# Guida all'uso: GINIP 2.6.8

Per fare fotoritocco non è necessario comprare un programma commerciale. Si può usare GIMP, un software gratuito ma con un corredo di strumenti davvero ampio.



Di Nicola Martello

possibile fare fotoritocco serio senza spendere soldi per l'acquisto di un programma commerciale? La risposta è senza dubbio affermativa grazie a GIMP, da diversi anni un importante riferimento nel mondo del software gratuito. GIMP non offre certo la potenza di un applicativo come il recente Photoshop CS5, ma dispone comunque di un set di strumenti che permette di andare ben oltre il semplice ritocco di base. E, naturalmente, il suo prezzo è imbattibile.

In questa guida all'uso esamineremo in dettaglio questo programma e descriveremo le operazioni necessarie per compiere le operazioni più frequenti quando si tratta di migliorare una foto e di creare documenti grafici con oggetti come cornici e scritte. Poiché il numero degli esempi che faremo è piuttosto elevato, abbiamo deciso di dividerli in due parti: la prima contiene i dieci casi più semplici, mentre nella seconda – che troverete sul prossimo numero di *PC Professionale* – esamineremo elaborazioni più sofisticate ma ancora alla portata di qualunque appassionato dotato di un minimo di buona volontà.

## Alla scoperta di GIMP

GIMP, acronimo di *Gnu Image Manipulation Program*, è un applicativo gratuito e open source per il fotoritocco i cui strumenti sono cresciuti e migliorati con il tempo e oggi consentono elaborazioni grafiche anche piuttosto sofisticate. Il software, giunto alla release 2.6.8, è disponibile per Windows, Mac OS X e Unix/Linux. Può essere scaricato dal sito *www. gimp.org* ed è liberamente distribuibile secondo i termini della *Gnu General Public License*.

Per realizzare questa quida abbiamo utilizzato la versione per Window di GIMP. Fin dal primo avvio si nota subito una differenza con i tradizionali programmi grafici per il sistema operativo Microsoft: l'interfaccia non occupa l'intero schermo, ma è costituita da finestre indipendenti, posizionabili a piacere. Quelle visibili di default sono tre: il pannello Stru*menti*, l'anteprima del documento e un pannello a schede che permette di avere a portata di mano i livelli, i canali, i tracciati e una serie di altri tool. Chi preferisce che l'area di lavoro occupi l'intero desktop deve semplicemente cliccare il tasto Ingrandisci, in alto a destra, come si fa di consueto con gli applicativi per Windows. I documenti aperti successivamente appaiono sempre in nuove aree di lavoro flottanti e totalmente autonome. Premendo i tasti Alt e Tab si può passare da un'area



di lavoro all'altra. Le finestre flottanti sono in effetti un po' fastidiose, soprattutto per chi è abituato ai programmi in cui i pannelli degli strumenti sono agganciati ai lati dello schermo. È abbastanza facile, infatti, che prima o poi finiscano col ricoprire una parte dell'area di lavoro che si vuole utilizzare. Per fortuna i moderni display dal rapporto d'aspetto di 16:9 o di 16:10 offrono un desktop molto ampio, in cui le zone laterali si prestano bene a contenere tali pannelli senza sacrificare troppo l'anteprima del documento in fase di lavorazione.

Un altro aspetto fastidioso di GIMP è l'impossibilità di chiuderlo in icona con un clic. Viene istintivo provare a cliccare l'apposito pulsante dell'area di anteprima, che però ha effetto solo su quest'ultima: i pannelli *Strumenti* e *Livelli, Canali, tracciati...* possono essere chiusi ma non ridotti ad icona e chiudendo il primo si esce anche dall'intero programma. Occultare tutte le finestre visibili sfruttando l'apposito pulsante della barra strumenti di Windows è quindi l'unico modo per nascondere totalmente alla vista GIMP.

**Un veloce esame degli elementi** visibili di default nell'interfaccia grafica consente di notare che le icone rappresentative degli strumenti e delle opzioni sono chiare e ben fatte. Il loro significato è di immediata comprensione grazie anche ai *tooltip* (suggerimenti) che appaiono se si lascia per

# TIPS

## Un'interfaccia più convenzionale

**C** hi preferisce un'interfaccia in stile Photoshop e, soprattutto, vuole che le finestre di GIMP si chiudano tutte quando si preme il tasto *Riduci a icona* può scaricare GimPhoto (*www.gimphoto.com*), basato sulla versione 2.4.3 in inglese di cui modifica l'interfaccia con il tool GimPad 1.1. Purtroppo il comando di riduzione a icona con un solo clic funziona con Windows Vista, XP e 2000 ma non con Windows 7.



un secondo il cursore sopra di esse. Le finestre previste da GIMP sono parecchie e attivandole tutte si rischia di intasare lo schermo. In generale, i pannelli più utili sono quelli che il programma apre di default: Strumenti, con la relativa area sottostante in cui appaiono le opzioni della funzione attiva, e Livelli Canali, Tracciati, Pennelli, Texture e Gradienti. Chi lo desidera può aprire la finestra Navigazione per avere sempre sott'occhio una visione d'insieme del documento. La maggior parte dei pannelli sono agganciabili l'un l'altro e richiamabili tramite linguette, in modo da minimizzare l'area necessaria per la loro visualizzazione.

