

Dispensa di
Gimp P.S.

Prof . F. Pantano
Corso di op. multimediale
2012-2013

Qui di seguito ho riportato l'elenco degli argomenti che verranno via via trattati durante le Lezioni

TUTORIAL BASE



[Introduzione alle guide.](#)

Una breve spiegazione di **Gimp** e qualche consiglio per iniziare.



[L'interfaccia e gli strumenti di Gimp.](#)

Analizziamo i vari strumenti forniti dal programma ed il loro funzionamento.



[Guida all'utilizzo delle maschere di Gimp.](#)

Un **tutorial** sui diversi tipi di selezione effettuabili in **Gimp**.



[Maschere e Livelli.](#)

Una **guida** su come utilizzare le maschere ed i livelli, le basi di ogni fotoritocco.



[Raddrizzare e tagliare una foto.](#)

Tutorial su come aggiustare il taglio delle nostre fotografie con **Gimp**.



[Inserire un testo con il Text Tool di Gimp.](#)

Guida allo Strumento Testo, utile per creare, ad esempio, demotival di Facebook.



[Creare un pennello di Gimp.](#)

Tutorial per creare un nuovo pennello di Gimp ed aumentare le possibilità artistiche.

LUCI ED ESPOSIZIONE



[Luminosità, contrasto e saturazione.](#)

Piccole correzioni fondamentali da applicare con **Gimp** in quasi ogni fotografia.



[Istogramma \(Livelli di colore\).](#)

Tutorial per correggere con **Gimp** l'esposizione di una foto troppo chiara o troppo scura.



[Correggere le curve.](#)

Guida per correggere luci, ombre e mezzi toni usando lo strumento curve di **Gimp**.



[Simulare un flash di riempimento con Gimp.](#)

Tutorial per simulare un flash di schiarita con il pennello luce.

GESTIONE COLORI



[Bilanciamento del bianco.](#)

Tutorial per correggere il bilanciamento del bianco nelle nostre foto.



[Ruota colore.](#)

Come effettuare una sostituzione di alcuni colori con la ruota colori di **Gimp**.



[Bianco e Nero efficace.](#)

Tutorial per ottenere il meglio dalle foto in bianco e nero con il Mixer Canali di **Gimp**.



[Bianco e nero selettivo.](#)

Dare risalto ad un soggetto con il fotoritocco desaturando lo sfondo.



[High Light e Low Light.](#)

Tutorial per ottenere fotografie con colori in chiave alta e in chiave bassa.

MIGLIORARE SOGGETTI UMANI



[Eliminare gli occhi rossi con Gimp.](#)

Correggere con **Gimp** il difetto più fastidioso delle foto con il flash: gli occhi rossi.



[Migliorare gli occhi.](#)

Fotoritocco per cambiare il colore, aumentare la luminosità e migliorare il contorno occhi.



[Sbiancare i denti.](#)

Guida per rendere un sorriso davvero irresistibile utilizzando **Gimp**.



[Migliorare la pelle.](#)

Come eliminare nei e brufoli con gli strumenti cerotto e timbro/clona

MIGLIORARE I PANORAMI



[Simulare i filtri GND con Gimp.](#)

Una **guida** fondamentale e molto semplice per migliorare velocemente il cielo.



[Doppia esposizione](#)

Fondere insieme due fotografie per ottenere un cielo perfettamente esposto.



[Eliminare la foschia.](#)

Tutorial rivolto a **Gimp** per ottenere foto nitide senza foschia, caligine o nebbia leggera.



[Aumentare la nitidezza.](#)

Guida per aumentare la nitidezza delle nostre fotografie con maschera di contrasto ed hi-pass.

SFOCATURE ARTISTICHE



[Effetto flou.](#)

Guida per realizzare con **Gimp** una sfocatura, ottimo per ridurre i difetti della pelle.



[Effetto panning.](#)

Tutorial per simulare una foto con sfondo mosso e soggetto a fuoco.



[Effetto Movimento-Zoom.](#)

Simulare l'effetto mosso che si ottiene ruotando la ghiera dello zoom in fase di scatto.



[Sfocatura bokeh.](#)

Guida per **Gimp** per ridurre la profondità di campo e sfocare lo sfondo per far risaltare il soggetto.

STRUMENTI E PLUGIN



[Gestire file Raw con UfRaw.](#)

Guida in italiano che spiega come usare Ufraw per gestire i file raw.



Riduzione del rumore con G'mic.

Guida a G'Mic, un plugin di **Gimp** ottimo per rimuovere il disturbo dalle fotografie.



Strumento Timbro/Clona.

Aggiungere o togliere parti non gradite da una foto con **Gimp** e lo strumento clona.

Ritengo che **Gimp** sia un ottimo programma di fotoritocco, che può sostituire Photoshop nella maggior parte degli utilizzi.

Introduzione a Gimp ed alle guide:



La Filosofia dei creatori di GIMP:

*"Gimp è un programma di **fotoritocco gratuito** ed **open source**. Questo significa che il suo sviluppo è curato da persone che fanno questo enorme lavoro per semplice passione, senza chiedere un compenso per i loro sforzi, inoltre, se avete delle buone nozioni di programmazione, è possibile accedere e modificare il programma, in quanto i sorgenti sono accessibili a tutti coloro che volessero collaborare al suo sviluppo. Il grosso vantaggio di questo programma è di essere **gratuito**, ma non per questo va considerato meno professionale di altri software (ad esempio photoshop). Bisogna dire che non è per nulla immediato ed intuitivo, anche se nel settore professionale o semi professionale quasi nessun programma è facile da imparare.*

In ogni caso vedrete che con un po' di pazienza e con l'aiuto delle nostre guide riuscirete senza problemi a ottenere risultati sempre più soddisfacenti. Come sempre l'unico modo per procedere è armarsi di santa pazienza, un po' di passione e procedere un passo alla volta. Vi consigliamo di tornare spesso e rileggere più volte i tutorial; Quello che la prima volta potrebbe sembrare difficile da comprendere, diventa facile al momento in cui inizierete a familiarizzare con i termini specifici e con le varie parti in cui è diviso il programma. Per iniziare potete cercare delle fotografie su internet, ma vi condigliamo caldamente di usare sempre o quasi fotografie scattate da voi, anche se non sono belle come alcune foto scattate da professionisti del settore, l'unico modo per raggiungere livelli sempre più alti è imparare dai propri errori, che spesso vengono fatti principalmente in fase di scatto.

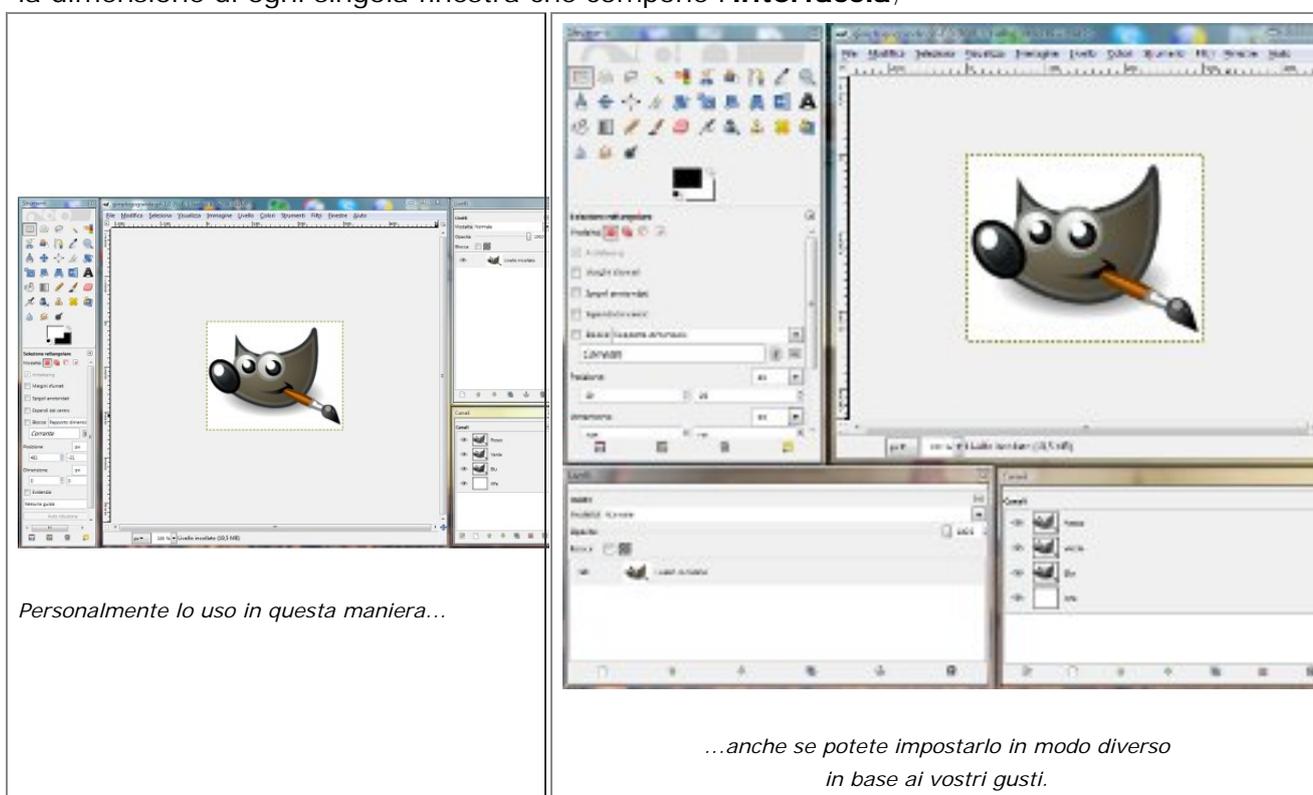
*Vorremmo inoltre sottolineare che **non siamo dei professionisti**, siamo dei semplici appassionati a cui fa piacere condividere le proprie conoscenze. Questa e le prossime pagine sono rivolte soprattutto agli amatori, anche se crediamo che anche coloro che se la cavano bene potranno trovare spunti interessanti.*

Questo sito è in costante crescita, cercheremo infatti di aggiungere materiale ogni volta che verremo a conoscenza di qualcosa di nuovo; Potremmo dire che "cresceremo insieme", infatti anche noi abbiamo tantissima strada da fare e crediamo che descrivere le nostre esperienze possa essere un ottimo modo per consolidarle, inoltre speriamo di rendere un servizio gradito a tutti coloro che vorrebbero avventurarsi in questa "esperienza" con noi. Non mi resta che augurarvi buon fotoritocco! "

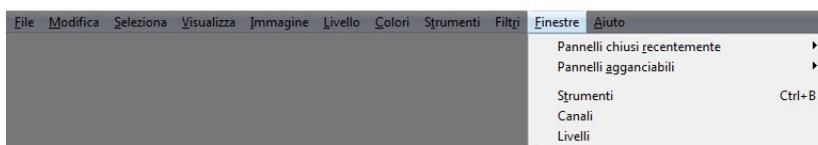
L'interfaccia di Gimp.

Questa guida per Gimp è rivolta ai principianti, anche se va detto che se non avete mai utilizzato un programma di fotoritocco prima potrebbe essere considerata leggermente troppo tecnica; Si rivolge infatti agli utenti poco esperti, ma presume un minimo di basi o perlomeno una certa dose di intuito.

Gimp, come tutti i programmi professionali, a prima vista può fare un po' paura. È pieno di icone e di voci che potrebbero allarmare chi lo vede per la prima volta, ma state tranquilli; un passo alla volta vedrete che in realtà non è per nulla difficile. Un particolare di **Gimp** molto strano è che l'interfaccia è composta da tante finestrelle separate. Questo può essere visto come uno svantaggio, perchè spesso e volentieri vi troverete a sistemare la disposizione di una finestra che si è spostata per sbaglio, ma in realtà si tratta di un grosso vantaggio, è possibile infatti personalizzare completamente la posizione e la dimensione di ogni singola finestra che compone l'**interfaccia**;



A sinistra (nel mio caso) troviamo una lunga parte dedicata agli strumenti, al centro possiamo notare una grande finestra grigia in cui sarà visibile la fotografia aperta e a destra troviamo due finestrelle; una è destinata ai livelli, l'altra ai canali. Va detto che la finestra dei canali non è visibile di default, come moltissime altre finestre che sono nascoste; per personalizzare l'**interfaccia** potete accedere al menu finestre per rendere visibile tutto quello che vi serve.



Ora vediamo di analizzare nello specifico le voci più importanti di **Gimp**. Prima di cominciare vorrei però sottolineare che non verranno trattati tutti gli strumenti, ma soltanto quelli che ritengo assolutamente necessari, altri considerati superflui non verranno analizzati. Degli strumenti analizzati non tutte le opzioni saranno spiegate.

Se siete interessati ad una guida completa vi rimando alla guida ufficiale che sarà in grado di dissipare qualsiasi dubbio. Potete raggiungerla all'indirizzo <http://gimp.linux.it/www/manual/gimp-help-2/html/it>.

Mi scuso già da subito se alcune parti non saranno chiarissime, ma non sempre è facile spiegare a parole concetti astratti, quindi vi consiglio sempre e comunque di leggere la guida con **Gimp** aperto, in modo da poter mettere in pratica tutto quello che viene descritto; in questo modo sarà molto più semplice capire quello che viene spiegato.

Le Maschere (o selezioni) di Gimp:

Per capire a cosa servono le selezioni consigliamo anche la lettura della guida "[Maschere e Livelli](#)". Ogni selezione ha delle opzioni aggiuntive, le potete vedere più in basso.

Le opzioni comuni a tutte le maschere sono:



Serve per effettuare selezioni complesse; le icone si spiegano da sole.

Margini sfumati Permette di sfumare i bordi della selezione.

Antialiasing Rende morbidi i bordi delle selezioni, **è consigliato lasciarlo sempre attivo**.

Selezione Rettangolare:



Questa selezione serve ad effettuare selezioni rettangolari; Premendo il **Tasto CTRL** il punto iniziale diventa il centro, premendo il **Tasto SHIFT** permette di bloccare il rapporto d'aspetto quadrato. Più in basso potete vedere l'opzione **Spigoli arrotondati**, che permette di arrotondare i bordi del rettangolo che andrete a creare.

Selezione Ovale:



Questa selezione serve ad effettuare selezioni ovali; Premendo il **Tasto CTRL** il punto iniziale diventa il centro, premendo il **Tasto SHIFT** permette di bloccare il rapporto d'aspetto su di un cerchio perfetto.

Selezione Lazo:



questa selezione è molto comoda per selezioni non geometriche; Se dovessimo per esempio selezionare una forma esagonale sarà sufficiente cliccarne uno alla volta i vertici, tutti i punti vengono uniti da linee rette. **Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse** è possibile procedere a mano libera per seguire, ad esempio, i bordi di una montagna. Il **Tasto CTRL** permette di bloccare la retta a "scatti" di 15° alla volta. Per terminare la sezione basta un doppio click.

Bacchetta Magica:



La bacchetta Magica permette di selezionare aree di colore simile; se per esempio abbiamo un cielo e lo clicchiamo selezionerà automaticamente tutte le tonalità di azzurro, vengono comunque considerati solo colori adiacenti; **Soglia:** Ci permette di impostare la soglia in cui i colori vengono considerati simili.

Selezione per colore:



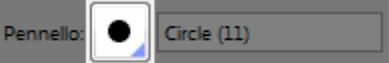
È molto simile alla bacchetta magica trattata appena sopra, con l'unica differenza che considera i colori dell'immagine intera, anche se non adiacenti.

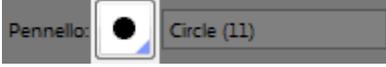
Forbice Intelligente:



Questo strumento è una meraviglia una volta capito come usarlo. Vi consiglio vivamente di giocare un po' per impararne il funzionamento. È molto simile alla selezione Lazo, con la differenza che è in grado di seguire in maniera automatica i bordi frastagliati. Una volta cliccati i diversi vertici è **necessio chiudere la selezione** cliccando nuovamente il punto iniziale, una volta che il percorso è chiuso **per trasformarlo in selezione è sufficiente cliccare all'interno del percorso creato**.

Altri Strumenti di Gimp:

	<p>Prelievo Colore: Se cliccate una parte qualsiasi dell'immagine con questo strumento il colore del punto cliccato verrà prelevato e verrà messo come colore primario. Viene considerato il livello selezionato.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Media di campionamento: Raggio: <input type="text" value="3"/></p> <p>Selezionando la voce media di campionamento potete specificare un raggio, in questo caso invece del colore del pixel preciso verrà fatta una media tra X pixel vicini (in questo caso 3)</p>
	<p>Strumento Zoom: Con questo strumento è possibile zoomare una parte dell'immagine cliccandola, se invece tenete premuto il mouse sinistro potete fare una selezione della parte che volete zoomare. Per ridurre lo zoom cliccare tenendo premuto il Tasto CTRL.</p> <p>N.B. È molto più comodo zoomare usando la rotellina del mouse, in questo caso dovete tenere premuto il tasto CTRL. Per navigare sull'immagine zoomata cliccate e spostate il mouse tenendo premuto il Tasto BARRA SPAZIO.</p>
	<p>Strumento Sposta: Si spiega da solo, serve per spostare un livello selezionato all'interno del piano di lavoro.</p>
	<p>Strumento Ruota: Serve a ruotare a destra o sinistra un livello selezionato. Utile per raddrizzare le immagini.</p>
	<p>Strumento Scala: Serve a ingrandire o rimpicciolire il livello selezionato, tenendo premuto il Tasto CTRL si bloccano le proporzioni.</p>
	<p>Strumento Inclina e strumento Prospettiva: Servono appunto per le correzioni di inclinazione e di prospettiva in un livello. In realtà vengono usati raramente nell'ambito del fotoritocco, più utili per i fotomontaggi.</p>
	<p>Strumento Rifletti: Serve per riflettere il livello selezionato. Ha due opzioni aggiuntive:</p> <p><input checked="" type="radio"/> Orizzontale <input type="radio"/> Verticale</p>
	<p>Strumento Testo: Con questo strumento è possibile inserire testi in Gimp; N.B. se scaricate da internet una font e la spostate nella cartella font con Gimp aperto, prima di poterla vedere dovete chiudere e riaprire il programma. Clicca qui per le opzioni dello strumento testo (apre in nuova finestra).</p>
	<p>Riempimento di Colore: È lo strumento che ci permette di colorare un'area del livello selezionato cliccando, tenendo premuto il Tasto SHIFT viene usato il colore secondario.</p> <p><input type="radio"/> Riempimento con motivo  Selezionandolo potete usare un motivo personalizzato. Soglia: <input type="text" value="15,0"/> Imposta la soglia in cui i colori vengono considerati simili.</p>
	<p>Strumento Pennello: È lo strumento di disegno standard, anche qui c'è poco da dire che non sia ovvio.</p> <p>Opacità: <input type="text" value="100,0"/> Imposta la trasparenza (100,0 = Trasparenza zero)</p> <p>Pennello:  Seleziona la "punta" del pennello.</p>

	 <p>Scala: <input type="text" value="1.00"/> Permette di impostare la dimensione del tratto.</p>
	<p>Strumento Cancellino: Generalmente conosciuto come strumento Gomma. Viene usato per cancellare parti di un'immagine o di un livello.</p> <p>Opacità: <input type="text" value="100.0"/> Imposta la trasparenza (100,0 = Trasparenza zero)</p> <p>Pennello:  Seleziona la "punta" della gomma.</p> <p>Scala: <input type="text" value="1.00"/> Permette di impostare la dimensione del cancellino.</p>
	<p>Strumento Timbro: È uno strumento comodissimo per eliminare parti non volute da una foto, visto che il discorso è lungo abbiamo creato una guida dedicata a lui. Visitala cliccando qui.</p>

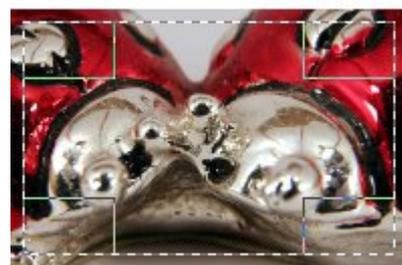
Speriamo che la guida sia stata chiara, adesso non vi resta che sperimentare e provare, in modo da avere nel giro di qualche tempo una perfetta dimestichezza con gli **strumenti** e l'**interfaccia di Gimp**. Vi consiglio di provare tutte le nostre guide, che vi accompagneranno in un percorso di miglioramento nell'utilizzo di strumenti ed accorgimenti sempre più avanzati.

Guida: Selezioni avanzate con Gimp.

Abbiamo affrontato diverse volte l'argomento **maschere e selezioni con Gimp**. In questa guida avanzata vorrei insegnarvi tutto quello che si dovrebbe sapere per utilizzare correttamente le selezioni nel fotoritocco. Innanzitutto a cosa servono **le maschere**? Ci permettono di lavorare su una sola parte dell'immagine per effettuare correzioni selettive, oppure creare una copia di porzioni della fotografia. Per iniziare cerchiamo di analizzare i diversi strumenti di selezione che Gimp ci offre. Dopo la breve descrizione delle varie maschere, un semplicissimo filmato esemplificativo.



Selezione rettangolare: Permette la selezione di forme geometriche rettangolari. Utile nel caso si voglia creare un bordo bianco o selezionare solo una parte di immagine velocemente. Permette, una volta creata, la modifica cliccando sui quadrati lungo i vertici. Utilizzata nel tutorial [simulazione filtri GND](#).



[dei](#)



Selezione ellittica:

Molto simile alla selezione rettangolare, il risultato è un'ellissi anziché un rettangolo. Utile per selezionare rapidamente iridi, volti e realizzare vignattature. Permette, una volta creata, la modifica cliccando sui quadrati lungo i vertici. Utilizzata nei tutorial [migliorare gli occhi](#) ed [effetto zoom](#).





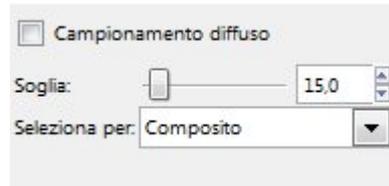
Selezione **mano libera**:

Permette la creazione di maschere complesse. Se si tiene premuto il mouse, funziona come una matita, se si effettuano click consecutivi, crea dei punti di controllo con delle rette che li uniscono. Permette la modifica cliccando i punti di controllo in grassetto. Utilizzata nel tutorial [eliminare gli occhi rossi](#).



Selezione **fuzzy**:

Chiamata anche bacchetta magica, permette una selezione ad area. Cliccando il colore di interesse ed impostando una soglia, si crea una maschera con tutti i colori simili intorno ad esso. Maggiore è la soglia, maggiore sarà la dimensione della maschera. Utilizzata nel tutorial [doppia esposizione con](#)

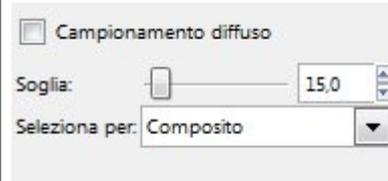


[Gimp](#).



Selezione **colore**:

Permette una selezione ad area. Cliccando il colore di interesse ed impostando una soglia, si crea una maschera con tutti i colori simili all'interno dell'immagine. Maggiore è la soglia, maggiore sarà la dimensione della maschera. A differenza della **selezione fuzzy**, lavora su tutti i colori simili anzichè su una zona delimitata.

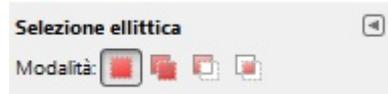




Forbici intelligenti: Permettono di selezionare il bordo di un soggetto. Cliccando lungo la linea da selezionare, si creano dei punti di controllo che possono venire aggiunti per migliorare la precisione. Consiglio di osservarne il funzionamento sul video di seguito. Utilizzata nel tutorial [bianco e nero selettivo](#).

Qui di seguito potete vedere un video che abbiamo creato per spiegare meglio le selezioni e il loro utilizzo, non c'è nulla di più di quello che avete appena letto, con l'unica differenza che è in versione video anziché testuale.

Una volta presa un po' di confidenza con i vari strumenti di selezione, andiamo ad analizzare i diversi modi in cui due maschere possono interagire tra di loro. L'interazione tra due maschere significa la somma, la differenza o l'intersezione per poter realizzare selezioni avanzate



Il disegno mi sembra davvero molto chiaro, quindi mi limiterò ad una breve descrizione.

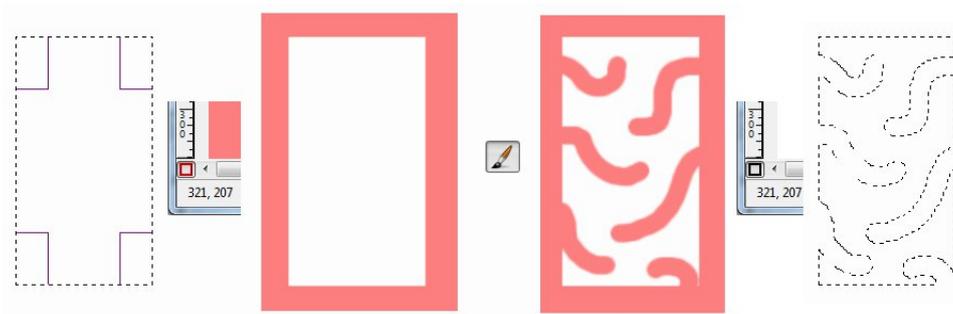
Somma: Crea una somma tra le due maschere, realizzabile con il tasto **SHIFT** tenuto premuto mentre si crea la seconda selezione.

Sottrai: Crea una sottrazione tra le due maschere, realizzabile con il tasto **CTRL** tenuto premuto mentre si crea la seconda selezione.

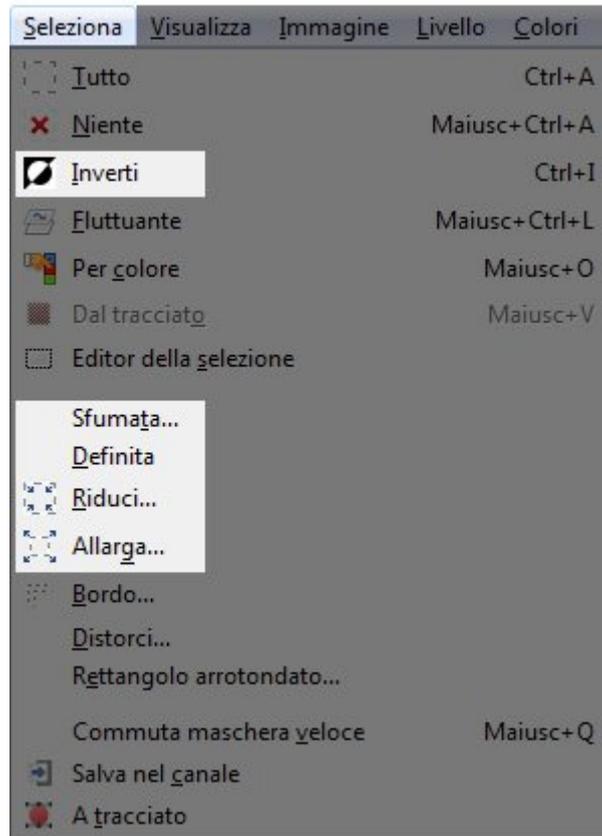
Interseca: Crea un'intersezione tra le due maschere, realizzabile con i tasti **SHIFT+CTRL** tenuti premuti contemporaneamente creando la seconda selezione.

Altre funzioni dei tasti **SHIFT** e **CTRL** sono quelle di realizzare maschere **perfettamente geometriche** utilizzando le selezioni rettangolari ed ellittiche. Se utilizzati **mentre si disegna una maschera** (con il tasto sinistro del mouse ancora premuto) il tasto **SHIFT** realizza un quadrato/cerchio perfetto. Il tasto **CTRL** fa in modo che la selezione parta dal centro anziché dal vertice. **CTRL+SHIFT** premuti insieme effettuano entrambe le operazioni contemporaneamente.

Analizziamo ora la maschera veloce. Una volta effettuata una selezione con gli strumenti descritti sopra, è possibile effettuare modifiche creative attivando il tastino **commuta maschera veloce** o **CTRL+Q**. Il tasto si trova in basso a sinistra della finestra principale. Una volta selezionato la parte deselezionata dell'immagine viene evidenziata in rosso e con i vari pennelli possiamo andare a modificarla.

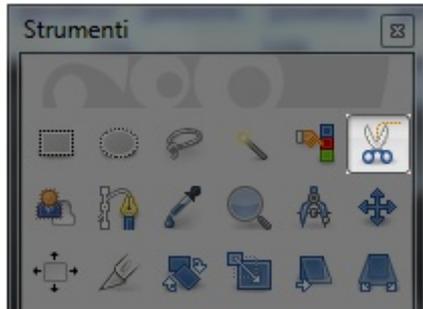


Per concludere parleremo del menù **Selezione**. Da qui possiamo invertire una maschera, sfumarla, allargarla o ridurla a nostro piacimento. Non serve dilungarsi molto, la gestione mi sembra davvero molto intuitiva e nella prova pratica avrete modo di cimentarvi.



PROVA PRATICA, Forbici intelligenti e selezione a mano libera.

Per imparare ad utilizzare al meglio i suddetti strumenti andremo a cambiare lo sfondo ad un robot di forma complessa. Con lo strumento **forbici intelligenti** ripassate tutto il bordo. Nel caso le forbici facessero confusione in alcuni tragitti, create un nuovo punto intermedio affinché risulti più chiaro al tracciato le linee che deve seguire. Una volta concluso il perimetro, cliccate al centro di esso per trasformarlo in selezione effettiva. Attenzione, è facile sbagliare, non spostate lo zoom per non cancellare tutto ed allenatevi per iniziare su una piccola porzione dell'immagine. In caso di piccole imperfezioni proseguite, sistemeremo dopo.



A questo punto con lo strumento **selezione mano libera** andiamo a correggere i piccoli dettagli e deselegionare i punti bianchi lasciati all'interno del braccio e dell'arma. Per effettuare questo lavoro fate bene attenzione a quanto segue. Premendo prima di iniziare la selezione il tasto **SHIFT** la maschera viene aggiunta, premendo il tasto **CTRL** la maschera viene sottratta. Procedere un pezzettino alla volta e buon lavoro. Mi raccomando **PRECISIONE**. Se sbagliate qualcosa premendo **CTRL+Z** o **Modifica - Annulla** correggerete. Una maschera di ritaglio precisa necessita di parecchio tempo per essere realizzata a regola d'arte.



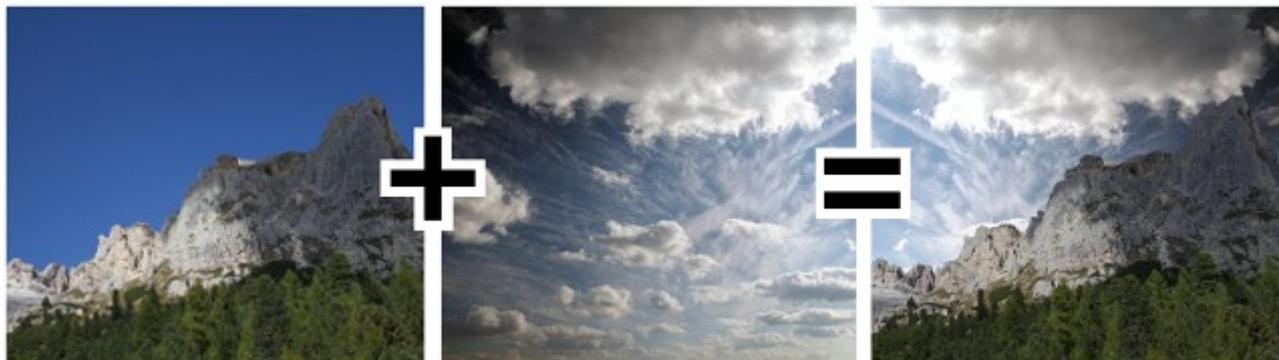
A questo punto la maschera è completa. Andiamo a ridurla di uno o due pixel e sfumarla per poter rendere l'incollaggio meno drastico. Apriamo **Seleziona - Riduci** e selezioniamo 1/2 pixel, quindi su **Seleziona - Sfumata** e impostiamo 2/3 pixel (anche meno se l'immagine di partenza è in bassa risoluzione). Questo passaggio ha lo scopo di creare un piccolo antialias (sfumatura) per non avere il robot troppo nitido sullo sfondo. Dopo una correzione dei livelli, colori e contrasto, il risultato potrebbe essere simile a questo.



Purtroppo la fusione non è ottimale. Quando incollate un soggetto sopra una fotografia, considerate che l'illuminazione dovrebbe sempre corrispondere.

Guida: Maschere e Livelli con Gimp:

In questo tutorial per le selezioni ed i livelli con Gimp affronteremo questo spinoso argomento, cercando di fare più chiarezza possibile.



Spiegare **maschere**, **selezioni e livelli** a chi non ha mai utilizzato un software di fotoritocco diventa piuttosto complicato. Credo che il modo migliore per entrare in sintonia con questi termini sia utilizzare un esempio di facile comprensione: i primi fotoritocchi (prima che esistessero i computer) erano effettuati ritagliando due fotografie ed incollandole una sopra l'altra.

Gimp ci permette di fare la stessa cosa grazie all'utilizzo di selezione e livelli. Proviamo a cambiare insieme il cielo ad una fotografia, così da capire insieme il concetto di base. Ovviamente ci vuole fantasia ed impegno per poter apprendere completamente il concetto descritto. Scusatemi anticipatamente per le ripetizioni nel testo, ma sinonimi di maschere e livelli non ne conosco... vi consiglio di leggere la guida con **Gimp** aperto, in modo da poter seguire il tutorial passo per passo.

