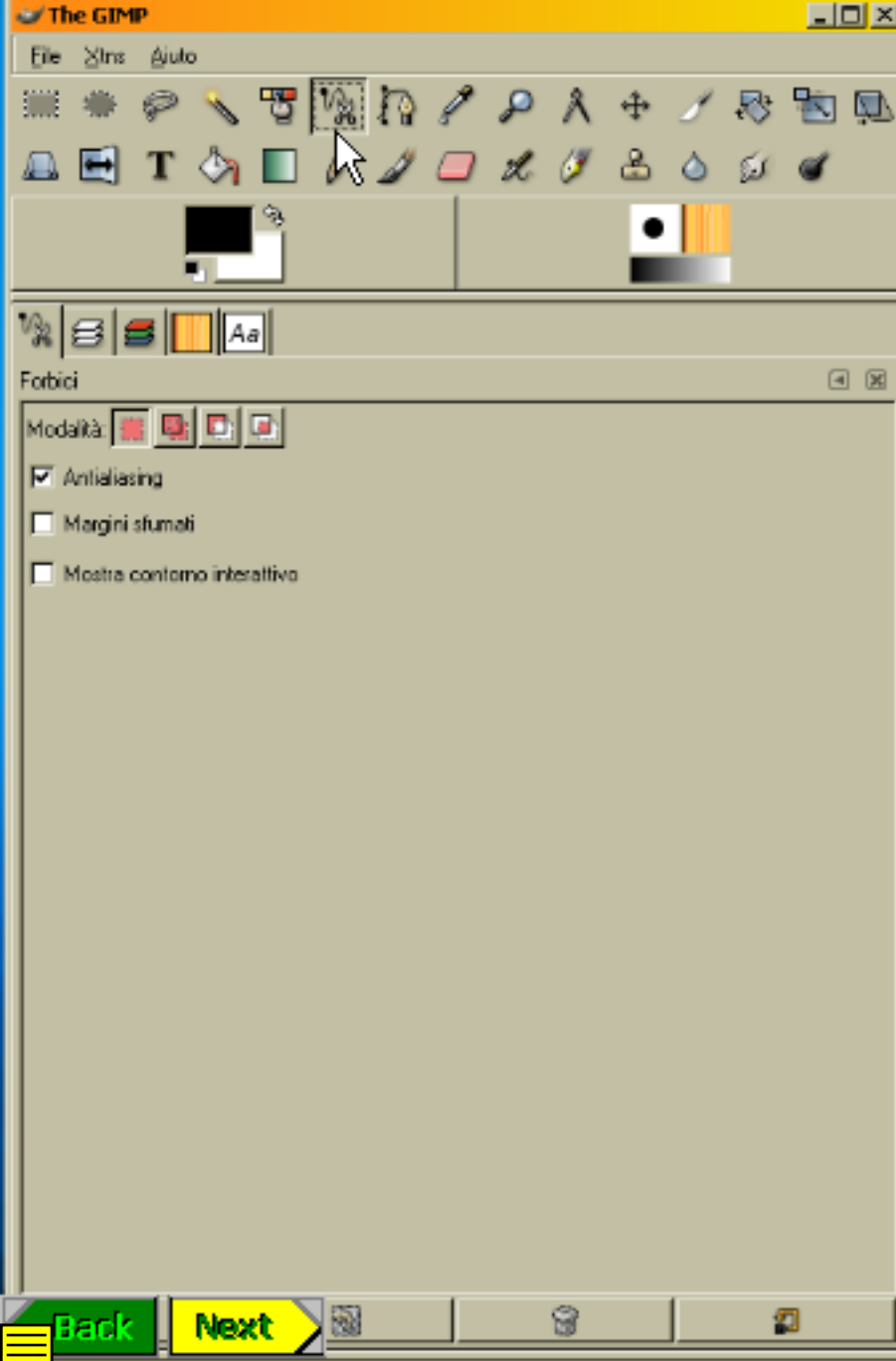
La bacchetta magica è progettata per selezionare delle zone dal livello attivo o dall'immagine in base alla somiglianza dei colori

Back

Next



Lo strumento di selezione per colore è progettato per selezionare delle zone di un'immagine in base alla somiglianza dei colori. Funziona quasi come la bacchetta magica. La differenza più importante tra questi due strumenti è che la bacchetta magica seleziona delle regioni contigue, con tutte le parti collegate al punto di partenza da tracciati che non sono separati da spazi molto grandi; mentre lo strumento di selezione per colore seleziona tutti i pixel che hanno un colore abbastanza simile a quello del pixel selezionato, indipendentemente dalla loro posizione.

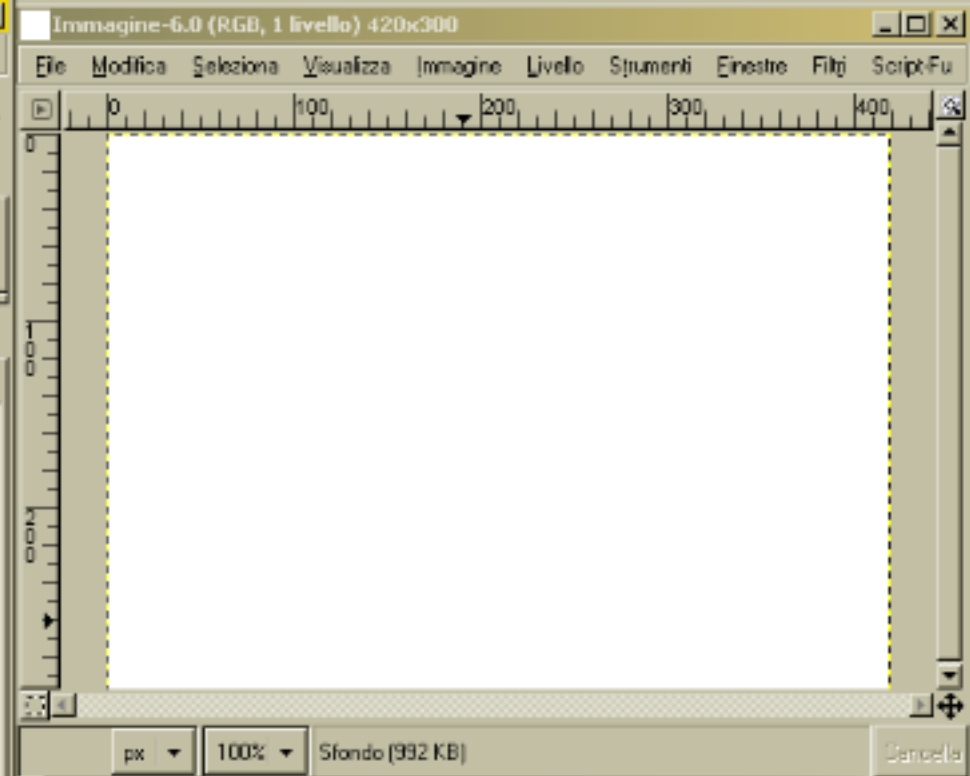
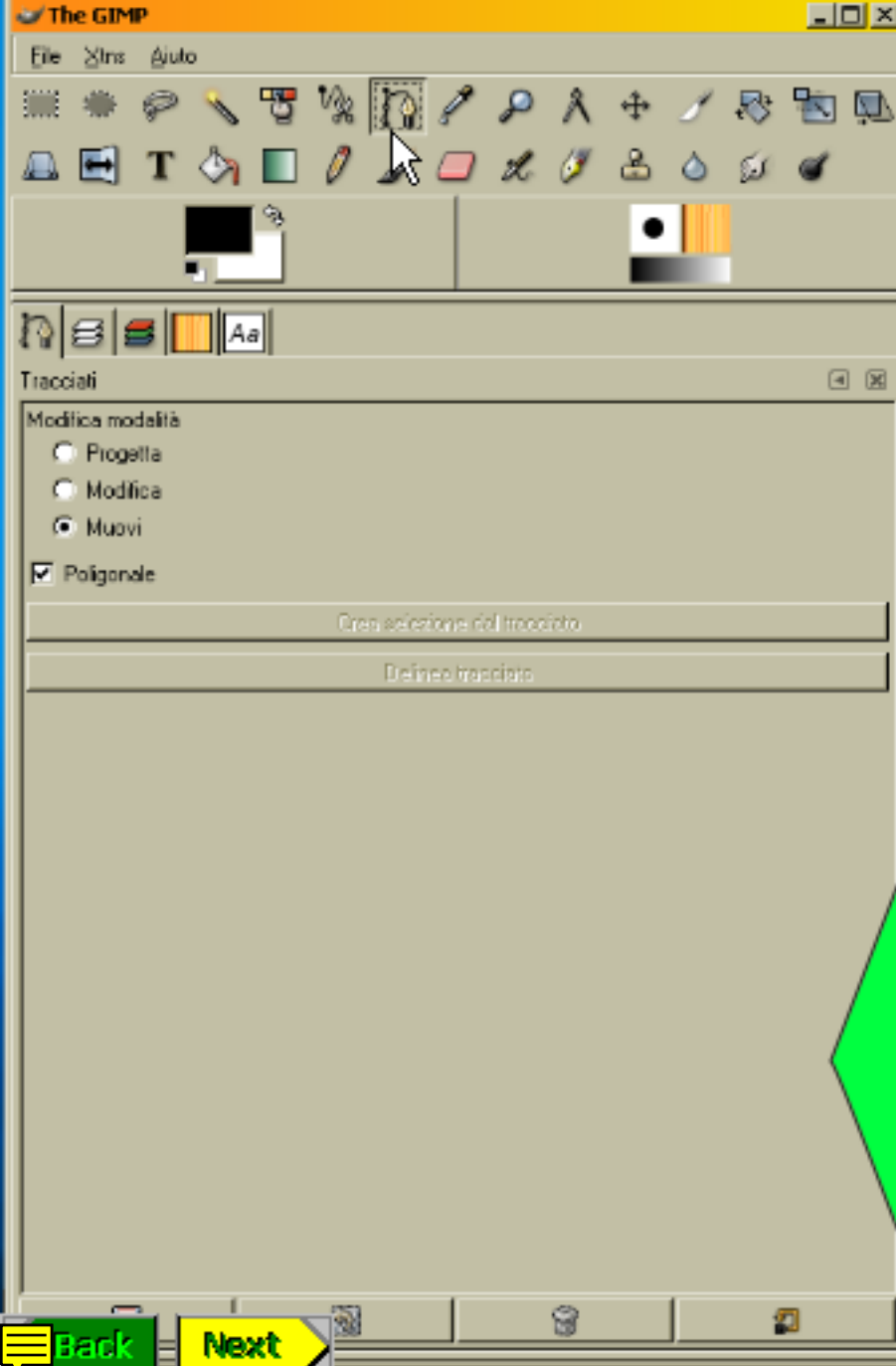


Lo strumento Forbici intelligenti è una parte interessante dell'equipaggiamento: è utile quando si prova a selezionare una zona definita da forti variazioni di colore ai margini