Prima di partire con il fotoritocco vale la pena di dare un'occhiata al pannello delle impostazioni di base, per adattare GIMP al proprio modo di lavorare. Con il comando *Modifica / Preferenze* si accede alla finestra in cui sono elencate le variabili, a cominciare – in Ambiente – dal numero di annullamenti e dalla memoria utilizzabile. In Interfaccia c'è l'elenco delle scorciatoie tramite tasti, mentre in Opzioni Strumenti si imposta l'algoritmo per l'interpolazione, che di default è Cubica. Si può scegliere in alternativa Sinc (Lanczos3), più pesante come calcoli ma in genere in grado di produrre risultati migliori. Infine, in Gestione del colore è possibile impostare i profili colore per il monitor e per la simulazione dei colori di stampa. Da notare che, pur essendo disponibile una voce per lo spazio cromatico Cmyk, in realtà GIMP non consente la creazione e l'elaborazione di immagini Cmyk, un limite notevole per chi deve preparare immagini da stampare a livello professionale. Gli unici spazi colore ammessi sono Rgb e scala di grigi, nonché





Lo strumento Selezione primo piano facilita il ritaglio di sagome complesse: si definisce un contorno grossolano



La funzione Cerotto funziona bene quando si tratta di rimuovere rughe e piccoli difetti da aree che presentano differenze di contrasto non eccessivamente elevate.

naturalmente le palette di tinte indicizzate per i documenti con meno di 16 milioni di colori.

e poi si indica la parte da conservare.

Terminato il setup iniziale si può iniziare a esplorare le funzioni di GIMP, partendo dai numerosi preset per creare logotipi graficamente interessanti ma personalizzabili soltanto nella scritta. Troviamo anche diverse texture procedurali, anche queste modificabili solo in parte. In effetti parecchi preset e strumenti di GIMP sembrano essere stati creati per le necessità personali degli sviluppatori e risultano poco utili per gli utenti generici. Il documento appare nella finestra principale; sulla sinistra e in alto sono visibili i righelli, da cui è possibile estrarre le guide orizzontali e verticali. Sia le quide sia la griglia (che può apparire sovrapposta al documento) possono essere magnetiche, per facilitare la disposizione precisa degli elementi nell'immagine. Un altro piccolo aiuto viene dall'attivazione immediata dello strumento Panoramica quando si preme la barra spaziatrice. La sezione con le funzioni di ritaglio e di selezione è decisamente completa: oltre alle classiche selezioni ellittiche e rettangolari (gueste ultime, come la taglierina, possono mostrare una griglia basata sulla regola dei terzi), sono disponibili i tracciati magnetici e la selezione per colore. A questi si aggiunge

COMF FARF

SOFTWARE

uno strumento semiautomatico: si definisce in maniera grossolana il contorno della forma da ritagliare, si dipinge – usando colori codice diversi – la zona da tenere oppure quella da scartare e il programma provvede in automatico a individuare i bordi lungo cui effettuare il taglio. Il sistema però funziona bene solo quando la differenza cromatica è elevata, inoltre i bordi sono sempre netti e scalettati. Se non altro, quando la selezione automatica non è completa è possibile dipingere sulle zone ignorate in modo che vengano incluse (è consentita naturalmente anche la correzione inversa: dipingere, usando l'altro colore codice, sulle parti che devono essere eli-







Quasi tutti i filtri disponibili sono regolabili in un pannello indipendente dall'anteprima piccola e priva di zoom.

# Gimp sempre con sé

**G** imPortable (*http://portableapps.com/apps/graphics\_pictures/gimp\_portable*) è una versione di GIMP 2.6.8 che può essere avviata direttamente, senza installazione in locale. Basta caricarla su una chiavetta Usb con almeno 82 Mbyte di spazio libero per avere una copia di GIMP sempre a disposizione.

# Colori più vivaci per le foto

**C** on Gimp è facile migliorare una foto rendendo i colori più vivaci e brillanti. Basta creare un nuovo livello copiato dallo sfondo (*Livello/Duplica livello*), applicare una decisa sfocatura gaussiana (*Filtri/Sfocature/Gaussiana...*, si può partire con 50 pixel), cambiare in *Sovrapposto* la modalità di visualizzazione del livello e regolare l'*Opacità* secondo il gusto personale.

> minate dalla selezione). GIMP affianca al consueto *Timbro Clone* la funzione *Clona in Prospettiva*: dapprima si distorce la figura posta su un livello, poi se ne clona una parte in un'altra zona. Le parti copiate vengono deformate dal programma in automatico e in maniera conforme al rettangolo di deformazione prospettica definito all'inizio dell'operazione.

Lo strumento è interessante, ma onestamente si fa fatica a trovargli un impiego pratico se non in casi rari e particolari. Più utile ci sembra il Cerotto. simile al Timbro Clone, che adatta in tempo reale i colori delle nuove pennellate a quelli della zona di destinazione. La funzione è ideale per eliminare rughe e piccoli difetti della pelle dai ritratti, ma nelle nostre prove i risultati sono stati deludenti poiché l'adattamento cromatico spesso produce artefatti peggiori di quelli generati dal classico Timbro Clone quando la pennellata è in prossimità di dettagli ad alto contrasto. Come ogni programma di fotoritocco che si rispetti, anche GIMP gestisce i livelli (layer), che tratta però in maniera piuttosto elementare. Il programma li raccoglie in una finestra specifica (chiamata appunto Livelli) per consentirne una gestione ordinata e razionale, e offre le funzioni di base per crearli. A ogni layer è possibile associare una maschera di trasparenza, modificabile con un normale pennello che dipinge in scala di grigi.