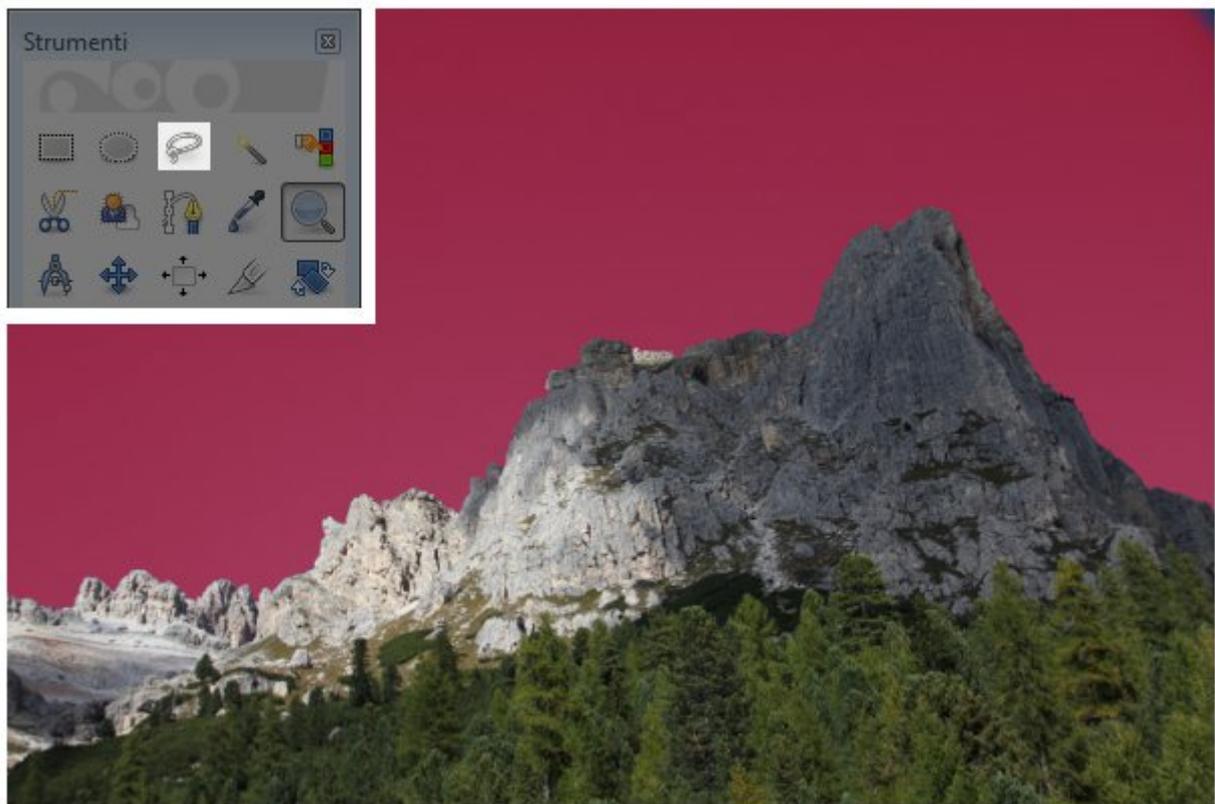
Le Maschere:

La maschera è una selezione che ci permette di delimitare una porzione d'immagine. Possiamo utilizzarla per due diversi scopi:

- 1 - Lavorare solo su una parte della fotografia, come ad esempio se vogliamo censurare il viso di una persona.
- 2 - Selezionare un soggetto da poter copiare ed incollare, in modo da creare un "gemello" o effettuare una "sostituzione".

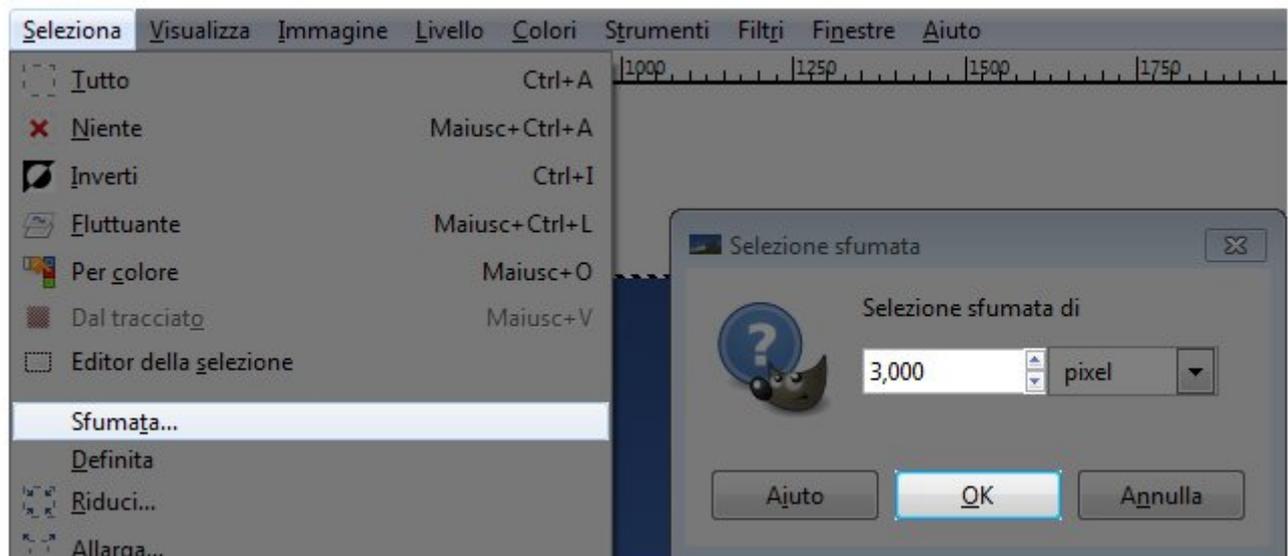
Le maschere possiamo trovarle all'inizio della barra strumenti di **Gimp**, sono divise in diverse tipologie in base al tipo di selezione che dobbiamo effettuare. In questo caso andremo ad utilizzare la selezione a mano libera, per seguire con molta pazienza il profilo della montagna. Per approfondire i vari tipi di selezione vi rimando al [link approfondito sulle maschere](#).

Una volta selezionato tutto il profilo, chiudiamo la selezione sugli angoli estremi in basso a destra e sinistra dell'immagine. Nella foto di esempio potete vedere in rosso la parte NON SELEZIONATA della fotografia.



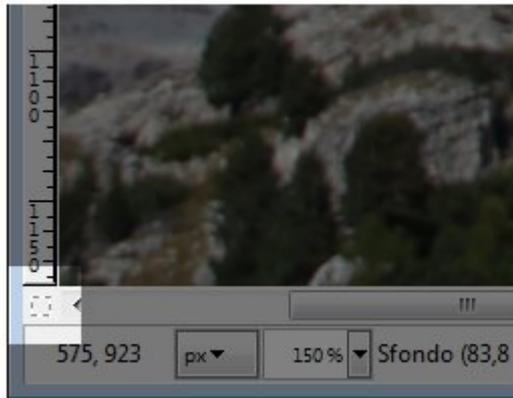
Adesso che la montagna è selezionata possiamo, ad esempio, applicare un filtro contrasto senza modificare il cielo. La selezione serve appunto a questo, lavorare solo su una porzione di immagine. Le modifiche sulle maschere vengono effettuate dalla barra "Seleziona". Nel nostro caso dobbiamo sfumare di 3 pixel, per rendere più morbido successivamente l'incollaggio sul cielo.

Procediamo con **Seleziona - Sfumata** e impostiamo 3 pixel, quindi **OK**. Il bordo della selezione sarà molto meno nitido.



Ultimo consiglio. In basso a sinistra della "finestra immagine" di Gimp c'è un tasto che colora la parte non selezionata in rosso. Possiamo usare questa modalità per lavorare le maschere come un'immagine. Se applichiamo ad esempio una sfocatura con la modalità "Commuta maschera veloce" attivata, la maschera apparirà sfuocata. Se coloriamo con un pennello una forma a caso, una volta disinserita questa modalità la selezione comprenderà anche il disegno fatto

prima. Provate, è più facile da fare che da spiegare. Per inserire e disinserire la maschera veloce, è sufficiente premere il tasto (primo click inserisce, secondo click disinserisce).



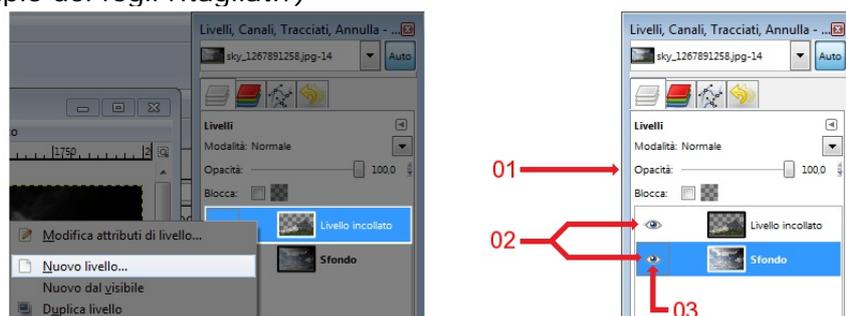
I

Livelli:

Una volta effettuata la selezione della montagna procediamo a creare due livelli, il livello cielo e il livello montagna. Qui torna molto utile l'esempio del fotomontaggio che facevo prima. Provate a immaginare di ritagliare da una rivista la fotografia di una montagna. Prendete la fotografia di un paesaggio piatto e appoggiateci la fotografia della montagna sopra. Il cielo dietro la montagna sarà quello della pianura. Spero di essere stato chiaro, in quanto adesso andremo a fare lo stesso con **Gimp**. Ricominciamo dalla fotografia selezionata che abbiamo lasciato in sospeso sopra. Per seguire l'esempio, ritagliamo la montagna ed andiamo a incollarla su un secondo cielo. Per tagliare digitate sulla tastiera **CTRL+X** (oppure **Modifica - Taglia**). Aprite la fotografia del cielo ed incollateci sopra la montagna con **CTRL+V** (oppure **Modifica - incolla**).

Le due immagini dovrebbero avere la stessa risoluzione, in caso contrario ridefinite la più grande da **Immagine - Scala immagine**.

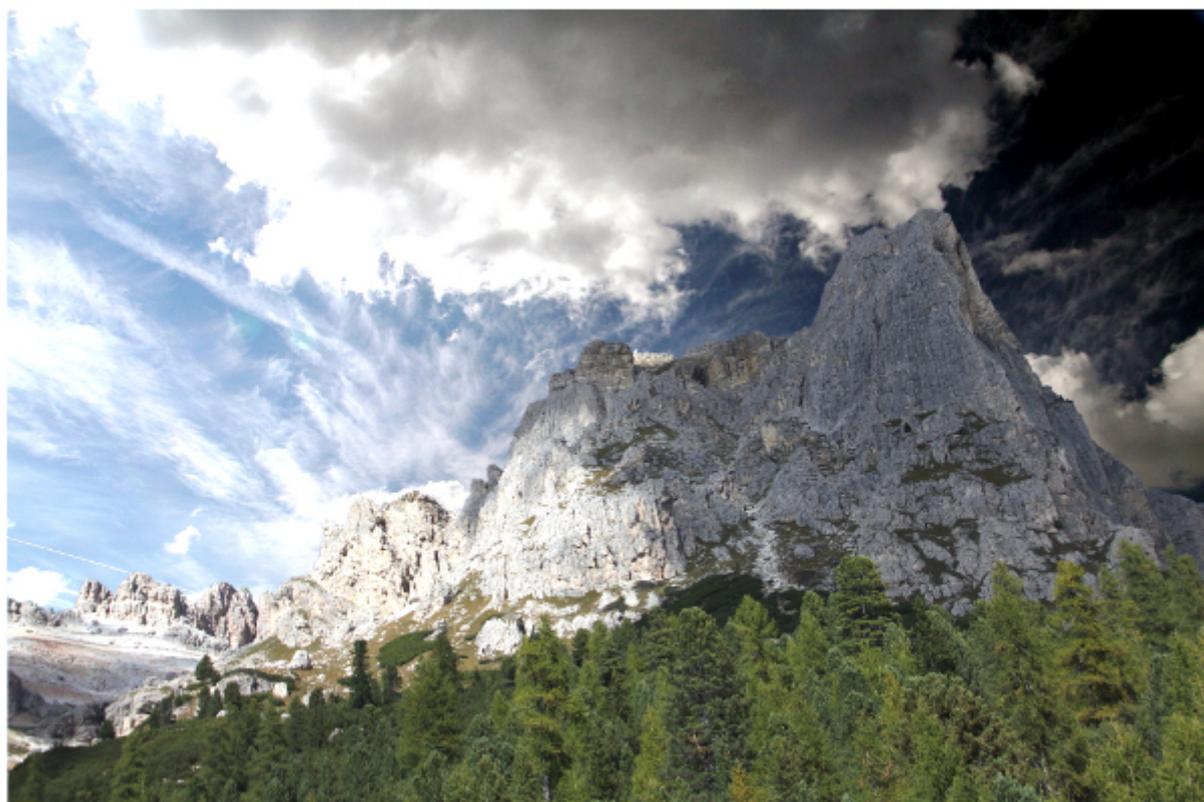
Sulla barra dei Livelli (se non c'è, potete aprirla con CTRL+L) avrete a questo punto uno Sfondo e sopra una **Selezione Fluttuante - livello incollato**. La selezione fluttuante potrà essere trasformata in un livello cliccandola con il tasto destro e selezionando **"nuovo livello"**. Questa operazione ci permette di lavorare sullo sfondo e sulla montagna come due cose separate (vi ricordate l'esempio dei fogli ritagliati?)



- 01** - Regola l'opacità con cui il livello si fonderà con quello sotto, spostate il cursore selezionando sempre il livello visibile superiore.
- 02** - Le modifiche vengono applicate sempre sul livello selezionato (sfondo in questo caso). Cliccare il nome per cambiare il livello.
- 03** - Cliccandolo Rende visibile o invisibile un livello, utile per nascondere temporaneamente qualcosa di superfluo.

A questo punto selezioniamo il **Livello incollato** dalla barra dei livelli, vi servirà per poter schiarire o scurire i colori, sistemare le tonalità e correggere il contrasto, in modo che

l'incollaggio risulti quasi invisibile. Troverete le guide per modificare le tonalità sui [nostri tutorial](#).



Ovviamente questo è solo un esempio di cosa si può fare con i livelli, se provate ad effettuare qualche tutorial avanzato per **Gimp** come ad esempio l'[Effetto Orton](#) vi insegneremo come utilizzare le modalità di fusione ed altre funzioni interessanti.

Guida: Raddrizzare e ritagliare con Gimp:

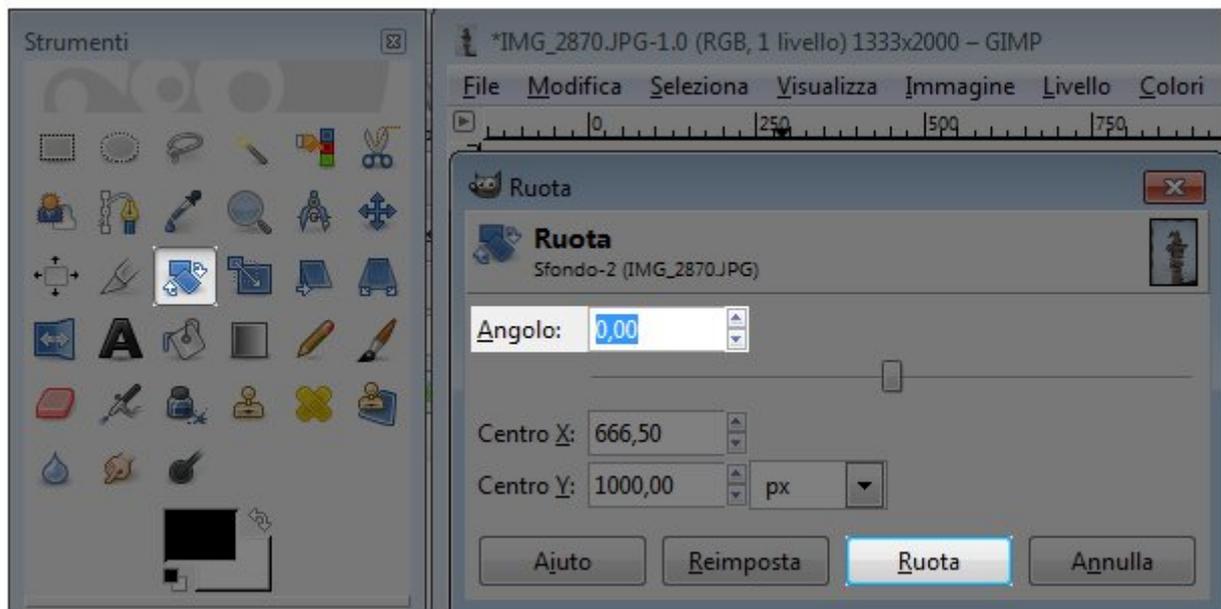
In questo tutorial per raddrizzare e ritagliare con Gimp spiegheremo come utilizzare al meglio questi utili strumenti.



Uno dei classici difetti della fotografia è l'orizzonte storto e l'inquadratura troppo larga, che comprende (come nell'esempio) una parte di tetto con il leone che "butta" a sinistra. **Gimp** ci permette di raddrizzare le immagini e risolvere questo piccolo errore di inquadratura senza grossi sforzi e con risultati più che soddisfacenti. Dividiamo il **tutorial** in due parti ed iniziamo sempre con il sistemare l'orizzonte.

Raddrizzare una fotografia.

Torniamo dal mare e scopriamo che la foto degli amici scattata al chiosco, complici le due birre bevute in compagnia, ha l'orizzonte completamente storto e dobbiamo sistemarla. In nostro aiuto arriva lo Strumento **Ruota di Gimp**.



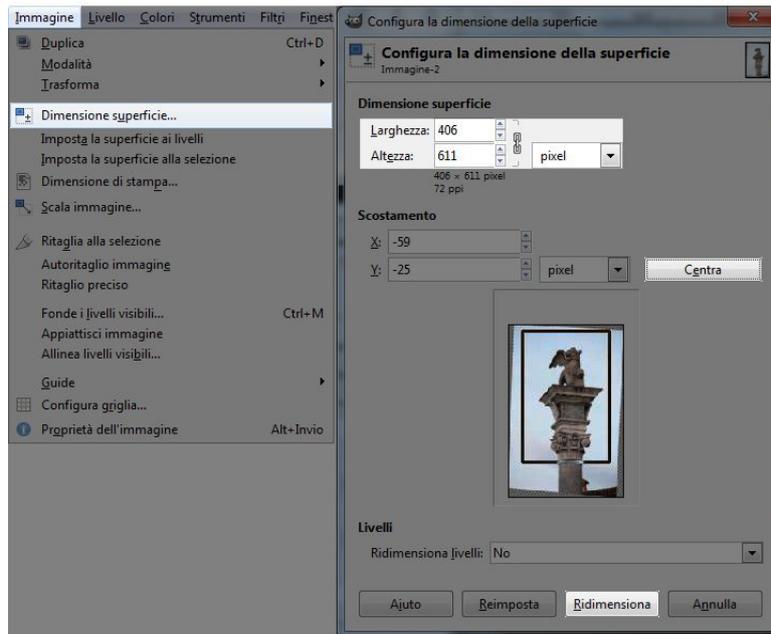
Selezionandolo dalla barra degli Strumenti, una volta cliccata la fotografia su cui dobbiamo lavorare, comparirà una finestra "Ruota" dove andremo a modificare solo l'angolo. In questo tipo di utilizzo va benissimo lasciare il centro X e Y della rotazione come di default. Il parametro "Angolo" può essere modificato con valori positivi e negativi. Aumentandolo ci troveremo ad effettuare una rotazione oraria, riducendolo anti-oraria. Correggiamo l'angolo fintanto che l'immagine non apparirà dritta e clicchiamo il bottone Ruota. Potrebbe essere molto lento con immagini di grande risoluzione.

Ritagliare una fotografia.

Una volta raddrizzata l'immagine ci troveremo con una scacchiera in toni di grigio sugli angoli. Ovviamente **Gimp** non è in grado di inventare la parte di immagine al di fuori dell'inquadratura, quindi con un piccolo ritaglio potremo andare ad eliminarla. L'immagine di seguito drammatizza l'effetto per chiarire. La riga rossa è il ritaglio che andremo a effettuare, così da eliminare anche il pezzo di tetto.



Dalla scheda **Immagine - Dimensione Superficie** andiamo a ridurre Larghezza o Altezza fino a vedere sull'anteprima un risultato che ci aggrada. Il lucchetto a destra dei parametri numerici è consigliabile lasciarlo inserito per non rovinare il rapporto d'aspetto della fotografia. Il tasto "Centra" permette di allineare il ritaglio al centro dell'immagine, per chi volesse sistemarla in manuale tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sull'anteprima si può spostarla. Confermiamo con il bottone **"ridimensiona"**.



Una volta finito l'immagine dovrebbe essere a posto, se il taglio non è stato fatto bene è possibile ancora spostare l'immagine selezionando dalla barra degli strumenti lo **Strumento Sposta** e, sempre tenendo cliccato il tasto sinistro del mouse, trascinare l'immagine definitiva.



Ovviamente una buona fotografia è già scattata bene in origine, ma molte volte non avendo il tempo di inquadrare alla perfezione soggetti in rapido movimento è meglio tenersi un po' larghi con l'inquadratura e correggere in un secondo momento. Attenzione a non ritagliare eccessivamente, per evitare di perdere troppa qualità.



Forse ti potrebbero interessare anche i [formati standard in fotografia](#), per poter ridimensionare correttamente le tue fotografie.

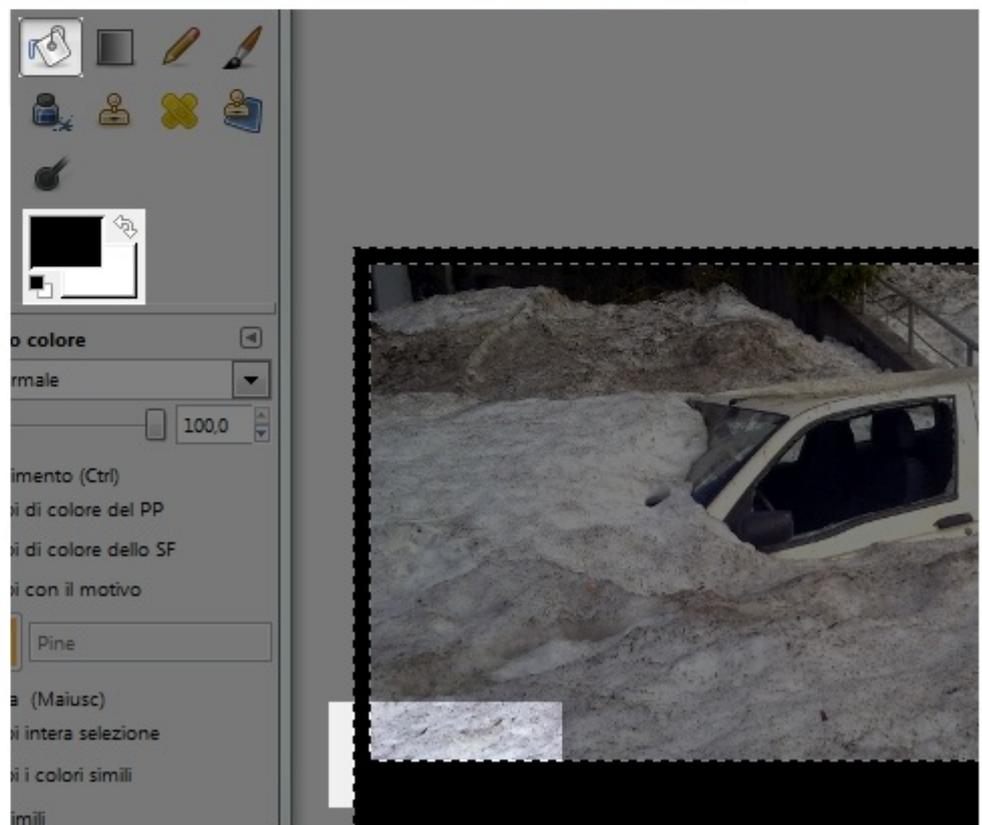
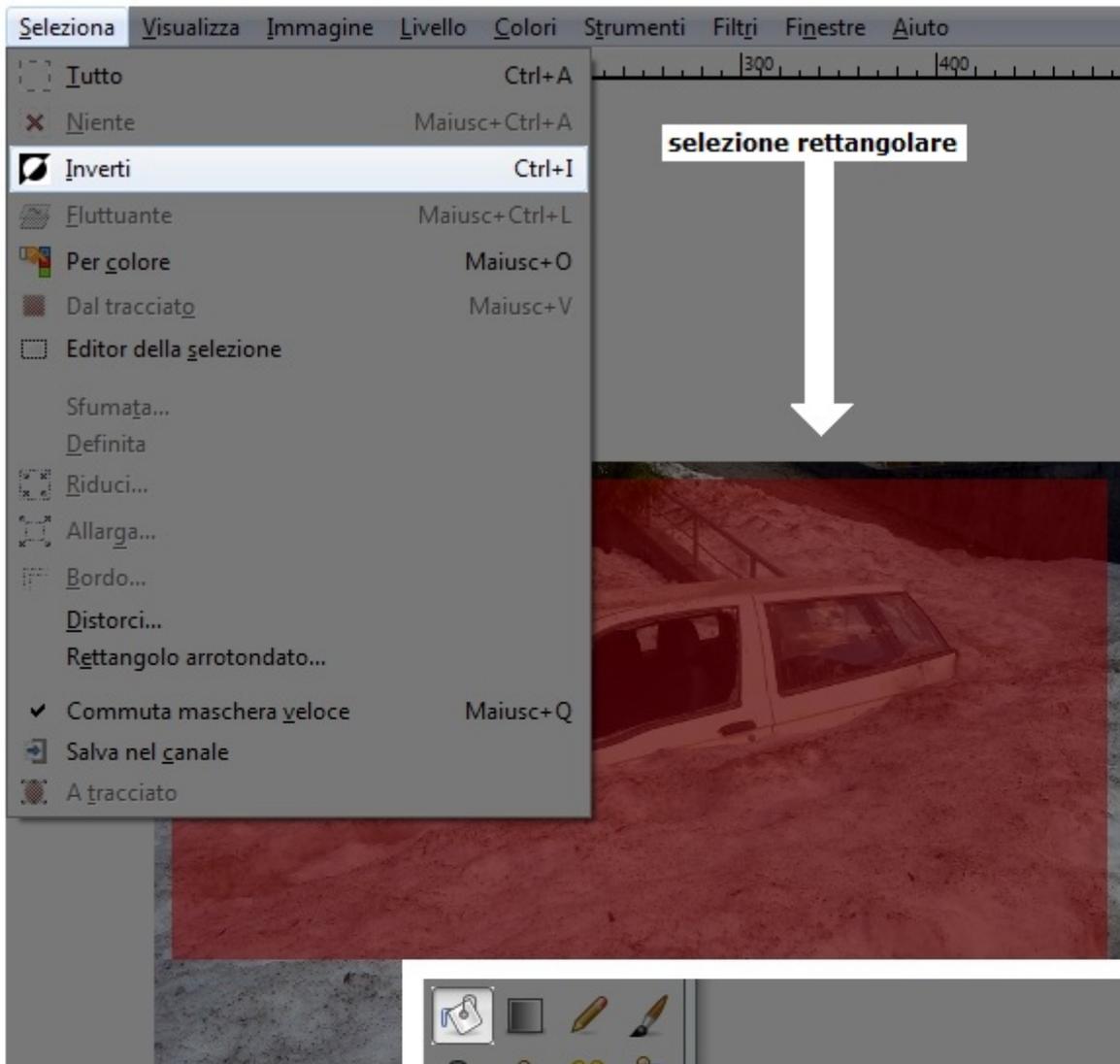
Guida: Inserire un testo su di un immagine con Gimp:

In questo tutorial per inserire un testo in Gimp spiegheremo come utilizzare questo strumento per la realizzazione di un simpatico demotival

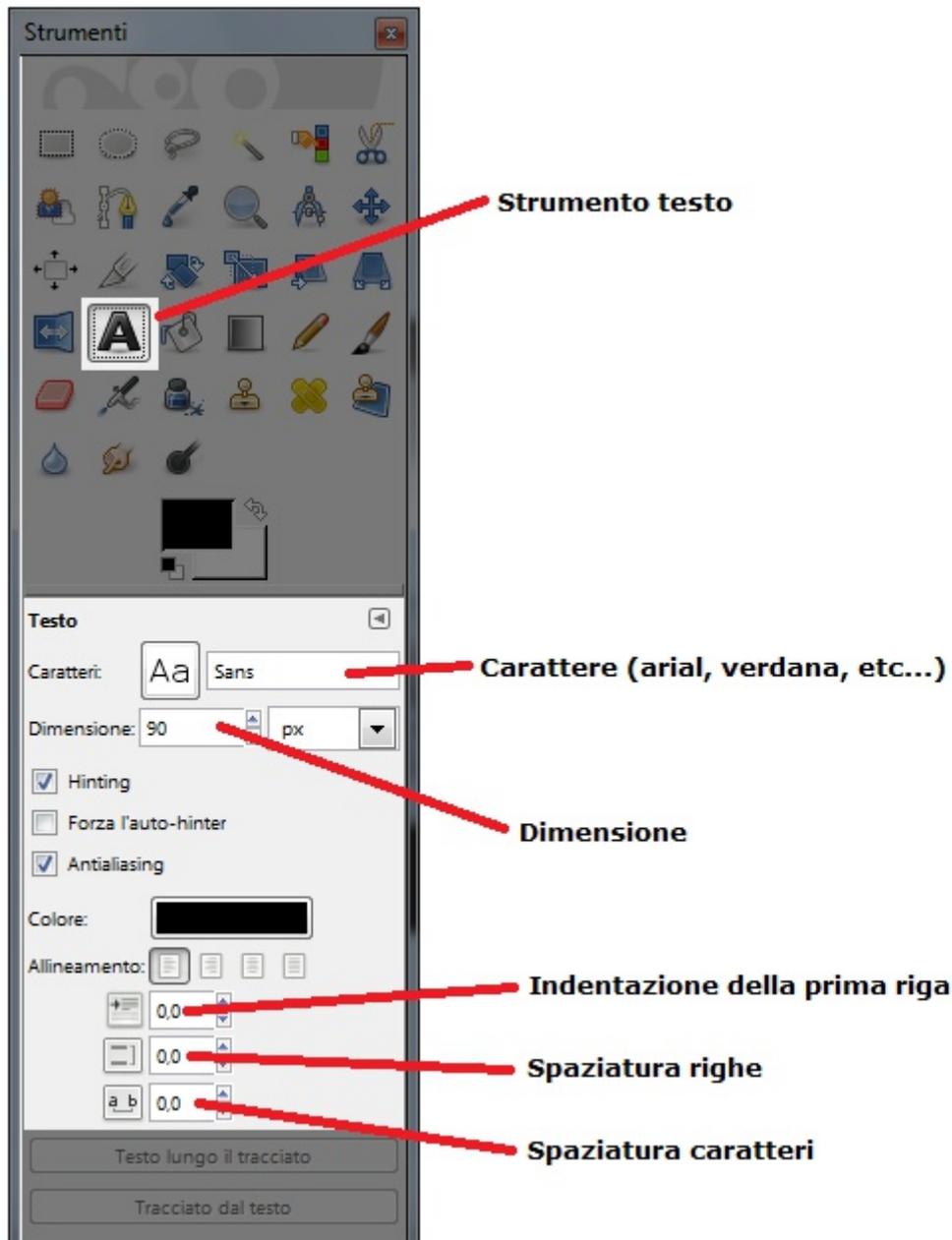


Inserire un testo in un'immagine spesso può essere molto utile o divertente, ad esempio per scrivere un commento su qualche foto, creare un biglietto da visita o inserire il vostro watermark su un immagine... le possibilità con l'aiuto di **Gimp** sono moltissime. In questa pagina ho voluto creare un **demotival** (scusate se non è dei migliori).

Iniziamo selezionando l'immagine a cui vogliamo applicare il testo. In questo caso il bordo è stato realizzato con una selezione rettangolare come da esempio, in seguito invertita (**seleziona - inverti**) ed infine cancellata con **CANC** e riempita con un nero puro.

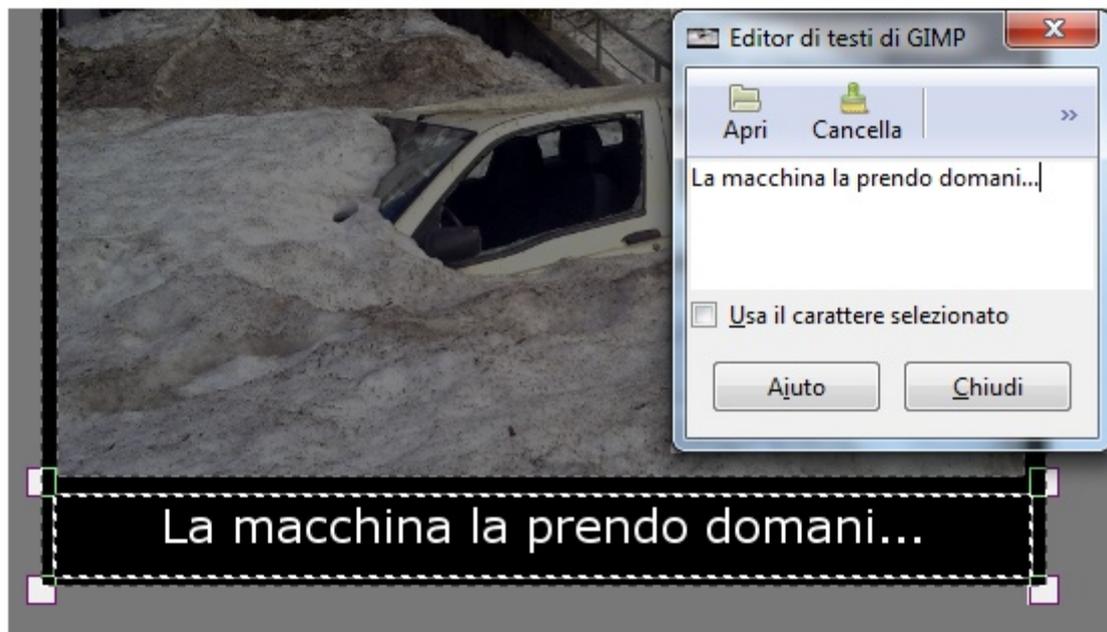


Adesso andiamo a conoscere lo strumento Testo. Selezionando dalla finestra degli strumenti la "A" che corrisponde allo strumento, in basso compaiono una serie di parametri di personalizzazione. Subito dopo l'immagine d'esempio andremo a descriverli.



- IL CARATTERE:** determina la "calligrafia" con cui scrivere, il tipo di carattere.
- LA DIMENSIONE:** la grandezza del testo rispetto all'immagine.
- HINTING:** Aumenta la qualità nei testi molto piccoli.
- FORZA L'AUTO-HINTER:** Rende il carattere più morbido, è consigliabile selezionarlo.
- ANTIALIASING:** Elimina la seghettatura sul testo.
- COLORE:** Determina il colore del testo da inserire.
- ALLINEAMENTO:** Determina l'allineamento rispetto alla finestra del testo.
- INDENTAZIONE DELLA PRIMA RIGA:** Sposta a destra la prima riga del testo.
- SPAZIATURA RIGHE:** Aumenta lo spazio tra le varie righe del testo.
- SPAZIATURA CARATTERI:** Aumenta la distanza tra i vari caratteri.