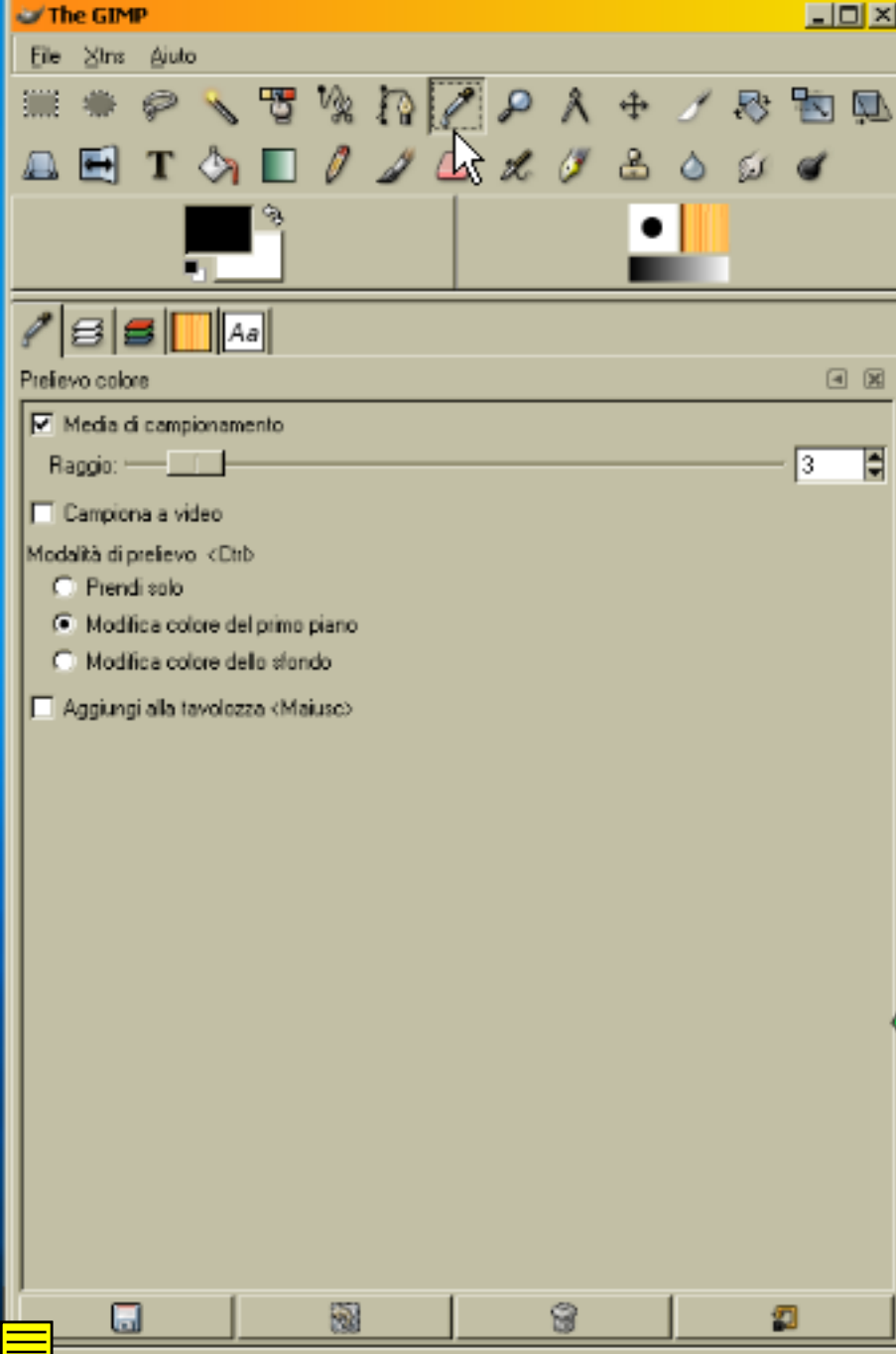


Back

Next



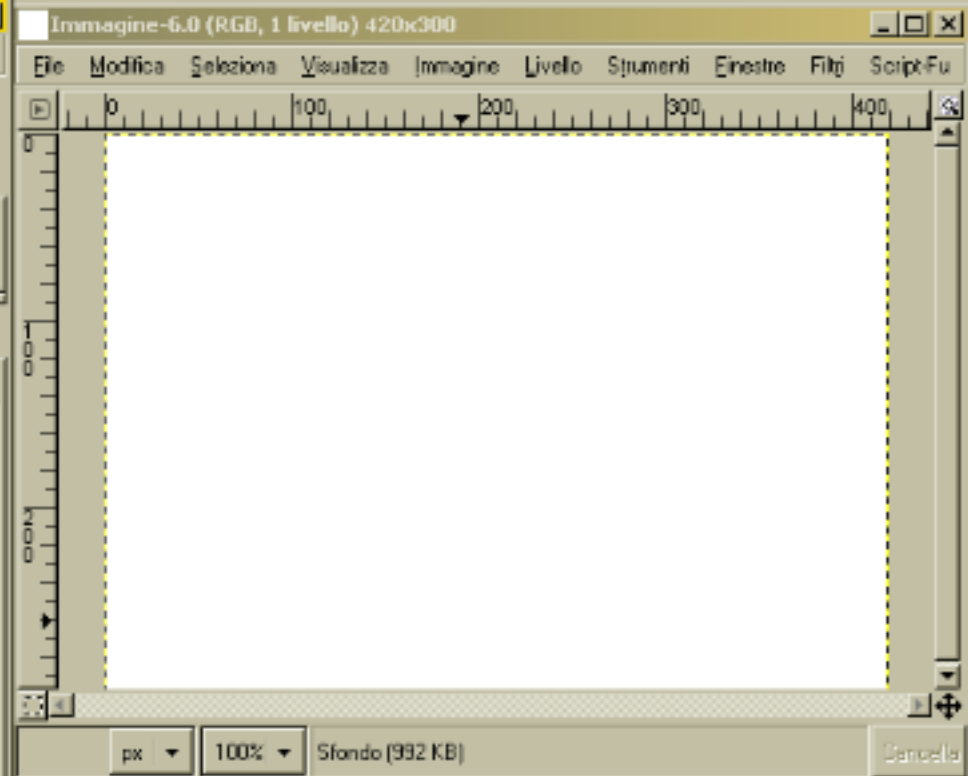
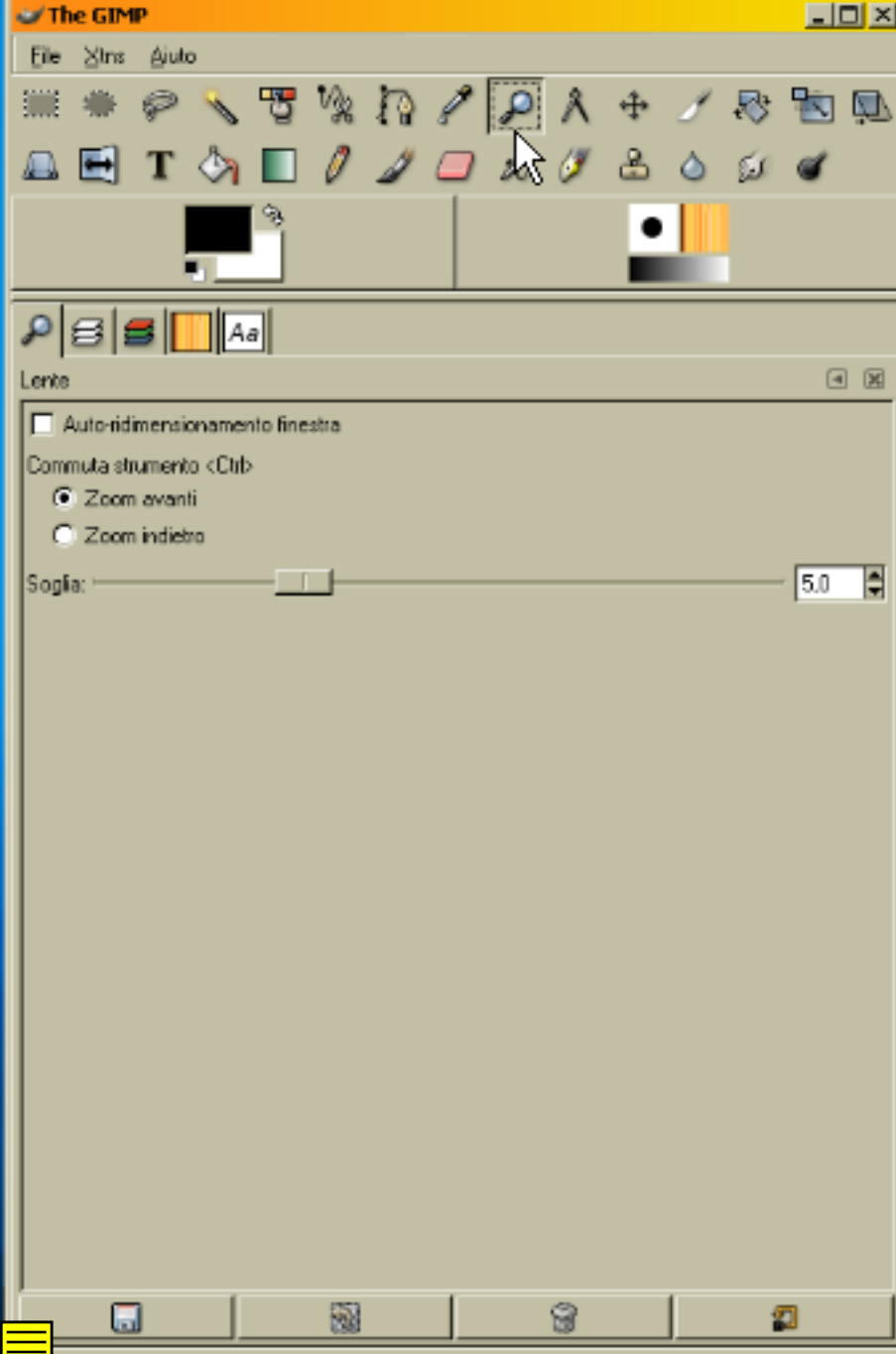
Lo strumento tracciati permette di creare selezioni complesse dette curve di Bezier. Con le curve è possibile disegnare o creare figure geometriche. I tracciati hanno una finestra tutta per loro: Finestre/Tracciati



Il prelievo del colore permette di catturare con precisione il particolare punto di colore che si vuole selezionare

Back

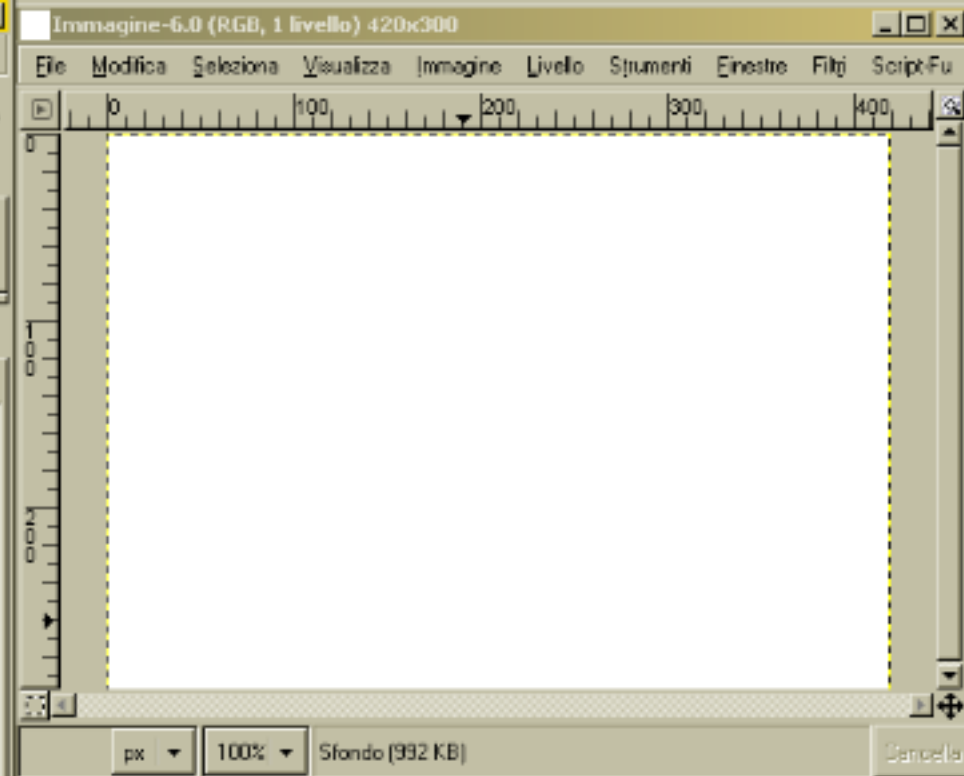
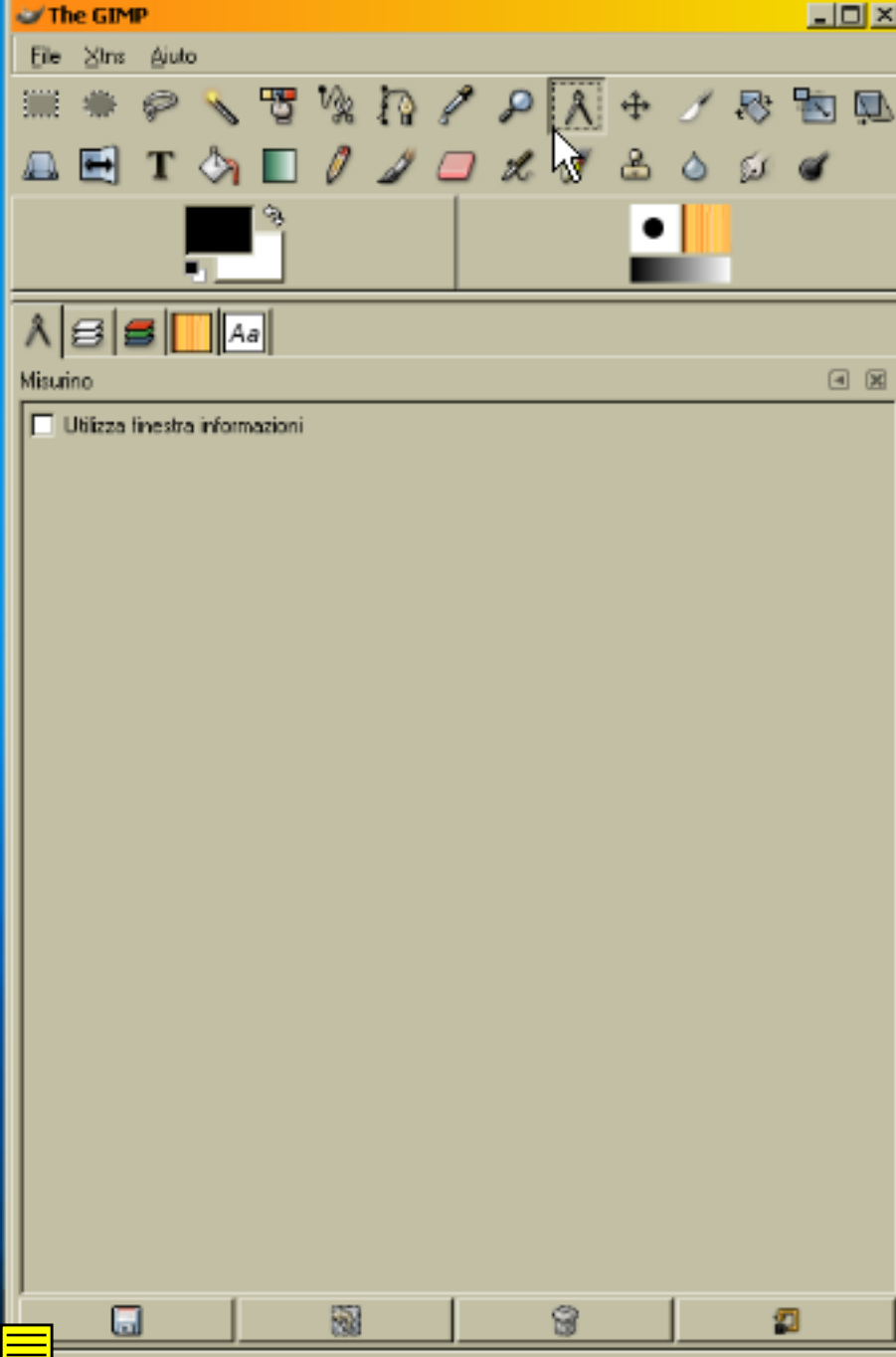
Next



Con lo zoom ci avviciniamo
o ci allontaniamo dalla
nostra immagine

Back

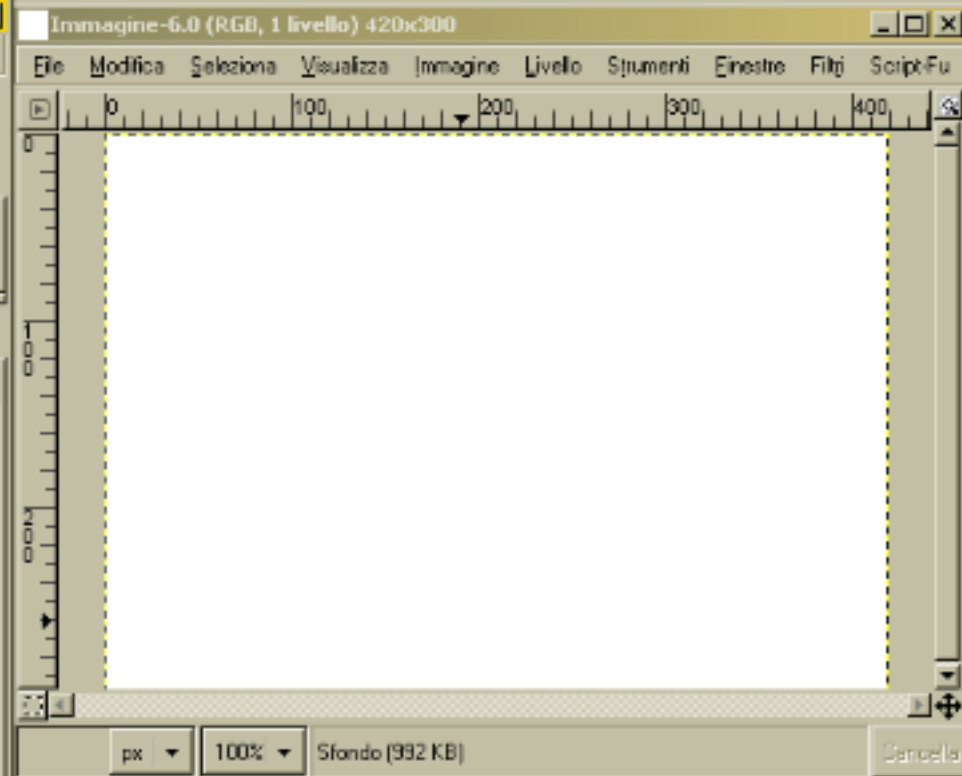
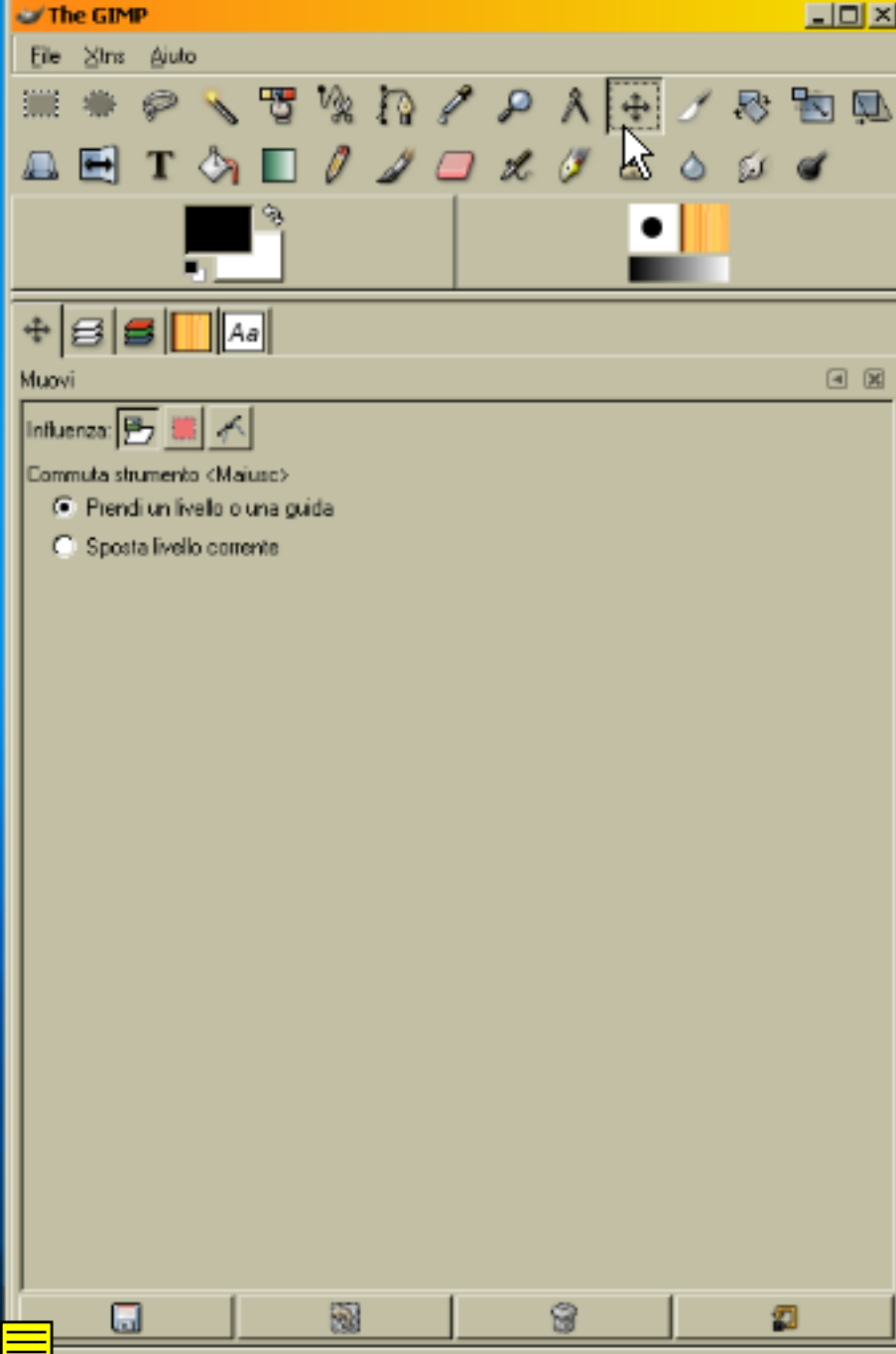
Next



Lo strumento misurino viene
usato per ottenere
informazioni sulla distanza
tra i pixel nell'immagine
corrente