La libreria dei filtri è molto ricca, anche se quelli davvero utili sono relativamente pochi. Gimp non è compatibile in maniera nativa con i plug-in creati per Adobe Photoshop (estensione 8bf), ma grazie all'add-on gratuito Pspi (*http://tml.pp.fi/gimp/pspi.html*) è possibile superare questo limite. Alla pagina *http://registry.gimp.org* si trovano poi molti plug-in gratuiti realizzati in Script-Fu, il formato sviluppato per Gimp.

I filtri a corredo coprono la maggior parte delle esigenze di un utente generico, ma quasi tutti hanno un'anteprima piccola e priva di zoom. Inoltre non permettono di apprezzare in tempo reale l'effetto sull'intero documento; di conseguenza è difficile lavorare in maniera accurata. Infine, per l'inserimento di testi, GIMP impiega una finestra apposita in cui si digitano le lettere che appaiono in tempo reale nel documento, per un riscontro immediato. Le opzioni di formattazione comprendono il rientro del capoverso, l'interlinea e la distanza tra i caratteri. Le scritte possono essere disposte lungo un tracciato oppure racchiuse in un'area rettangolare. Tra gli altri strumenti peculiari di GIMP segnaliamo la funzione per misurare le distanze e gli angoli, e il pennello Scherma/Brucia che può lavorare solo sulle ombre, i mezzitoni oppure le luci.



# Deformazioni intelligenti



**S** e si desidera "stirare" un immagine in orizzontale o in verticale mantenendone inalterate le parti più importanti si può usare il plug-in gratuito LiquidRescale (*http://liquidrescale.wikidot.com/*), che deforma lo sfondo preservando le zone che sono state protette con una maschera. La qualità del risultato è davvero notevole, a patto di non esagerare con la deformazione o con l'ampiezza delle maschere.

# Al lavoro con GIMP



Raddrizzare una foto

Con una fotocamera digitale compatta è molto facile scattare una foto storta. Il display piccolo, l'assenza di un mirino ottico (ormai una vera rarità) impediscono di studiare con attenzione l'inquadratura, che spesso e volentieri risulterà inclinata al momento della revisione delle foto scattate e importate nel computer. Un problema simile si presenta con la composizione dell'inquadratura, spesso frettolosa e poco accurata. In entrambi i casi non si tratta di un grosso guaio grazie all'elaborazione grafica che è possibile fare con un software di fotoritocco come GIMP. Purtroppo GIMP non consente di raddrizzare una foto semplicemente sistemando un linea di riferimento sull'orizzonte o sullo spigolo di una parete. Però è possibile far apparire una

griglia e ruotare a mano la figura. Si comincia con impostare la griglia: con il comando Visualizza / Griglia la si rende visibile e con Immagine / Configura griglia... se ne stabiliscono la dimensione e il colore (figura 1a). Ovviamente la griglia non deve essere troppo fitta né troppo ampia e deve avere un colore che la renda ben visibile sulla foto da correggere. In genere 400 pixel è un buon valore per le foto di circa 10 Mpixel. A questo punto è possibile procedere con la rotazione del documento ricorrendo al comando Livello / Trasforma / Rotazione arbitraria... oppure all'attrezzo Ruota (figura 2a) disponibile nel pannello Strumenti. Subito appare la finestra flottante Ruota, in cui si trova un cursore che permette di stabilire l'angolo di rotazione. Trascinandolo a destra o a sinistra si inclina la foto, in modo da far diventare orizzontali oppure verticali le linee di riferimento che prima erano oblique. Prima di fare clic sul tasto Ruota per concludere l'operazione, è il caso di impostare due caselle nel pannello che raccoglie le opzioni dello strumento, subito sotto la finestra con le icone. Per ottenere la massima qualità si deve scegliere Sinc (Lanczos3) invece di Cubica nel menu Interpolazione, poi conviene selezionare Ritaglia all'aspetto in Ritaglio, in modo che il programma scontorni l'immagine ruotata per eliminare gli spazi vuoti agli angoli mantenendo il rapporto d'aspetto originale (figura 3a). Per ottenere un documento che sia grande quanto l'immagine ritagliata si copia la foto elaborata (Control C) e si crea un nuovo documento con il comando Modifica/Incolla come/Nuova immagine (Shift Control V). Nel caso si desideri ritagliare la foto per ottenere una composizione migliore, si fa clic sullo strumento Ritaglia (quello dall'icona a forma di taglierino) e si definisce





con il mouse l'area rettangolare di ritaglio (figura 4a). Se questo deve avere un rapporto d'aspetto ben determinato, per esempio 3:2 oppure 4:3, si digita il rapporto desiderato nella casella subito sotto la scritta Rapporto dimensioni e si attiva l'opzione Blocca. Così, l'area di ritaglio rimane liberamente dimensionabile, ma mantiene sempre la proporzione corretta. Un altro aiuto, molto utile per migliorare la composizione dell'inquadratura, è la griglia all'interno del riquadro di ritaglio, attivabile con l'opzione Regola dei terzi contenuta nel menu a tendina sotto l'opzione Evidenzia. Secondo la nota regola fotografica, il soggetto della foto dovrebbe trovarsi in corrispondenza di uno dei quattro incroci interni della griglia. Con queste funzioni è effettivamente facile regolare la posizione e la dimensione dell'area di ritaglio, per migliorare l'inquadratura mantenendo al contempo il corretto rapporto tra altezza e larghezza.