Sistematate i vari parametri fino a che non vi sembrano corretti, quindi andate sull'immagine da modificare e tenendo cliccato disegnate un rettangolo dove volete inserire il testo. Si aprirà una nuova finestra "Editor di testi di Gimp" dove andremo ad inserire il contenuto.



Se i passaggi sopra descritti non sono stati chiari e preferite un esempio più pratico, il breve video di seguito spiega meglio di mille parole come utilizzare l'editor di testi di **Gimp**.

Ogni testo inserito compare come un nuovo livello, a questo punto non ci resta che salvare il file ed il gioco è fatto. Gli scopi di inserire un testo all'interno di un'immagine possono essere molteplici, per fare un esempio pratico tutta la grafica del sito che state guardando è realizzata con questo sistema.

Guida: Creare un nuovo pennello di Gimp

Come creare un nuovo pennello per Gimp ed aumentare le possibilità artistiche.



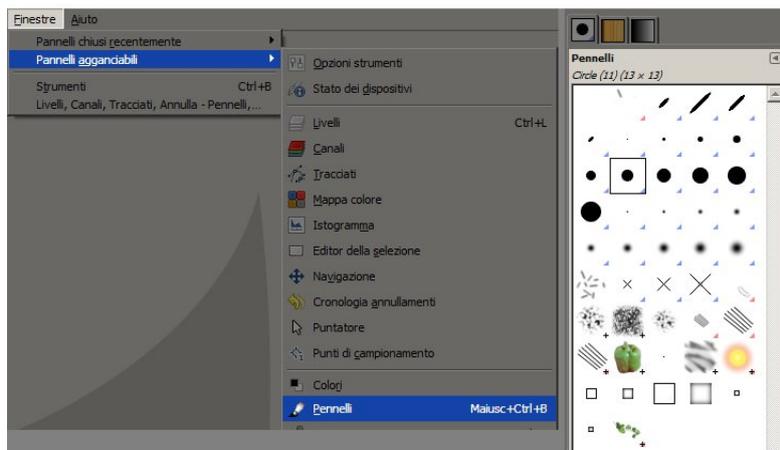
Gimp dispone di un buon numero di pennelli, ma potrebbe essere necessario crearne di nuovi per avere una collezione veramente completa. A mio avviso due mancanze a cui è assolutamente necessario rimediare sono:

- Un pennello intermedio tra il morbido e il duro;
- Un pennello grande;

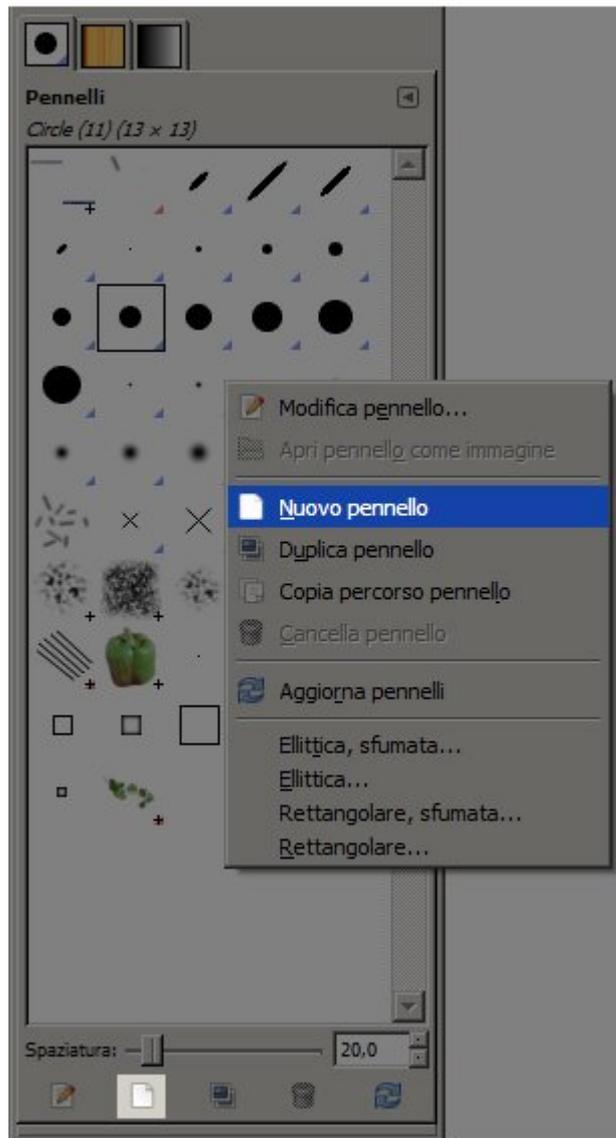
Avrete sicuramente notato che, lavorando alle alte risoluzioni delle fotocamere attuali, il pennello più grande disponibile è assolutamente inadeguato. Anche alzando al massimo la scala, lo strumento resta molto piccolo. Il pennello sfumato, oltre a risultare anche lui troppo piccolo è, in certi casi, un po' troppo "morbido". Vediamo quindi di capire come procedere per **creare nuovi pennelli per Gimp** in modo da colmare le lacune dei pennelli di default.

Attenzione: I pennelli molto grandi risultano estremamente pesanti per il sistema, quindi non esagerate con la dimensione se avete un computer lento. Fate delle prove fino a trovare un buon compromesso fra dimensione e reattività.

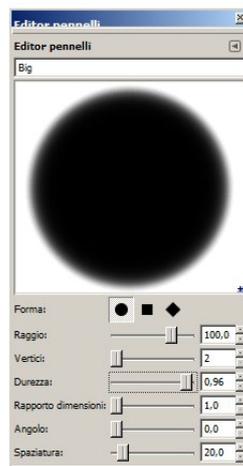
Innanzitutto apriamo la finestra dei pennelli. Andiamo su **Finestre - Pannelli Agganciabili - Pennelli**. Vi si aprirà una finestra come la seguente, al di sotto della barra dei livelli (di default, in basso a destra):



In questo box potrete creare e modificare i pennelli. Quelli di sistema non sono modificabili, dovrete quindi necessariamente crearne uno nuovo. Potete cliccare con il **tasto destro** sulla finestra e scegliere **Nuovo Pennello** oppure cliccare l'icona con il + verde in basso (nella versione per windows l'icona è un foglio bianco).



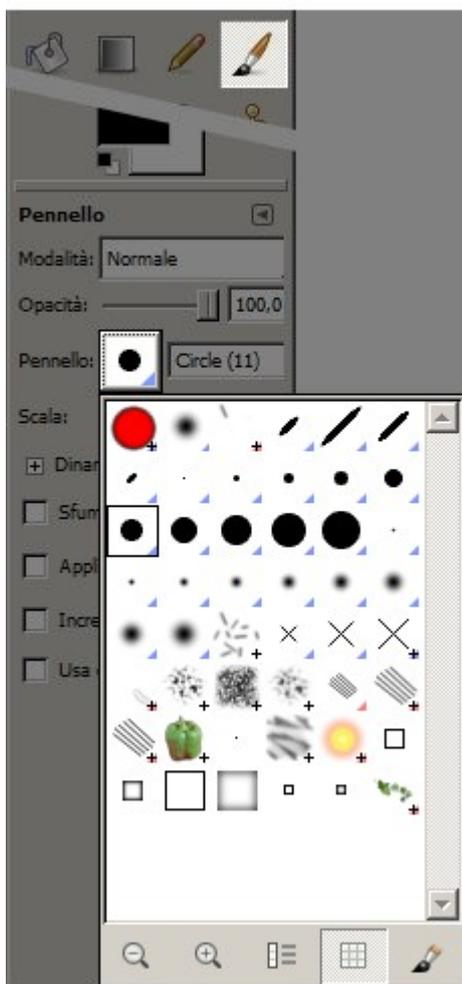
Una volta creato il nuovo pennello si apre una nuova finestra come quella qui sotto. Vediamo di descriverla:
 In alto potete dare un nome allo strumento, poco più sotto potete vederne un'anteprima. Più in basso si trovano le tre icone "Forma:" che ci permettono di scegliere la forma del pennello (tondo, quadrato, rombo). Scendendo ancora si trovano altri parametri:



Raggio: Dimensione del Pennello, attenzione a non esagerare. Personalmente ho scelto 100,0.
Vertici: Indica il numero di vertici (angoli) della figura geometrica, funziona solo sul quadrato o sul rombo.
Durezza: Permette di impostare la durezza del bordo sfumato.
Rapporto dimensioni: Ovalizza o "schiaccia" il pennello.
Angolo: Ruota il pennello, inutile nel pennello tondo.
Spaziatura: È possibile impostare lo spazio tra un "tratto" e l'altro, sui pennelli molto grandi può essere alzata per alleggerire il sistema.

Nota Bene: Il raggio massimo impostabile è di 1000 pixel, che determina un pennello di 2000 pixel in larghezza e circa 100 volte più grande del pennello originale di Gimp.

Una volta impostati i parametri necessari potete creare un nuovo pennello oppure iniziare ad usarlo, senza bisogno di salvare. I pennelli creati da voi sono i primi ad apparire nella lista dei vari tratti disponibili (qui enfatizzato in rosso).

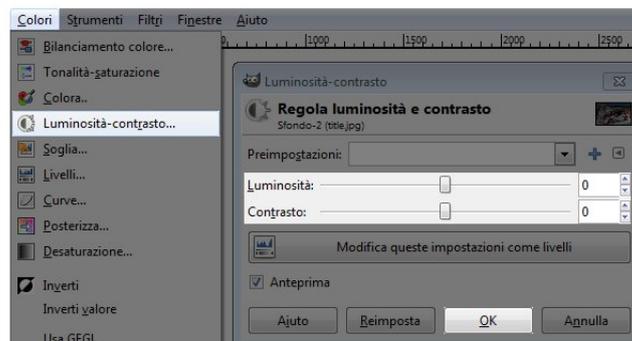


Guida: Luminosità, contrasto e saturazione con Gimp:

In questo tutorial sulla luminosità, il contrasto e la saturazione con Gimp spiegheremo come regolare al meglio queste impostazioni.



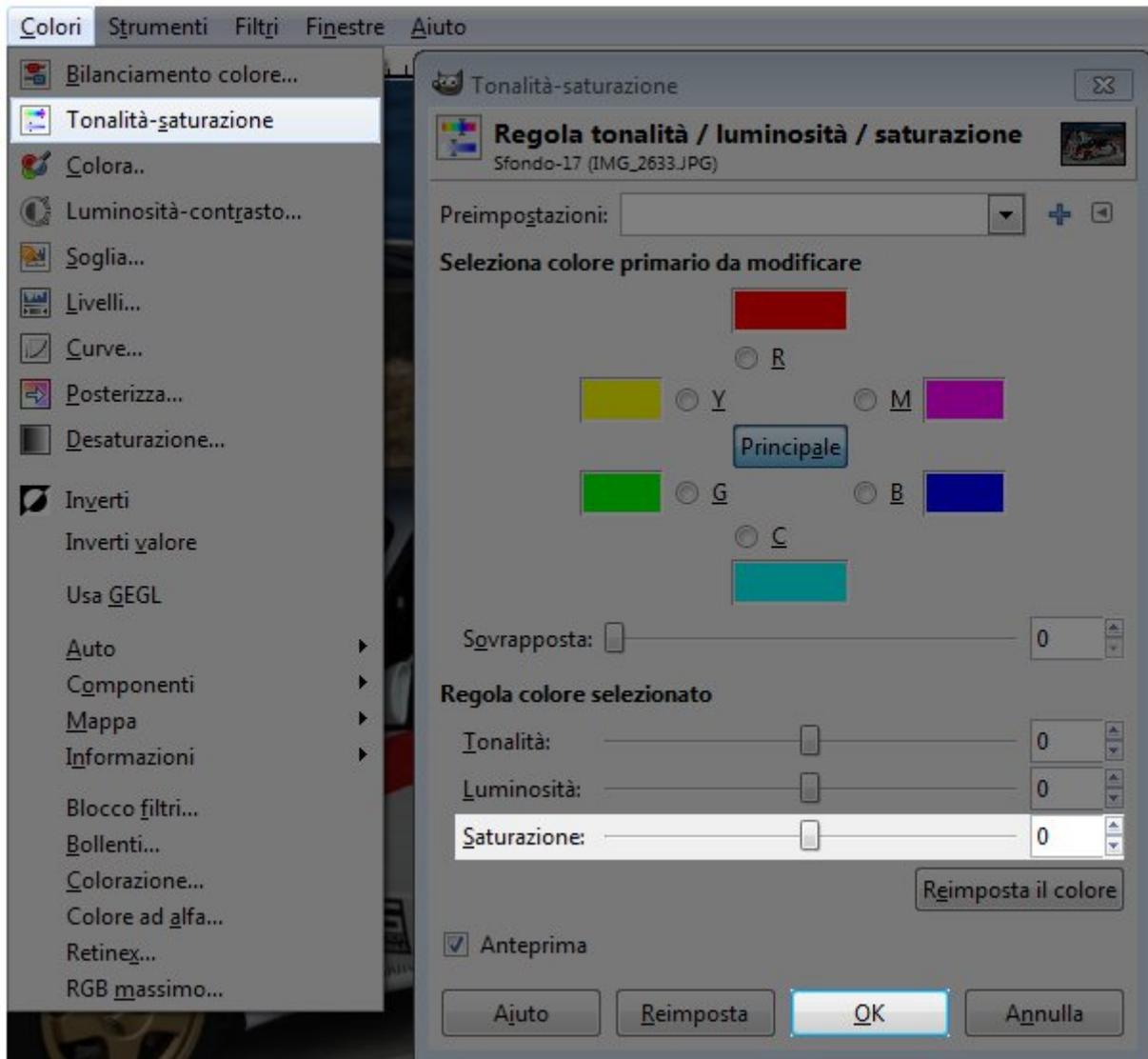
Per chi ha letto i tutorial di **Gimp** precedenti o ha già una piccola esperienza, una buona fotografia ha un [istogramma perfetto](#), [un bilanciamento del bianco ottimale](#), tutti i colori accesi e un buon contrasto. In questo tutorial tratteremo la terza parte. Iniziamo con il sistemare luminosità e contrasto di una fotografia. Non esistono parametri assoluti per queste impostazioni, dipende molto dal gusto personale e dall'immagine in origine (le macchine reflex scatteranno foto meno contrastate delle compatte). L'unico consiglio che posso dare, pur essendo io un amante del "tanto sparato", è di non esagerare. Apriamo la finestra **Colori - Luminosità-contrasto** e cominciamo a lavorare sulle due barre di seguito:



La luminosità schiarisce o scurisce l'immagine nel suo insieme, alzarla troppo trasformerà il nero in grigio scuro, abbassarla trasformerà il bianco in grigio chiaro. Potete tranquillamente fare un po' di prove per vedere i risultati, ma se l'istogramma è buono di solito si lavora entro il +/- 10 di intensità. Ogni aumento o riduzione di luminosità determina la perdita di informazioni, usatela con cautela.

Il contrasto determina la "nitidezza", maggiore è il contrasto, maggiore sarà la differenza tra toni chiari e toni scuri (i toni medi restano invariati). Una fotografia anche scattata bene necessita quasi sempre di un +10 di contrasto. Attenzione a non esagerare, l'aumento del contrasto porta ad una perdita di dettaglio nelle zone chiare e nelle zone scure, per questo sarebbe meglio utilizzare [le curve](#).

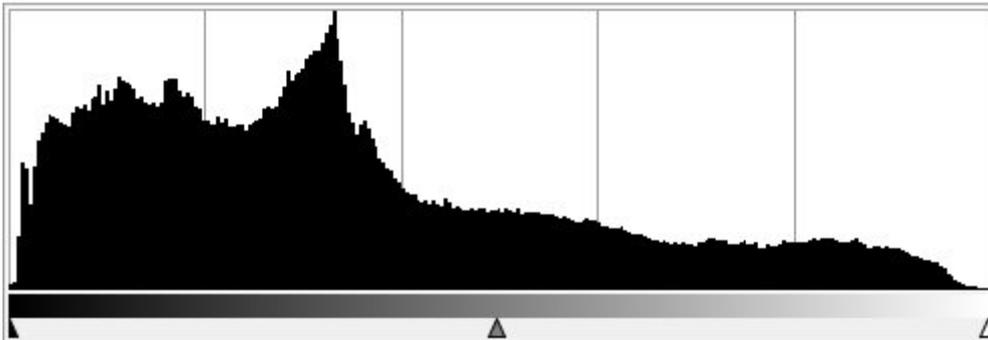
Modificando il parametro della Saturazione andiamo a determinare l'intensità delle varie tonalità. All'aumentare della saturazione tutti i colori dell'immagine prendono vita, si accendono ed aumentano la loro brillantezza. Un'immagine troppo saturata però perde in realismo e molte volte, specialmente con soggetti umani, diventa addirittura fastidiosa: apriamo la finestra **Colori - Tonalità-saturazione**.



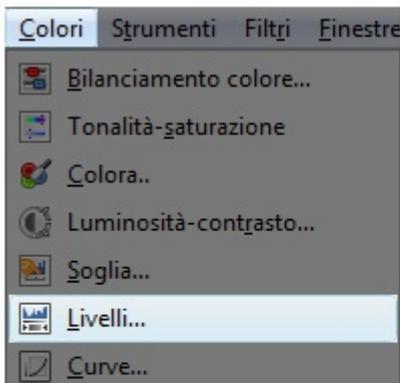
In fotografie naturalistiche (ad esempio di tramonti), o in caso di giornate nuvolose, permette di dare alla fotografia quel "qualcosa" che manca. Il parametro può essere tranquillamente variato di +20/+30 in quanto molto meno sensibile di contrasto e luminosità. La completa desaturazione porta ad un'immagine in bianco e nero, ma con risultati non ottimali. Per approfondire la desaturazione, vi consiglio il tutorial per un [bianco e nero efficace con Gimp](#).

Guida: L'Istogramma con Gimp:

In questo tutorial sull'istogramma di Gimp spiegheremo cos'è, come si legge e come imparare ad usarlo al meglio.

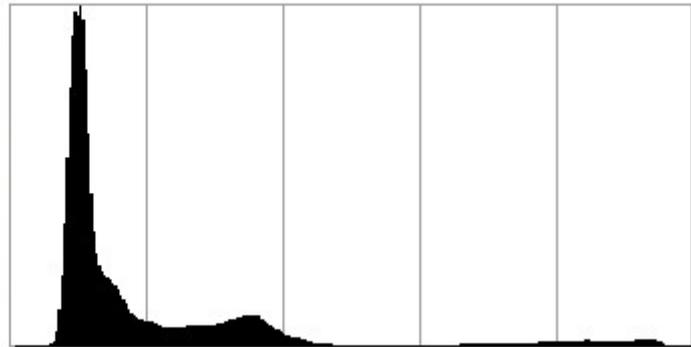


Quando si scattano fotografie non è facile capire se l'esposizione è corretta, soprattutto "sul campo", dovendo utilizzare come unico riferimento il display della fotocamera che il più delle volte è troppo piccolo ed oscurato dalla luce solare. A questo proposito ci viene in aiuto l'**istogramma**. Tutte le fotocamere di fascia medio-alta hanno la possibilità di visualizzarlo in un modo o nell'altro, per trovare come vi rimando al manuale della vostra macchina fotografica. Ammesso che siate riusciti ad attivare questa funzione, vi troverete davanti a un grafico in bianco e nero che quasi sicuramente non avrà nessun senso per voi, anche se va detto che saper leggere questo fondamentale strumento cambierà in maniera radicale la qualità dei vostri scatti, o meglio, annullerà o quasi gli scatti da buttare in quanto troppo bui o luminosi.

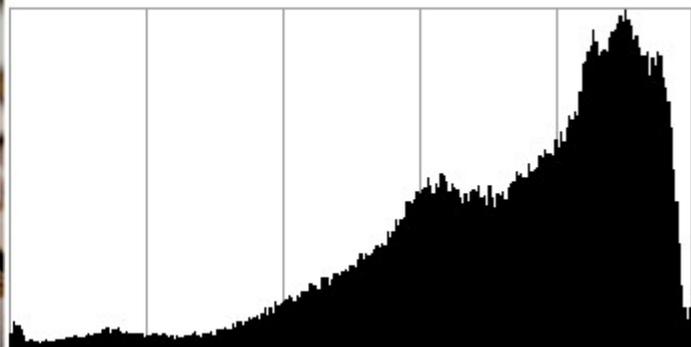
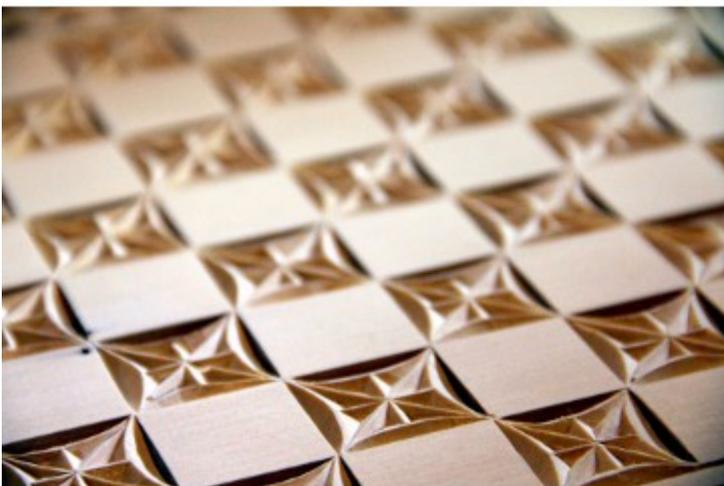


Quella che vedete qui sopra è una fotografia con il suo relativo istogramma; Se avete aperto una foto su **Gimp** e volete visualizzare quello della vostra fotografia è sufficiente andare nel menu **Colori - Livelli**. Ora la domanda fondamentale è: come si legge questo grafico? L'istogramma va letto in modo "orizzontale", a sinistra si trovano i colori scuri e a destra i colori chiari, le righe verticali sono relativamente inutili, nel senso che servono solo a quantificare la quantità di pixel scuri o chiari. Nell'esempio qui sopra abbiamo una foto con molte tonalità scure (infatti a sinistra è molto "pieno"), poche tonalità medie (la parte centrale è piuttosto "bassa") e un picco sulle alte luci (siccome lo sfondo è leggermente bruciato). In linea di massima bisognerebbe cercare di evitare di avere il grafico che tocca i bordi esterni, in

questo caso non abbiamo nessun problema per le tonalità scure, che salgono distanziate dal bordo, ma qualche problema con le alte luci, infatti nella parte estrema destra vediamo un "picco" molto sottile salire, è infatti visibilissimo lo sfondo bruciato. Questa foto si potrebbe considerare riuscita male, il picco a sinistra non dovrebbe essere presente, ma va detto che non sempre è possibile ottenere l'esposizione perfetta, soprattutto se abbiamo due soggetti con una grande differenza di illuminazione. In questo caso i pompieri erano all'ombra di una casa e lo sfondo era esposto alla luce diretta del sole delle 15.00, direi quindi che era praticamente impossibile ottenere un istogramma perfetto. Se avessi abbassato gli spot avrei corretto lo sfondo, ma le tonalità scure sarebbero arrivate a toccare il margine sinistro e quindi non avrei risolto nulla.

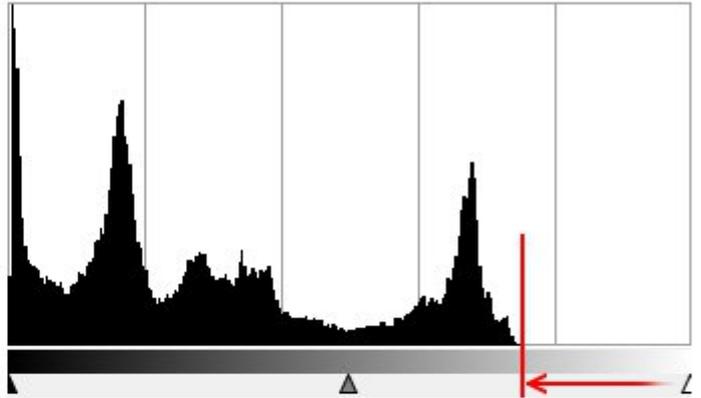


In questo secondo caso il tipo di istogramma è simile, vediamo infatti un picco scuro a sinistra (il lago) e una linea bassa di colori chiari a destra (il cigno). Se vi ricordate quello che abbiamo detto prima l'**istogramma** non va letto in verticale, quindi il fatto che i toni chiari siano molto bassi non è assolutamente un problema, questa foto è più che promossa, infatti il grafico è lontano dai due estremi. Questo significa che quando arriveremo a casa e prenderemo la foto per ritoccarla non avremo nessuna zona sottoesposta (nera) e nessuna zona bruciata (bianca), abbiamo quindi un ottimo sorgente per iniziare il fotoritocco.



Questa foto è molto più chiara, possiamo infatti notare un istogramma diametralmente opposto ai due visti finora: i toni scuri sono molto pochi mentre abbondano i toni chiari. Resta un'ultima cosa da dire: una volta che andate nel menu **Colori Livelli** di **Gimp** è possibile anche modificare manualmente i valori dei livelli di colore, nell'esempio seguente vedremo una foto piuttosto scura in cui manca completamente la parte sinistra dell'istogramma; se dovesse succedere una cosa del genere è possibile cliccare su una qualsiasi delle tre piccole frecce sotto il grafico per poterla spostare. In questa foto ho agito sulla freccia più a destra e la ho spostata

fino al punto in cui inizia a salire la curva. Una volta posizionato il cursore dei chiari ho giocato leggermente anche con il centrale, qui sotto potete vedere il risultato.



Abbiamo quindi capito che saper modificare i livelli di una foto è una cosa a dir poco fondamentale.

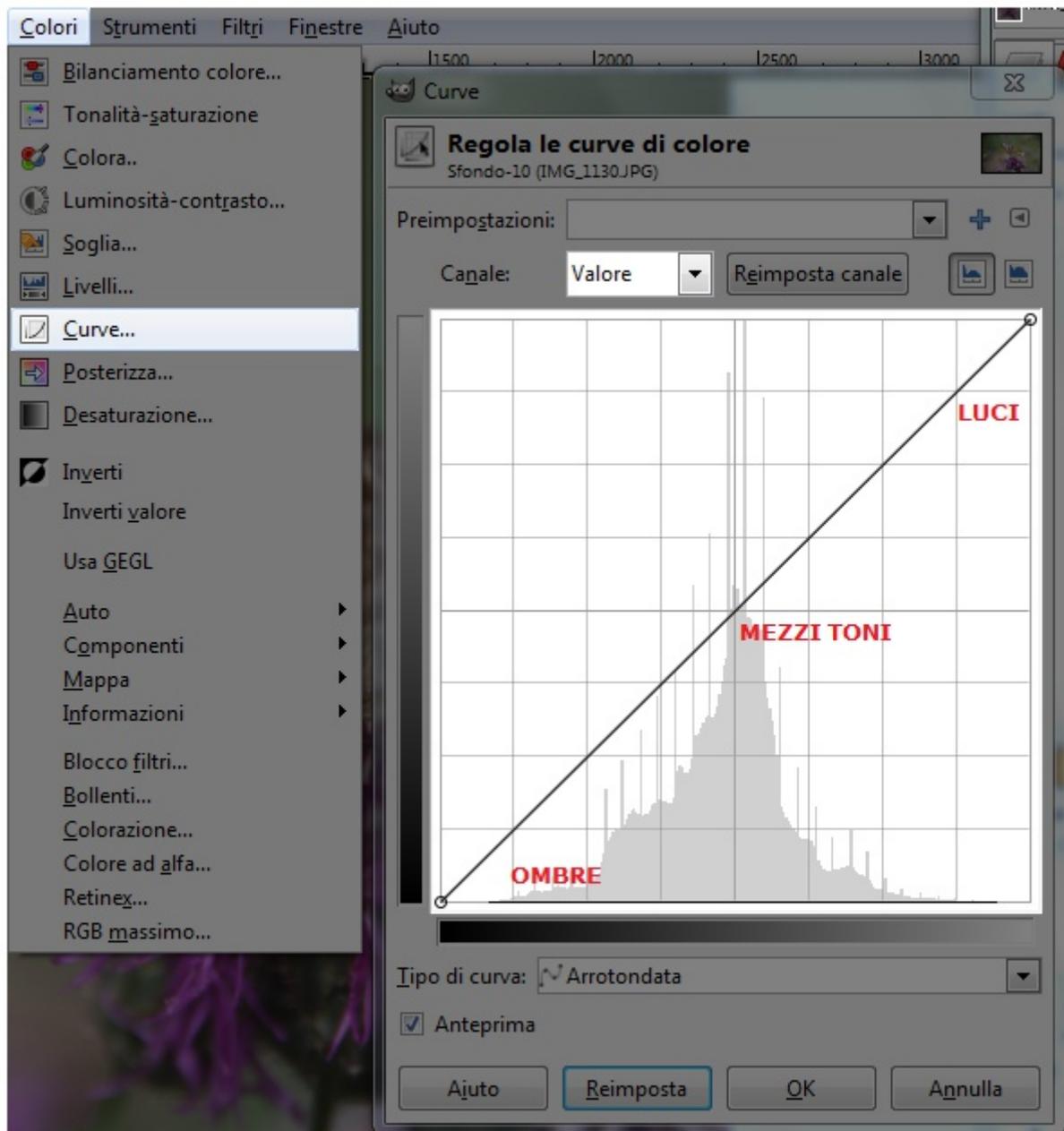
Ricordate quindi di controllare sempre, quando possibile, di avere un istogramma corretto; Partire da una buona foto è fondamentale per ottenere risultati ottimi una volta terminata la post produzione, una foto sottoesposta o bruciata è quasi sempre una foto irrecuperabile. Se vi interessa, potete lavorare anche con [le curve](#), per avere un maggiore controllo.

Guida: Correggere le curve con Gimp:

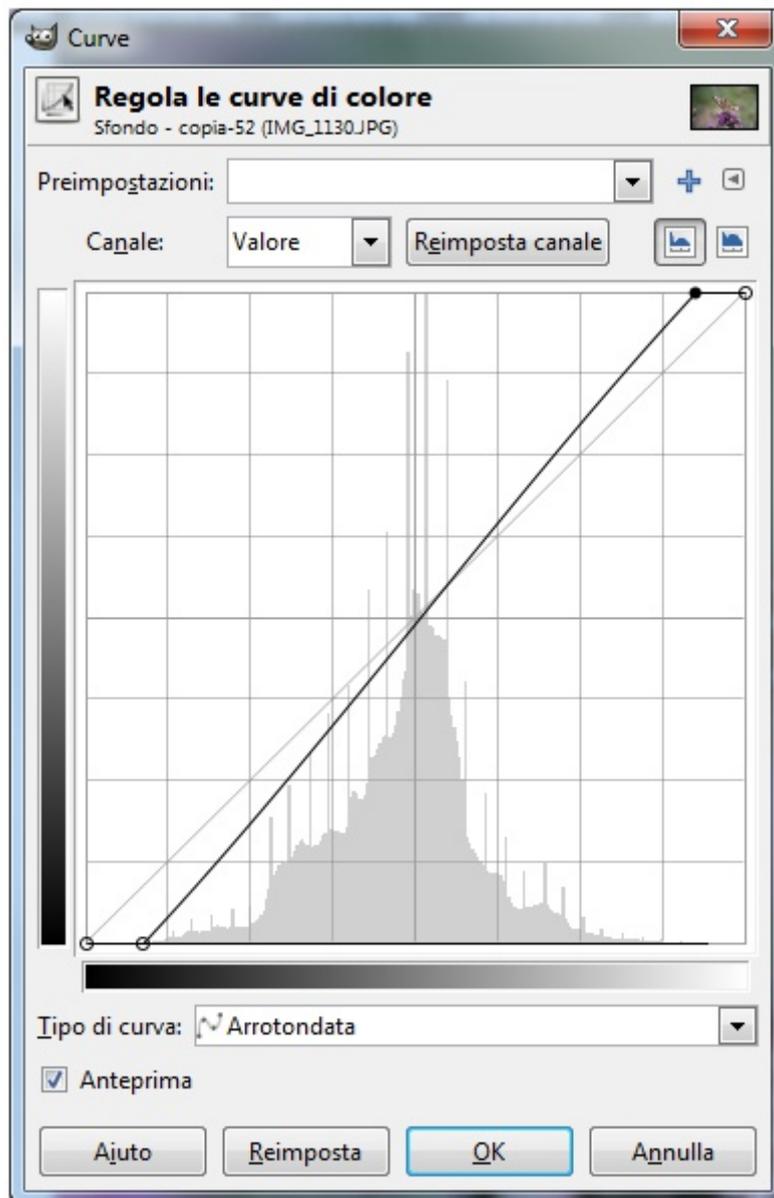
In questo tutorial sulle curve di Gimp spiegheremo come utilizzare al meglio questo strumento indispensabile.