Back

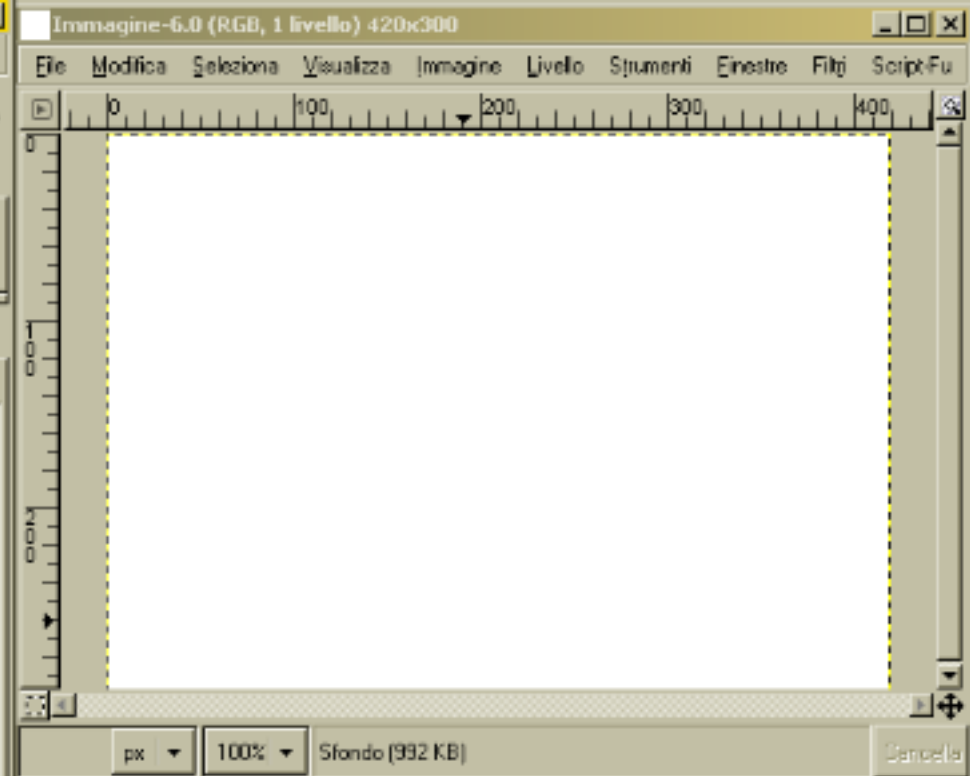
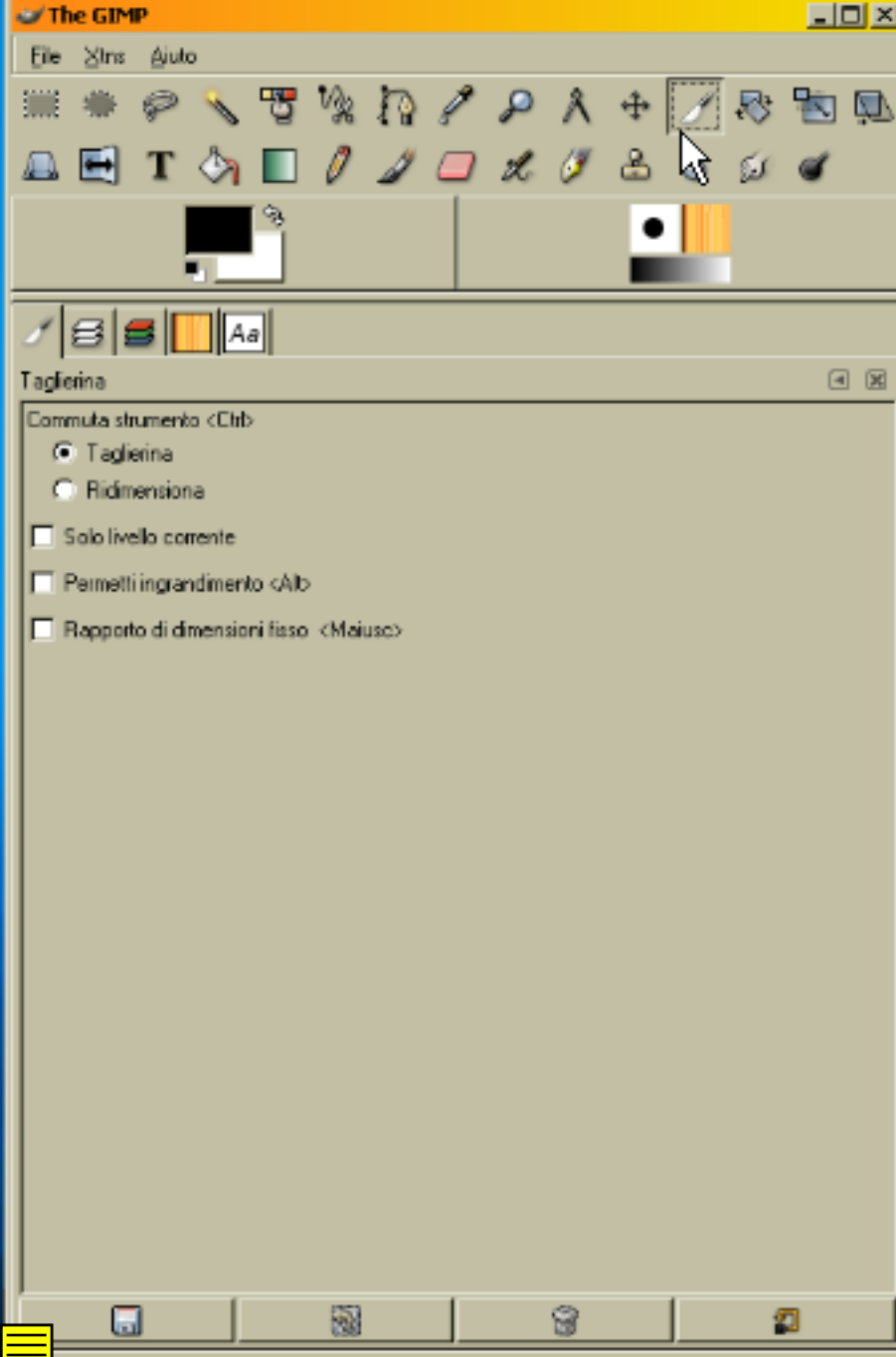
Next



Con questo strumento
spostiamo i livelli e le
selezioni del disegno

Back

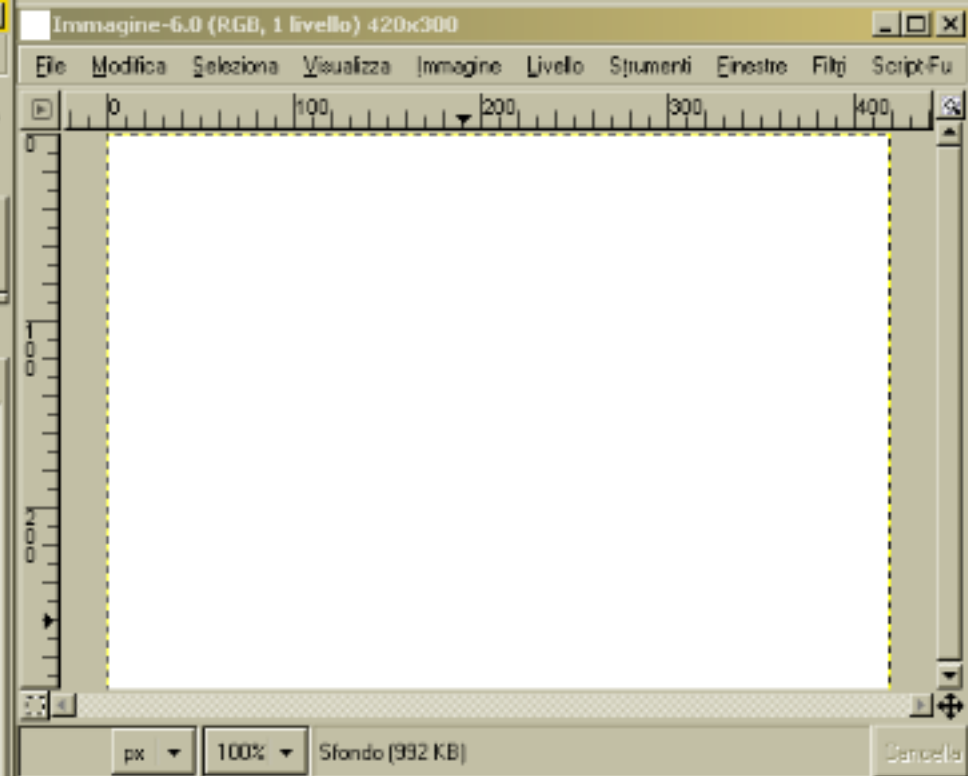
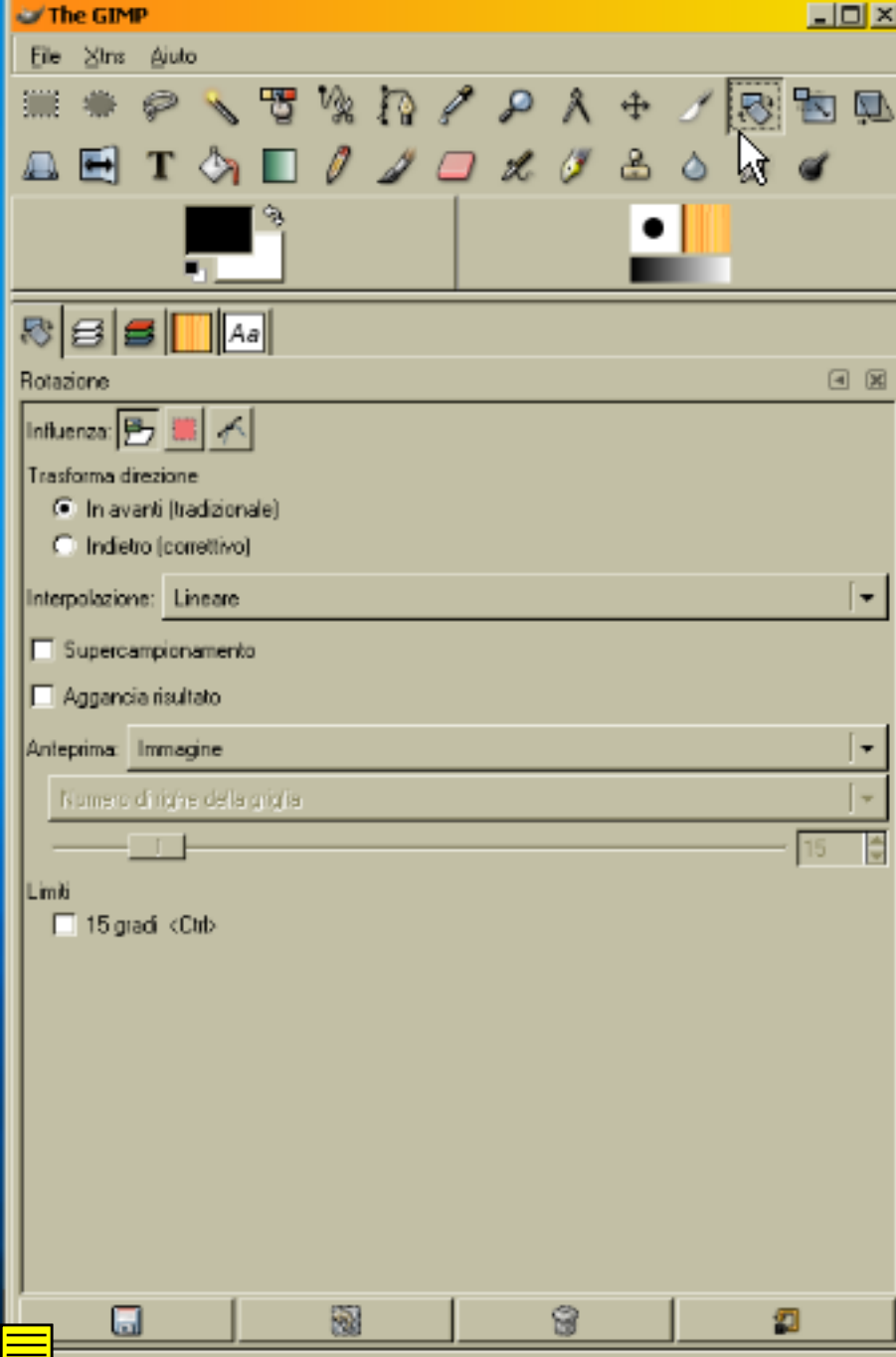
Next