# **Regolare l'esposizione**

Le macchine fotografiche digitali odierne, anche quelle compatte, hanno esposimetri e algoritmi di calcolo che di solito funzionano molto bene e producono foto ben esposte. Ma l'infallibilità è ancora lontana e guindi può capitare di dover sistemare una foto sovra o sotto esposta. I software a pagamento dispongono in genere di una funzione automatica molto efficace e in effetti anche GIMP ne possiede una, che però nelle foto che abbiamo usato nei nostri test ha prodotto risultati deludenti. Il comando in guestione si trova in Colori / Auto / Equalizza e vale la pena provarlo per primo: se funziona avremo risparmiato un po' di lavoro *(figura 1b)*. Da notare che GIMP offre anche altri filtri che agiscono in automatico e che sono pensati per migliorare il bilanciamento cromatico: Ampliamento contrasto, Ampliamento Hsv, Aumento del colore, Normalizza. Provarli tutti costa poca fatica, ma nei nostri test

non hanno lavorato bene. Meglio quindi procedere con le regolazioni manuali. Il primo tentativo si può fare con Colori/Luminosità-contrasto..., che mostra nella finestra dedicata semplicemente due cursori (figura 2b). Le modifiche appaiono direttamente nel documento e con pochi clic si ottiene un risultato che sarà senz'altro un miglioramento rispetto all'originale. Però questo non è il modo di procedere più corretto. I professionisti del fotoritocco, infatti, usano sempre i livelli, accessibili sia facendo clic sul tasto Modifica queste impostazioni come livelli nella palette appena aperta sia con il comando Co*lori/Livelli*.... La finestra che appare può confondere il neofita, ma non è il caso di spaventarsi, perché nel nostro caso i punti dove agire sono solo tre: i tre piccoli triangoli nel diagramma Livelli in ingresso. Quello più a sinistra agisce sulle ombre, guello centrale sui mezzitoni e quello a destra sulle luci (figura 3b) . Nel nostro esempio la foto è sovraesposta, quin-





di bisogna spostare verso destra il triangolo di sinistra, più o meno dove appaiono i primi valori a sinistra nel diagramma. In contemporanea si nota che la figura diviene decisamente più contrastata e cromaticamente ricca. Per ottenere un ulteriore miglioramento si può provare a spostare di poco il triangolo centrale, per impostare il bilanciamento dei mezzitoni secondo i gusti personali. Chi non si fida dei propri occhi per giudicare la bontà delle regolazioni può ricorrere ai contagocce (visibili subito sotto il diagramma Livelli in ingresso) per campionare le zone che devono diventare nere e bianche. Con i livelli si ottiene un bilanciamento cromatico migliore e soprattutto più corretto, dato che non si corre inavvertitamente il rischio di sottoesporre le zone più scure né di bruciare quelle più chiare. Chi preferisce lavorare con le curve, invece che con i livelli, può farlo con il comando Colori/Curve... oppure con un clic sul tasto Modifica queste impostazioni come curve, visibile nella finestra Livelli appena esaminata **(figura 4b)**. Il grafico cambia, ma il concetto rimane lo stesso: i tre nodi nella curva corrispondono – procedendo da sinistra in basso – alle ombre, ai mezzitoni e alle luci. Trascinandoli in orizzontale si regola la luminosità dell'immagine in corrispondenza di questi tre settori. Gli utenti più esperti possono creare nuovi nodi, per agire con una precisione maggiore in determinati intervalli di luminosità e contrasto.

#### Correggere una dominante

In una foto affetta da una dominante cromatica tutti i colori sembrano tendere verso una determinata tinta. Nel caso questa sia il blu, per esempio, le zone bianche e grigie appaiono azzurrine, i blu sono più carichi del dovuto, i verdi virano verso il ciano e i rossi verso il violetto. Le foto con una dominante cromatica più o meno evidente sono molto comuni a causa dei limiti degli algoritmi di ripresa delle macchine fotografiche, che talvolta sono incapaci di individuare correttamente il colore della luce che illumina la scena. Una foto scattata all'aperto verso il tramonto sarà pervasa da una luce arancione, mentre uno scatto fatto con il cielo nuvoloso apparirà bluastro. In queste situazioni l'elettronica della telecamera deve compensare queste dominanti cromatiche ma non è detto che ci riesca sempre. Ecco quindi che diviene necessario intervenire con un programma di fotoritocco, per portare a valori corretti i rapporti tra le tinte. In GIMP questa operazione può essere compiuta con un algoritmo totalmente automatico (Colori/Auto/Bilanciamento del bianco), che effettivamente funziona piuttosto bene. Con un solo clic è così possibile sistemare subito le foto dai colori falsati (figura 1c). Un'altra strada decisamente più controllabile richiede l'apertura della finestra Livelli, già vista nel caso precedente e accessibile con il comando



*Colori/Livelli....* Nella sua parte bassa, poco sotto la scritta *Tutti i canali*, sono allineati quattro pulsanti: il primo con la dicitura *Auto*, gli altri tre con altrettanti contagocce per le ombre, per i mezzitoni e per le luci *(figura 2c)*. Un primo tentativo si può compiere facendo clic su Auto, che lancia un algoritmo di analisi e di correzione molto simile a quello che abbiamo già descritto. Se il sistema non funziona, si esamina la foto per individuare

un punto in cui è visibile un colore che dovrebbe essere neutro: in altre parole, che dovrebbe apparire nero, grigio oppure bianco. Subito dopo si seleziona il contagocce relativo e si fa clic sopra la zona prescelta. Il programma agisce subito ed elabora tutti i colori dell'immagine in modo che la parte su cui si è fatto clic diventi di tonalità neutra. Nel nostro caso abbiamo scelto il contagocce per le luci e abbiamo fatto clic su un petalo verdastro di uno dei due fiori in primo piano, che giustamente il programma fa diventare di un bianco candido. A seguito di questa trasformazione, il giallo dei pistilli è più luminoso e puro, e il verde dell'erba più vivido e saturo. Un'ultima cosa: visto che ci trovavamo in questa palette, abbiamo spostato il triangolo più a sinistra del diagramma *Livelli di ingresso* un po' verso destra, per migliorare il contrasto e l'aspetto generale della foto.