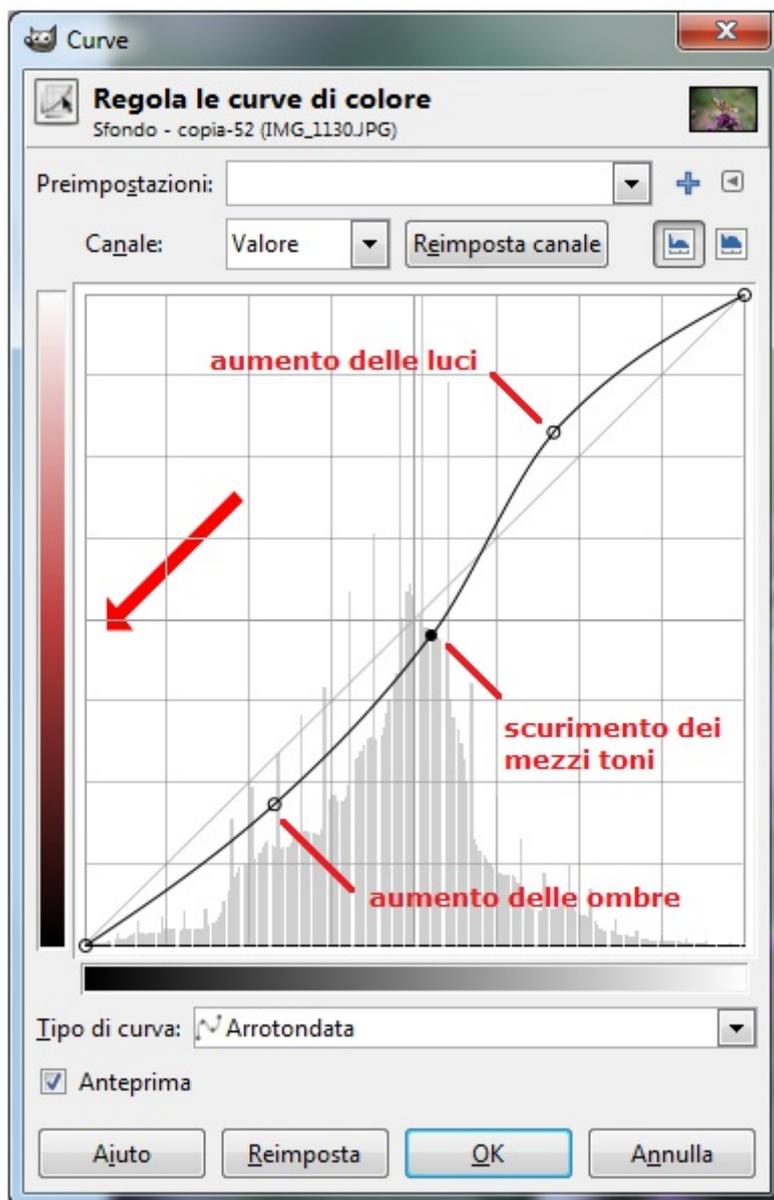
La correzione delle **curve** è uno degli argomenti meno intuitivi (ma più importanti) per quanto riguarda il **perfezionamento di una fotografia con Gimp**. Abbiamo affrontato precedentemente in diversi **tutorial** la regolazione del contrasto e la correzione mediante i livelli. Le **curve di Gimp** ci permettono di sistemare tutti questi parametri meglio e con un solo passaggio. Lo strumento è potente, ma deve essere utilizzato con un minimo di consapevolezza per avere risultati ottimali. [Vi consiglio di ripassare l'istogramma](#) che vi servirà per capire meglio come muovervi. Apriamo lo strumento curve da **Colori - Curve** e cerchiamo di familiarizzare un po'.



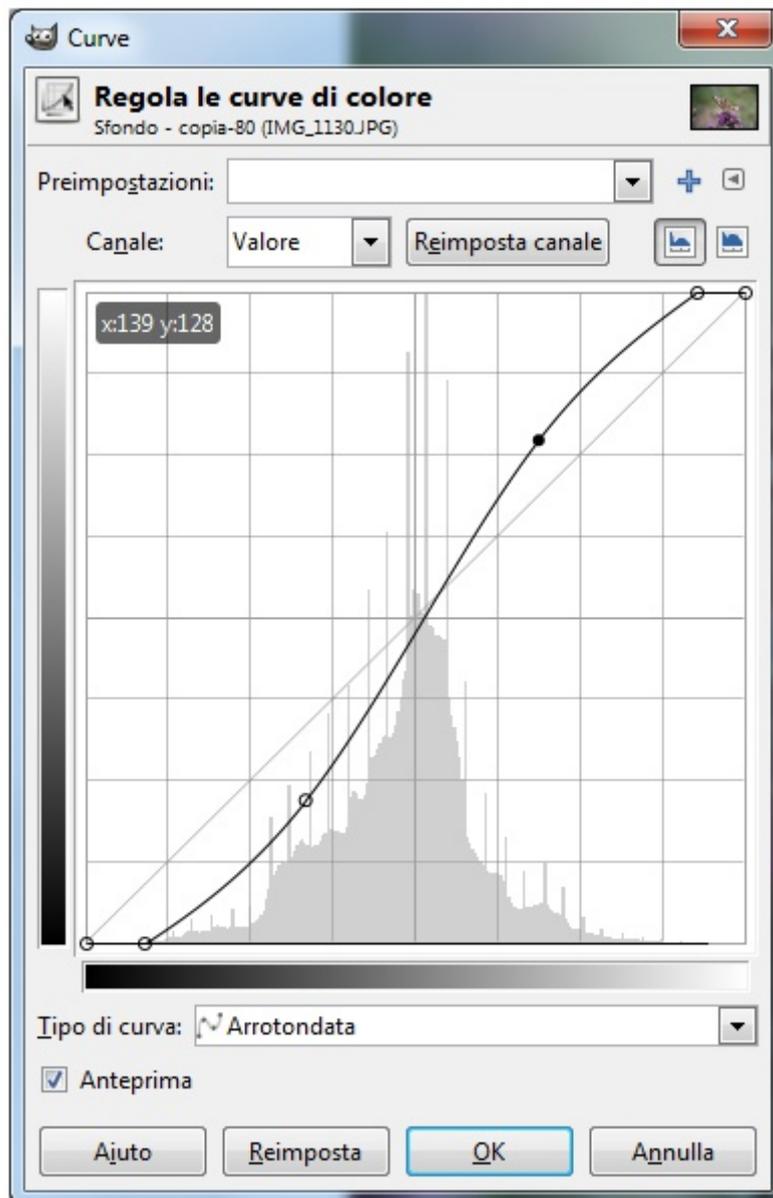
Una volta aperta, la **curva** dell'immagine appare come una retta che taglia in diagonale un istogramma della nostra fotografia. Come potete notare ho aggiunto in rosso delle scritte allo scopo di chiarire le varie parti della retta a cosa servono. In basso a sinistra abbiamo le ombre, in alto a destra le luci ed al centro i mezzi toni. Iniziamo con l'aumento del contrasto, per modificare la linea delle **curve** è sufficiente cliccare con il mouse sul punto in cui volete farla arrivare. Consiglio, se necessario, di intervenire accorciando la retta sulla parte chiara (a destra) e su quella scura (a sinistra). Modificando in questo modo la linea abbiamo eliminato gli estremi dall'istogramma ed aumentando il contrasto della fotografia, con il rischio però di perdere alcune informazioni se l'istogramma arrivasse al limite destro o sinistro.



Nel caso l'istogramma fosse già corretto (senza punti bianchi a destra e sinistra) procediamo semplicemente aprendo **Colori - Curve** per sistemare il contrasto senza la perdita delle informazioni di colore.



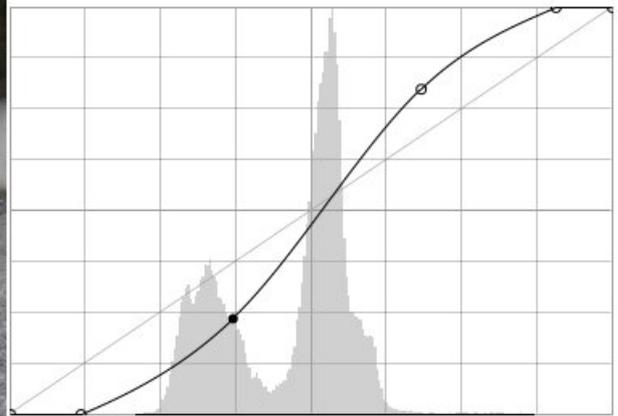
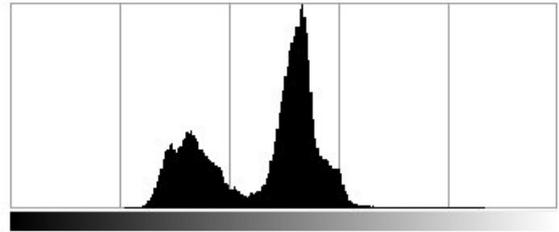
Qui vi prego un attimo di attenzione in quanto il passaggio è importante. Per l'aumento delle ombre abbiamo abbassato un po' la linea nella zona delle ombre in quanto (come potete notare nella barra sfumata a lato della finestra della curva, evidenziata di rosso ed indicata dalla freccia) l'abbassarsi della linea determina uno scurimento. Per schiarire la zona delle alte luci abbiamo proceduto al contrario, alzando la curva facendo assumere alla linea una forma simile ad una S morbida. Per scurire leggermente i mezzi toni abbiamo nuovamente abbassato la linea al centro. La procedura spiegata sopra in due fasi (aumento contrasto e luci/ombre) può essere effettuata con un solo passaggio.



Vediamo quindi come le curve ci possono venire in aiuto nelle diverse situazioni in cui potrete imbattervi:

Esempio 1: Fotografia poco contrastata.

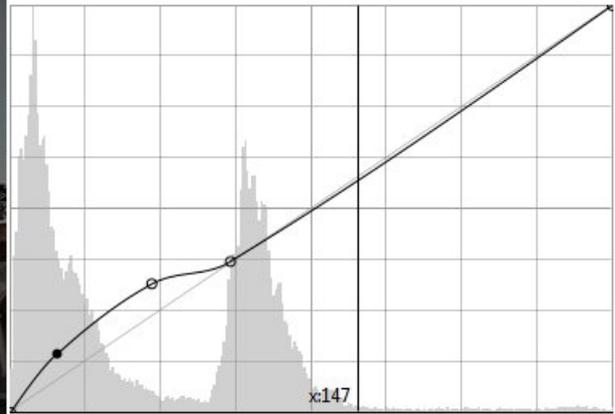
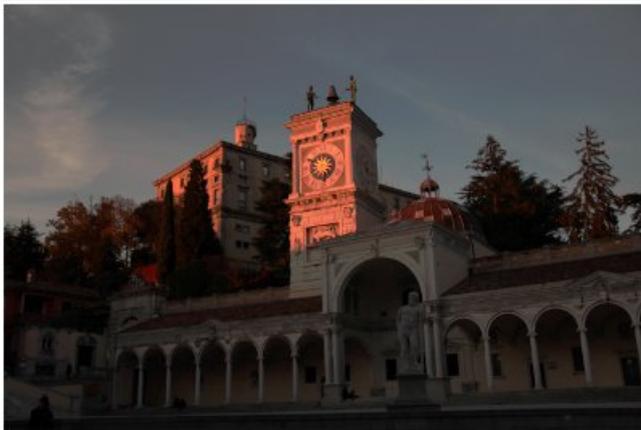
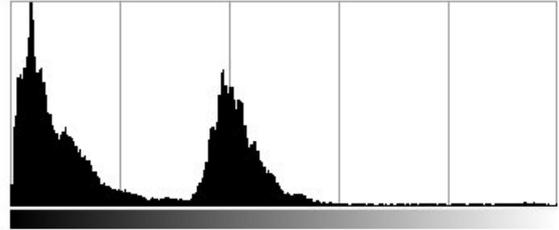
Questo tipo di immagini sono un classico delle giornate nuvolose, nebbiose o "fumose". La foto dell'esempio rientra in due delle caratteristiche analizzate: era infatti una giornata nuvolosa. La macchina aveva inoltre sollevato un bel polverone che, non essendosi ancora depositato, rende la fotografia piuttosto scialba.



Come potete notare l'istogramma si trova concentrato al centro. Procediamo quindi tagliando la parte iniziale e finale della curva, in modo da aumentare il contrasto. Per meglio enfatizzare, impostiamo la curva con la sua "classica forma a S". In questo modo abbiamo abbassato la zona relativa alle ombre, lasciato invariati i mezzitoni ed alzato la zona delle alte luci. Questo è quindi il modo più tradizionale di regolare la curva, ovviamente l'ampiezza delle panche della curva dipende molto dalla foto e, ovviamente, dal vostro gusto estetico. Io non ho voluto esagerare.

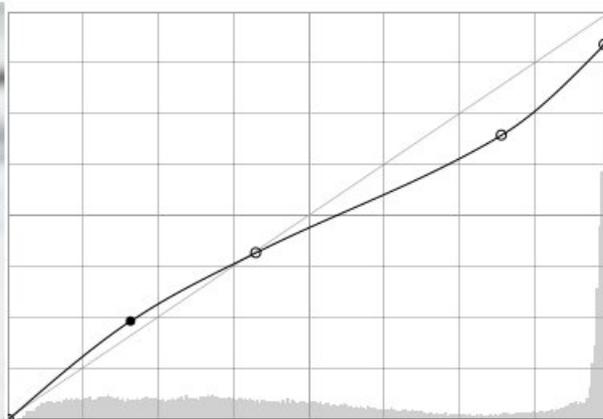
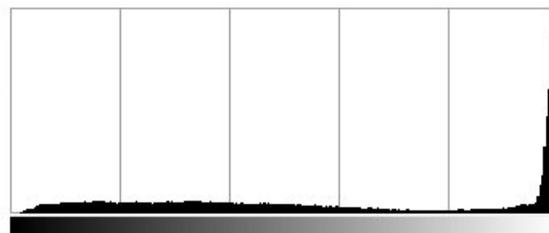
Esempio 2: Altro contrasto, le zone scure devono essere schiarite.

In questo caso la zona in ombra era eccessivamente scura. Ho quindi proceduto creando un punto sui mezzitoni, in modo da non modificare le zone medie e luminose, ma intervenire soltanto sulle zone scure, schiarendole.



Ovviamente la foto risultante non è esattamente un capolavoro, ma da qui in poi sarà possibile lavorare sul contrasto senza trovarci la parte bassa completamente nera. La parte che soffre maggiormente è il campanile, ovviamente sarebbe stato possibile effettuare una selezione, ma non era il nostro scopo parlare di selezioni in questa sede.

Esempio 3: Scurire le zone troppo chiare e ridurre il contrasto. In questo terzo ed ultimo esempio, vedremo come è possibile intervenire sulle curve per rendere più scure le parti troppo chiare. Ormai dovrete aver capito come dovrete procedere, vediamo comunque la foto di esempio:



È stato creato un punto al centro per evitare di interferire con le zone scure, dopodichè è stata abbassata la parte destra, in modo da rendere meno luminoso lo sfondo. Per meglio equilibrare la fotografia è stata leggermente alzata la parte delle basse luci, per ridurre il contrasto. Vi faccio notare che il risultato è simile a quello che avreste ottenuto in una giornata nuvolosa (a parte che per le ombre). Questo ritocco è l'esatto opposto del primo che abbiamo visto.

Se questa guida ti è piaciuta, forse potrebbe interessarti anche l' effetto [Cross Processing](#) o la [lomografia](#), per utilizzare le curve colore in modo artistico.

Simulare flash di riempimento con Gimp

Utilizzare il pennello luce per schiarire le ombre di una fotografia



Il **flash di riempimento** (o flash di schiarita) è una tecnica fotografica che consiste nell'utilizzare un flash fotografico allo scopo di ridurre il contrasto in fotografie con luce solare diretta oppure con un soggetto posto in controluce. Simulare questo effetto con **Gimp** è piuttosto semplice grazie al **pennello luce**. Prima di procedere con il tutorial, cerchiamo però di capire quando questo effetto deve essere utilizzato e quali risultati si dovrebbe cercare di ottenere.

Quando scattiamo con la luce solare diretta la differenza tra zone chiare e zone scure potrebbe essere molto marcata. Per evitare questo problema si potrebbe ricorrere a tre diverse soluzioni:

- Un flash puntato sulla zona in ombra.
- Un pannello riflettente puntato sulla zona in ombra.
- L'utilizzo del pennello luce e del fotoritocco.

Lo scopo di queste tre soluzioni è di ridurre il contrasto, ovvero schiarire le zone che a causa della forte luce solare diventano troppo scure o semplicemente alleggerire le ombre. Come possiamo notare nell'immagine di seguito, tratta da www.fotografidigitali.it il risultato è molto interessante.

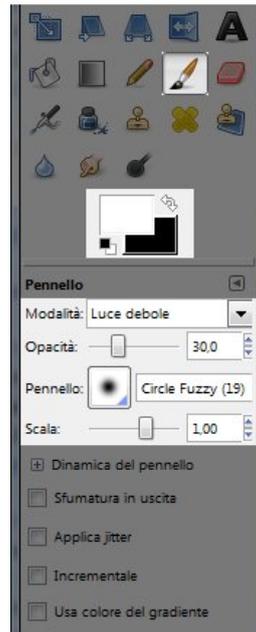


Ovviamente, tra tutte le soluzioni precedentemente proposte, l'utilizzo di **Gimp** è quello che porta ad un risultato peggiore. Un flash di schiarita o un pannello riflettente (che potrebbe essere anche un foglio di carta) creano una luce morbida e correttamente direzionata, ma in certe situazioni le soluzioni precedentemente descritte non sono attuabili e bisogna trovare una soluzione diversa.

L'altro giorno ero a casa di un'amica che voleva due foto al suo cane. Il cielo era senza una nuvola, il sole allo zenith, il cane saltava instancabile da tutte le parti, il flash era scarico, il tempo poco e l'unico sfondo decente mi obbligava ad una forte luce trasversale. Date le premesse sarebbe stato meglio rinunciare, ma visto che si trattava di due foto senza impegno da mettere su Facebook ho cercato di fare il possibile. Armato di santa pazienza e memory card vuota, tra i vari scatti ho deciso di salvare questo:



La luce dura ha nascosto molti dettagli del muso, ma grazie ad una corretta esposizione le zone nere sono ancora visibili e permettono di essere schiarite e recuperate. Impostiamo da Gimp un **pennello luce** con le caratteristiche di seguito descritte:



Il colore bianco è indispensabile per poter schiarire le ombre (verrebbe impostato sul nero per accentuarle), l'**opacità** e la **scala** possono essere impostate in base alle necessità. Una volta impostato correttamente clicchiamo su un punto da schiarire e, **TENENDO CLICCATO**, passiamo tutta la zona in ombra. In base al tipo di scatto possono essere necessari più passaggi su un punto particolarmente scuro, ma in questo caso è meglio impostare un'**opacità** più bassa ed effettuare più pennellate. Quando il risultato appare soddisfacente, date una passata agli eventuali occhi (ne aumenterete la profondità) e salvate. L'esempio di seguito è stato realizzato in verde per chiarire il tipo di intervento da fare.



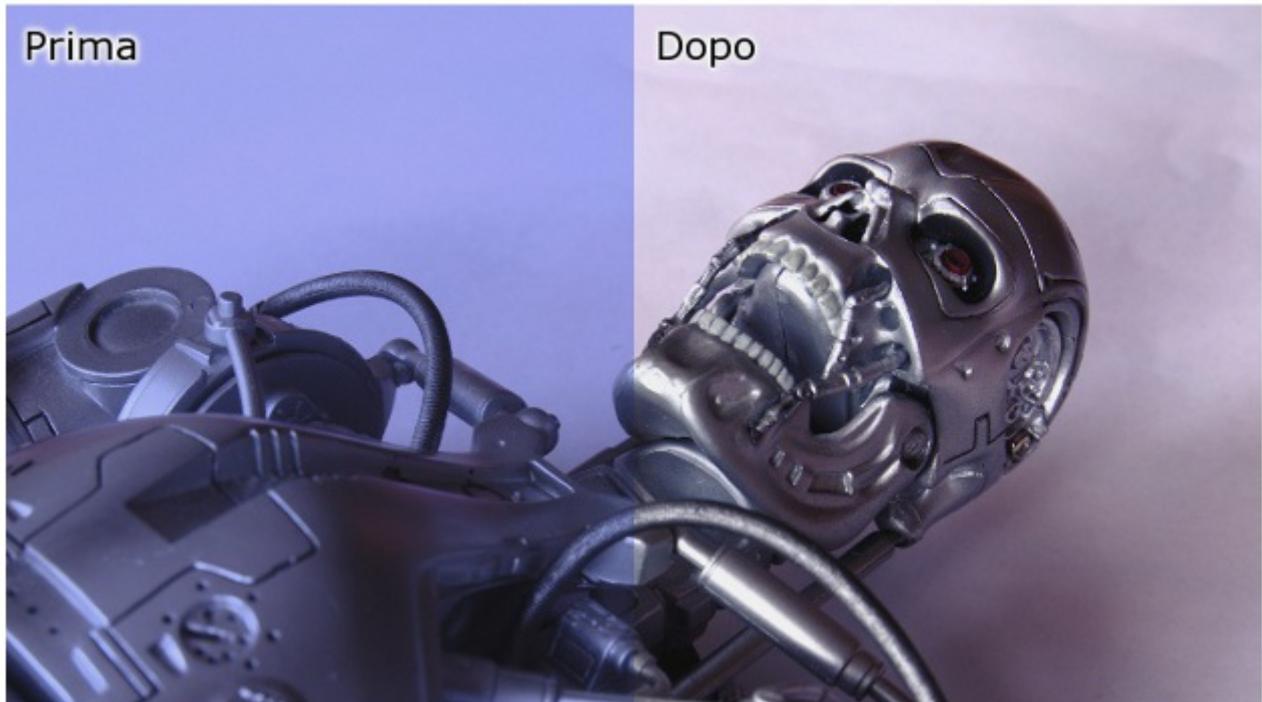
Il risultato non è paragonabile ad un flash correttamente posizionato, ma il miglioramento è abbastanza marcato. Di seguito l'immagine prima e dopo.



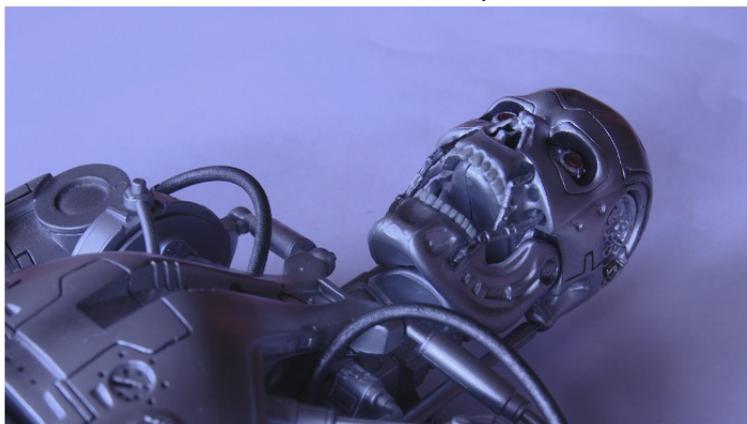
Se questa guida ti è piaciuta, forse ti potrebbe interessare anche il tutorial di Gimp per [l'effetto dragan](#) con cui utilizzare ancora i pennelli luce, oppure [come migliorare gli occhi](#) per le fotografie di ritratto.

Guida: Bilanciamento del Bianco con Gimp:

In questo tutorial sul bilanciamento del bianco con Gimp spiegheremo come correggere al meglio le dominanti di colore in una fotografia.

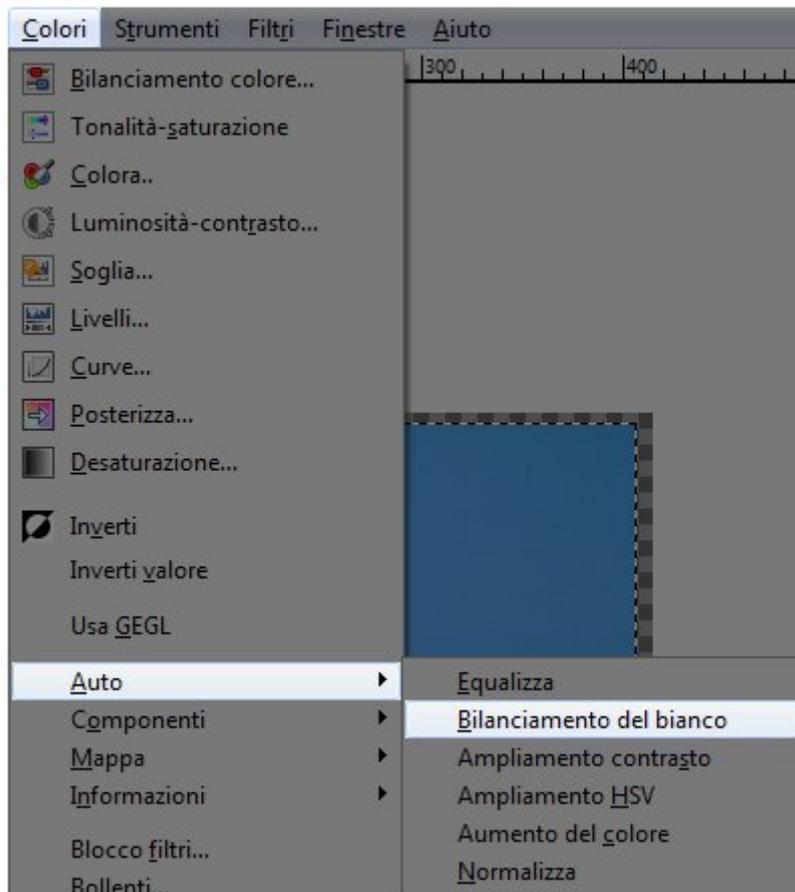


Gimp, come tutti i software di fotoritocco, ci permette di bilanciare i colori di un'immagine in modo automatico o manuale. Molto spesso ci troviamo a scattare un'immagine senza aver settato correttamente i parametri del **bilanciamento del bianco** sulla fotocamera (sia professionale che, ad esempio, di un cellulare) ed avere tutti i colori con una fastidiosa dominante di rosso o blu. Nella fotografia di esempio per questa guida, il bilanciamento è appositamente impostato su "incandescente" nonostante la luce fosse "naturale". I toni azzurri servirebbero a bilanciare l'illuminazione rossa delle lampadine ad incandescenza.

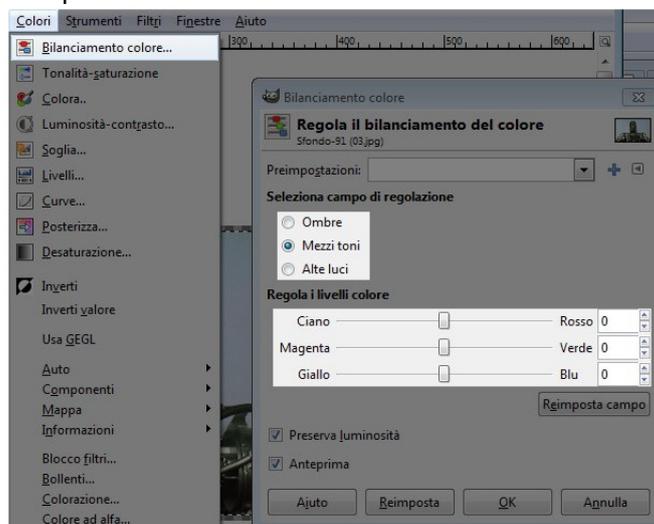


Con la funzione **Colori - Auto - Bilanciamento del bianco** il nostro amato **Gimp** corregge automaticamente i colori secondo un calcolo matematico e con risultati il più delle volte soddisfacenti. Nel fotoritocco è importante effettuare **PRIMA DI TUTTO** il **bilanciamento del bianco**, in quanto diventa quasi impossibile procedere in maniera automatica su una fotografia

già contrastata e saturata. L'auto-bilanciamento del bianco crea un aumento del contrasto, quindi procedete in manuale con fotografie già fortemente contrastate.



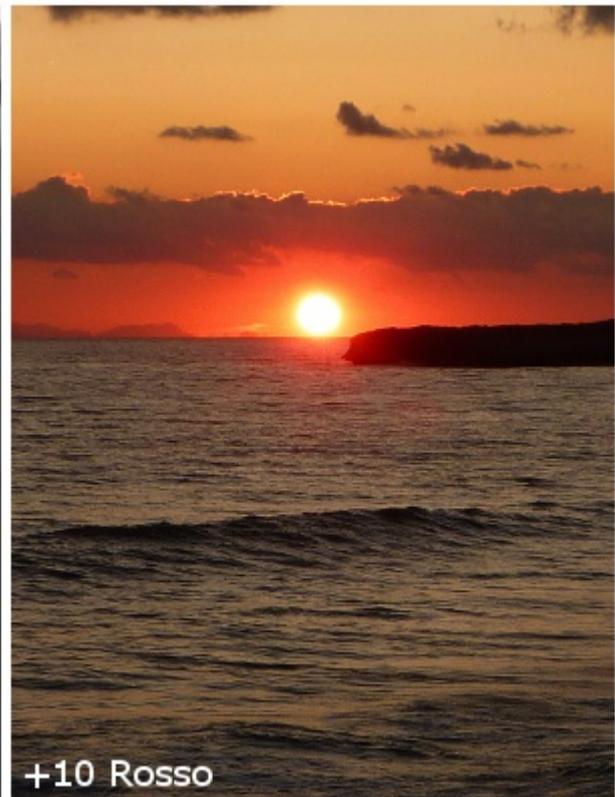
Una volta effettuato questo passaggio l'immagine dovrebbe risultare già corretta. Per sistemare manualmente una leggera dominante possiamo utilizzare la funzione meno aggressiva **Colore - Bilanciamento Colore**, dove per ridurre un eccesso di rosso aumentiamo il suo colore opposto, ovvero il ciano. Lo stesso ragionamento vale per tutti gli altri colori presenti. La selezione dei mezzi toni, delle alte luci o delle ombre ci permette di lavorare solo su una certa gamma, ovvero togliere il blu alle ombre o enfatizzare il rosso delle alte luci in un tramonto. Personalmente consiglio di iniziare sempre dai mezzi toni per poi correggere, solo se necessario, anche le altre opzioni.



Ricordate che sebbene **Gimp** ci aiuti molto, sarebbe meglio scattare con il **bilanciamento del bianco** corretto in origine dalla fotocamera. Ritoccare eccessivamente un file comporta spesso un peggioramento dell'immagine nel suo insieme. Di seguito, Un esempio animato di prima e dopo il bilanciamento automatico del bianco.

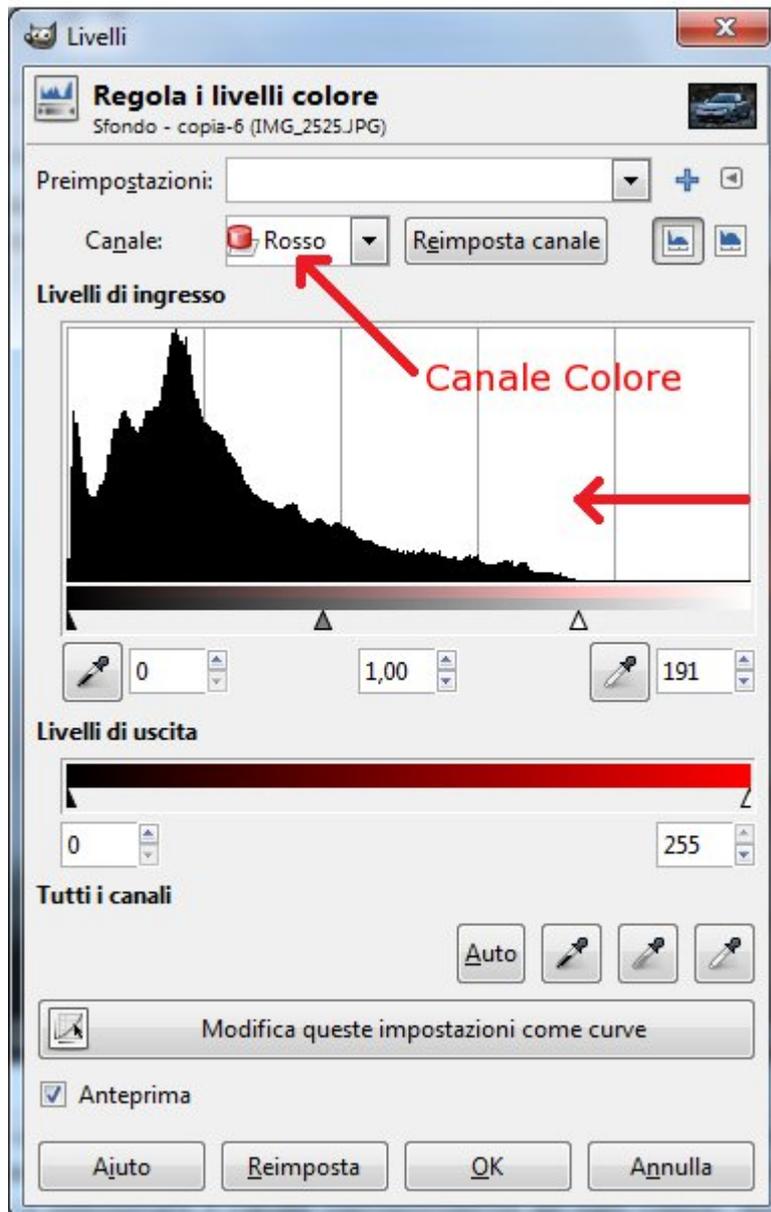


Lo strumento **Bilanciamento colore** può essere utilizzato anche per colorare un'immagine. Applicare un +10 di blu su una fotografia scattata al ghiaccio in inverno potrebbe migliorare di molto la resa e l'effetto freddo, come un +10 di rosso potrebbe dare ai nostri tramonti quel tono che la fotocamera non è riuscita a catturare. Sperimentate diverse soluzioni e provate ad enfatizzare i colori presenti nella scena.



Esiste anche la possibilità di effettuare il bilanciamento del bianco mediante l'istogramma dei diversi colori singolarmente. Si ottiene lo stesso effetto del bilanciamento automatico del bianco, ma riducendo il fastidioso aumento del contrasto. Apriamo la finestra **Colori - Livelli** e sul menù a tendina andiamo a selezionare il canale corrispondente ad ogni colore: Rosso, Verde e Blu. Con le frecce poste sotto ogni grafico, spostiamoci a destra e sinistra (solo con le esterne, la centrale si sposta di conseguenza automaticamente) fino a selezionare solo la

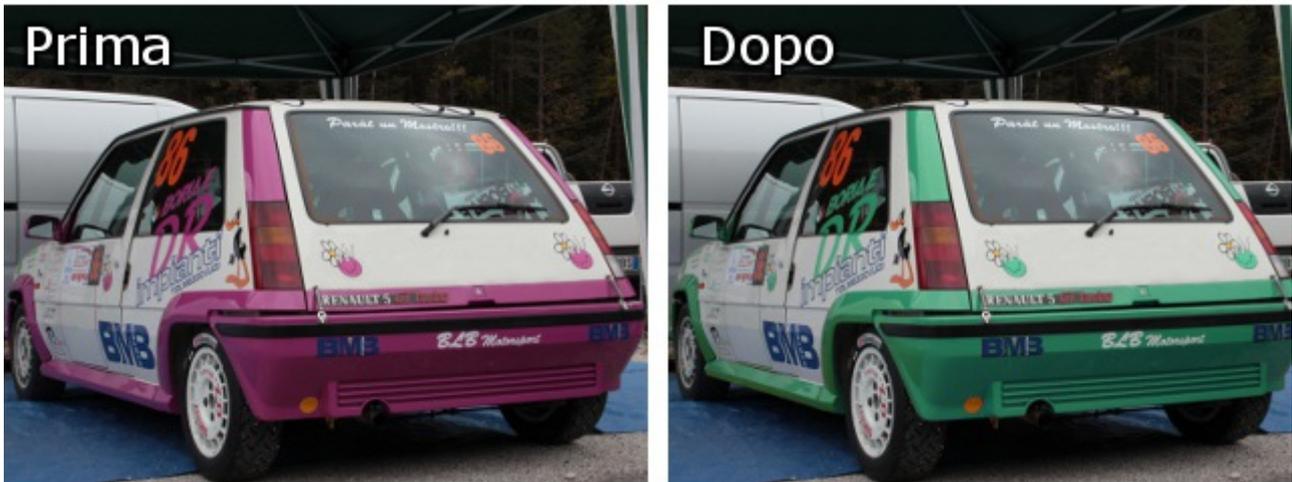
parte "rialzata" dell'istogramma. Ripetiamo la procedura per tutti e tre i canali colore ed il gioco è fatto.