L'opzione consente di
ritagliare e
ridimensionare l'immagine
a nostro piacimento

Back

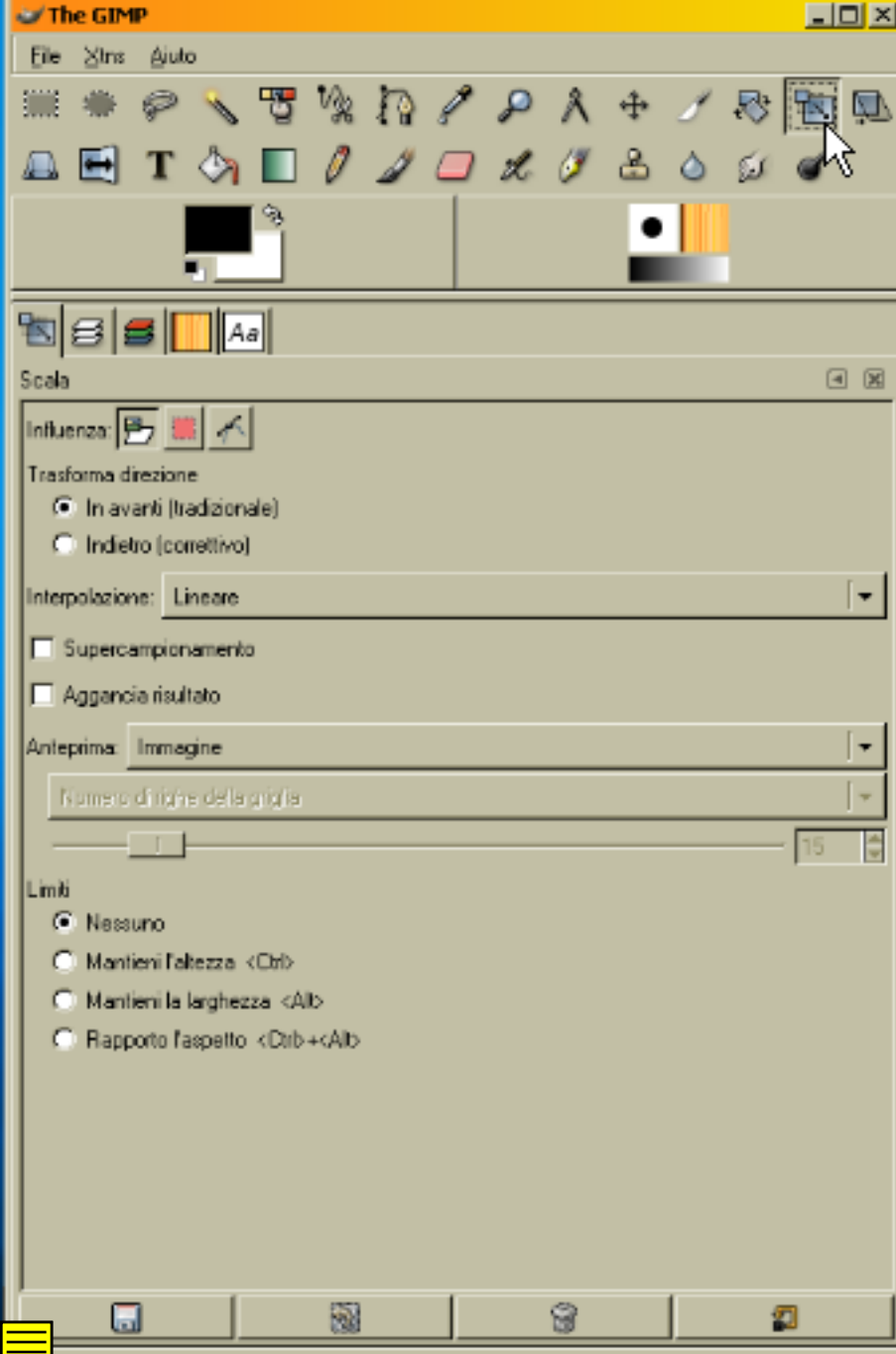
Next



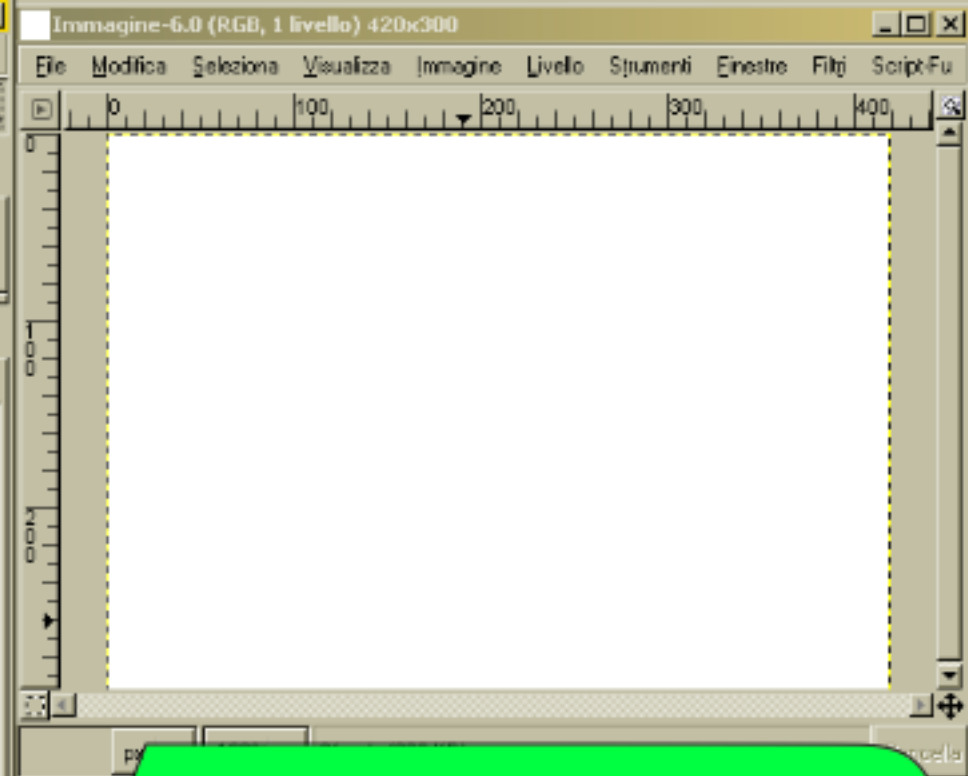
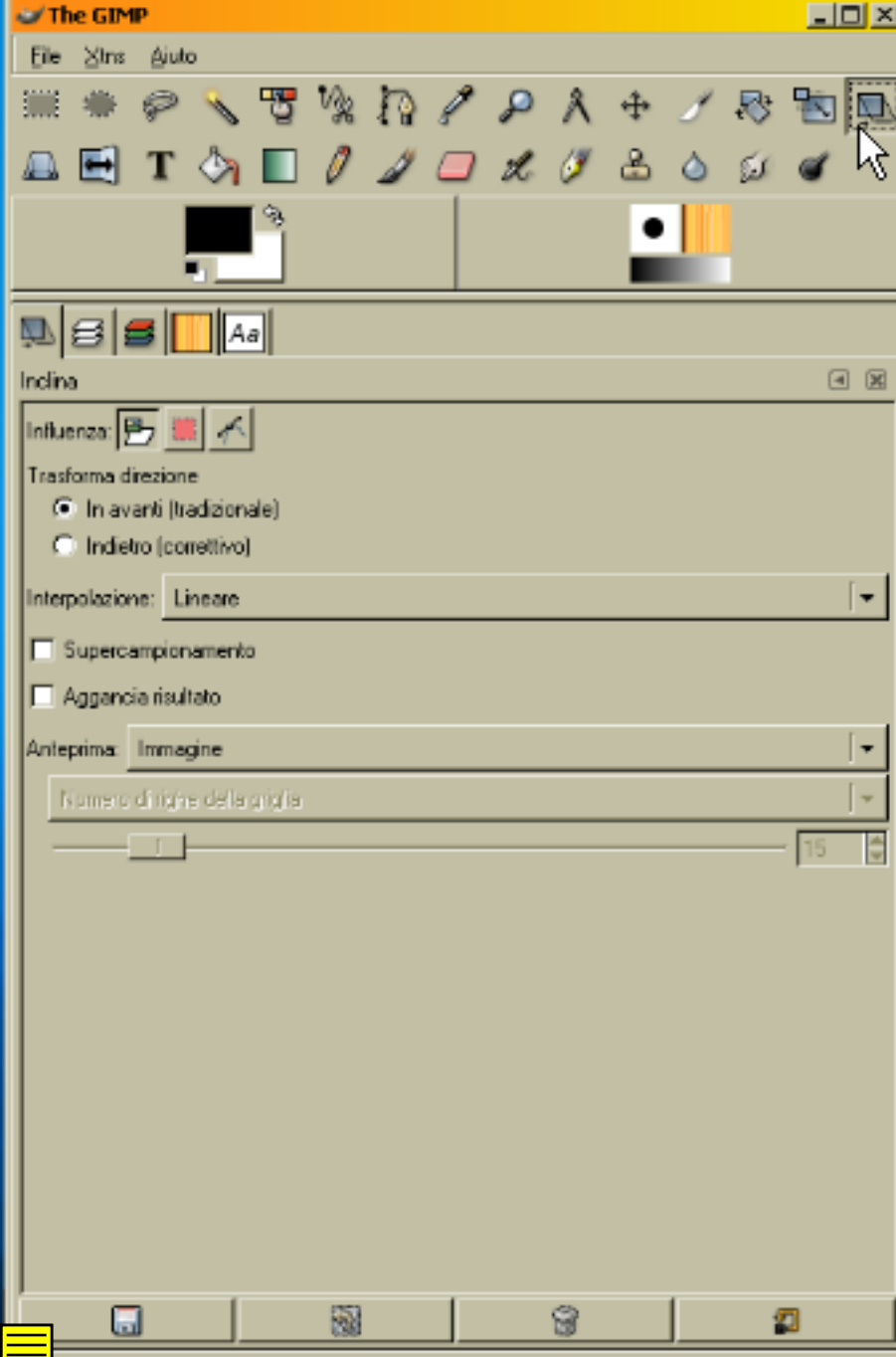
Lo strumento di
rotazione viene usato
per ruotare livelli o
selezioni

Back

Next



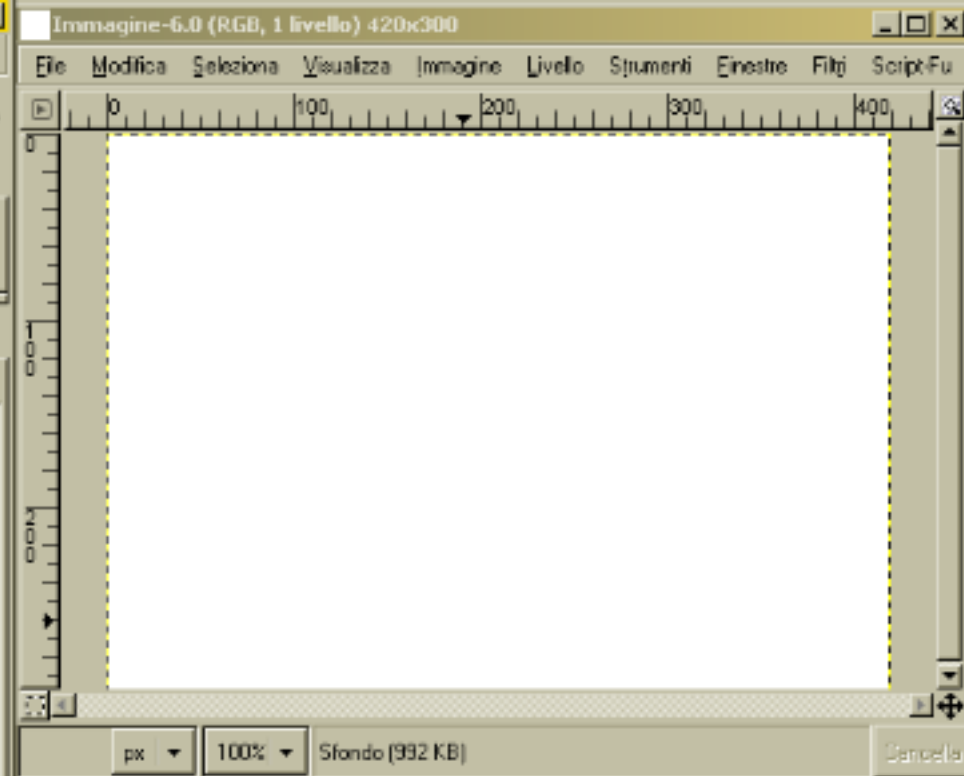
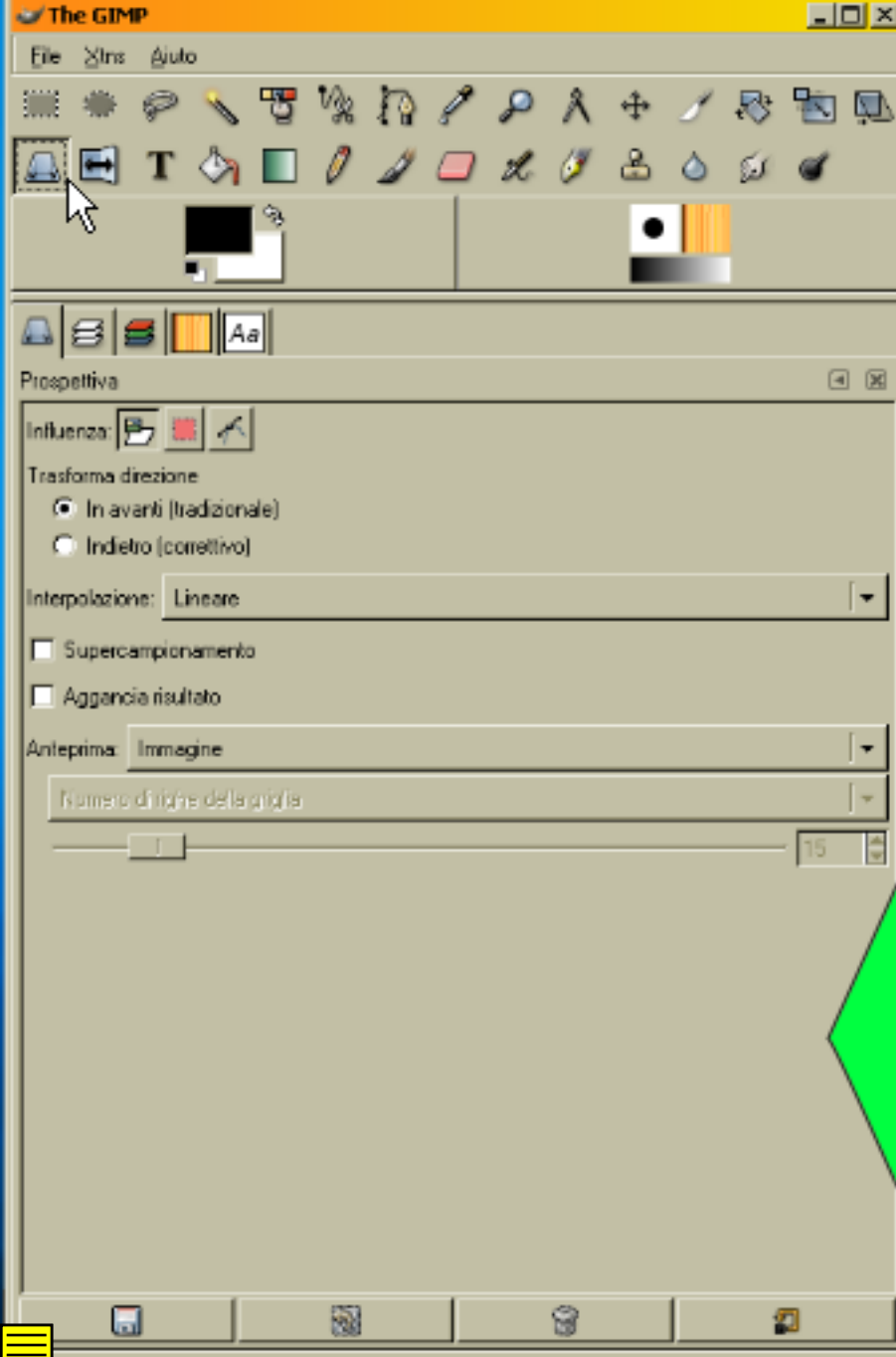
Lo strumento scala viene
usato per scalare i livelli,
le selezioni o i tracciati



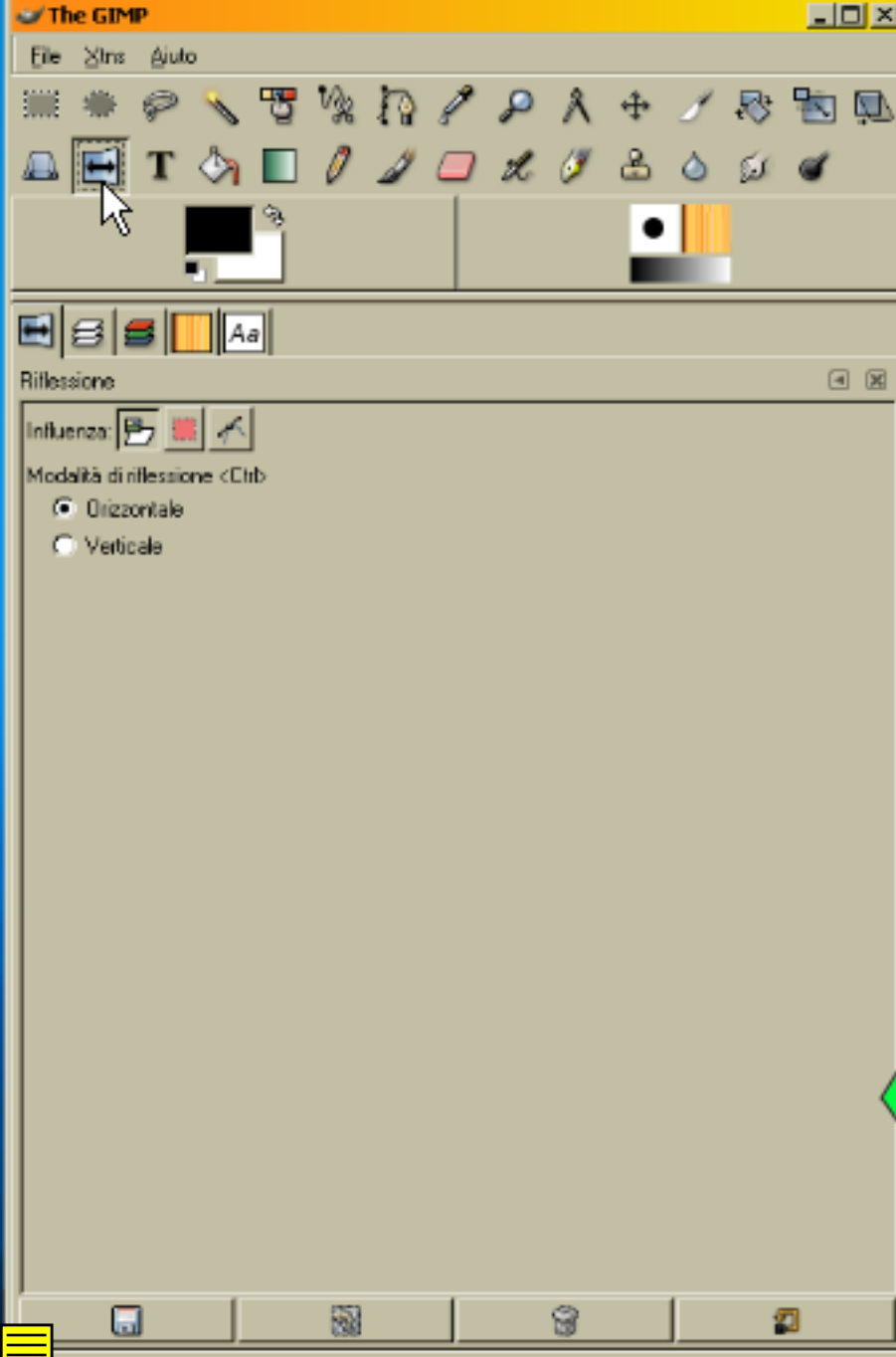
Lo strumento inclina viene usato per spostare una parte dell'immagine, di un livello o di un tracciato in una direzione, mentre la restante parte va nella direzione opposta