#### Eliminare gli occhi rossi

Gli occhi rossi sono un po' una costante delle foto scattate con una fotocamera compatta e il suo flash *(figura 1d)*. Il problema deriva dalla distanza molto ridotta tra il flash e il centro ottico dell'obiettivo: quando il flash si accende, la luce che emette penetra nella pupilla del soggetto, rimbalza sulla retina – riccamente ir-

> rorata di sangue e perciò di colore rosso - e quindi torna indietro verso la macchina fotografica, entrando nell'obiettivo fino ad arrivare al sensore. Di conseguenza la luce rossa che appare illuminare le pupille delle persone fotografate altro non è che la luce del flash riflessa. Questo problema di solito non si presenta con le reflex, poiché il flash è molto più distante dall'obiettivo quindi la luce riflessa dalla retina non tor-



na verso la macchina fotografica. Tutti i programmi per il fotoritocco offrono oggi uno strumento dedicato per eliminare la luce rossa che esce dalle pupille, gli "occhi rossi" appunto. GIMP non fa eccezione: con il comando Filtri/Miglioramento/Rimozione occhi rossi... (figura 2d) si apre una finestra in cui si trova un semplice cursore, che permette di stabilire la forza di intervento dello strumento. Prima di applicare il filtro è però una buona idea selezionare le sole pupille rosse, altrimenti il programma eliminerebbe tutte le aree rosse visibili nell'intera foto. Senza chiudere la finestra Rimozione occhi rossi, si attiva lo strumento Selezione ellitti*ca* e premendo i tasti Control e Shift si traccia un cerchio partendo dal centro della pupilla. L'operazione va ripetuta per le altre pupille e quando questa fase è terminata si può tornare al cursore della sensibilità di intervento e regolarlo in base ai risultati visibili nell'anteprima *(figura 3d)*. Quando tutto è a posto si preme OK e il programma elabora l'immagine.

I risultati che si ottengono non sono però sempre soddisfacenti. Spesso intorno alla zona modificata rimane visibile un alone rossastro, che il software non riesce evidentemente a eliminare. I perfezionisti devono quindi procedere manualmente: si annulla il lavoro fatto da GIMP, si sceglie il colore nero o un grigio molto scuro con un clic sul riquadro della tinta in primo piano, si selezionano il Pennello, la modalità Fusione grana e una dimensione che sia il più possibile uguale a quella della pupilla (figura 4d). A questo punto si fa clic al centro della zona rossa e poi si dà un altro colpo di pennello con la modalità Saturazione (figura 5d). In questo modo la pupilla perde completamente il colore rosso, è giustamente scura e conserva il caratteristico colpo di luce.

#### Cancellare rughe e piccoli difetti

Uno dei tanti vantaggi delle foto digitali è la possibilità di ritoccarle in proprio, senza doversi affidare a costosi professionisti. Questa affermazione è particolarmente vera quando si vuole migliorare l'aspetto di un ritratto, eliminando le rughe e i piccoli difetti che sono di solito visibili sul viso di una persona non perfettamente truccata o comunque non più nel fiore degli anni. In questi casi bisogna armarsi di pazienza e di una buona dose di senso critico, dato che è facile esagerare e trasformare la persona ritratta in una mummia oppure in una bambola.

Per evitare questi rischi è bene lavorare su un livello copiato dall'immagine originale. Questo approccio non solo permette di tornare in qualsiasi momento alla foto di partenza ma soprattutto consente di graduare la visibilità delle correzioni, per rag-



# COME FARE SOFTWARE



giungere il miglior compromesso tra un viso perfetto e uno realistico. Si comincia quindi con il comando Livello/Duplica livello (figura 1e) e poi si seleziona lo strumento Cerotto (la sua icona nel pannello Strumenti è composta da due cerotti gialli incrociati). Il Cerotto è una versione evoluta del classico Timbro Clone ed è dotato di un algoritmo che fonde i colori delle pennellate con le zone circostanti. Il sistema non è perfetto poiché in prossimità di bordi ad alto contrasto appaiono grosse sbavature. In questi casi è giocoforza ritornare al Timbro Clone, un po' più laborioso ma più prevedibile nel risultato. Prima di cominciare a dipingere sulle rughe si seleziona una dimensione adatta ai difetti da eliminare (da due a tre volte la grandezza di questi ultimi), un bordo morbido del pennello Circle Fuzzy (17), e l'opzione Allineato nel menu a tendina Allineamento: (figura 2e) . A questo punto è finalmente possibile iniziari: premendo il tasto Control e facendo clic con il tasto sinistro del mouse si imposta il punto di origine delle pennellate e subito dopo si comincia a passare lo strumento sopra rughe e difetti, avendo cura di applicare pennellate brevi e di cambiare spesso il punto di origine. È importante giudicare con occhio critico il lavoro dopo ogni tratto, per annullare subito i ritocchi non soddisfacenti. Una volta eliminato l'ultimo difetto ci rendiamo conto di aver commesso proprio l'errore citato all'inizio: il volto è troppo perfetto e somiglia inequivocabilmente a quello di una bambola (figura 3e). Niente paura, perché è arrivato il momento di miscelare il lavoro fatto con l'originale, variando l'opacità del livello modificato. Con questo sistema è possibile graduare le cancellazioni delle rughe e ridare realismo al viso, attenuandone in maniera importante i difetti. Chi volesse migliorare ulteriormente il lavoro può creare un nuovo livello copia dell'immagine originale e passare sopra le rughe lo