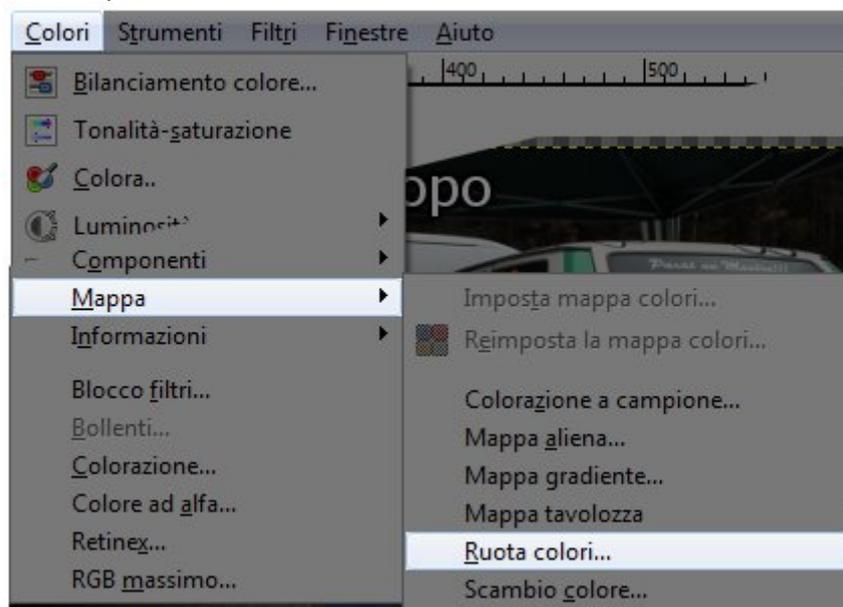
Per chiunque volesse approfondire l'argomento abbiamo realizzato una guida generica sul [bilanciamento del bianco in fotografia](#)

Guida: Cambiare un colore con il "Ruota Colore" di Gimp.

In questo tutorial per il ruota colore di Gimp spiegheremo come cambiare la tonalità di un colore con pochissimi passaggi.

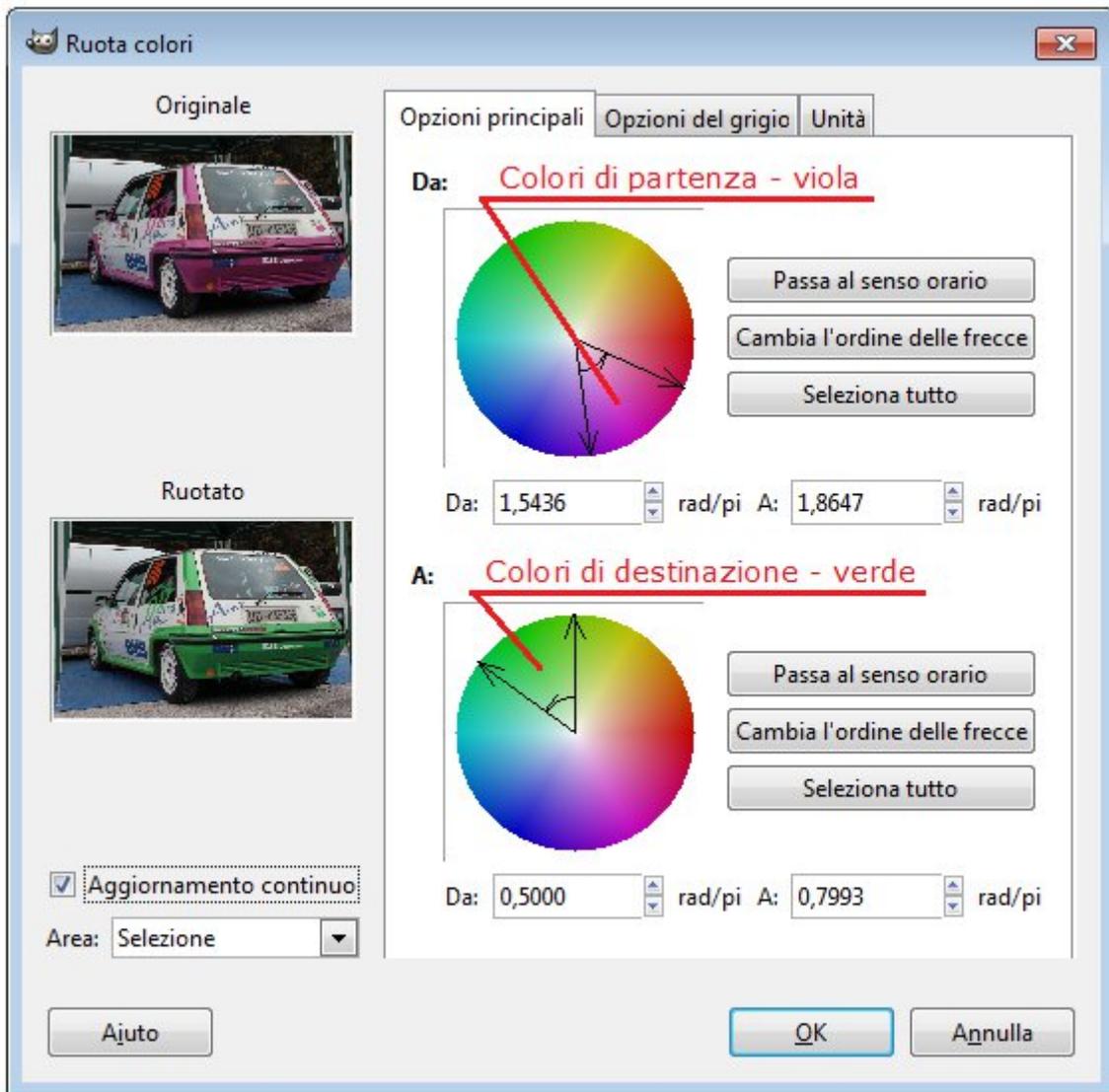


Il **ruota colore di Gimp** è uno strumento che, con l'immagine giusta, riesce a fare miracoli. Lo scopo di questo strumento è di trasformare una gamma di colori in un'altra scelta da noi, ovvero **cambiare i colori**. Al rally delle Dolomiti ho fotografato una Renault 5 rosa che si adatta perfettamente allo scopo. Per farvi capire le potenzialità di questo strumento usato a dovere, nella fotografia d'esempio non ho effettuato nessun fotoritocco successivo alla rotazione, il risultato è perfetto e i fari (di colore molto simile alla carrozzeria) si sono preservati automaticamente. Apriamo a questo punto lo strumento da **Colori - Mappa - Ruota colori** e cerchiamo di capirne l'interfaccia.

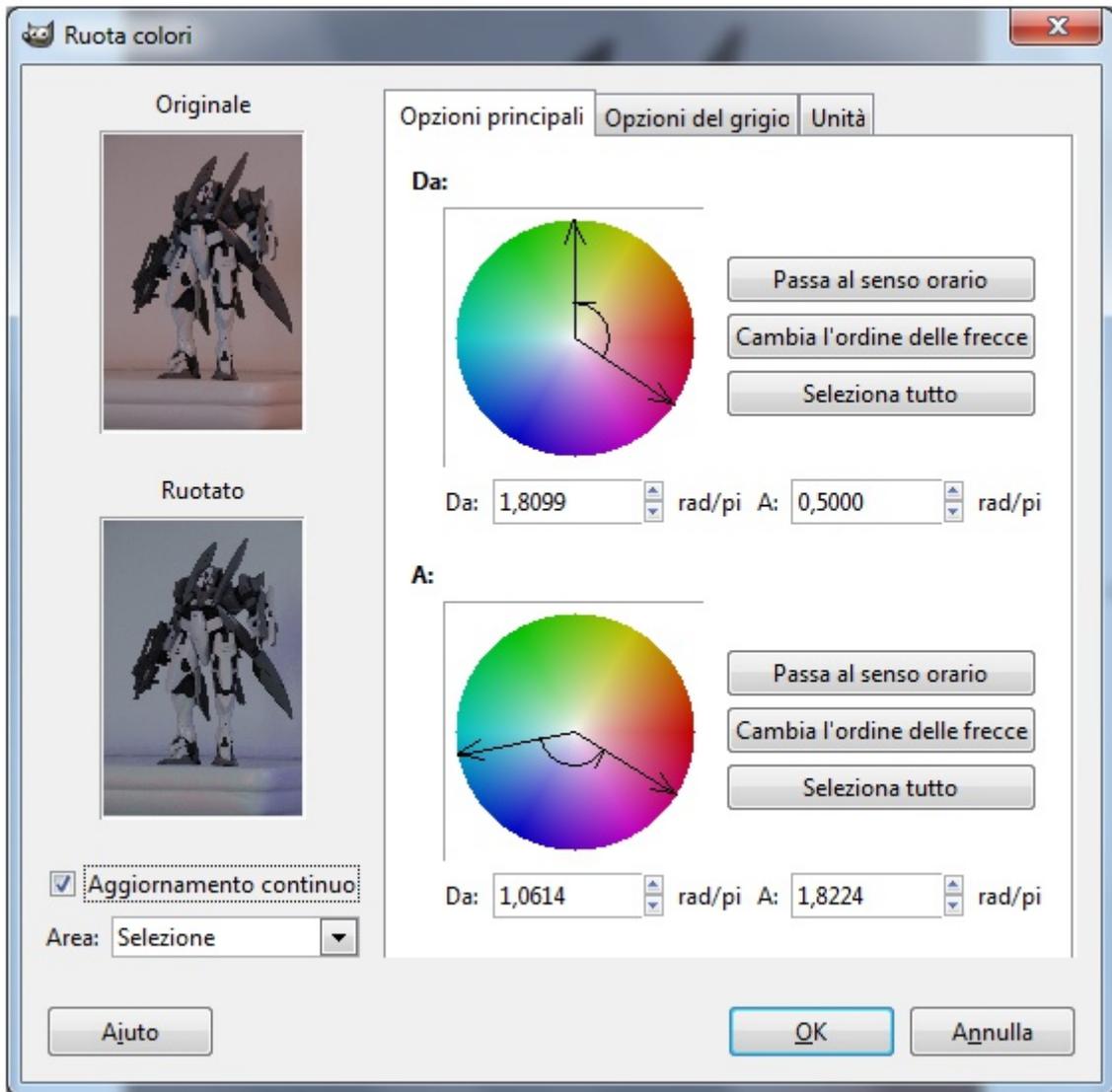


Come sempre consiglio di procedere con **Gimp** aperto per fare le prove del caso, l'esperienza diretta è molto migliore di quello che si può apprendere in qualsiasi tutorial. Selezionate una fotografia con colori decisi, come un fiore rosso su sfondo verde. Ricordate che non tutte le immagini sono adatte a questo tutorial, fare i capelli rossi a una ragazza bionda con un campo

di grano giallo sullo sfondo diventa impossibile senza un'accurata selezione dei capelli (si può utilizzare la rotazione colori anche solo in determinate porzioni di immagine selezionate, come nell'immagine di esempio del sidecar che trovate a fine guida).



Il colore di partenza è il colore che deve essere modificato. Nel mio caso ho selezionato tutti i toni di viola, lasciando fuori il rosso perchè presente sui fari. Immaginate le frecce come lancette di un orologio. Per spostarle è sufficiente cliccarci sopra tenendo premuto. Ovviamente il blu non è stato incorporato per non cambiare il colore del tappeto. Provate pure su Gimp, l'anteprima è in tempo reale. Il colore di destinazione è quello che prenderà il posto del colore di partenza. Nell'esempio ho selezionato un verde, potete scegliere quello che volete. L'unico consiglio che posso darvi per un effetto realistico è di lasciare il colore di partenza e quello di destinazione con aperture simili, quindi se sopra selezionerete una gamma da 1,5436 a 1,8674 (come nell'esempio, una differenza di 0,3211) nel campo sottostante selezionate una gamma da 0,5000 a 0,7993 (differenza di 0,2993). Ovviamente le applicazioni della ruota colore sono diverse, ad esempio cambiare l'intero colore dello sfondo come nell'immagine d'esempio qui di seguito, utilizzabile anche per togliere le dominanti rossastre nella fotografia notturna.



A seguire un paio di esempi per chiarire, nella fotografia del sidecar con il il pompiere è stato necessario utilizzare una maschera per preservare i colori del pelo del cane, molto simili a quelli della carrozzeria.



Se questa guida ti è piaciuta, forse potrebbe interessarti anche [cambiare il colore degli occhi con Gimp](#)

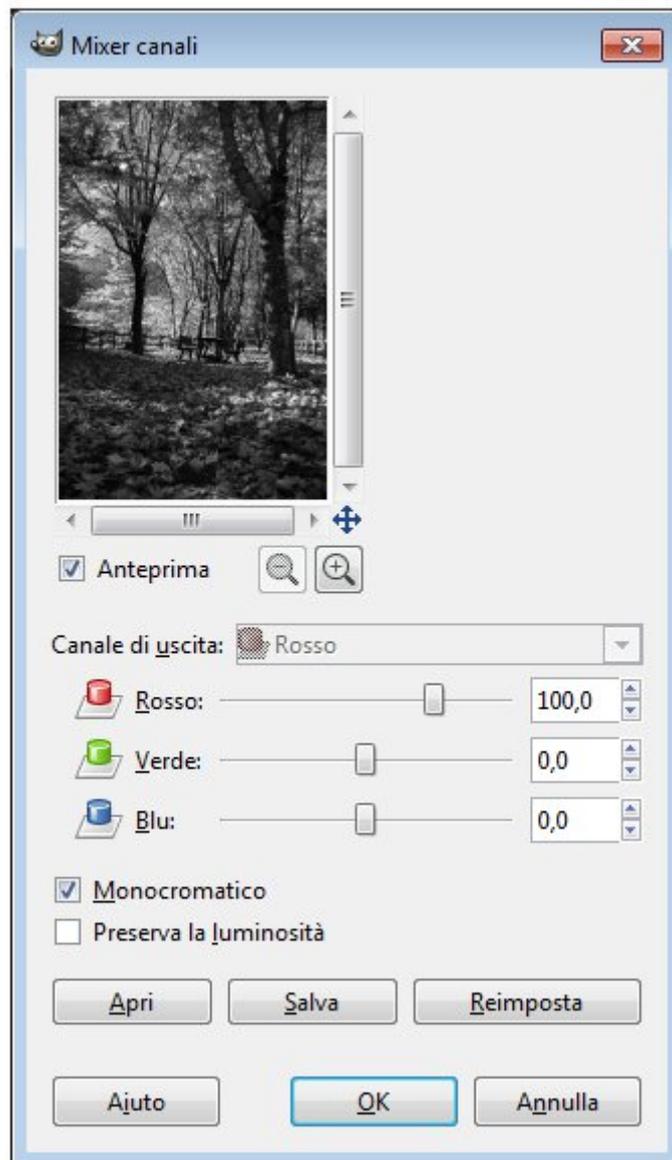
Guida: "Bianco e Nero" efficace con Gimp:

In questo tutorial sul bianco e nero con Gimp mediante il mixer canali cercheremo di descrivere in maniera chiara come padroneggiare al meglio questa interessante tecnica fotografica.



Il **bianco e nero** è una tecnica fotografica piuttosto diffusa, consiste nell'eliminare tramite **Gimp** o impostazione della fotocamera tutte le informazioni cromatiche di un'immagine, riducendo il realismo e concentrando l'attenzione sulle forme. Non tutte le fotografie sono adatte a questo tipo di immagine, molti soggetti diventano caotici e perdono parte della chiarezza. Affinchè una foto sia interessante in **bianco e nero** deve esserci una chiara distinzione tra il soggetto e lo sfondo, una texture interessante e una forte presenza di linee curve o diagonali, per dare corpo all'immagine.

Per realizzare il bianco e nero classico con **Gimp** è sufficiente aprire il menù **Colori - Desaturazione** e cliccare OK, in questo **tutorial** vorrei però approfondire l'argomento con l'utilizzo del **Mixer canali di Gimp**. Ovviamente ogni immagine è composta da diversi colori, tramite il componente **mixer canali** possiamo modificare la percentuale con cui ogni colore contribuirà al risultato finale.

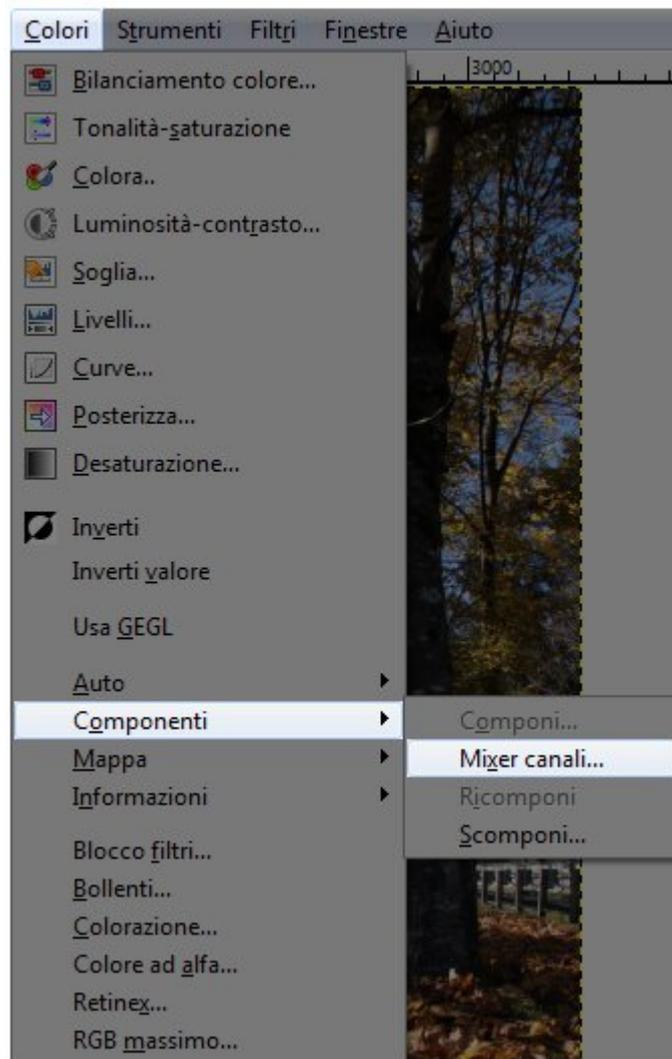


Possiamo notare che la somma delle tre barre cromatiche è 100,0 (100 di rosso + 0 verde + 0 di blu).

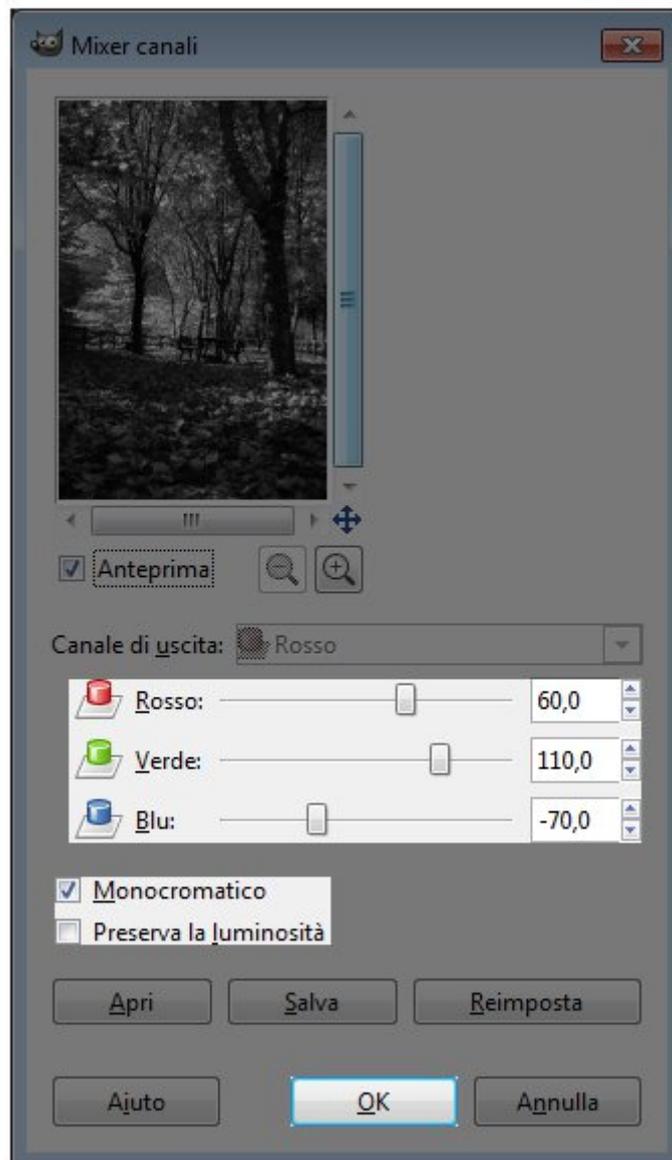
Considerando che tale somma sarebbe meglio lasciarla invariata andiamo a modificare i parametri con la seguente logica:

- il canale rosso determina il "contrasto" della fotografia
- il canale verde determina i "dettagli" della fotografia
- il canale blu determina il "rumore" della fotografia.

Secondo questo ragionamento sarebbe consigliabile ridurre parzialmente il rosso, abbastanza il blu e compensare con il verde, ed è infatti quello che faremo. Prendiamo l'immagine che ci interessa quindi selezioniamo **Colori - Componenti - Mixer canali**



Proseguiamo nella **guida** impostando i parametri come descritto, notare come la somma dei valori è sempre di 100,0 (60 di rosso + 110 di verde - 70 di blu). La spunta "**preserva luminosità**" è deselezionata in quanto provvederemo a preservarla noi in manuale. Nel caso di fotografie molto esposte (vedi high light) meglio utilizzare 90 Rosso, 20 Verde e -10 Blu.

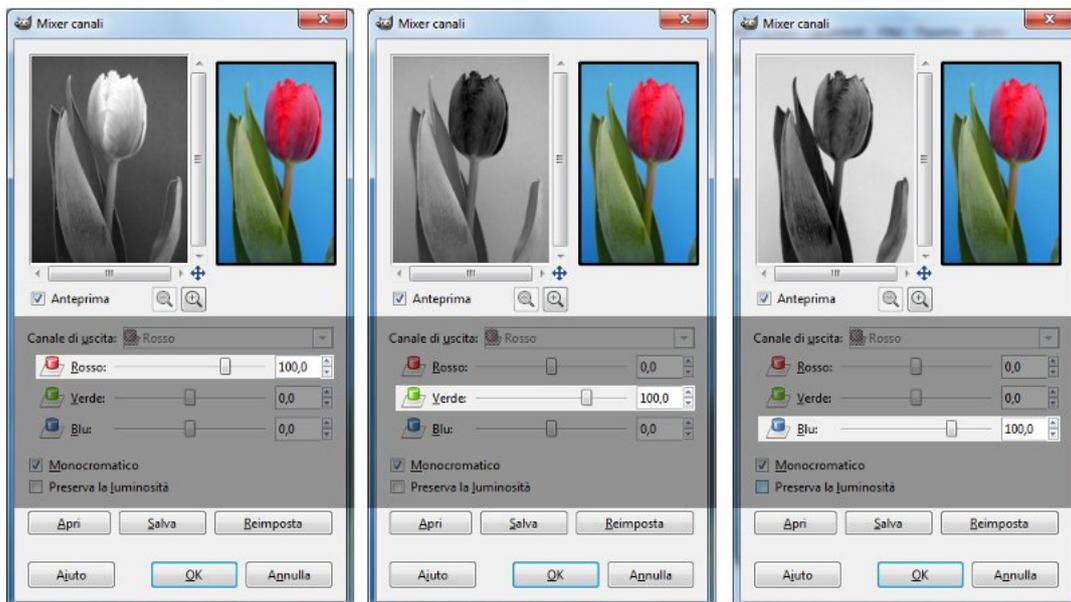


Una volta confermato potremo notare un **bianco e nero** molto più deciso rispetto alla versione desaturata. Questa regolazione standard è ideale in gran parte delle condizioni, se desiderate cambiare i parametri ricordatevi sempre che la somma deve essere di 100. Se superiore, la fotografia apparirà sovraesposta, se inferiore, sottoesposta. Di seguito un immagine animata per aver più chiara la differenza.

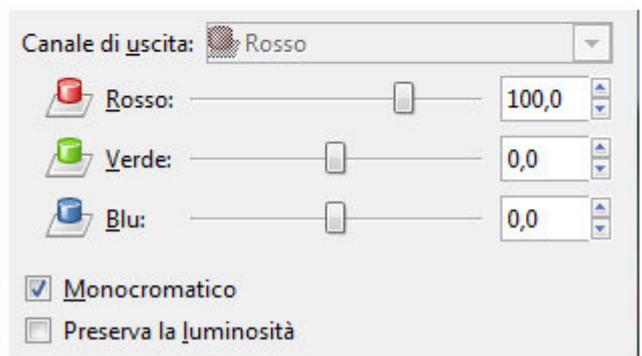
Desaturazione



Se volete approfondire ulteriormente il **bianco e nero con il mixer canali**, passiamo a capire come modificare i vari colori per ottenere un risultato più controllato. Partendo dal presupposto che l'aumentare del cursore su un colore specifico porta a schiarire quel colore, osserviamo come l'applicazione pratica sulla fotografia d'esempio cambierà completamente il risultato. L'immagine è stata scelta in quanto comprende tutti e tre i colori su cui possiamo lavorare, quindi il rosso, il verde ed il blu.



All'aumentare del cursore rosso (prima immagine) il fiore apparirà più chiaro. All'aumentare del colore verde (seconda immagine) apparirà più chiaro lo stelo ed all'aumentare del cursore blu (terza immagine) si schiarirà invece lo sfondo. Ma come possiamo utilizzare praticamente queste caratteristiche? Osserviamo l'immagine di questa rosa, dove i toni del rosso e del verde, se desaturati, saranno molto simili.



Come possiamo notare, un sapiente utilizzo del mixer canali con +100 di rosso schiarirà molto la rosa, che apparirà molto più visibile sullo sfondo altrimenti quasi uniforme con una semplice desaturazione. La stessa regola potrà essere applicata ad un'immagine in bianco e nero a cui vogliamo ad esempio schiarire di molto il cielo, con un +100 di blu. Per capire meglio questa dinamica, [riassumo un interessante articolo sulla fotografia in bianco e nero a pellicola con l'utilizzo di filtri](#).

Filtro verde (+100 verde nel mixer canali).

Nel paesaggio schiarisce i toni della vegetazione e ne amplia la gamma tonale. Nel ritratto "abbronza" la pelle e ne mette in evidenza i difetti: rughe, nei, efelidi. Scurisce i capelli biondi, rossi e castani. Adatto a ritratti drammatici di vecchi contadini o pescatori dalle mani nodose e dai volti scavati, assolutamente vietato nel glamour!

Filtro rosso(+100 rosso nel mixer canali)

Drammatico scurimento del cielo. La vegetazione appare nera sulla stampa. Nel ritratto il filtro rosso schiarisce i capelli castani e rossi e rende la pelle latte, quasi evanescente. Ideale nel glamour, unito a un sapiente uso del controluce e ad un filtro morbido.

Filtro blu(+100 blu nel mixer canali)

Nel paesaggio rende il cielo latte e fa scomparire le nubi. Lo usavano a volte i fotografi di architettura per evitare che la visione di un cielo "interessante" distogliesse l'attenzione dal soggetto principale. Nella fotografia in studio riduce l'eccesso di rosso causato dalle lampade al tungsteno.

Sperando che l'articolo ti sia piaciuto, forse potrebbe interessarti anche il tutorial [Gimp High Light e Low Light](#) per rendere più interessanti alcune fotografie in **bianco e nero**

Guida: Bianco e nero selettivo con Gimp:

In questo tutorial di Gimp sul bianco e nero con un colore spiegheremo come realizzare al meglio questo interessante effetto fotografico.

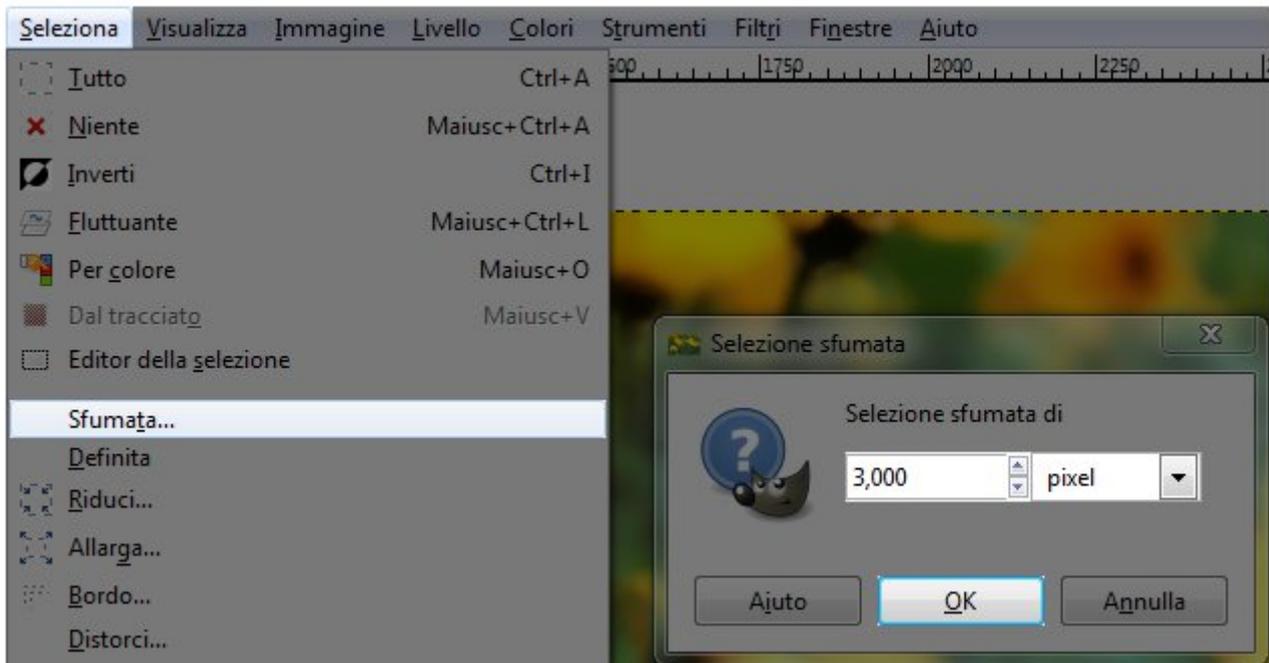


il **bianco e nero selettivo** è una tecnica fotografica molto utile per attirare l'attenzione su di una porzione dell'immagine, come ad esempio un soggetto particolare in una scena caotica. Utilizzata nel cinema, come ad esempio in *Shindlerlist* (chi non ricorda la scena di Roma Ligocka, la bambina vestita di rosso?) è molto semplice da realizzare, ma implica una certa dimestichezza con le selezioni. Consiglio a chi si sente arrugginito di ripassare la [guida maschere avanzate](#) con **Gimp**.

Selezioniamo una fotografia adatta allo scopo, nel mio caso un prato fiorito, ed apriamola con **Gimp**. Utilizzando lo strumento di selezione che riteniamo più adatto (io ho utilizzato le forbici intelligenti), scontorniamo il soggetto.

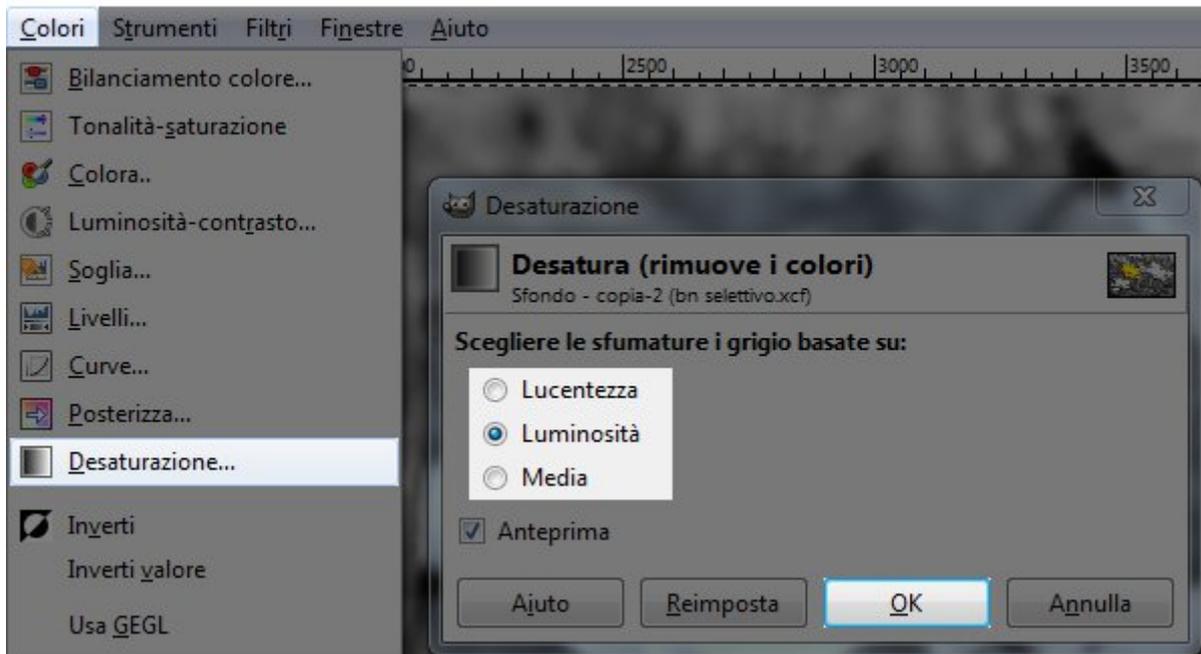


Applichiamo alla maschera una morbidezza di 3/5 pixel per non rendere troppo nitida la selezione, apriamo **Selezione - Sfumata** ed impostiamo come nell'immagine di seguito. Se la risoluzione dell'immagine fosse alta, impostiamo 4 o 5 pixel.



A questo punto invertiamo la maschera da **Selezione - inverti** ed andiamo ad applicare il bianco e nero allo sfondo. Per applicare la classica desaturazione è sufficiente aprire **Colori - Desaturazione**, selezionare il metodo di desaturazione tra lucentezza e luminosità e confermare con l'OK.