Back

Next



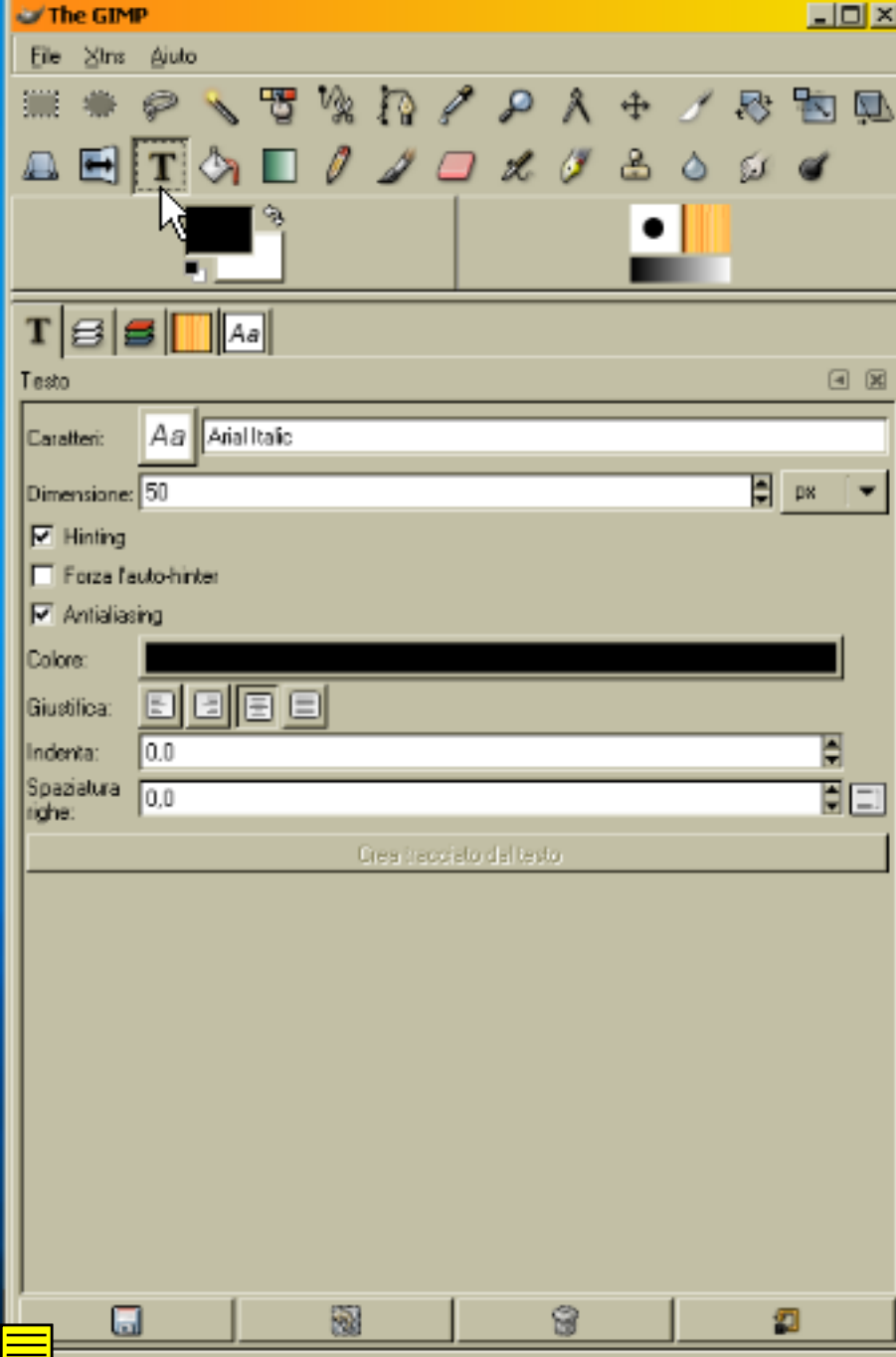
Lo strumento serve per cambiare prospettiva ad un'immagine o parte di essa, un livello o un tracciato. In pratica l'immagine viene distorta restringendone un lato per ingrandirne un'alto



L'opzione permette di realizzare un'immagine speculare rispetto a quella di base

Back

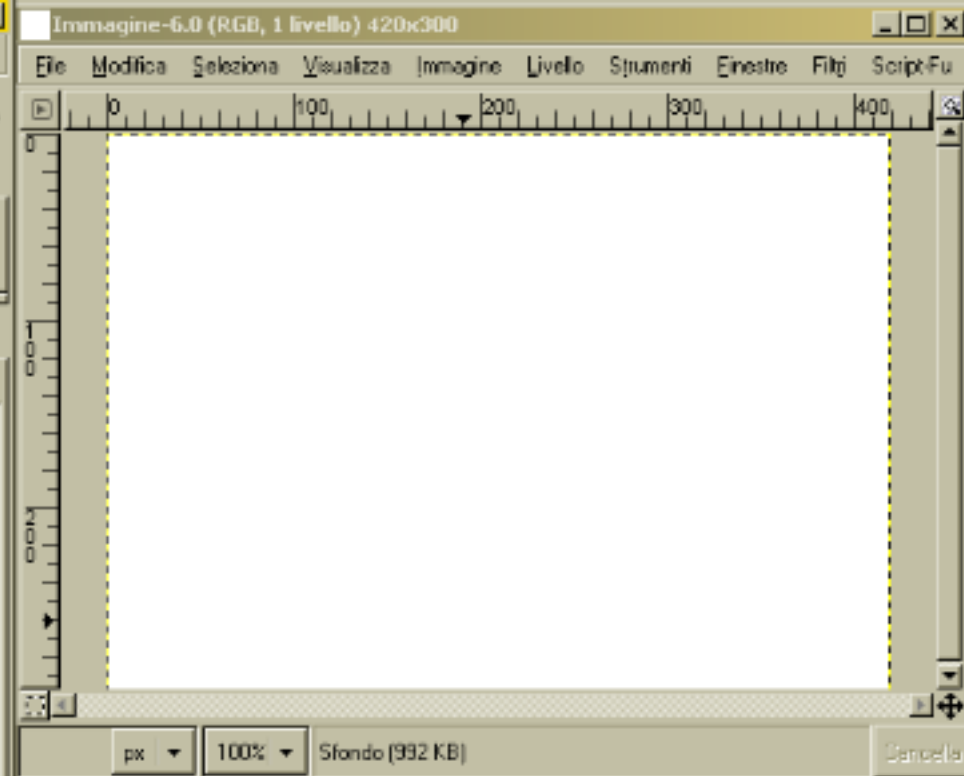
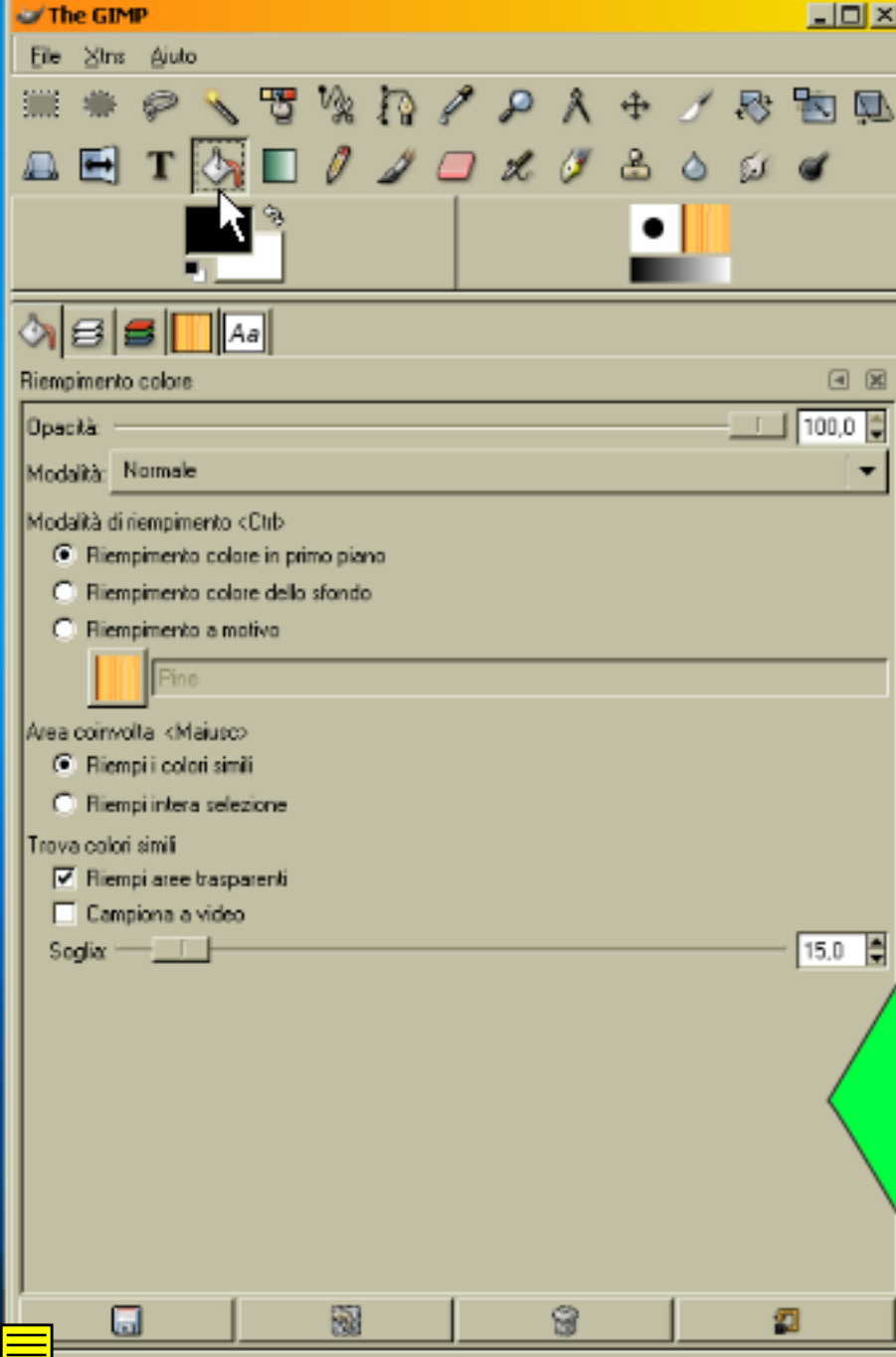
Next



Con questo strumento
possiamo inserire del testo
all'interno di un'immagine

Back

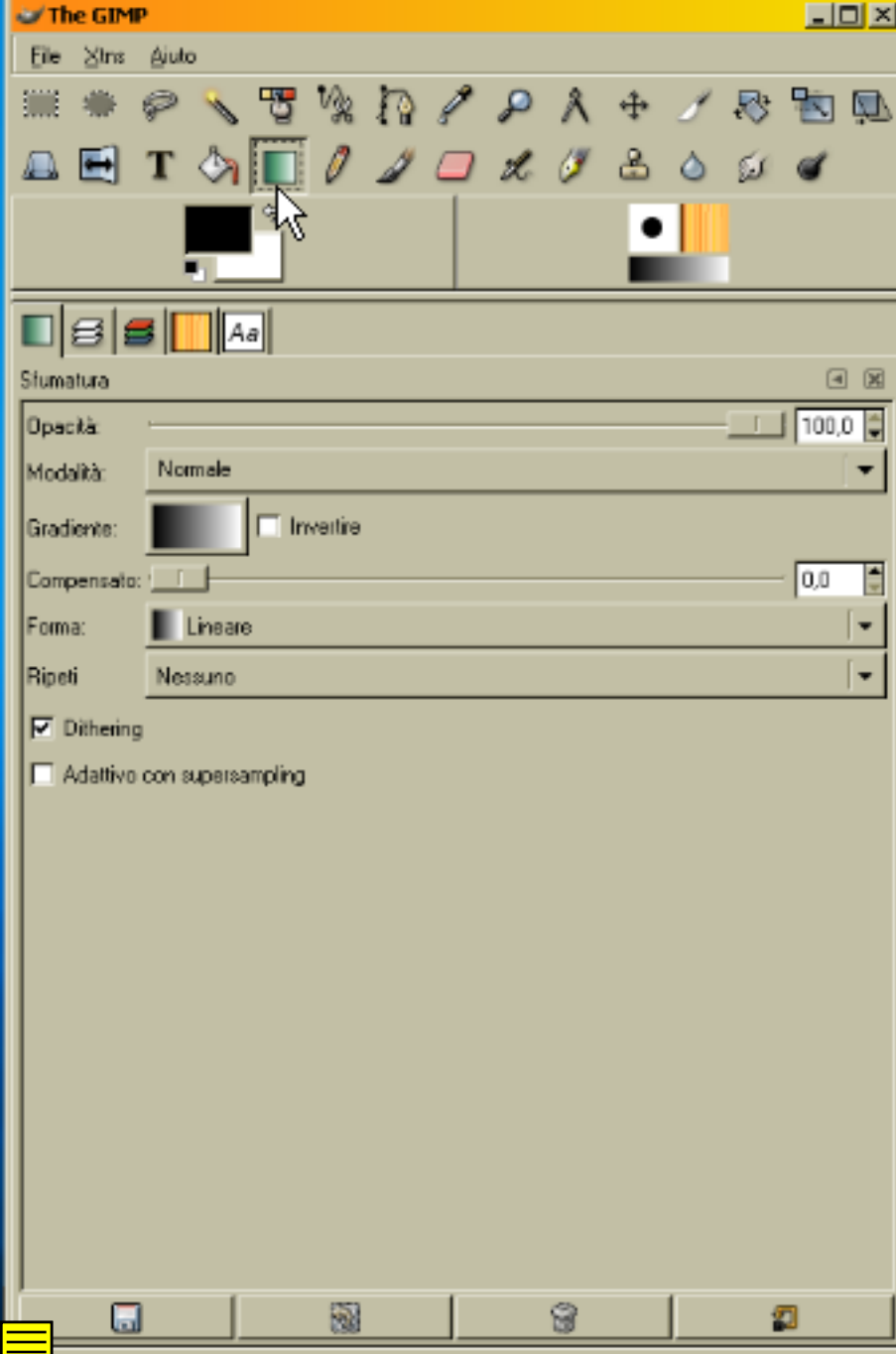
Next



Con "riempimento colore" possiamo tingere con un colore (o motivo) scelto la nostra immagine, o una sua parte

Back

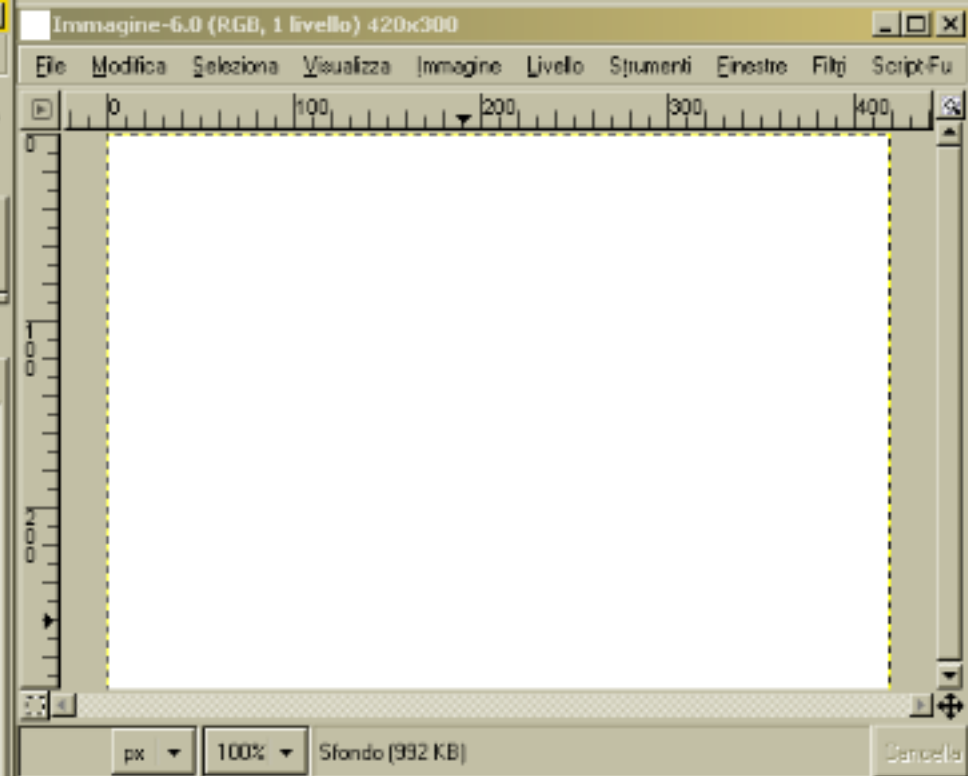
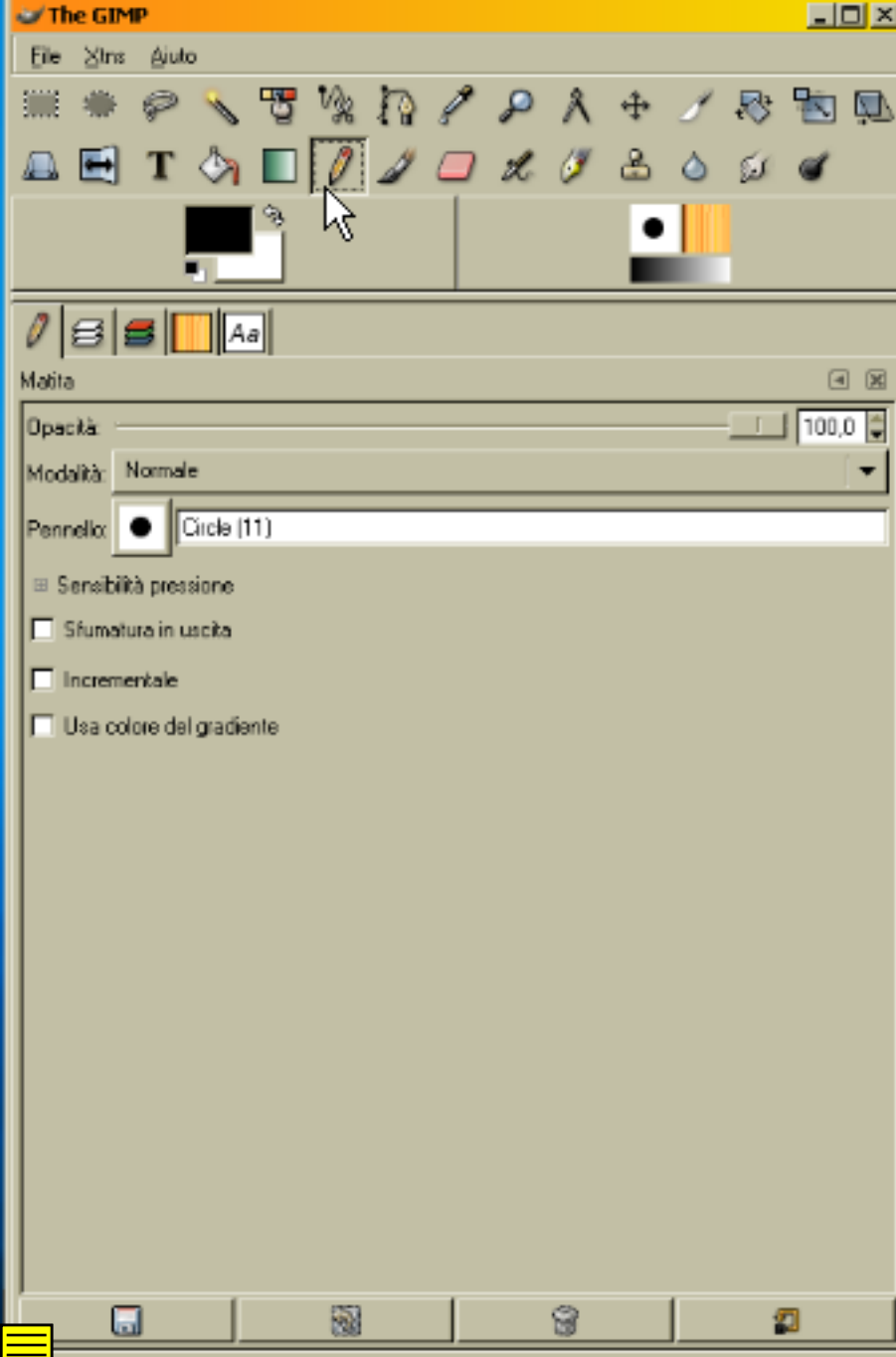
Next