strumento Sfoca (l'icona è simile a una goccia d'acqua), con la forza di intervento Ammontare portata a 100 (figura 4e). Una volta sfocate le rughe e i difetti si gioca con l'opacità dei due livelli modificati per ottenere, come abbiamo indicato all'inizio, il miglior compromesso tra realismo e perfezione dei lineamenti.

#### Da colori a bianco e nero

Le foto in bianco e nero, o più precisamente in scala di grigi, hanno sempre un fascino particolare. Essendo prive di colori, costringono il fotografo a curare l'inquadratura e chi guarda a concentrarsi sulle forme e sui contrasti, proprio come avviene quando si osserva una scultura.

La trasformazione di una comune foto a colori in una in bianco e nero non è certo difficile, basta azzerare la saturazione e il gioco è fatto. In GIMP si usa il comando *Colori/Desaturazione...*, che fa apparire una



finestrella in cui è possibile scegliere il criterio di trasformazione, ovvero se il passaggio dai colori alla scala di grigi deve avvenire in base alla lucentezza, alla luminosità o ai valori medi delle tinte (figura 1f). Non esiste una scelta migliore a priori, l'unica è provarle tutte e tre, sfruttando l'anteprima direttamente nel documento principale (una rarità in GIMP). Nel caso della foto usata nel nostro esempio la scelta migliore è basarsi sulla luminosità, dato che gli alberi sullo sfondo sono più contrastati. In GIMP esiste però un altro sistema, più interessante perché consente di simulare l'applicazione di un filtro colorato all'immagine subito prima della trasformazione in bianco e nero. L'impiego di filtri colorati insieme alla pellicola in bianco e nero è una tecnica usata da sempre dai fotografi professionisti, poiché permette di esaltare il contrasto tra vari tipi di vegetazione, tra le nuvole e il cielo, tra i chiaroscuri di un volto in un ritratto. Con il comando Colori/Componenti/Mixer canali... si apre la palette

con i tre cursori che consentono di esaltare o di smorzare le tinte primarie Rgb *(figura 2f)*. Subito dopo aver attivato le opzioni *Monocromatico* e *Preserva la luminosità* si spostano gli slider, uno alla volta, dal minimo al massimo, osservando al contempo come varia l'anteprima. Dopo pochi tentativi si giunge velocemente ai valori più adatti, nel nostro caso quelli che consentono un elevato contrasto degli alberi sullo sfondo, per far risaltare bene gli elementi in primo piano.

Nel caso si voglia elaborare l'immagine applicando una tonalità seppia, in modo che somigli a una foto dell' Ottocento, si può usare lo strumento *Colori/Colorazione...* che applica all'intera immagine una dominante cromatica corrispondente alla tinta prescelta. Nel nostro caso abbiamo impiegato un colore personalizzato, corrispondente ai valori Rgb 200, 197 e 161 *(figura 3f)*. Ma è possibile fare di meglio: GIMP offre infatti uno strumento dedicato, più precisamente uno script Script-Fu lanciabile con il comando *Fil*- tri/Decorativi/Vecchia foto..., totalmente automatico e capace di generare anche un realistico bordo sfumato (figura 4f). Nel caso questa trasformazione appaia troppo marcata, si può applicarla a un layer separato e sovrapposto al documento originale già trasformato in bianco e nero. Variando l'opacità del livello superiore si può smorzare a piacere l'effetto Vecchia foto.

#### **Inserire un testo**

L'inserimento di un testo in una foto è di solito un'operazione banale. Quello che non è banale è fare in modo che la scritta sia esteticamente gradevole, si legga senza difficoltà e si integri bene con l'immagine sullo sfondo.

Nel nostro esempio vogliamo inserire un testo alla base della foto. Per questo si fa clic sull'icona a forma di A nella palette strumenti e si fa un secondo clic nel punto dove si vuole inserire la scritta. Subito dopo GIMP apre una finestra vuota, in cui va digitato il testo *(figura 1g)*.





Una volta terminata la digitazione si preme il pulsante *Chiudi* e si passa alla formattazione del testo: innanzitutto la dimensione, che deve essere adeguata allo spazio disponibile nella foto. Poi il tipo di font, che deve essere ben leggibile e compatibile con lo stile del soggetto inquadrato. Di seguito si stabilisce il colore di riempimento, in modo che le lettere siano ben visibili; nel nostro caso abbiamo campionato un giallo in prossimità dell'alone creato dal sole al tramonto.