Se il risultato non dovesse essere soddisfacente, consiglio di leggere la [guida sul bianco e nero con il mixer canali](#) per avere un **bianco e nero** più contrastato e controllabile.



Una volta deselezionato, il soggetto dovrebbe essere ben definito sullo sfondo. in caso contrario, la selezione deve essere rifatta con maggiore attenzione. Di seguito qualche esempio di **bianco e nero selettivo** realizzato, come sempre, con **Gimp**.

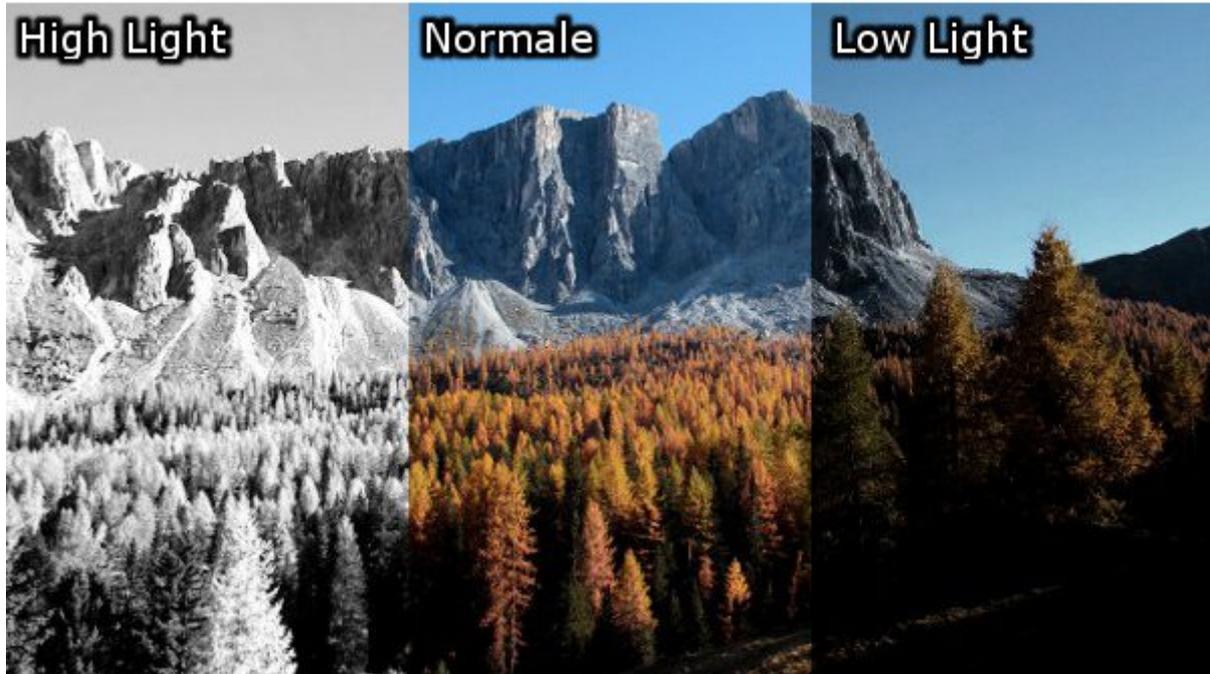


Forse potrebbe interessarti anche [l'effetto infrarosso](#), una via di mezzo tra il bianco e nero e le immagini a colori.

Guida: High Light e Low Light con Gimp:

In questo tutorial spiegheremo come realizzare immagini in chiave alta o bassa di colori con Gimp.

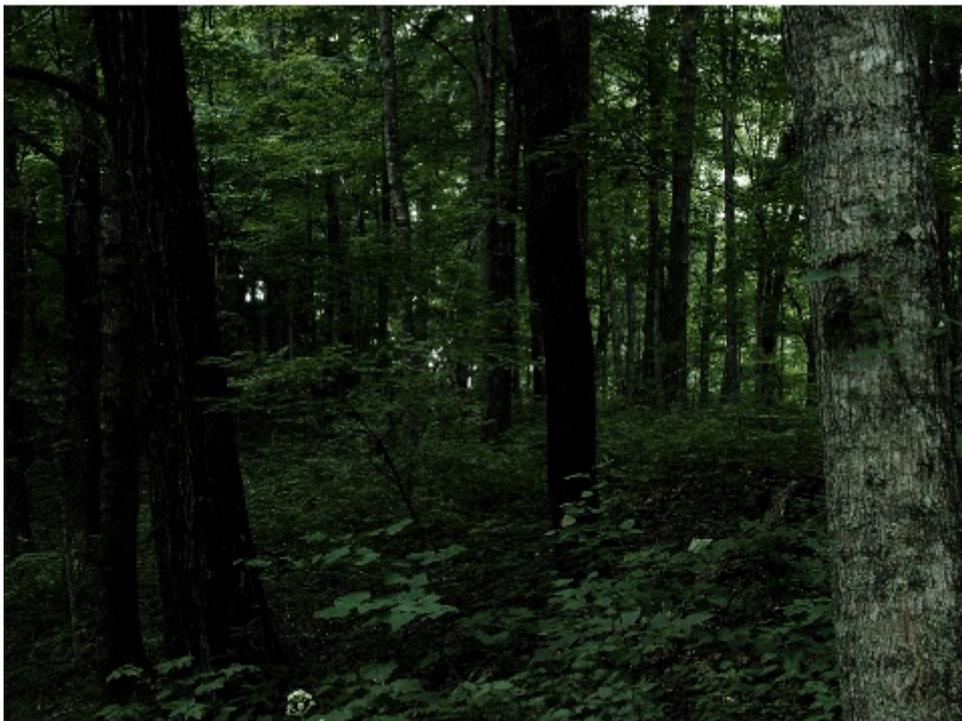
Questi particolari effetti sono conosciuti anche con il nome di Hig Key e Low Key.



Con **High Light** (o high key) vengono definite quelle immagini che giocano sulle chiavi di colore alte. Questo effetto permette di schiarire i colori ed aumentare l'esposizione della fotografia. Risulta interessante utilizzarlo, ad esempio, con scatti femminili o di neonati, in quanto vengono risaltati gli occhi, lasciando al resto dell'immagine un effetto "angioletto" molto piacevole. Lo stesso vale con ragazze di carnagione chiara. L'high light si associa molto bene al bianco e nero in quanto le immagini a colori risultano troppo desaturate. Nell'esempio potete notare come gli occhi restano scuri, mentre lo sfondo appare sovraesposto, quasi bruciato.

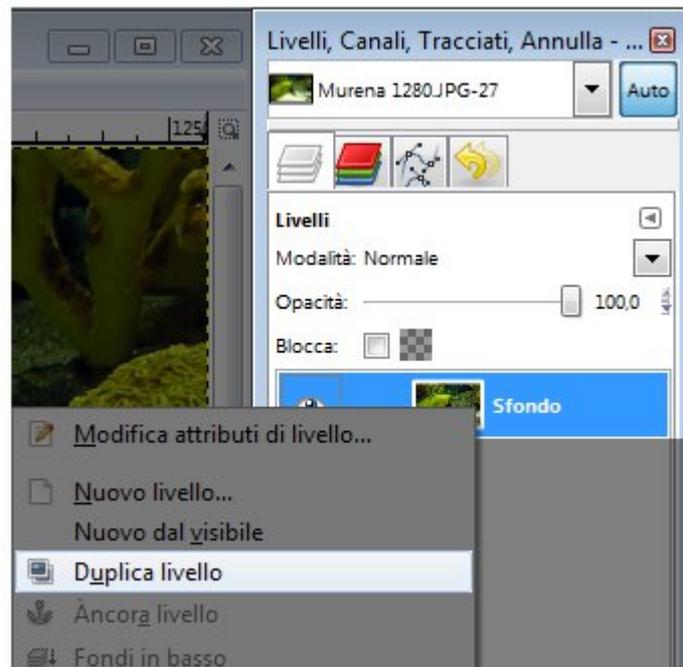


Con **Low Light** (o low key) vengono definite le immagini che giocano sulle chiavi di colore basse. L'effetto assomiglia molto ad un sottosposto e difficilmente trova applicazioni nella fotografia tradizionale. Le immagini appaiono oscure, perdono dettaglio e creano un alone di mistero. Potrebbe essere utilizzata ad esempio su soggetti gotici, come nell'esempio qui sotto.

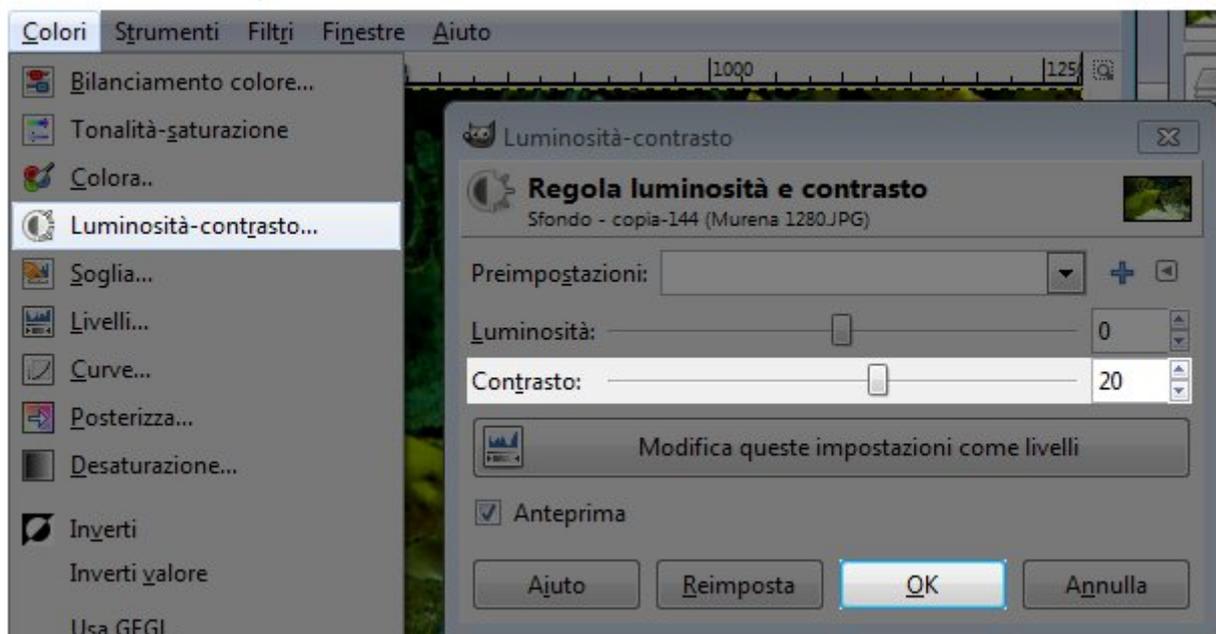


Procediamo adesso a realizzare il tutorial per **Gimp**, ricordandovi nuovamente che è un effetto da utilizzare con moderazione. Sono poche le fotografie dove è veramente indispensabile. la guida è la stessa per entrambi gli effetti, è sufficiente modificare l'ultimo passaggio. E' importante partire da un immagine già definitiva, con colori, contrasto e luminosità corretti.

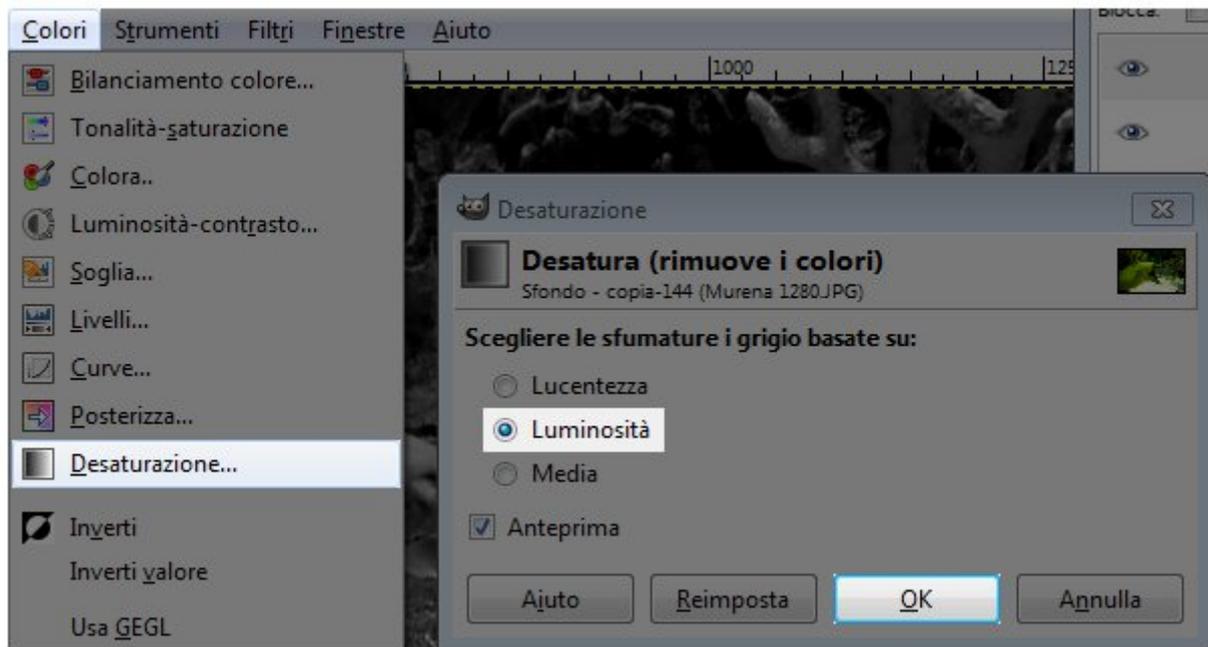
Innanzitutto apriamo l'immagine che ci interessa, dopodichè ne creiamo una copia. Sulla finestra Livelli (se non c'è premere Ctrl+L) fare Tasto Destro sul livello Sfondo e premere **Duplica**.



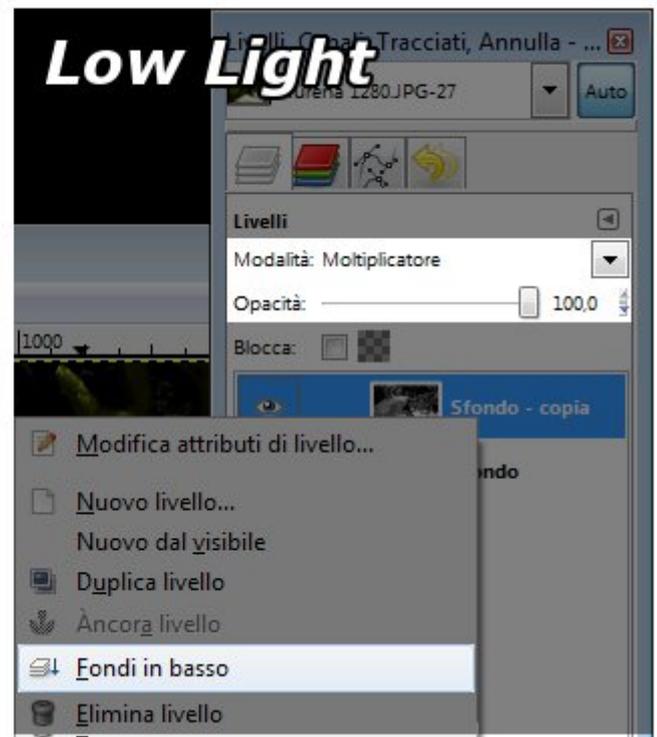
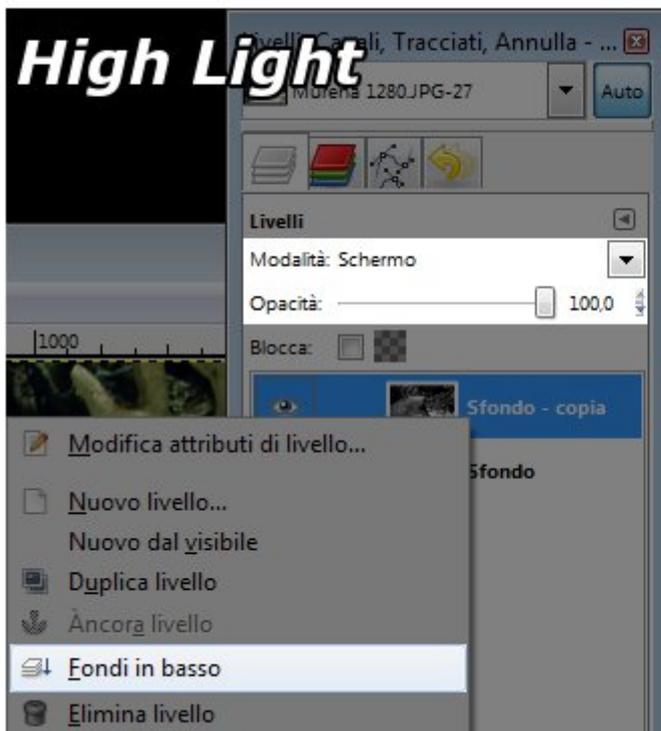
Sul livello appena creato aumentiamo il contrasto, dalla finestra **Colori - Luminosità-contrasto** incrementiamo di 20 punti.



A questo punto desaturiamo l'immagine, ovvero la trasformiamo in bianco e nero. Dalla finestra **Colori - Desaturazione** selezioniamo Luminosità, quindi OK. Questo passaggio è molto importante per non alterare eccessivamente i colori.



Adesso si tratta di fondere **Sfondo - Copia** allo Sfondo. In base alla modalità selezionata si avrà una chiave alta o bassa dei colori. Per l'effetto **High Light** utilizzare la **Fusione Schermo** con opacità 100%. Per l'effetto **Low Light** usare la **Fusione Moltiplicatore** con opacità 100%.



Sconsiglio di lavorare oltre con i livelli, la luminosità o il contrasto, altrimenti perderebbe valore l'effetto realizzato. Se il tutorial ti è piaciuto forse potrebbe interessarti anche la guida per un [bianco e nero efficace](#).

Guida: Rimuovere gli occhi rossi con Gimp:

In questo tutorial per eliminare gli occhi rossi con Gimp spiegheremo come risolvere velocemente questo fastidioso difetto.

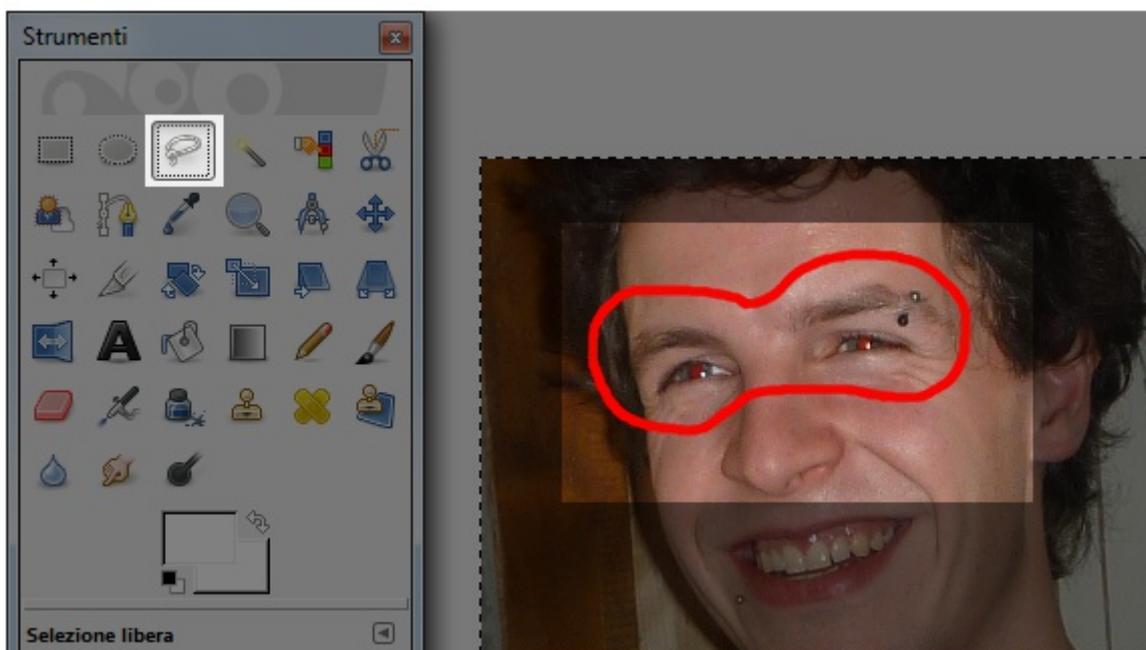


Gli **occhi rossi** sono un classico difetto della fotografia con il flash. Sono causati dalla luce del flash che rimbalza sulla retina. Moltissimi software hanno già integrata una funzione per **eliminare gli occhi rossi** automaticamente, ma quello che vorrei insegnarvi oggi con **Gimp** è molto utile per evitare piccoli difetti che potrebbero comparire utilizzando strumenti automatici. Di solito questa funzione si limita a eliminare tutti i toni di rosso che trova e sostituirli con il nero della pupilla. Se non utilizzata correttamente si rischia di trovare un risultato simile all'immagine qui sotto (enfattizzata), dove il rosa acceso delle labbra è stato sostituito con del nero in quanto troppo simile come tonalità al riflesso rosso negli occhi.

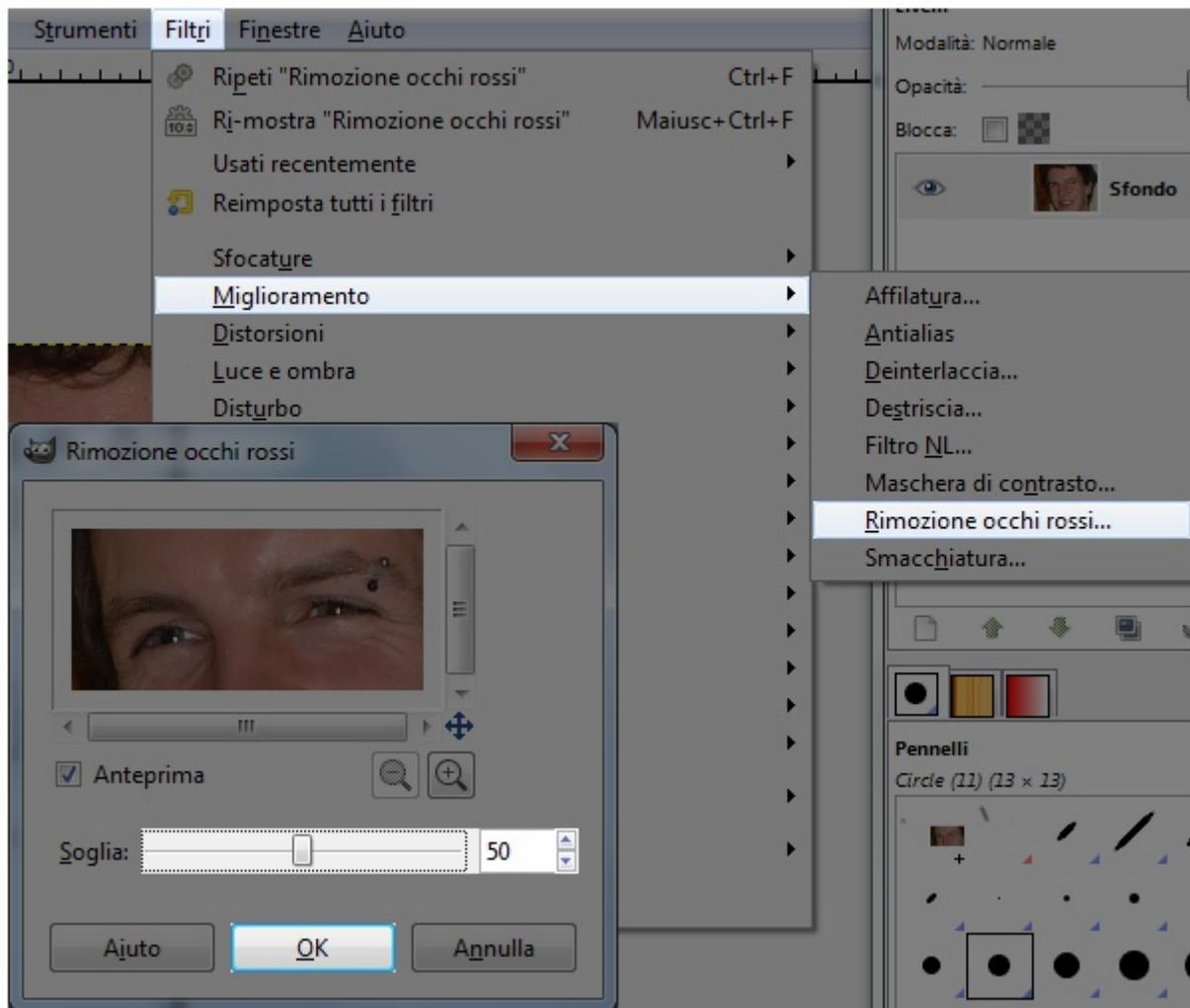


DISCLAIMER: siccome non ci piace scattare con il flash, la mancanza di fotografie con gli occhi rossi ci ha costretti a scegliere questa foto imbarazzante... Scusa Dany :D

Per evitare questo inconveniente andiamo ad effettuare una selezione della zona occhi ed applichiamo il filtro solo dove serve. Con lo strumento selezione a mano libera (o una maschera in genere) disegniamo (tenendo cliccato) una sagoma intorno alla zona che ci interessa correggere. Non preoccupatevi se la selezione è approssimativa, andrà benissimo lo stesso.



Apriamo la finestra **Filtri - Miglioramento - Riduzione occhi rossi** ed impostiamo la soglia fino a che il risultato nell'anteprima non appare soddisfacente, quindi confermiamo con OK.



A questo punto la rimozione degli occhi rossi è circoscritta alla zona da noi selezionata e le labbra sono salve. Forse potrebbe interessarti anche la [guida sulle maschere avanzate](#), per prendere confidenza con le selezioni ed il tutorial su come [cambiare il colore degli occhi](#)

Guida: Cambiare il colore e migliorare gli occhi con Gimp:

In questo tutorial sugli occhi con Gimp spiegheremo come cambiarne il colore e renderli più belli con il fotoritocco.



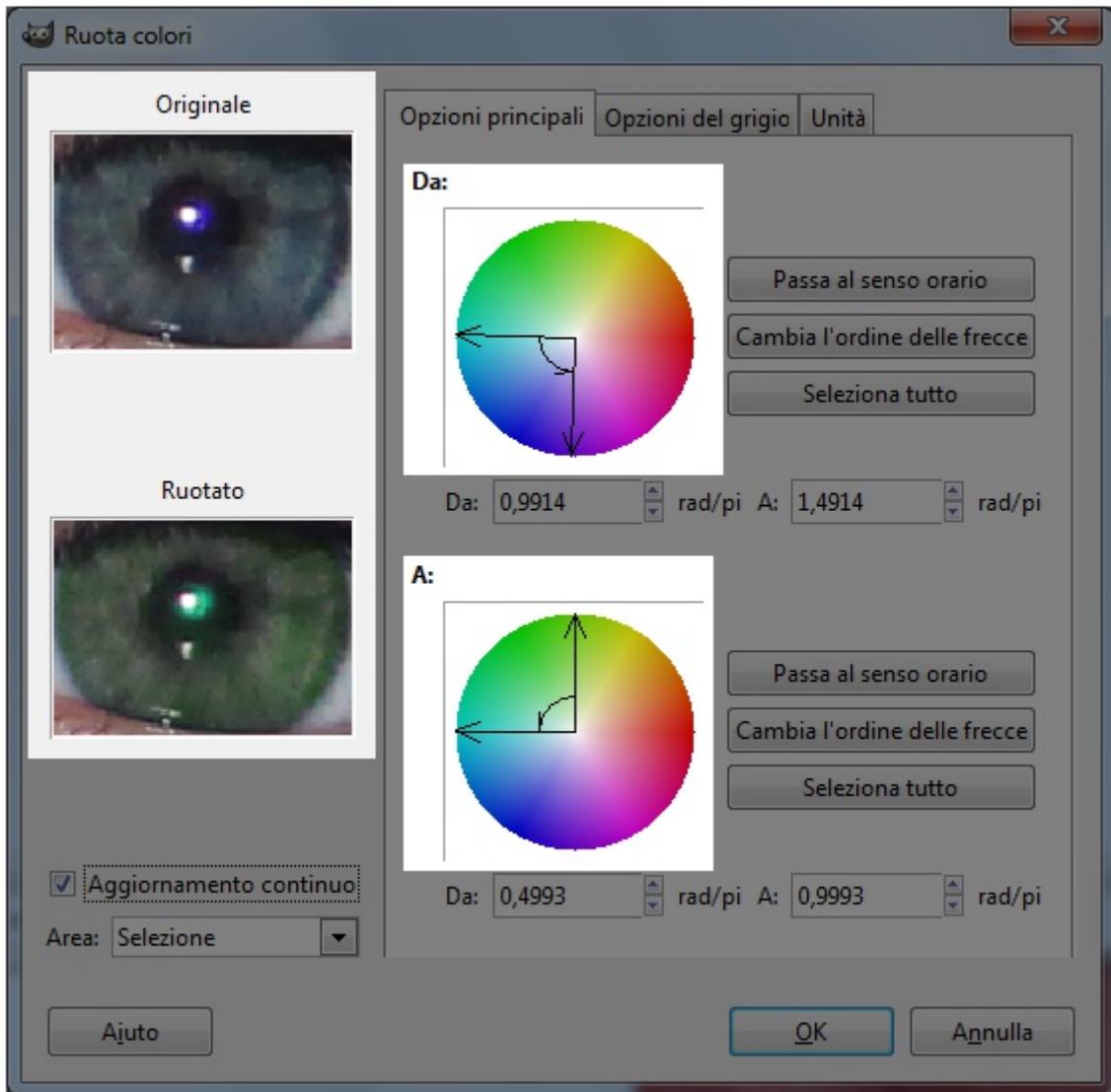
Nelle fotografie di persone, **gli occhi** sono uno dei punti di maggiore interesse. In questa guida per **Gimp** affronteremo l'argomento in modo completo, iniziando con il cambiare il colore degli occhi, per poi aumentarne la luminosità ed aggiungere dei riflessi. Una guida tutto tondo per **migliorare gli occhi**. Il passaggio "Cambio colore" è facoltativo, il tutorial può essere realizzato ugualmente evitando il "ruota colore".

Cambiare il colore:

Utilizzando il ruota colore, già descritta nel tutorial specifico ([clicca per aprire in nuova finestra](#)) sostituiamo il colore azzurro di partenza con un verde smeraldo. Procediamo con una selezione dell'iride utilizzando lo strumento che preferite, per lavorare solo sulla parte che ci interessa. Consiglio di applicare una sfumatura di 2/3 pixel da **Seleziona - Sfumata**

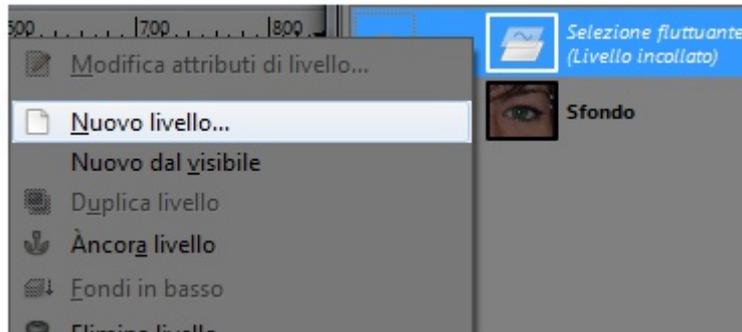


Apriamo il ruota colori da **Colori - Mappa - Ruota colori** ed impostiamola come ci sembra corretto. Nel mio caso ho sostituito tutti i toni del blu con il verde. Non preoccupatevi del riflesso, provvederemo a sistemarlo dopo. Non deselectionate a fine operazione.

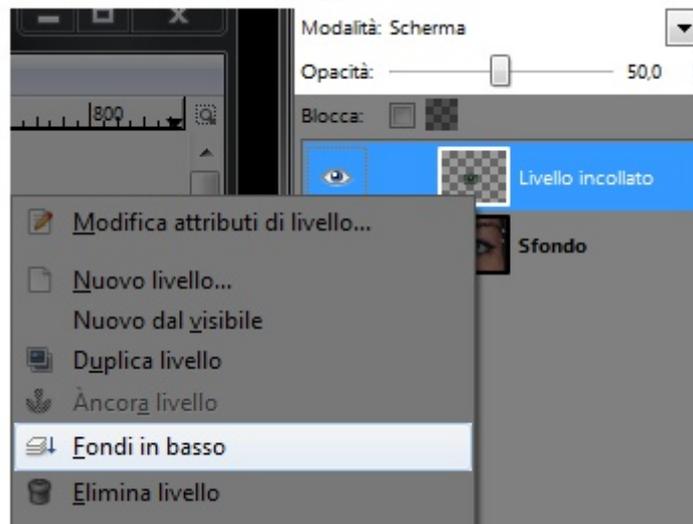


Aumentare le alte luci:

Aumentiamo le alte luci per dare maggior risalto ai disegni dell'iride. Mantenendo la selezione precedente copiamo ed incolliamo solo l'iride come un nuovo livello. Premere **CTRL+C** per copiare, **CTRL+V** per incollare, quindi tasto destro sulla selezione fluttuante appena comparsa e **Nuovo livello** per poter lavorare solo sull'iride separatamente.

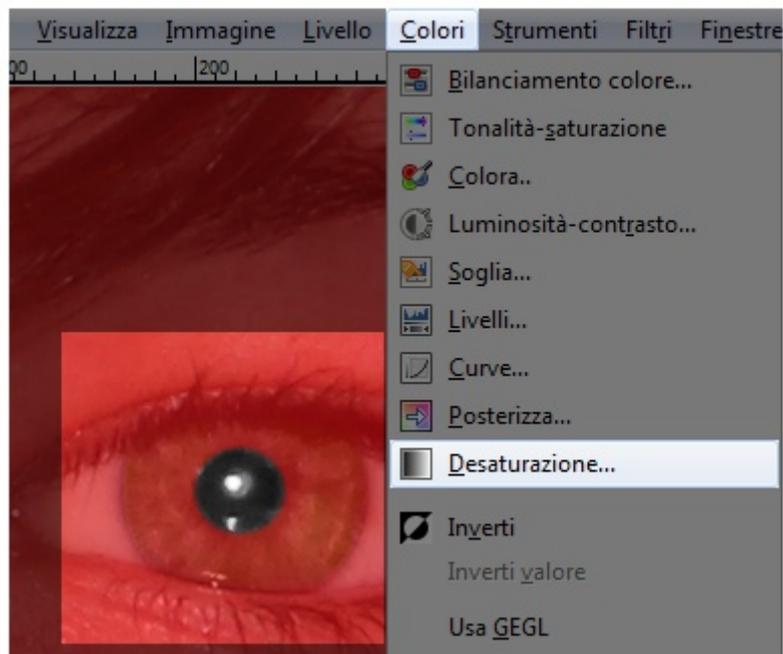


Incolliamo il livello appena creato in **modalità Scherma** ed un opacità del 50%. In questo modo l'occhio risulta molto più luminoso e le righe che compongono l'iride vengono accentuate. In caso di occhi molto scuri o neri, questo passaggio è superfluo.