Questa è l'opzione che ci consente di scegliere il gradiente di colore con cui riempire la nostra immagine

Back

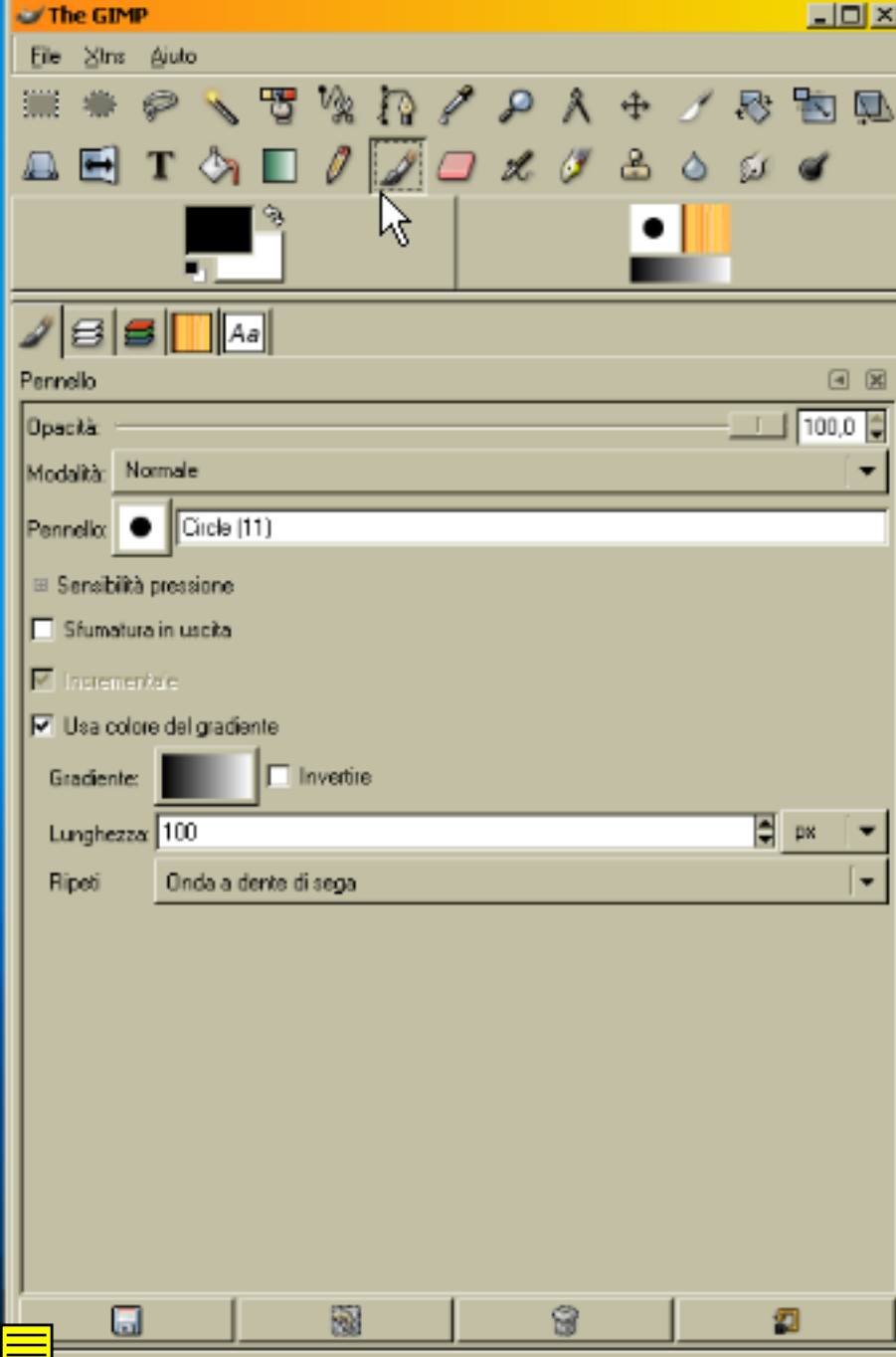
Next



La matita viene utilizzata
per disegnare linee nette
a mano libera

Back

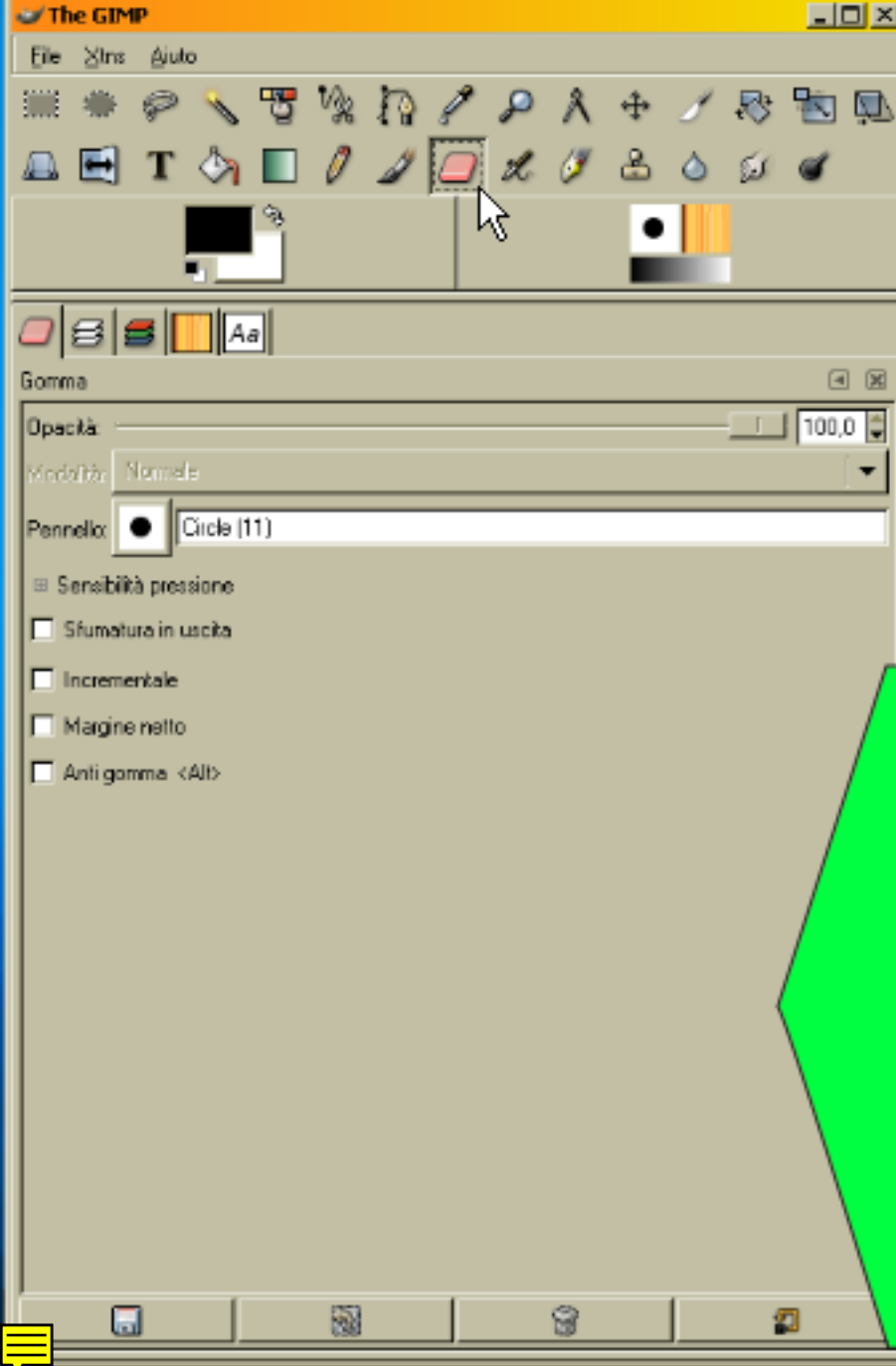
Next



Il pennello viene utilizzato per realizzare ogni tipo di tratto; a differenza della matita supporta i tratti sfocati

Back

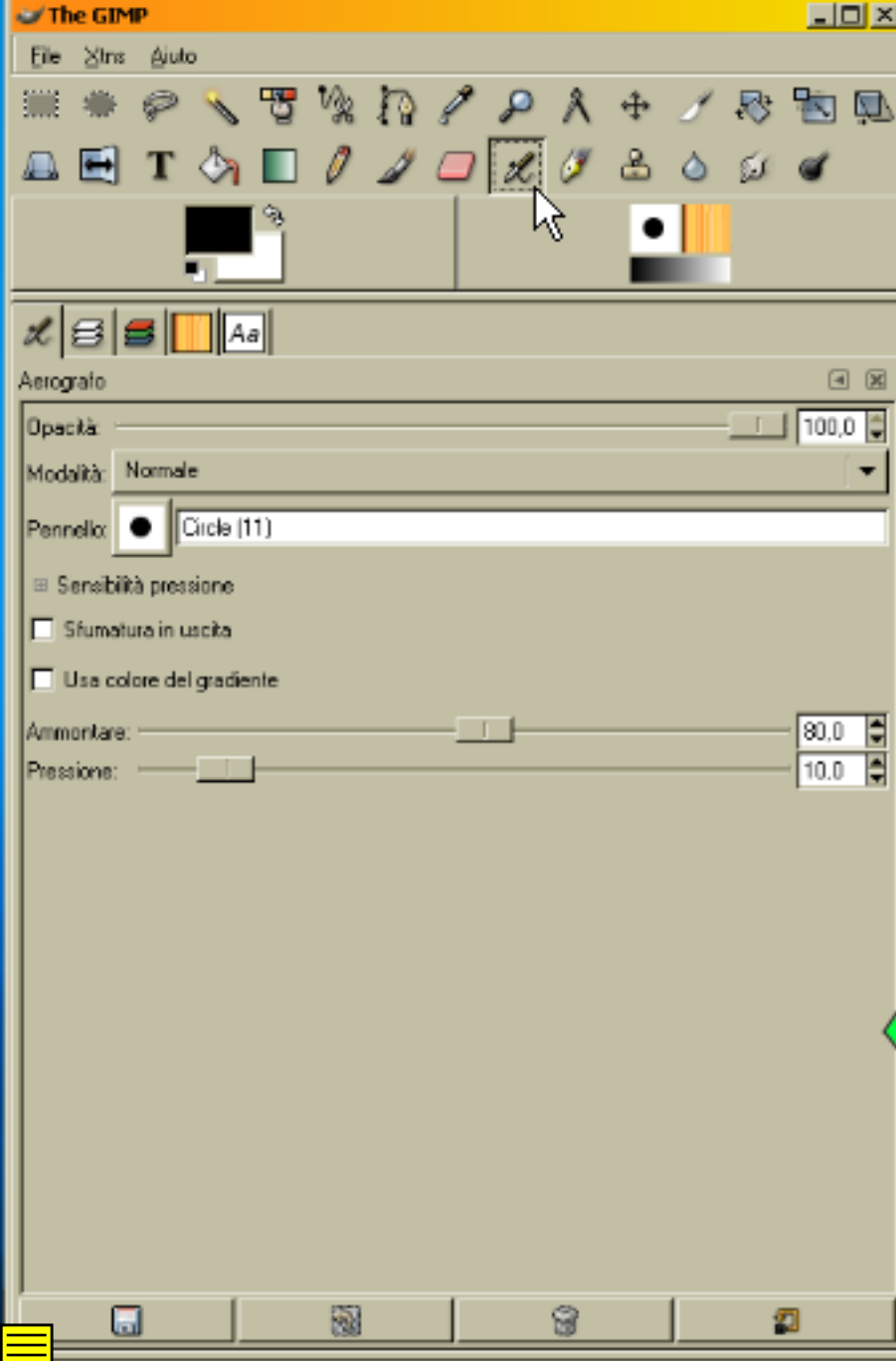
Next



La gomma viene usata per rimuovere aree di colore da un livello, selezione o immagine. Se la gomma viene usata su elementi che non supportano la trasparenza (un canale, una maschera di livello o il livello di sfondo se questo non ha un canale alfa), allora cancellando si mostrerà il colore di sfondo