Il risultato è accettabile ma banale; serve qualcosa in più. Cominciamo con il rendere più vivace la campitura delle lettere, magari con un gradiente sfumato. Riselezionando il testo con lo strumento di scrittura, si lancia il comando *Livello/Testo a selezione//Testo a selezione*, poi si attiva la campitura *Sfumatura* (l'icona a sinistra della matita nel pannello Strumenti) e si fa clic sul riquadro *Gradiente* per scegliere quello preferito. In alternativa si può esplorare la libreria Gradienti contenuta nella parte bassa della finestra di destra, insieme alle forme del pennello e alle texture. Una volta selezionato il gradiente, si trascina lo strumento in prossimità delle lettere, da un estremo all'altro (nel caso si voglia una disposizione precisa verticale oppure orizzontale si preme in contemporanea il tasto Control).

In guesto modo GIMP applica la campitura prescelta solo all'interno della selezione, ovvero come campitura delle lettere (figura 2g). Per dare maggior spessore al testo si duplica il livello (Control C, Control V, Livello/Nuovo livello), lo si porta sotto quello con il testo originale (nella palette Livelli) e lo si sposta di pochi pixel nell'area di lavoro(figura 3g). In seguito si applica una sfocatura decisa, con lo strumento Filtri/Sfocature/Gaussiana... impostato con un Raggio pari a 25 pixel (figura 4g). Con queste operazioni si ottiene un leggero alone colorato, che mette in risalto il testo senza comprometterne la leggibilità.

## **Applicare una cornice**

Un bel dipinto è senz'altro valorizzato da una bella cornice e lo stesso si può dire per le foto. Grazie ai programmi di fotoritocco non è necessario stampare l'immagine digitale e farla incorniciare: si può creare una cornice tradizionale o moderna con pochi clic del mouse, basta solo un po' di fantasia e magari osservare come è fatta una cornice reale, per poterla replicare nel software di fotoritocco.

Nel nostro esempio vogliamo creare una cornice in legno, in stile moderno visto che la foto da incorniciare stonerebbe con una cornice troppo elaborata. Si comincia quindi con l'ingrandire il documento originale, in modo da creare lo spazio per la cornice e per un eventuale passepartout. Il comando da usare è *Immagine/Dimensione superficie...* e nella relativa finestra si aumenta del 30 – 40% una delle dimensioni del documento, lasciando al software l'aggiornamento dell'altra misura (le due caselle devono essere collegate dalla catenella verticale). Si



premono poi i tasti Centra e Ridimensiona (figura 1h). A questo punto il documento mostra l'immagine al centro, con intorno un'ampia zona vuota e trasparente evidenziata da una guadrettatura in due tonalità di grigio. Per creare il passepartout si copia l'unico livello che compone il documento (Control C, Control V, Livel*lo/Nuovo livello*, oppure si fa clic sulla quarta icona in basso nel pannello Livelli). Lo si riempie con un colore uniforme (per esempio il bianco) con lo strumento Riempimento (quello con l'icona a forma di secchiello), in cui bisogna stabilire il colore da usare (nel nostro caso Riempi colore SF), e il valore di Soglia, pari a 255. Un clic sul documento e il nuovo livello acquista la tinta desiderata. Ora è il momento di ingrandire il passepartout: con Scala si trascinano le maniglie in modo che il livello assuma la dimensione desiderata rimanendo al centro del documento. Una volta efettuato l'ingrandimento, nella palette Livelli lo si porta sotto il layer con l'immagine (figura 2h). Per creare la cornice vera e

propria si inserisce un nuovo livello (Livello/Nuovo livello...) e si seleziona l'intero documento con Control A. Di seguito si sottrae una selezione rettangolare, tenendo premuto Control mentre si trascina il mouse. Per tracciare con sufficiente accuratezza le selezioni ci si può regolare con la quadrettatura dello sfondo trasparente, che funge così da griglia di riferimento. Una volta creata la selezione che definisce il bordo più esterno della cornice si attiva lo strumento Sfumatura, si sceglie il gradiente preferito (noi abbiamo preso Wood 1), si imposta Quadrangolare nel menu a tendina Forma e infine si trascina il cursore del mouse in modo da ottenere una prima sfumatura. Ora bisogna fare altre parti della cornice, avvicinandosi man mano al passepartout. Nel nostro esempio la cornice sarà composta da tre bordi, quindi bisogna ripetere altre due volte il processo appena descritto. Per procedere si inverte la selezione con Control I, si disegna una nuova selezione rettangolare tenendo premuto il tasto Control e si riempie l'area così evidenziata con una nuova campitura, avendo l'accortezza di cambiare il gradiente o almeno di variare la sua direzione in modo che si crei un contrasto con il bordo precedente. Per un maggiore realismo si può attivare l'opzione Sagomata (angolare) per la Forma (figura 3h). Una volta terminato anche il terzo bordo, il tocco finale arriva con un leggero colpo di luce, disposto in diagonale attraverso l'intera cornice. Dopo aver selezionato tutti e tre i bordi si usa di nuovo lo strumento Sfumatura, sceqliendo la Modalità Schermo, un gradiente dal bianco al nero, un'opacità a circa 66% e una Forma Bilineare (figura 4h).

#### Foto per la carta di identità

Prima dell'avvento delle fotocamere digitali era normale andare da un fotografo per farsi fare un ritratto, che poi magari veniva ritoccato e stampato in più copie di piccole dimensioni, da usare per la carta di identi-



tà, il passaporto, la patente di guida e altri documenti ufficiali. Oggi è possibile creare da soli queste foto, anche se per stamparle è in genere preferibile rivolgersi ancora a un centro stampa, dato che spesso gli uffici statali e dell'Anagrafe non accettano immagini prodotte da una stampante a getto di inchiostro. Con GIMP è però possibile preparare un foglio con numerose copie della fototessera, da far poi stampare con una spesa minima.