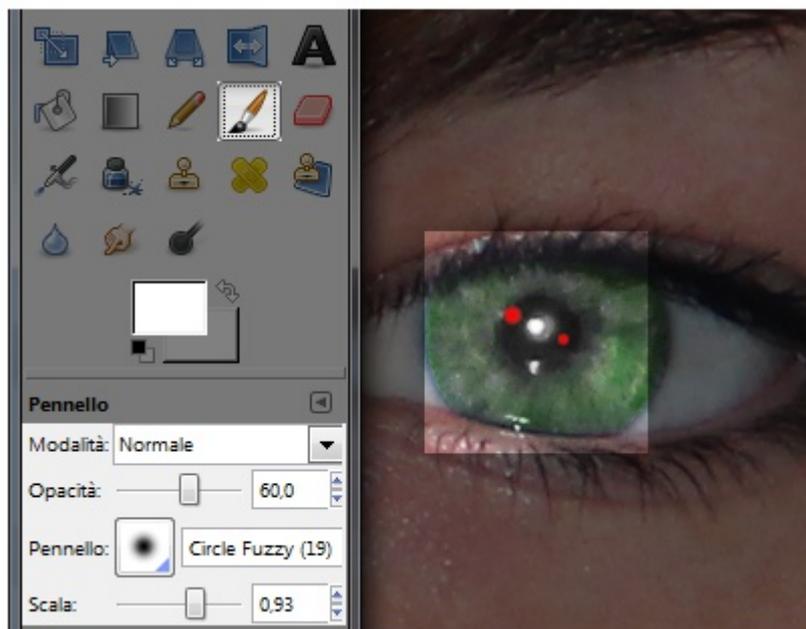


Aggiungere i riflessi:

I riflessi sugli occhi sono molto importanti per dare luminosità allo sguardo e renderlo più interessante. Procediamo alla realizzazione desaturando la pupilla (per togliere l'alone verde) ed aggiungendo un paio di riflessi con un pennello. Selezioniamo solo la parte nera dell'occhio, sfumiamo la selezione di 3 pixel, clicchiamo **Colori - Desaturazione** ed impostiamo "media".



Impostiamo un pennello come da esempio e creiamo un paio di riflessi aggiuntivi. Per la posizione del riflesso bisogna fare un po' di tentativi, personalmente mi sono sempre trovato bene con la soluzione che ho utilizzato su questa guida, dove per far capire meglio l'intervento effettuato il riflesso è stato realizzato in rosso anzichè in bianco. La scala del pennello è relativa alla dimensione dell'immagine.



Scurire il contorno occhi:

Ultimo passaggio, molto utile con fotografie di soggetti femminili e magari non propriamente truccate è una piccola ombreggiatura del contorno occhi. Lo stesso effetto può essere applicato a volti maschili, ma non sempre è consigliabile. Cambiamo il colore del pennello in nero, riduciamo l'opacità al 30%, aumentiamo di molto lo zoom e con un po' di pazienza ripassiamo come se dovessimo applicare la "matita" alla nostra modella. Attenzione a non scurire troppo e non passare due volte sullo stesso punto. Nell'esempio in verde, voi fatelo in nero.



A questo punto la guida per cambiare il colore e migliorare gli occhi è finita, forse potrebbe interessarti anche il tutorial per [sbiancare i denti](#) o quello per [eliminare i difetti della pelle](#).

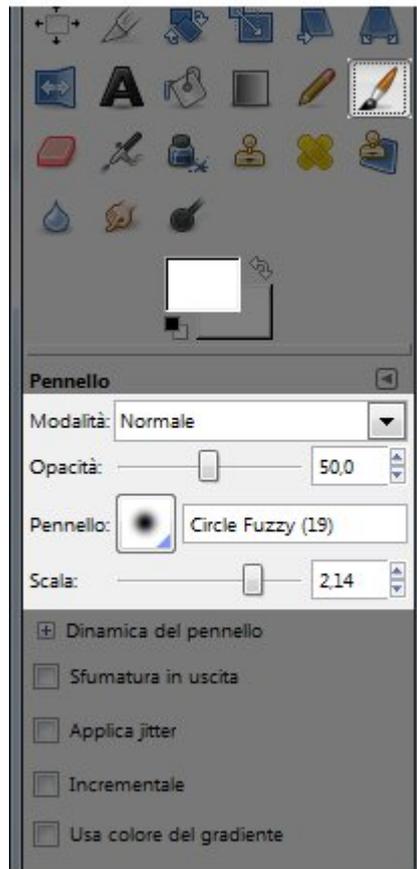
Guida: Sbiancare i denti con Gimp.

In questo tutorial per sbiancare i denti con Gimp spiegheremo come realizzare questo miglioramento indispensabile nei ritratti.



La fotografia di ritratto, specialmente se comprende solo il viso, rende chiari e definiti quei piccoli difetti che possono passare inosservati nella vita di tutti i giorni. Se volete rendere davvero perfetto un primo piano, uno dei punti su cui conviene concentrarsi sono i **denti**. Il nostro cervello cerca di capire lo stato d'animo del soggetto concentrandosi principalmente su occhi e bocca, che sono quindi le prime cose da perfezionare con un pizzico di fotoritocco. I **denti bianchi** trasmettono anche una sensazione di benessere fisico ed aumentano la luminosità di un volto che, altrimenti, potrebbe apparire spento. Osservate i **denti** dei cartelloni pubblicitari e capirete cosa intendo.

Sbiancare i denti con Gimp è una procedura davvero semplicissima, anche se richiede mano ferma e una certa precisione con il mouse. Iniziamo con impostare un pennello come di seguito, dove il parametro dell'**opacità** può essere fra 30 e 50 punti in base al colore dei denti e la **scala** deve essere proporzionata alle dimensioni dell'immagine su cui andremo a lavorare.



Con un bel respiro e mano ferma, cliccando senza mollare il **tasto sinistro** del mouse, ripassiamo tutto il contorno denti (attenti a non colorare le gengive o le labbra) per poi continuare il tratto fino a colorare tutto l'interno. **È molto importante effettuare un solo passaggio** in quanto molti click consecutivi creeranno un effetto puntinato ed i denti perderanno in tridimensionalità.



Nel caso che il risultato non venga bene al primo colpo, è possibile ricominciare premendo sulla tastiera **CTRL+Z** oppure **Modifica - Annulla**. Ovviamente per chi usa il portatile bisogna collegare un mouse esterno, effettuare questo lavoro con il touchpad credo sia impossibile. Se questa guida ti è piaciuta forse potrebbe interessarti anche come [migliorare la pelle con Gimp](#).

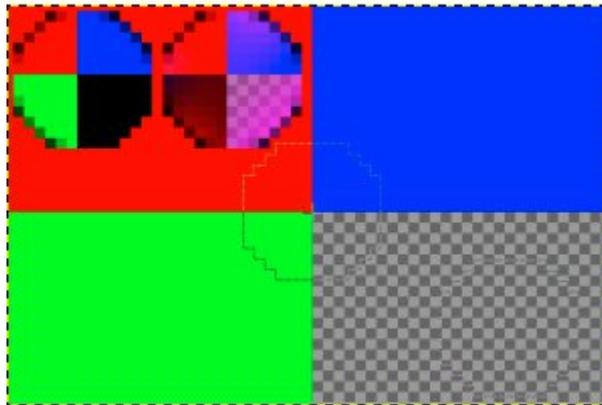
Guida: Migliorare la pelle con il cerotto di Gimp:

In questo tutorial per migliorare la pelle con Gimp spiegheremo come eliminare i brufoli e rendere più bella la pelle con lo strumento cerotto ed il timbro di Gimp.



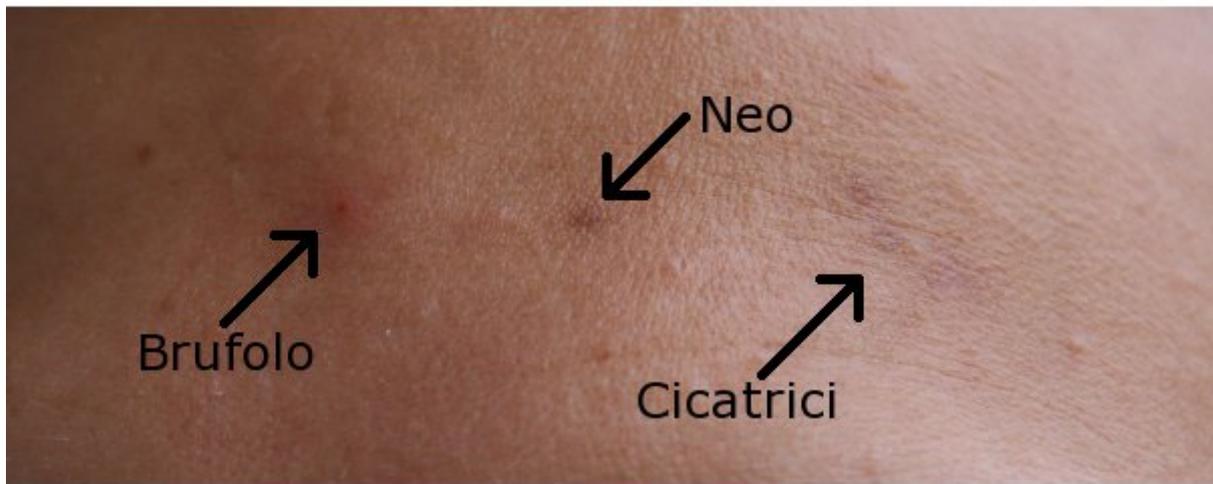
La pelle umana non è bella liscia come potrebbe apparire in molte fotografie di moda. Osservando con attenzione un primo piano amatoriale noteremo la presenza di nei, cicatrici, pori, punti neri e piccoli brufoli che vengono ulteriormente enfatizzati da una forte luce laterale.

Un fotografo professionista utilizza una serie di strumenti per evitare questo inconveniente tra cui luci soffuse, pannelli riflettenti, cosmetici ed una buona dose di fotoritocco. Per cosmetici e luci vi lascio a fonti più affidabili, ma per il fotoritocco possiamo utilizzare lo **strumento timbro/clona** e lo **strumento cerotto** di **Gimp**. Per chi non avesse mai utilizzato i suddetti strumenti, vi consiglio di leggere prima [la guida sullo strumento timbro](#) visto che in questa sede non verranno trattate le basi, ma l'applicazione specifica per la pulizia facciale. Per capire la differenza fondamentale tra cerotto e timbro utilizzerò un'immagine tratta dal sito della guida ufficiale di **Gimp**.



La sorgente di copia è posizionata al centro, sull'intersezione dei quattro rettangoli colorati. Sul rettangolo rosso a sinistra lo **strumento clona** crea una copia esatta della porzione, mentre a destra il **cerotto** effettua una sfocatura selettiva per avere una sovrapposizione meno marcata. Per scriverlo con parole semplici, l'intervento è più morbido. Ovviamente il cerotto non rimpiazza lo strumento clona ed in questa guida verranno utilizzati entrambi, in base alla zona da lavorare.

Vediamo ora come mettere in pratica quello che per ora è stato affrontato solo in teoria. L'immagine di partenza è la mia fronte in cui si possono chiaramente vedere i classici difetti, di cui i più evidenti segnati con una freccina.



Impostiamo il timbro con un pennello sfumato e la dimensione proporzionata all'immagine. Posizionando con il **CTRL** premuto in un punto simile come colori a quello che andremo ad eliminare, clicchiamo il brufolo e neutralizziamolo.



Procediamo alla stessa maniera per tutti difetti che vogliamo eliminare, utilizzando il cerotto nei punti dove l'intervento deve essere meno aggressivo e utilizzando un'opacità di 20/30 punti per nascondere solo parzialmente alcune imperfezioni. Potrebbe essere infatti interessante ridurre alcuni difetti anzichè eliminarli completamente. Una volta completata l'operazione, il risultato dovrebbe apparire simile a questo.

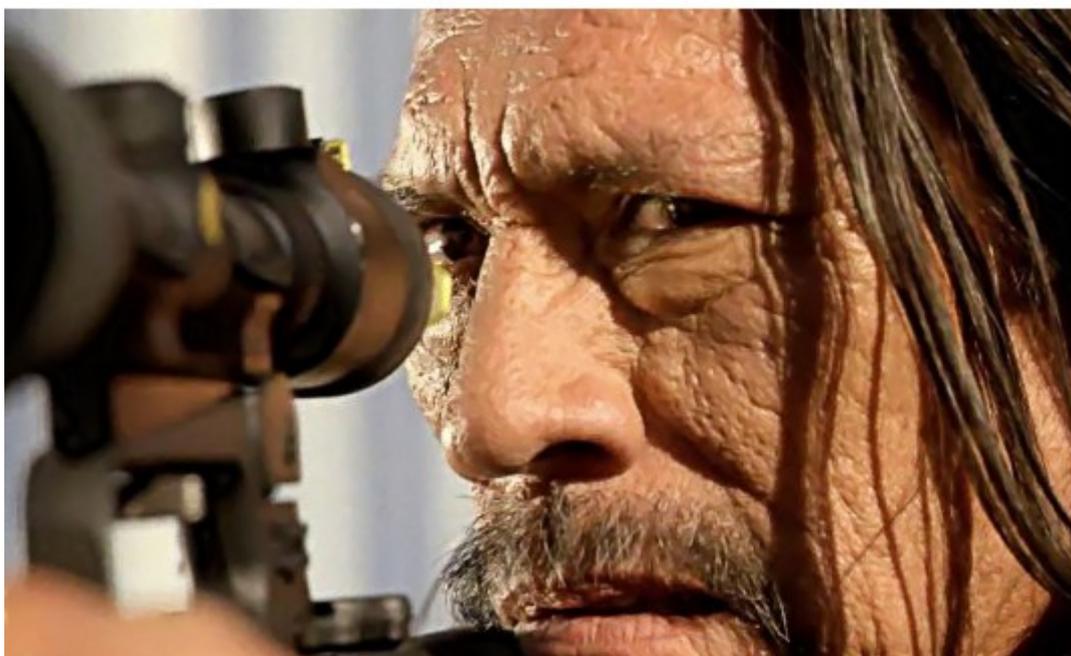


Ovviamente, essendo un particolare così zoomato, si notano piccole imperfezioni nella lavorazione, ma in una fotografia di ritratto la fronte è un dettaglio relativamente piccolo e passeranno assolutamente inosservate. Proseguite nelle varie zone visibili quali mani etc.

Prima di concludere mi sembrano d'obbligo un paio di considerazioni personali:

- Esagerare con il fotoritocco trasformerà il soggetto in una bambola priva di espressione, fate attenzione.
- Alcuni nei o cicatrici identificano una persona, eliminarle arbitrariamente non è sempre consigliabile.
- Parlate con il soggetto per capire che difetti vorrebbe eliminare e quali preferisce conservare.
- Cercate di limitare l'intervento a piccole zone circoscritte.

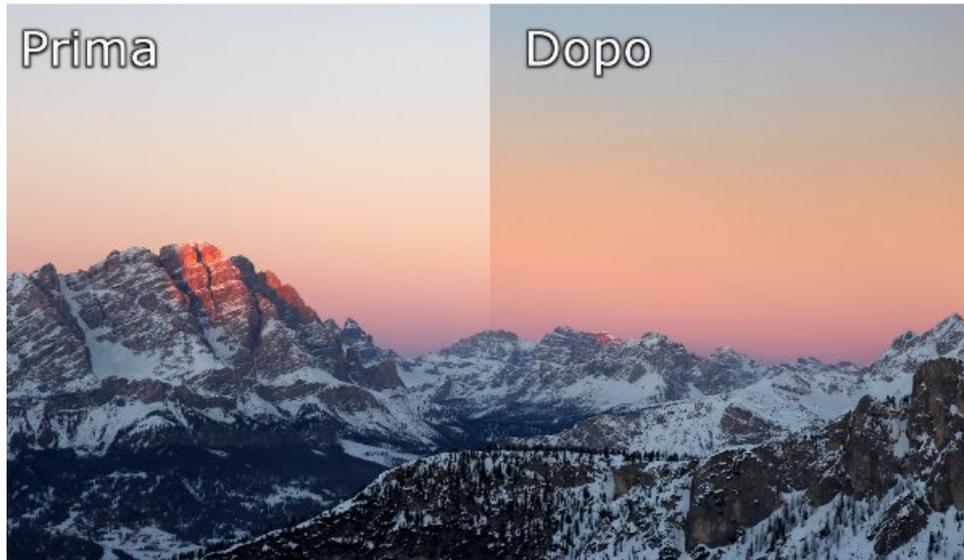
A dimostrazione del fatto che a volte i difetti della pelle sono indispensabili per identificare una persona e non possono essere eliminati, vi lascio con un soggetto a cui qualunque intervento con il cerotto sarebbe assolutamente superfluo... Machete!



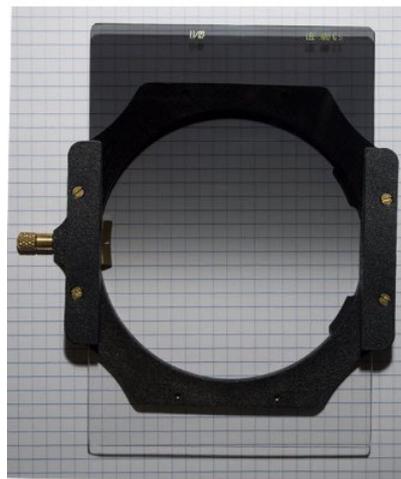
Se questa guida ti è piaciuta, forse potrebbe interessarti anche [come sbiancare i denti con gimp](#) oppure [l'effetto Flou](#), per ammorbidire ulteriormente una fotografia femminile.

Simulare i filtri GND con Gimp.

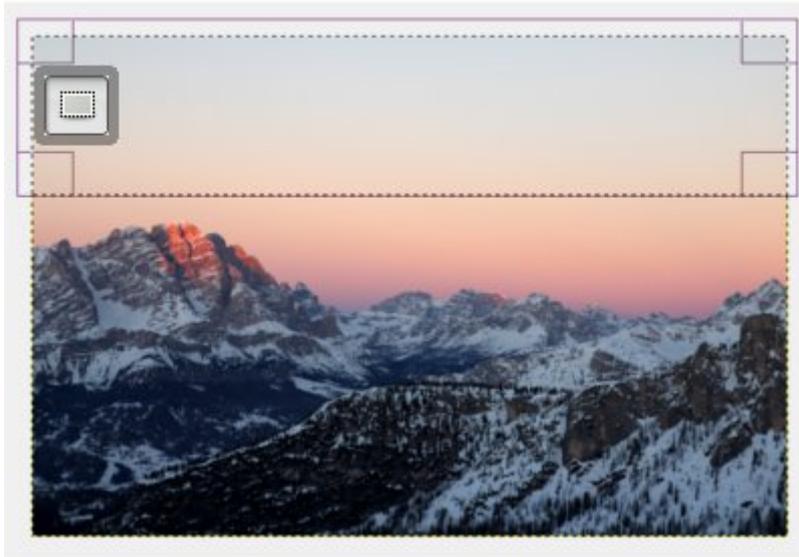
In questo tutorial per simulare i filtri GND con Gimp spiegheremo come realizzare questo interessante effetto per fotografia panoramica.



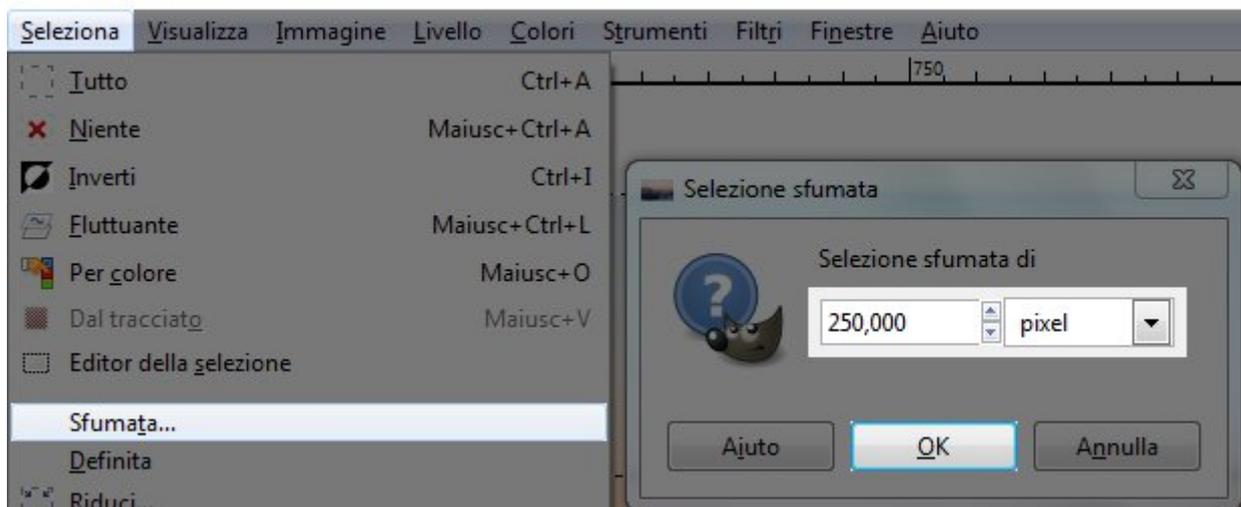
I **filtri GND** sono molto utili in fotografia panoramica quando il cielo risulta troppo esposto rispetto al terreno. Il risultato appare molto piacevole, specialmente se rapportato alla realizzazione davvero senza sforzo di questo **fotoritocco**. I **filtri GND** consistono in un vetro fumè con digradante da posizionare sull'orizzonte, di modo da scurire progressivamente in cielo ed evitare aree sovraesposte. Ovviamente se scattassimo con un vero filtro GND (come nell'immagine sotto) l'orizzonte andrebbe posizionato al centro, di modo da scurire solo dove serve. Esistono diverse gradazioni di fumè, nella realtà come con **Gimp**.



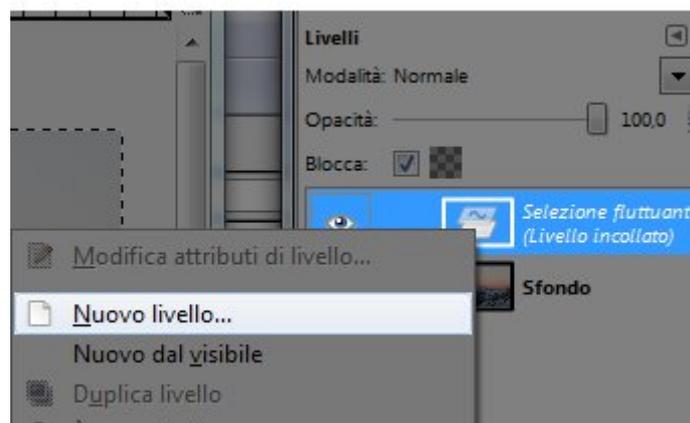
Realizzare i **filtri GND** con **Gimp** è davvero molto semplice. Con la selezione rettangolare effettuiamo una maschera cercando di tenerci leggermente sopra la linea dell'orizzonte, in caso di orizzonti irregolari, usare come riferimento il punto più alto.



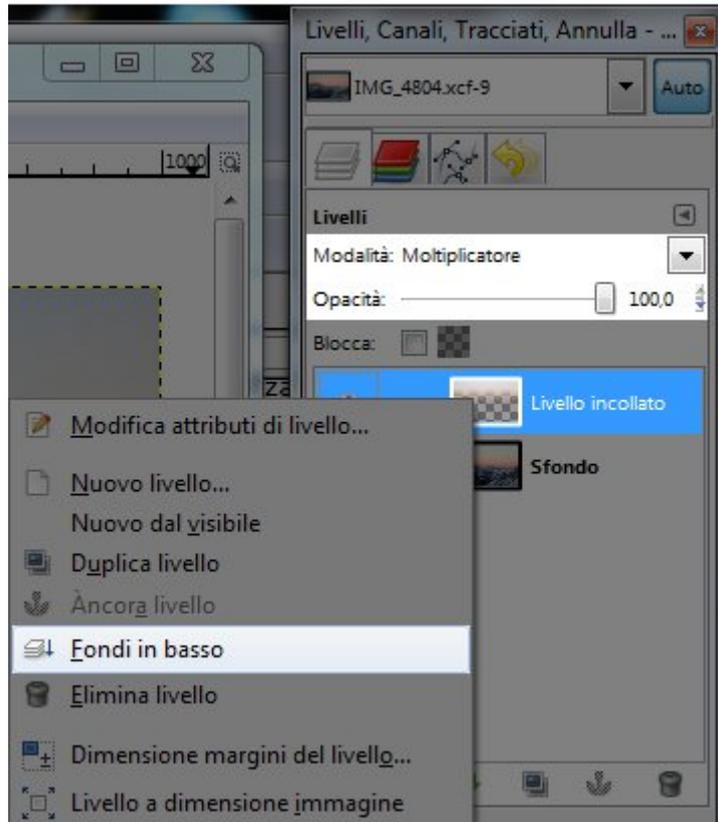
Applichiamo una sfumatura alla maschera, l'intensità della sfumatura delle essere all'incirca il 20/30% dell'altezza totale dell'immagine in pixel. Potete usare come riferimento il righello numerato sulla barra sinistra della finestra di **Gimp**. Apriamo **Selezione - Sfumata** ed impostiamo il parametro come da indicazioni.



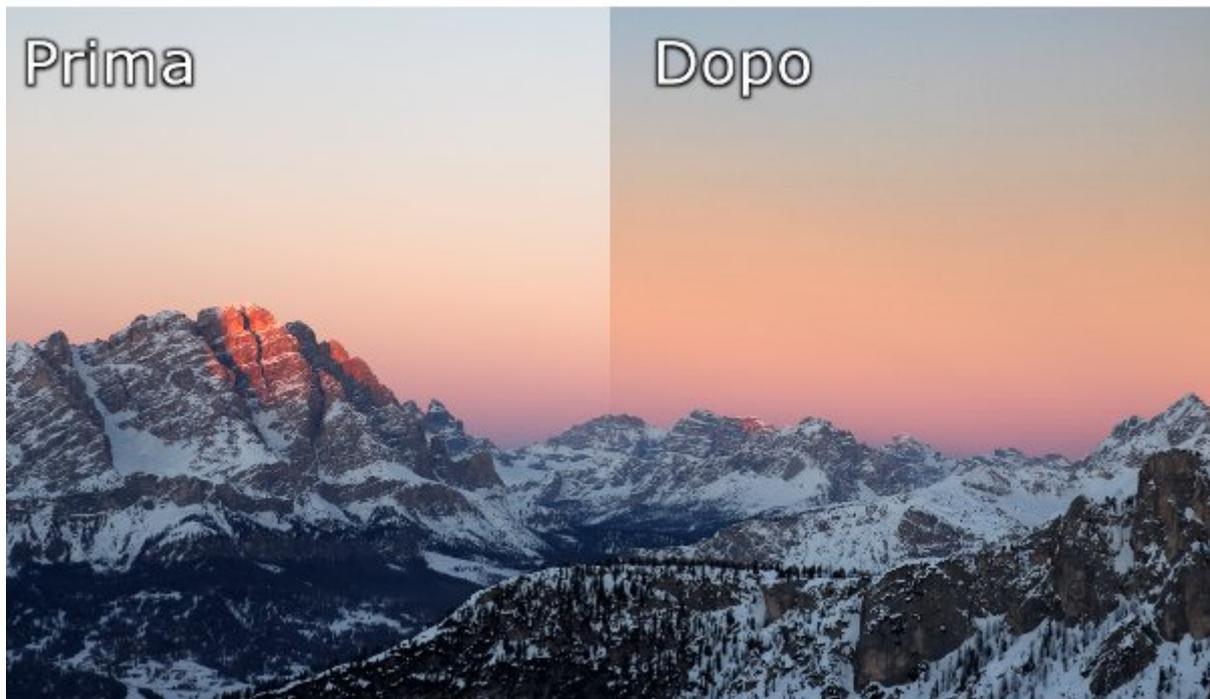
A questo punto copiamo la selezione appena effettuata come nuovo livello. Per copiare premere **CTRL+C**, per incollare **CTRL+V**. Il nuovo livello appena creato apparirà come "selezione fluttuante", per trasformarlo clicchiamoci con il tasto destro e selezioniamo "nuovo livello".



Impostiamo il metodo di fusione "moltiplicatore" e lasciamo l'opacità al 100%.



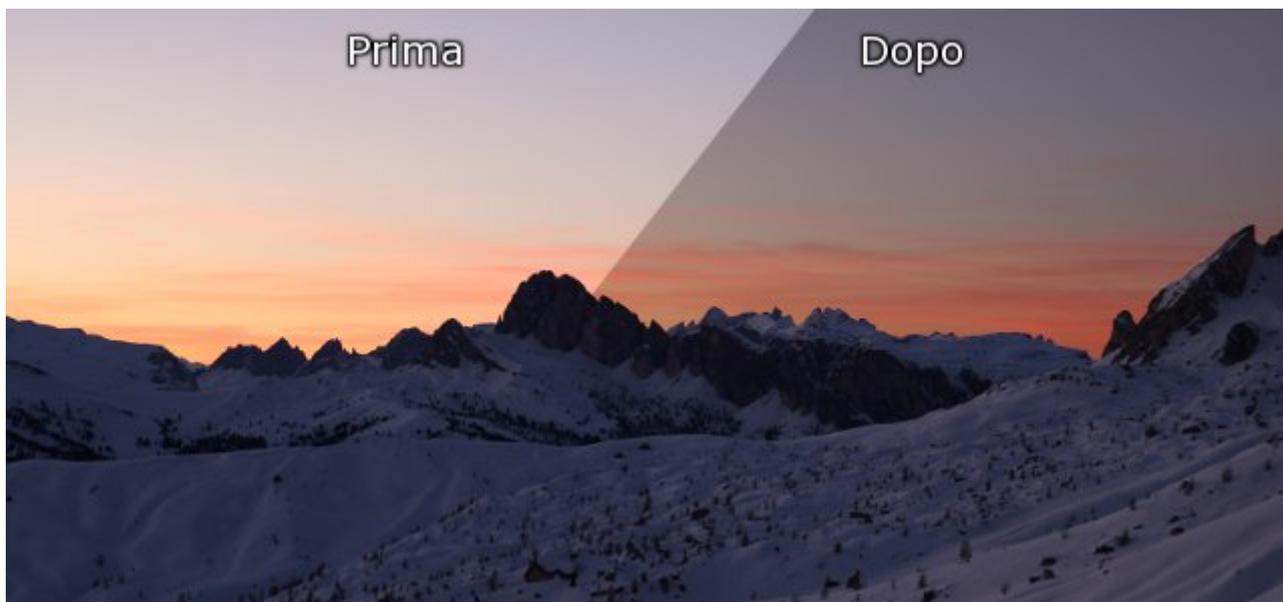
Se il risultato dovesse apparire troppo leggero, possiamo aumentare l'intensità duplicando nuovamente il **livello incollato** del cielo sfumato. La seconda copia potrebbe avere un opacità variabile dal 10% al 100% in base al risultato che vogliamo ottenere. Per duplicare il livello, cliccarci con il tasto destro e selezionare **Duplica livello**.



Se ti è piaciuta questa guida, forse ti potrebbe interessare anche il tutorial [doppia esposizione con Gimp](#).

Guida: Doppia esposizione con Gimp. (exposure blending)

In questo tutorial per la doppia esposizione (exposure blending) con Gimp spiegheremo come evitare il cielo sovraesposto in una fotografia con due scatti +/-1.



La **doppia esposizione (exposure blending)** è una tecnica fotografica utilizzata per evitare di utilizzare l'HDR, ma riuscire ad esporre correttamente due soggetti con differente illuminazione. La situazione classica prevede un soggetto esposto correttamente ed un cielo completamente bruciato. Questa tecnica può essere effettuata solo con scatti identici, quindi con la fotocamera posata su un cavalletto (o peggio, un muretto) e soggetti statici. Per realizzarla con **Gimp** ho scelto una fotografia scattata sul passo Giau durante un interessante tramonto, dove il cielo risultava troppo chiaro rispetto all'illuminazione delle montagne. Impostiamo sulla fotocamera il **bracketing** (ormai presente in quasi tutte le fotocamere, spiegazione a fine tutorial) e scattiamo con le tre differenti esposizioni. Apriamo **Gimp** ed armandoci di santa pazienza selezioniamo solo il cielo della fotografia con il cielo correttamente esposto. Per un ripasso, vi lascio il link della [guida sulle maschere](#). Il risultato dovrebbe essere simile all'immagine di seguito, con la parte deselezionata nel mio caso con la "selezione fuzzy" in rosso.



Applichiamo da **Selezione - Sfumata** una sfocatura di 3/5 pixel alla maschera appena creata per ridurre lo stacco tra le due fotografie, quindi copiamo il cielo dalla prima fotografia ed incolliamolo sulla seconda. Ovviamente la selezione deve essere realizzata a regola d'arte.



Le due fotografie (si presuppone) avranno la stessa dimensione, quindi ci limiteremo ad allineare correttamente i due livelli appena creati. Ora correggiamo leggermente i livelli prima di fonderli insieme per fare in modo che lo stacco non sia eccessivo. Sistemiamo luminosità e saturazione fino a che il risultato non ci sembra soddisfacente. Un cielo troppo scuro stonerebbe con un soggetto ben illuminato. Nel mio caso non è stato effettuato nessun intervento di correzione.