Back

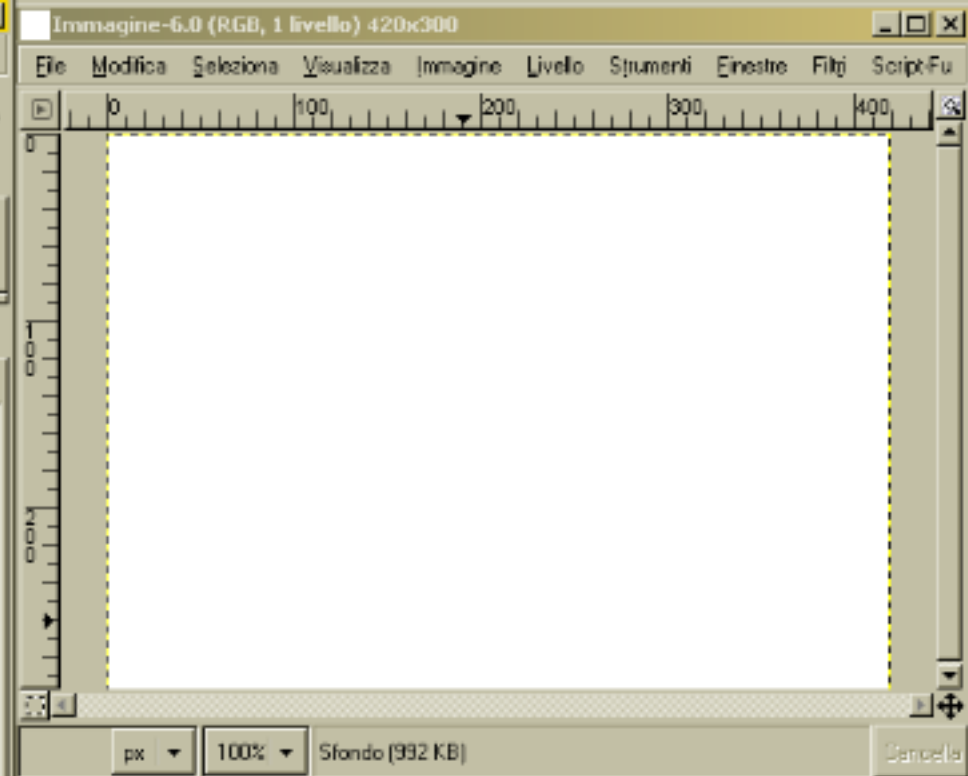
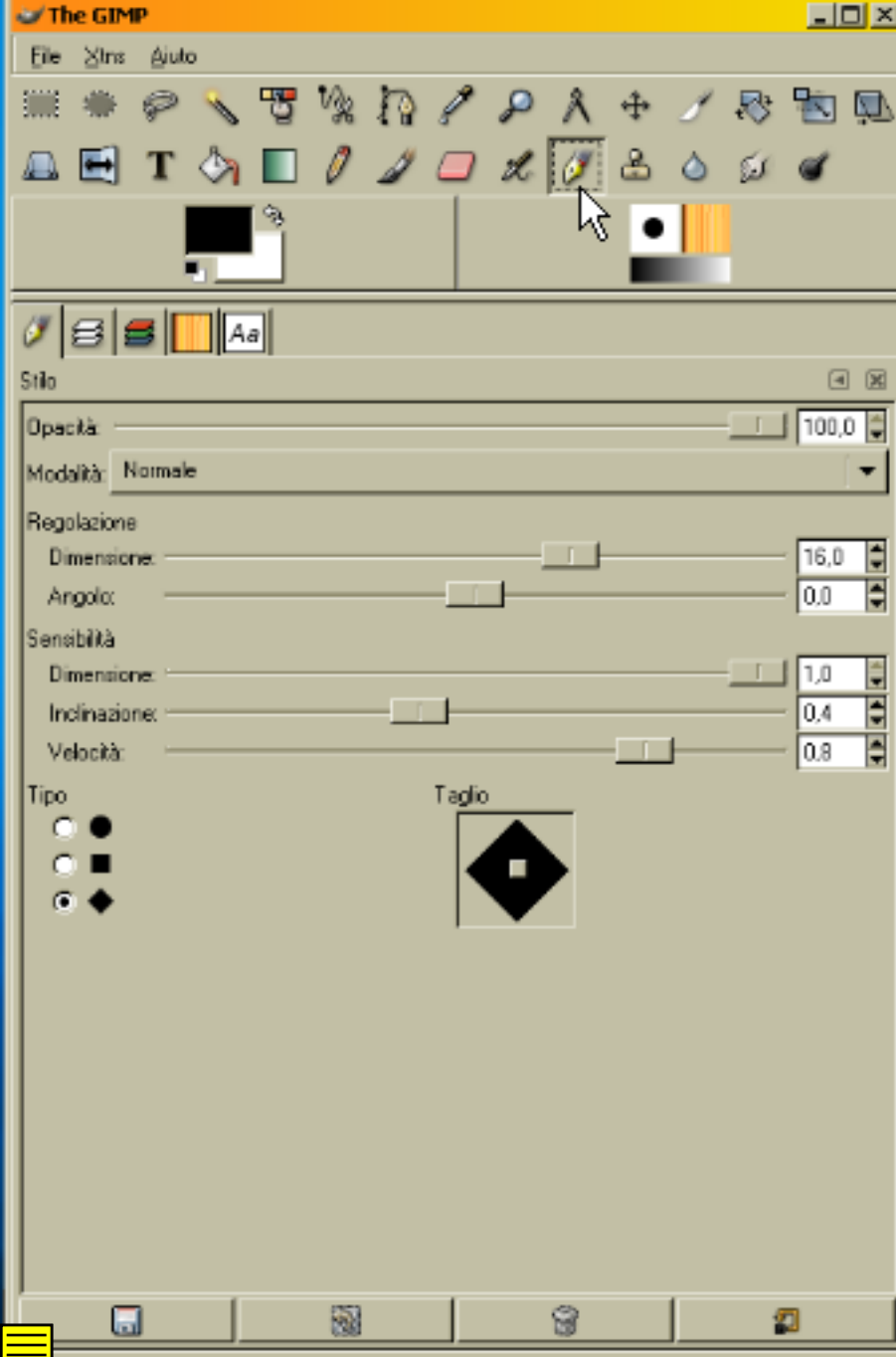
Next



Lo strumento aerografo è
adatto per realizzare delicate
superfici di colore

Back

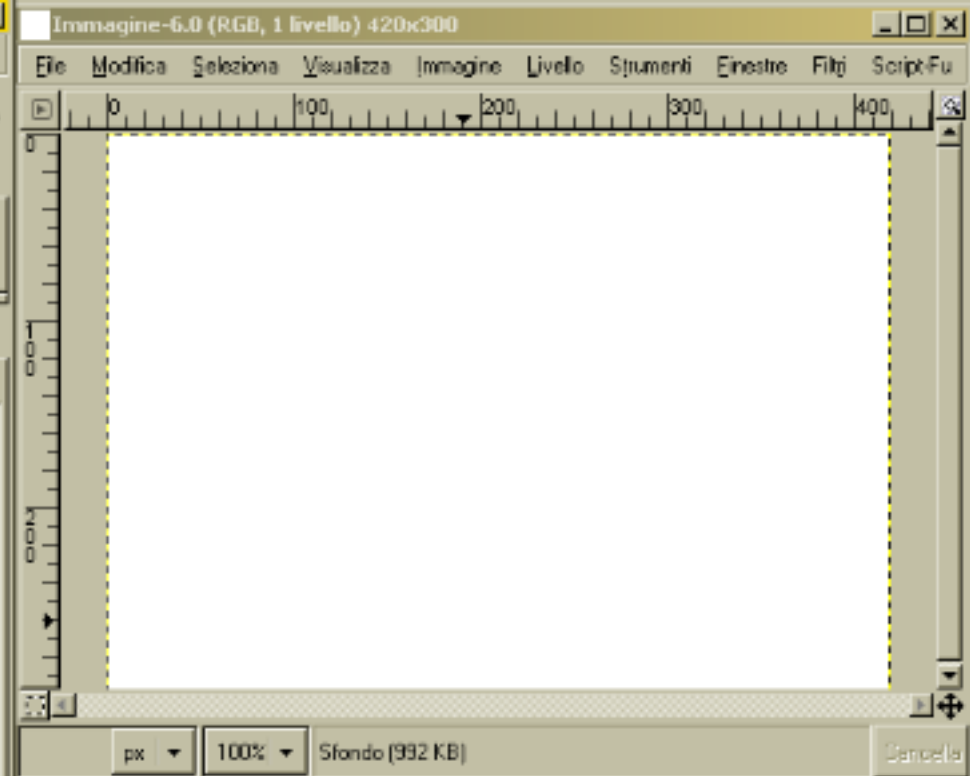
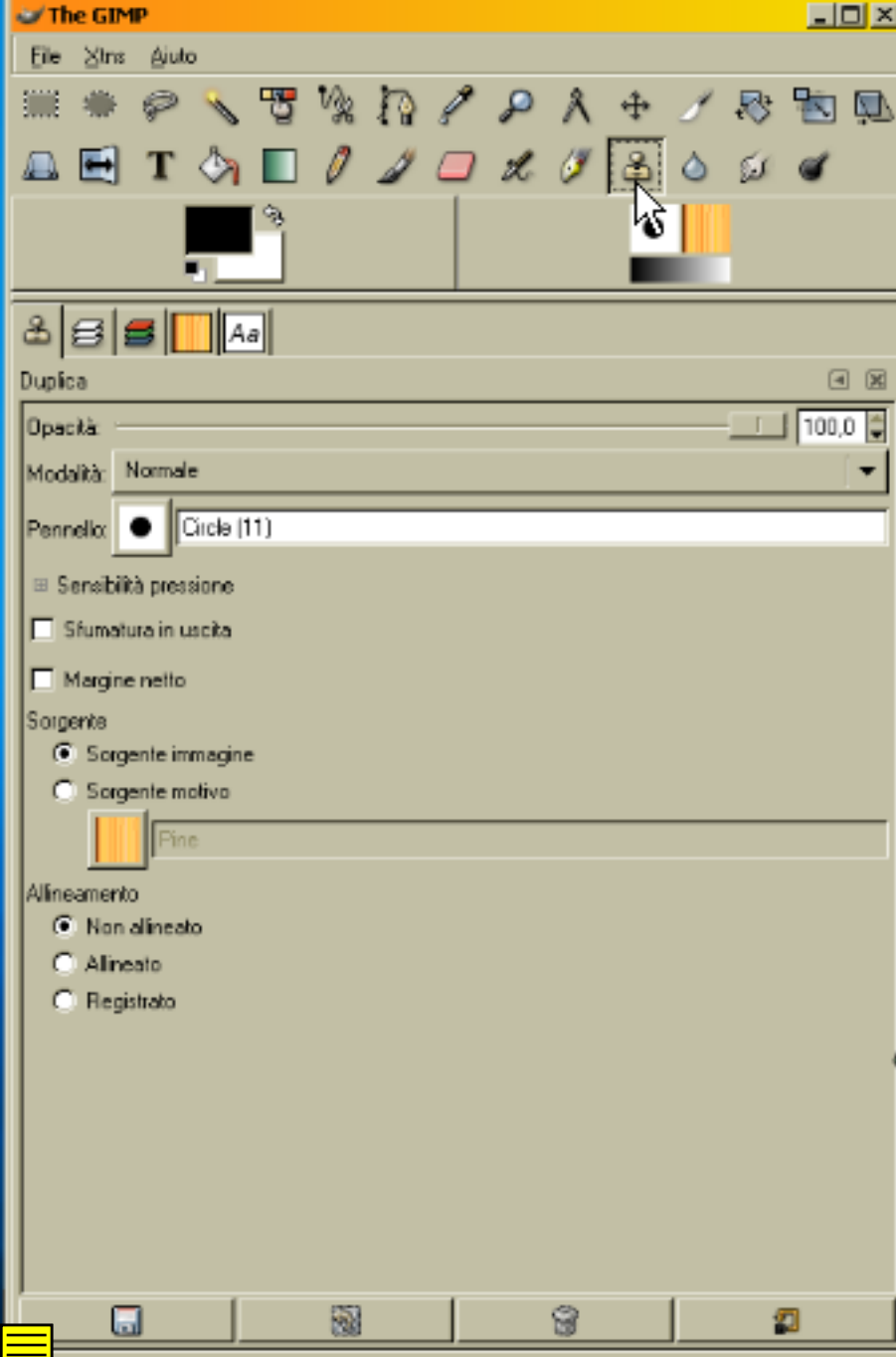
Next



L'opzione "disegna con stilo"
funziona quasi come un
pennello, ma ha un tratto più
deciso, simile a quello di una
penna stilografica

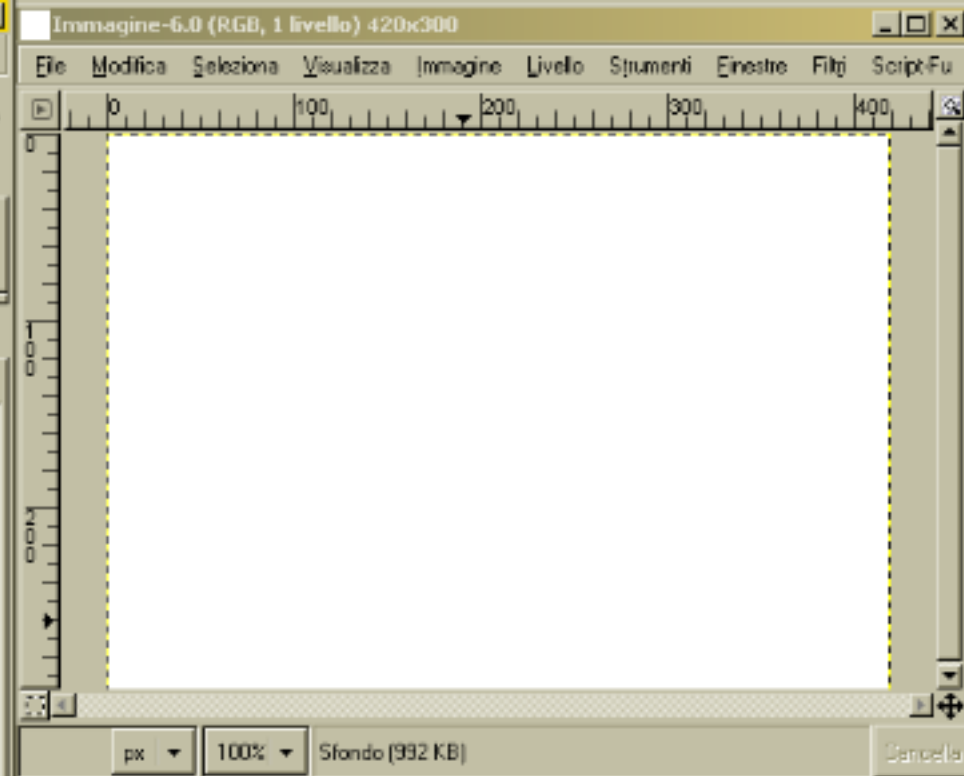
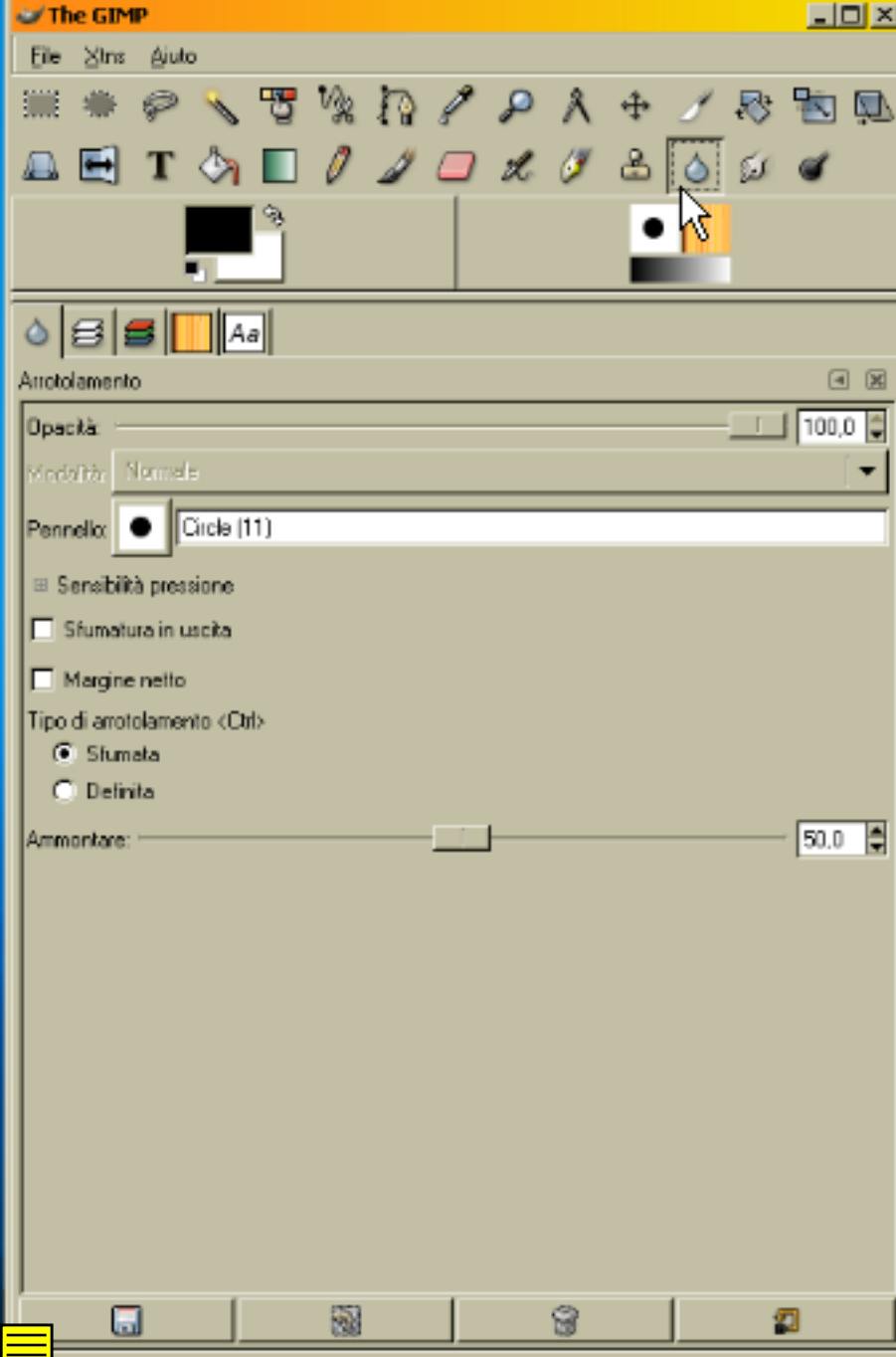
Back

Next



Lo strumento permette di disegnare utilizzando motivi o immagini.