Per riuscirci si comincia con il preparare l'immagine di base, un ritratto del viso che in genere dovrà essere grande 35 x 45 mm. Con il comando *Immagine/Dimensione superficie...* si ritaglia la foto in modo che abbia l'aspetto corretto **(figura 1i)**. Nel nostro caso il documento è grande 566 x 708 pixel, quindi deve diventare 551 x 708 punti (708 x 35 / 45 = 551). Si fa clic sulla catenella in alto nella finestra per spezzarla e si immette la nuova misura per la larghezza e poi si premono i tasti *Centra* e *Ridimensiona*. Subito dopo è necessario stabilire il numero di dpi corretto per ottenere una foto con le dimensioni richieste, senza ridurre la definizione dell'originale a causa di una scalatura. Con il comando *Immagine/Dimensione di stampa...* si accede alla finestra in cui si impostano le dimensioni volute nelle caselle *Larghezza* e *Altezza*, avendo l'accortezza di selezionare l'unità di misura in millimetri. Poi si prende nota del numero di dpi risultante, visibile nelle due caselle sottostanti (*figura 2i*).

A questo punto si crea un nuovo documento, in cui disporre i multipli della fototessera. Per comodità si può scegliere un foglio A4 tra i preset che GIMP offre, impostando una risoluzione in dpi pari a quella ricavata in precedenza (è necessario aprire la sezione con le opzioni avanzate). Nella nuova immagine si attiva una griglia (*Immagine/Configura griglia...*) con passo di 40 mm in orizzontale e di 50 mm in verticale, gundi la si rende visibile e magnetica (Visualizza/Griglia e Visualizza/Griglia magnetica). Si può quindi cominciare a disporre le copie della foto preparata in precedenza, riempiendo le caselle della griglia. Per avere riferimenti precisi al momento del ritaglio conviene creare piccoli quadrati neri, in corrispondenza degli incroci delle foto. Al fine di posizionare il tutto in maniera precisa bisogna inserire alcune linee quida magnetiche, trascinandole fuori dai righelli e disponendole lungo i bordi delle foto non appoggiati alla griglia (figura 3i).

Una volta terminato il lavoro di composizione delle foto e dei riferimenti, si salva l'immagine complessiva come Jpeg (meglio come Tiff o Targa per mantenere la qualità al massimo) e si porta il file al centro stampa. Dopo sarà sufficiente un taglierino e un righello oppure un paio di forbici per disporre di un buon numero di fototessere **(figura 4i)**.





## Creare etichette per Cd o Dvd

Dopo tanti casi di fotoritocco ecco finalmente un esempio di composizione grafica: la preparazione di una copertina per la custodia di un Dvd. In effetti GIMP possiede gli strumenti per creare documenti grafici anche piuttosto complessi, bastano un po' di fantasia e di senso estetico per produrre copertine accattivanti e originali. La copertina che vogliamo creare è destinata alla classica custodia di un Dvd, quindi è grande 272 x 183 mm ed è suddivisa in tre aree distinte: il fronte, la costa e il retro.

Fronte e retro hanno la medesima larghezza di 129 mm, mentre la costa è ampia 14 mm. Per cominciare si crea un documento con il preset A4 orizzontale a 300 dpi, con il fondo bianco. Di seguito si inseriscono alcune guide, per definire le tre zone che compongono la copertina. Trascinare le guide fuori dai righelli è comodo e veloce però non è affatto preciso. Meglio usare la finestra dedicata alla loro creazione, apribile con il comando Immagine/Guide/Nuova guida.... Qui si inseriscono le posizioni delle linee, una alla volta, specificando se devono essere orizzontali o verticali. Purtroppo GIMP in guesta finestra accetta solo le misure in pixel, quindi bisogna ogni volta fare un piccolo calcolo: per esempio, sapendo che l'origine delle coordinate è l'angolo superiore sinistro, se una linea verticale deve essere a 10 mm dal bordo sinistro del documento a 300 dpi, la posizione in pixel è 118, ottenuta dall'operazione 10 x 300 / 25,4. Per le altre quide si procede allo stesso modo, fino a completare lo scheletro del documento (figura 11). Siamo finalmente pronti per inserire le immagini e gli oggetti grafici. Per semplicità, nel nostro esempio useremo solo foto e testi, ma nulla vieta di sbrigliare la fantasia e creare composizioni più complesse. Ogni nuova immagine va ridimensionata con lo strumento Scala, in modo che si adatti alle aree definite con le quide. Per il fronte e il retro abbiamo usato due foto (la seconda sfocata con *Filtri/Sfocature/Gaussiana...*), mentre per la costa siamo ricorsi a una campitura sfumata con uno dei gradienti disponibili nella libreria di GIMP (fiqura 21). Per inserire i testi si procede come descritto in precedenza, stando bene attenti a mantenere la massima leggibilità dei caratteri. Lo stesso titolo può essere usato sia per il fronte sia per la costa, semplicemente ruotandolo e invertendo i colori (Colori/Inverti) (figura 31). Per creare le ombre sotto le quattro foto disposte a scacchiera nel retro si usa il filtro Filtri/Luce e ombra/Proietta ombra..., assegnando i valori più adatti per lo spostamento, la sfocatura del bordo, l'opacità e il colore dell'ombra. Al termine del lavoro di composizione non rimane che salvare il documento e stamparlo, per poi ritagliarlo e inserirlo nella custodia del Dvd (fiqura 41).