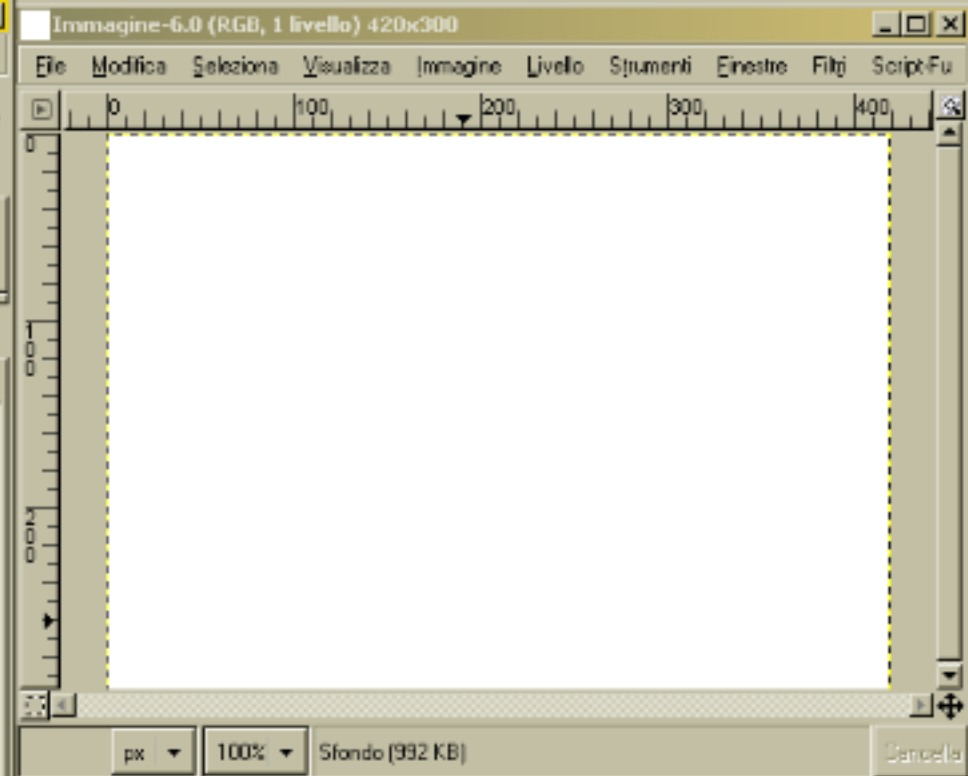
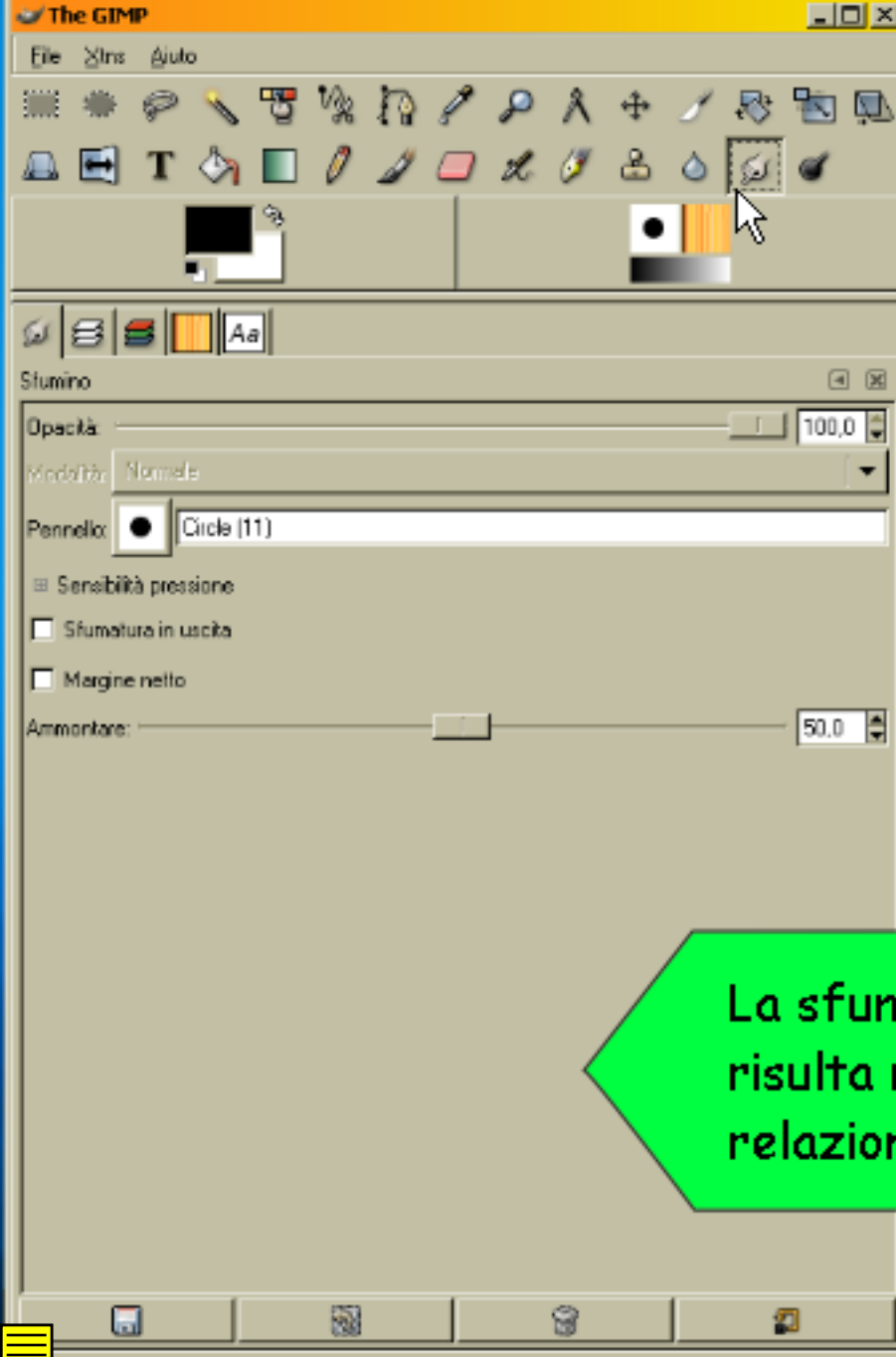
La funzione è simile a quella del pennello, con la differenza che, al posto del colore, useremo immagini o motivi



Lo strumento ci consente di sfocare i bordi o gli angoli di un'immagine

Back

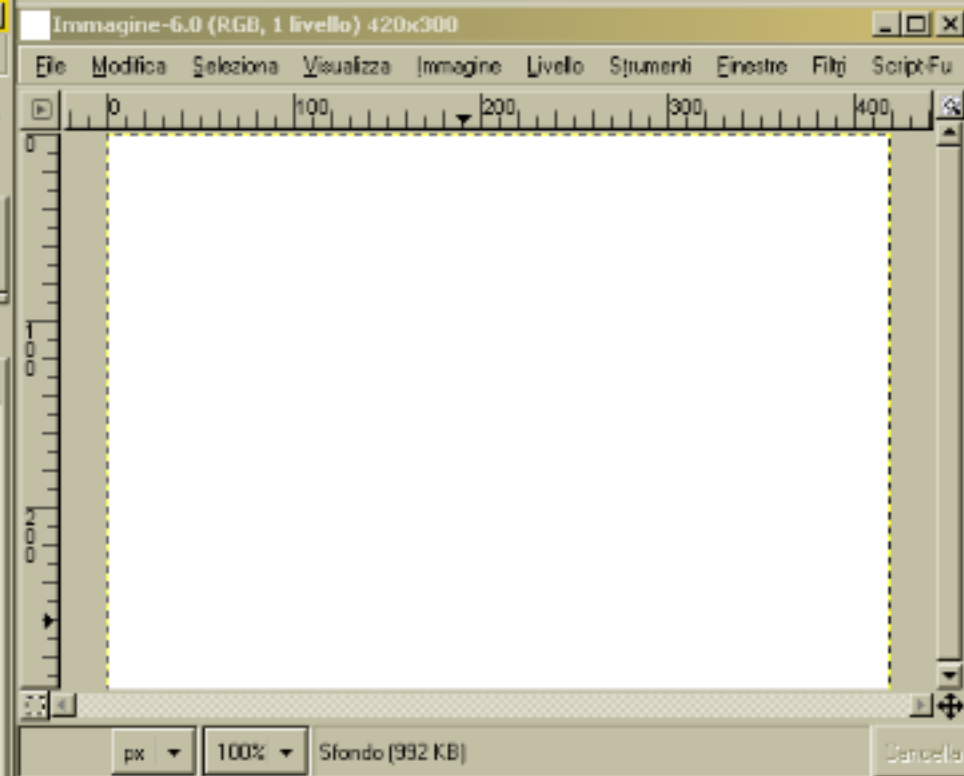
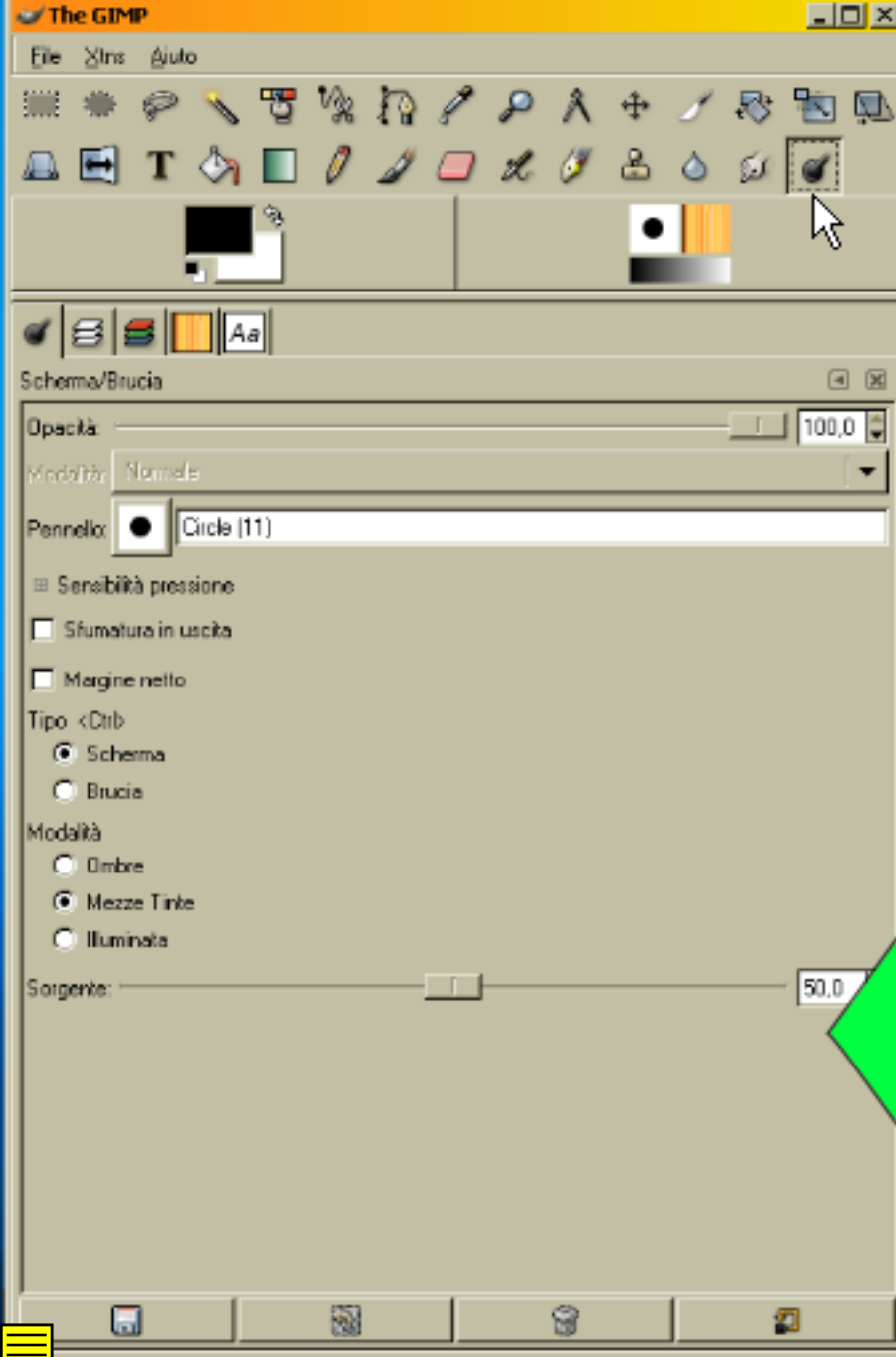
Next



La sfumatura realizzata con questa opzione risulta molto evidente, in particolar modo in relazione ai colori

Back

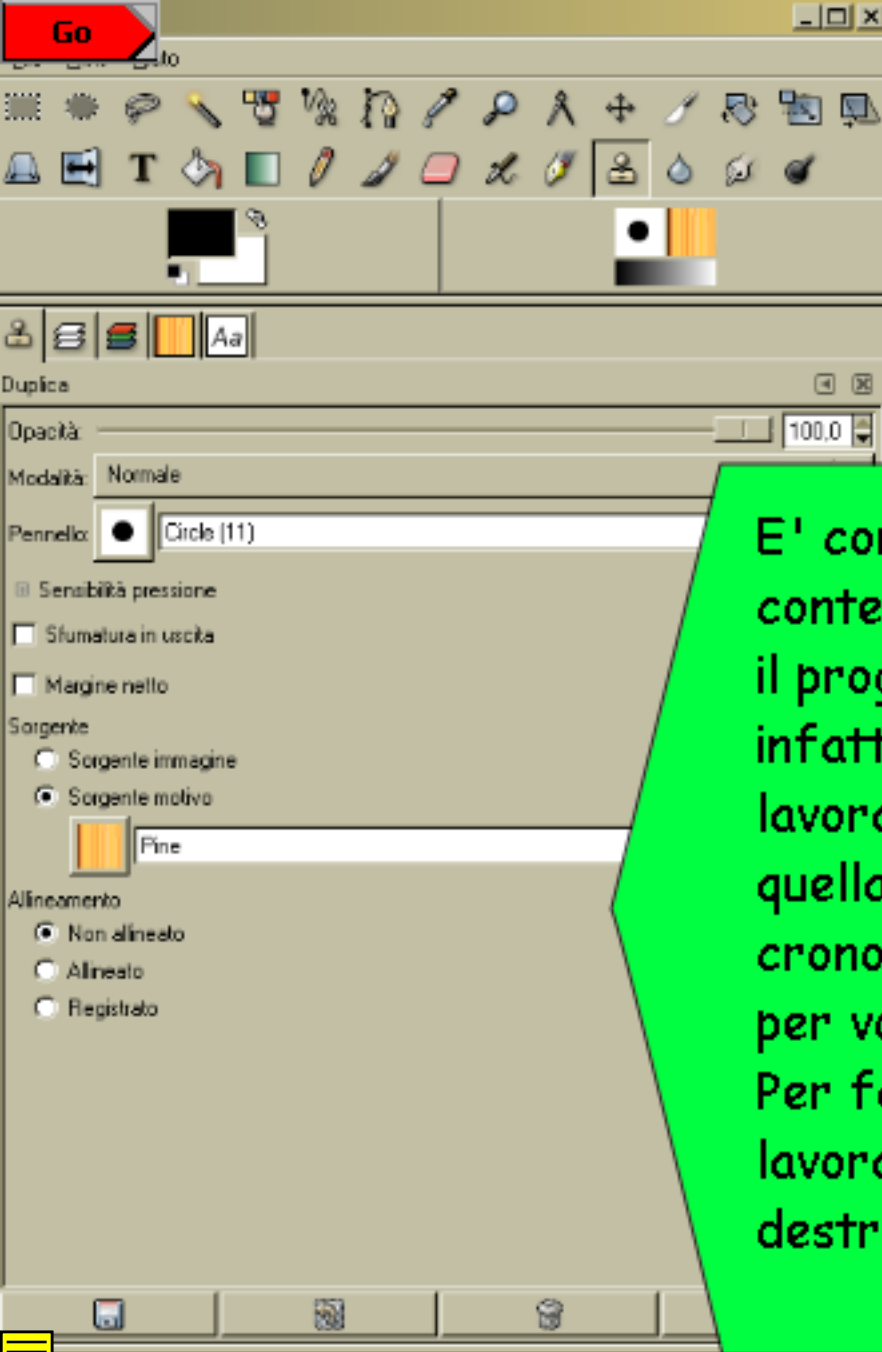
Next



L'opzione "schermo brucia" crea una sorta di effetto corrosivo da applicare all'immagine

Back

Next



E' consigliabile lavorare contemporaneamente sulle due finestre che il programma propone. Affiancandole, infatti, è possibile, nella finestra di destra, lavorare con la nostra immagine; mentre, in quella di sinistra, è possibile visualizzare la cronologia delle modifiche apportate volta per volta.

Per facilitare il lavoro, abbiamo preferito lavorare direttamente sulla finestra di destra, a tutto schermo