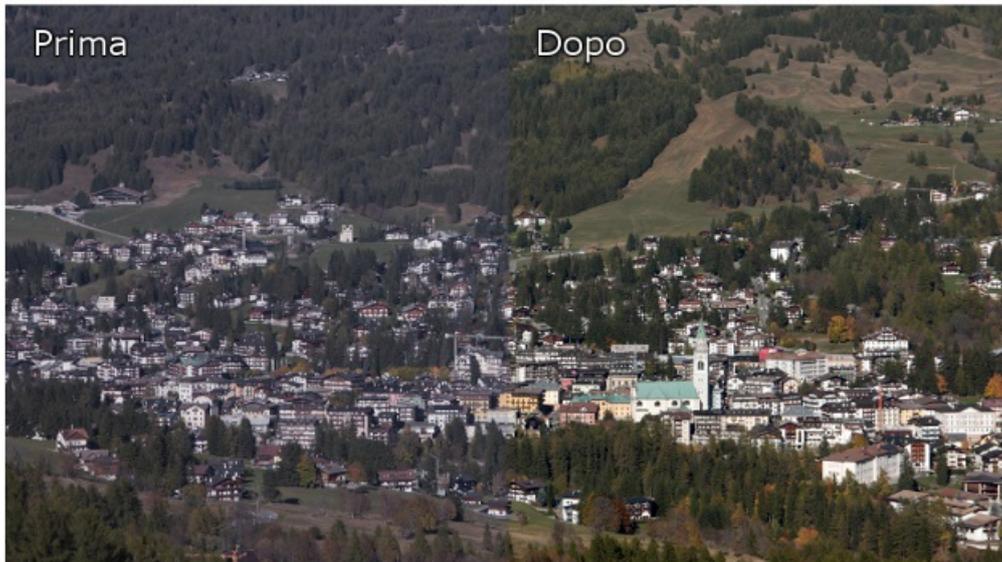


L'immagine scelta per questa **guida** potrebbe indurre nel dubbio che sarebbe sufficiente scurire leggermente il cielo per ottenere risultati identici. Purtroppo non sempre è così facile. Se ci fossero state delle nuvole illuminate direttamente dal sole sarebbero risultate sovraesposte e quindi irrecuperabili, una doppia esposizione sarebbe stata l'unica soluzione per una fotografia perfettamente riuscita. Lo stesso discorso se ci fosse stata la luna. In una fotografia notturna la doppia esposizione potrebbe permettervi di realizzare uno scatto con le stelle fisse ed il panorama illuminato (in questo caso utilizzare la fotocamera in manuale, il bracketing non basterebbe).

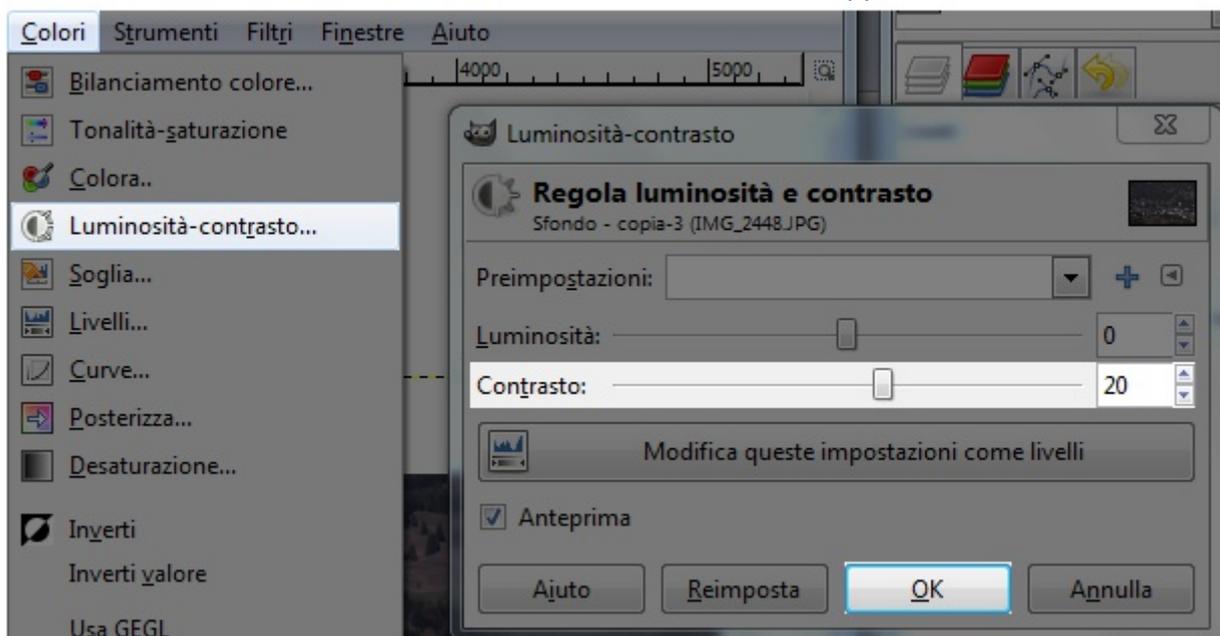
Riguardo al **Bracketing**, per verificare se la vostra fotocamera ne è provvista consiglio di leggere il manuale di istruzioni. Questa interessante funzione permette di scattare tre fotografie di seguito, la cui esposizione varia da 0, +1 e -1. Di questi tre scatti almeno uno avrà la corretta esposizione su una parte dell'immagine, e nel caso di situazioni davvero difficili vi permetterebbe di effettuare anche una "tripla esposizione". Se ti è piaciuta la guida, forse potrebbe interessarti [come simulare i filtri GND con Gimp](#)

Guida: Eliminare la foschia atmosferica con Gimp:

In questo tutorial per eliminare la foschia atmosferica con Gimp spiegheremo come sistemare gli scatti panoramici con dominante di blu.

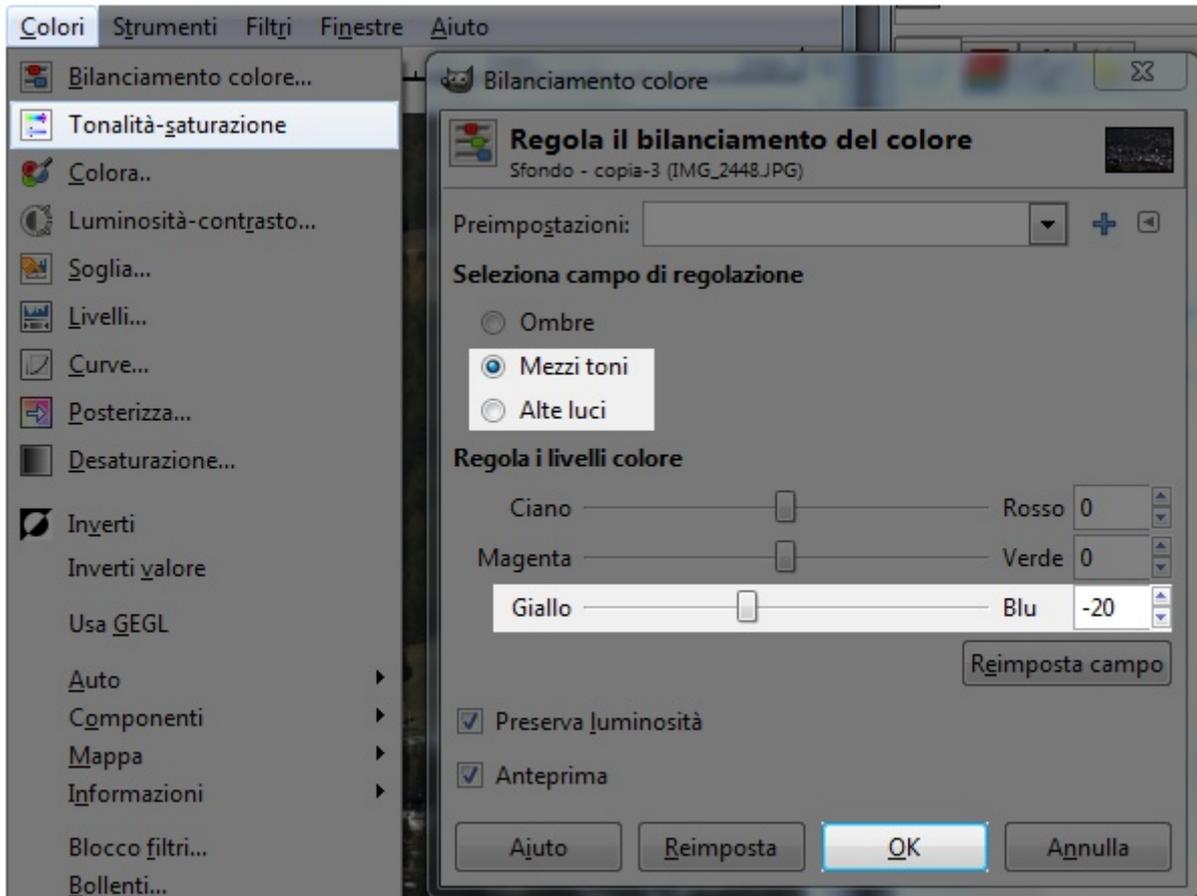


Scattando con forti zoom e giornate un po' umide, spesso le fotografie appaiono poco nitide e con una forte dominante di blu a causa del **velo atmosferico**. La soluzione migliore sarebbe l'utilizzo di un filtro polarizzatore sulla fotocamera, ma qualora non fosse possibile **Gimp** ci viene in aiuto ed in questa guida cercheremo di spiegare come ridurre questo fastidioso difetto con il fotoritocco. Innanzitutto aumentiamo il contrasto dell'immagine, attenzione a non esagerare a causa di una forte perdita di dettagli sopra i 20/25 punti. Apriamo **Colori - Luminosità-contrasto** ed aumentiamo fino a che il risultato non appare soddisfacente.

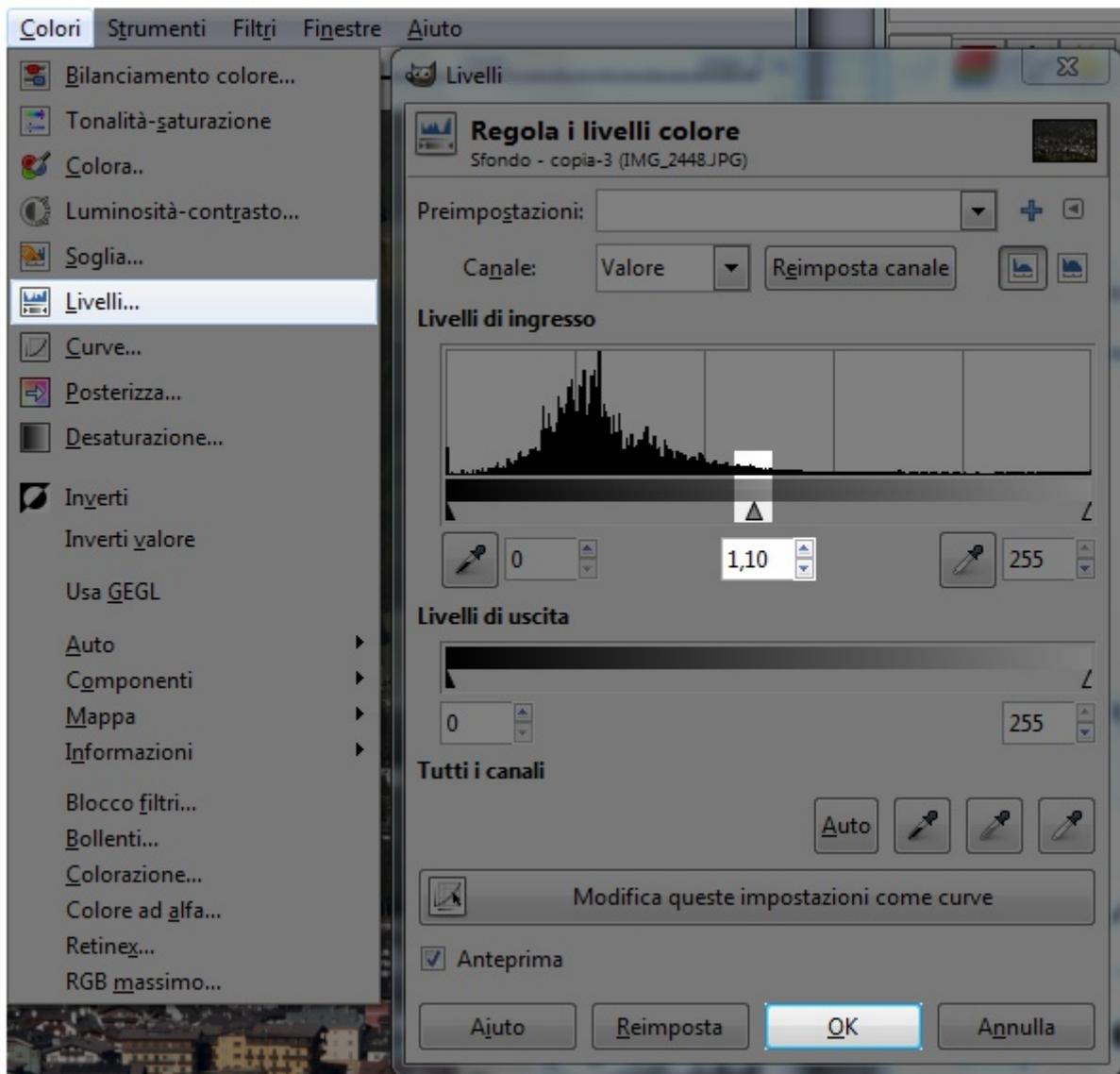


A questo punto correggiamo la dominante di blu con lo strumento Bilanciamento colori. Apriamo **Colori - Bilanciamento Colori** ed andiamo a ridurre il Blu sui mezzitoni fino a che il

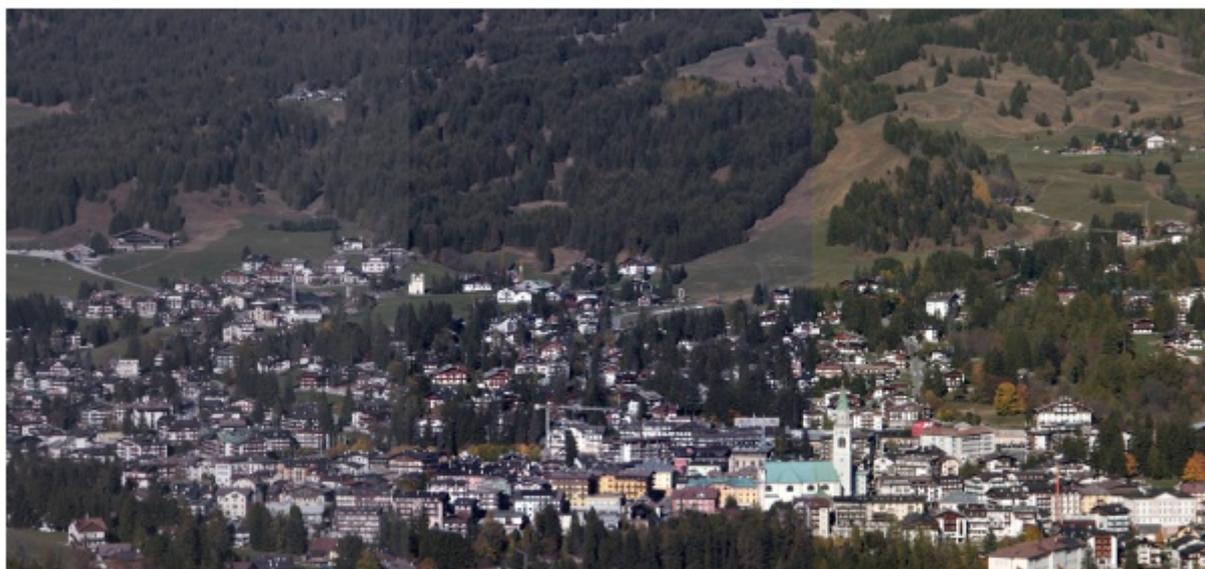
risultato non ci pare soddisfacente. Nel caso di dominante davvero forte, possiamo ridurlo di 5 punti ulteriori anche sulle **Alte luci**, ma attenzione a non esagerare per evitare un risultato troppo tendente al giallo.



A questo punto l'immagine potrebbe apparire un po' scura a causa dell'aumento di contrasto, se così fosse correggiamo leggermente i livelli modificando solo il cursore centrale. Utilizzando la luminosità anzichè i livelli rischieremmo di bruciare ulteriormente i bianchi e trovarci con una fotografia poco dettagliata sui toni chiari. Nel caso di situazioni dove sia presente un forte velo atmosferico, cercate di scattare la foto leggermente sottoesposta così da poter lavorare meglio in fase di post-produzione. Apriamo **Colori - Livelli** e correggiamo.



A questo punto l'immagine dovrebbe essere sistemata. Un risultato simile, molto più veloce ma con molto meno controllo, potreste ottenderlo anche con il bilanciamento automatico del bianco integrato in Gimp. Aprite **Colori - Auto - Bilanciamento del bianco** e verificate se il risultato risulta soddisfacente. Ovviamente su immagini importanti consiglio il metodo lungo, a volte il nostro occhio funziona meglio di qualunque automatismo creato per semplificarci la vita...



Normale

Auto Bilanciamento
del Bianco

Seguendo questa guida

Se il risultato non appare soddisfacente, anzichè impostare il contrasto prova a leggere il [tutorial sulle curve](#), che permettono un controllo molto maggiore sulle zone di luce ed ombra.

Aumentare la nitidezza con Gimp

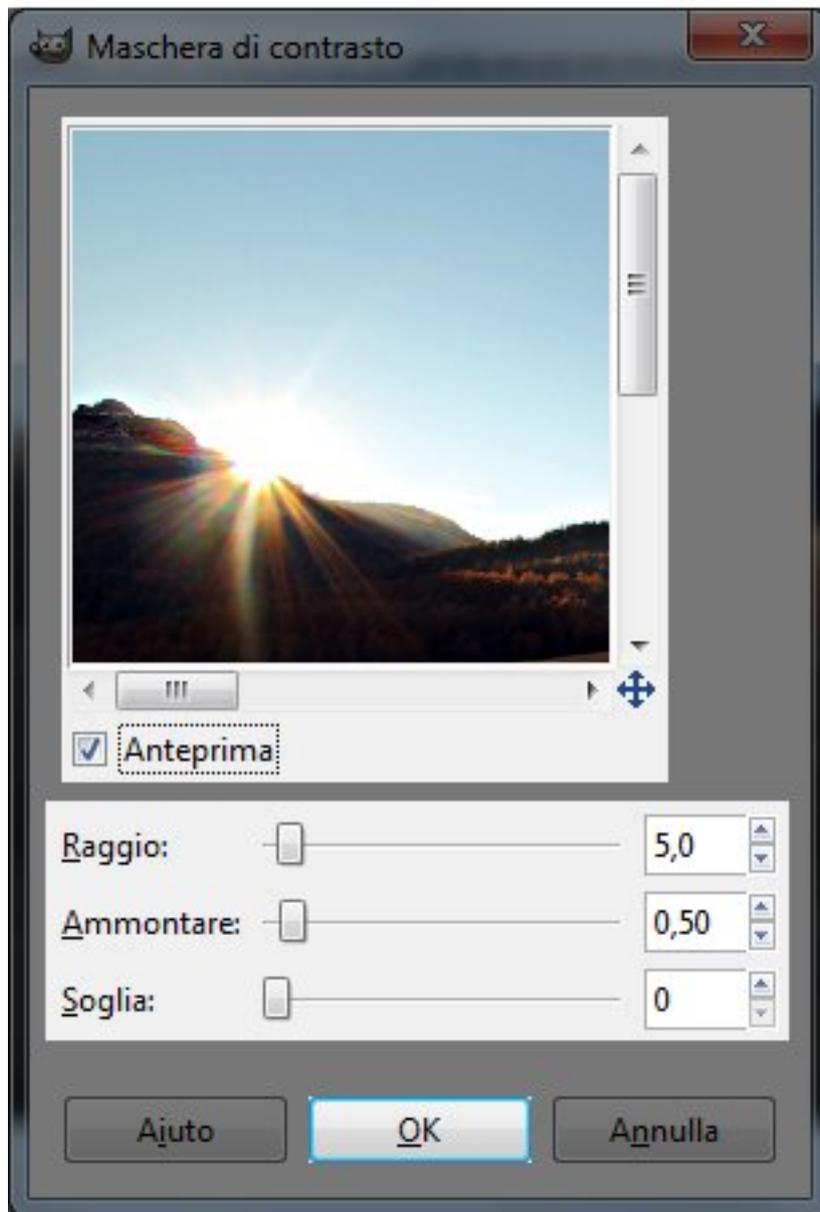
Migliorare la nitidezza di una foto utilizzando Gimp, la maschera di contrasto o l'hi-pass

Le fotografie **poco nitide** possono essere causa di forti frustrazioni. L'utilizzo di un obiettivo economico, il diaframma troppo aperto o il micromosso causato dai movimenti del fotografo possono dare alle nostre immagini risultati davvero scadenti. Per ovviare a questo fastidioso inconveniente **Gimp** ci viene in aiuto con l'utilizzo di due diversi filtri, la **maschera di contrasto** e l'**hi-pass**.

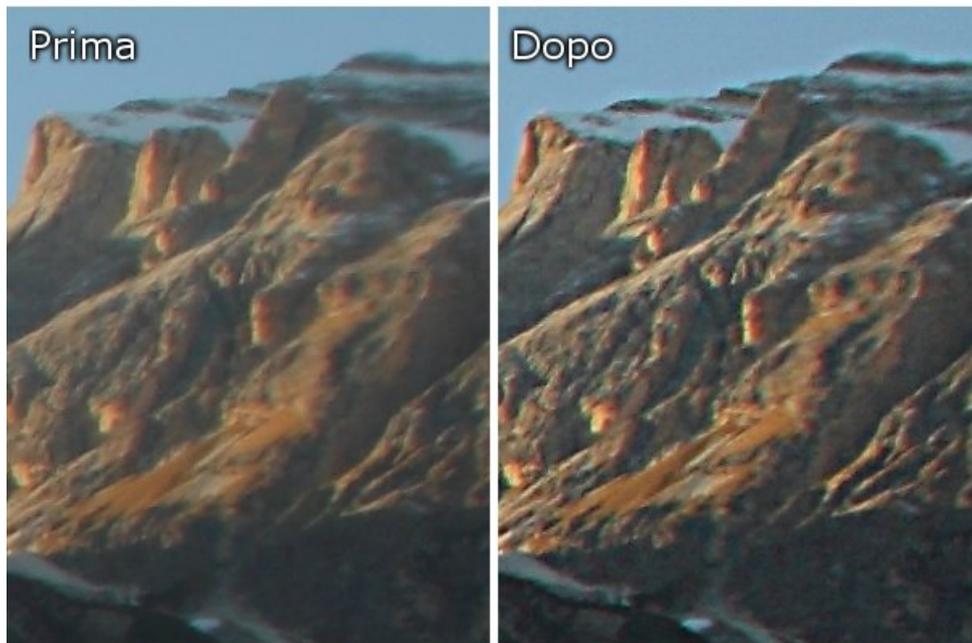
Prendiamo ad esempio questa fotografia che ho scattato in autunno. Il sole che tramonta dietro la montagna ed il gioco di luce creato dall'ombra sul prato mi piacevano molto. Ho fissato la fotocamera al cavalletto ed ho scattato con un diaframma chiuso per avere la maggior profondità di campo possibile. L'anteprima dal display della fotocamera mi sembrava discreto e la messa a fuoco era perfetta, ma a causa del vento forte, i tempi di scatto relativamente lunghi ed un obiettivo non proprio eccezionale mi sono trovato con una fotografia poco nitida. Avrei potuto risolvere facendo la foto il giorno dopo, ma una nevicata improvvisa mi ha rovinato l'ambientazione. Andiamo a vedere l'immagine, con il relativo crop al 100%.



La resa è davvero disastrosa, non posso sicuramente stampare un poster, ma per vederla a 700 pixel su questo sito si può migliorare parecchio. Iniziamo con la **maschera di contrasto**, la soluzione più veloce e ideale per chi non vuole complicarsi troppo la vita. Apriamo da **Gimp Filtri - Miglioramento - Maschera di contrasto** ed impostiamo come spiegato di seguito.



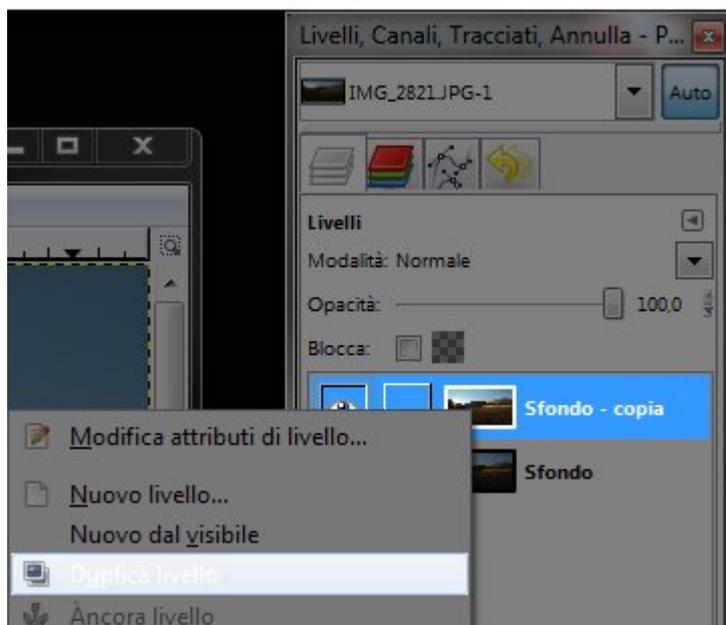
La maschera di contrasto, se correttamente configurata, ha lo scopo di rafforzare i bordi degli elementi dell'immagine senza evidenziare il disturbo o le imperfezioni. Il parametro **Raggio** deve essere aumentato con fotografie in alta risoluzione, l'**Ammontare** stabilisce di quando il contrasto deve essere aumentato ed la **Soglia** si può ridurre per addolcire il risultato. Non esistono parametri standard, personalmente cerco di non esagerare per avere immagini naturali.



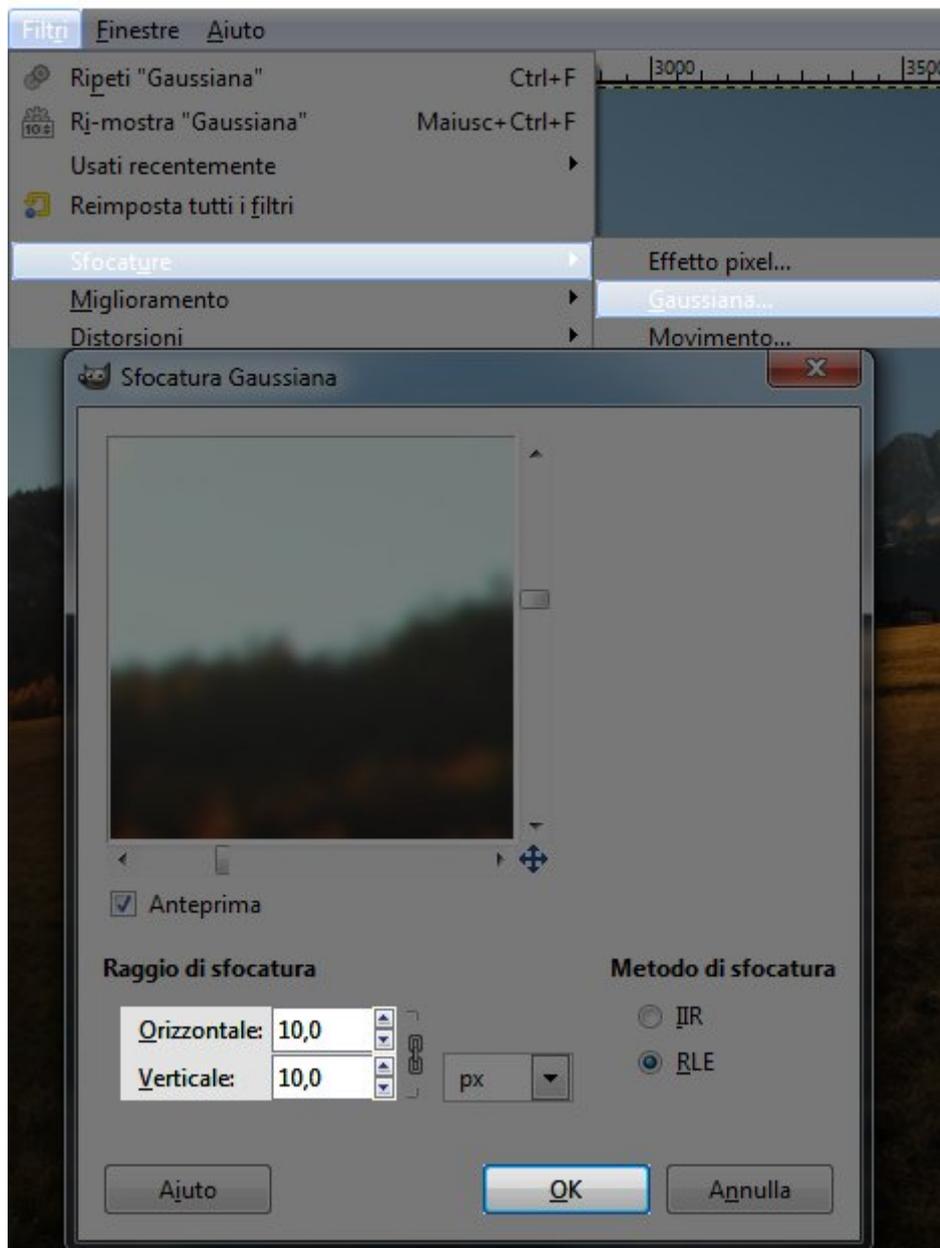
Ovviamente ci sono anche dei lati negativi nell'utilizzo di questo filtro, il risultato potrebbe apparire poco realistico e l'eventuale rumore digitale (o la compressione) vengono fortemente enfatizzati. Bisogna saper dosare i cursori con moderazione ed osservare l'immagine nel suo insieme. A volte, per ridurre leggermente, potrebbe essere consigliabile anche l'incollaggio del livello contrastato con un'opacità del 50% sopra a quello originale.

Il filtro Hi-Pass

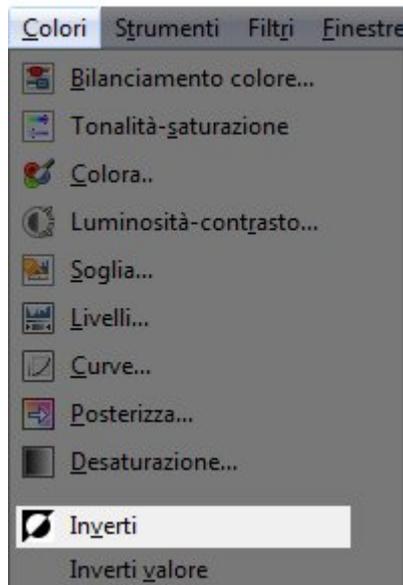
Il filtro **hi-Pass** è più macchinoso da realizzare, ma porta a risultati più controllati e migliori per correggere i piccoli difetti di messa a fuoco. Per realizzare l'hi-pass duplichiamo due volte il **livello sfondo** cliccando con il **tasto destro - duplica livello** e selezioniamo **Sfondo - copia#1**.



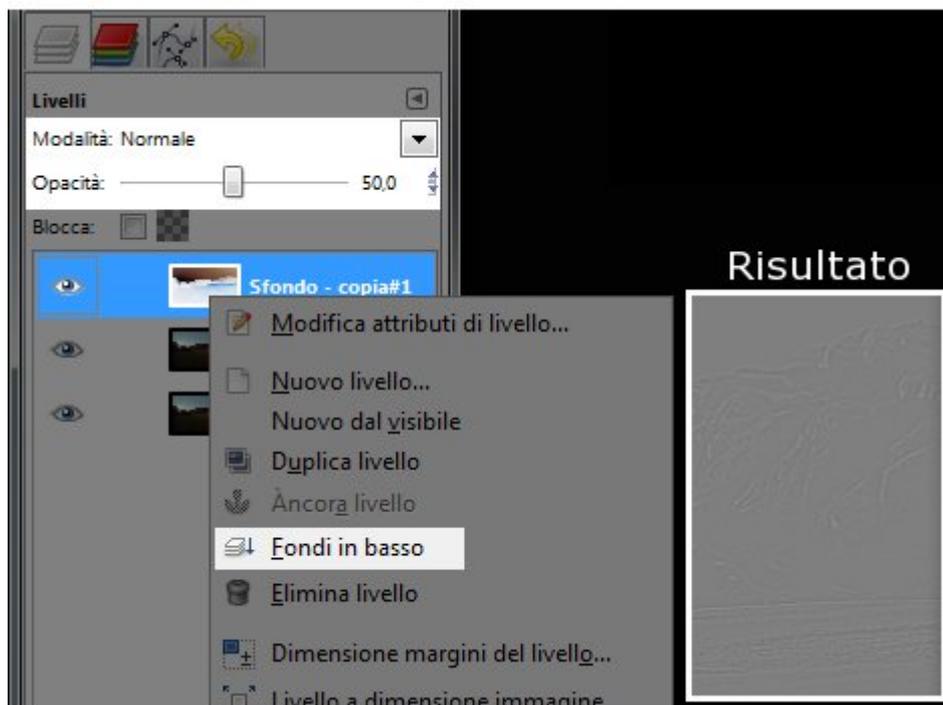
Applichiamo una sfocatura Gaussiana con un valore di 5/10 pixel da **Filtri - Sfocatura - Gaussiana** e confermiamo con **OK**.



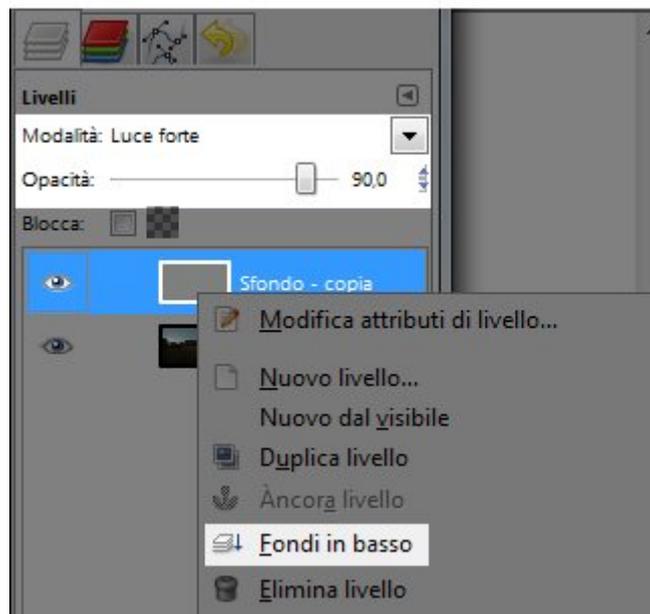
Invertiamo i colori del livello appena creato da **Colori - Inverti**.



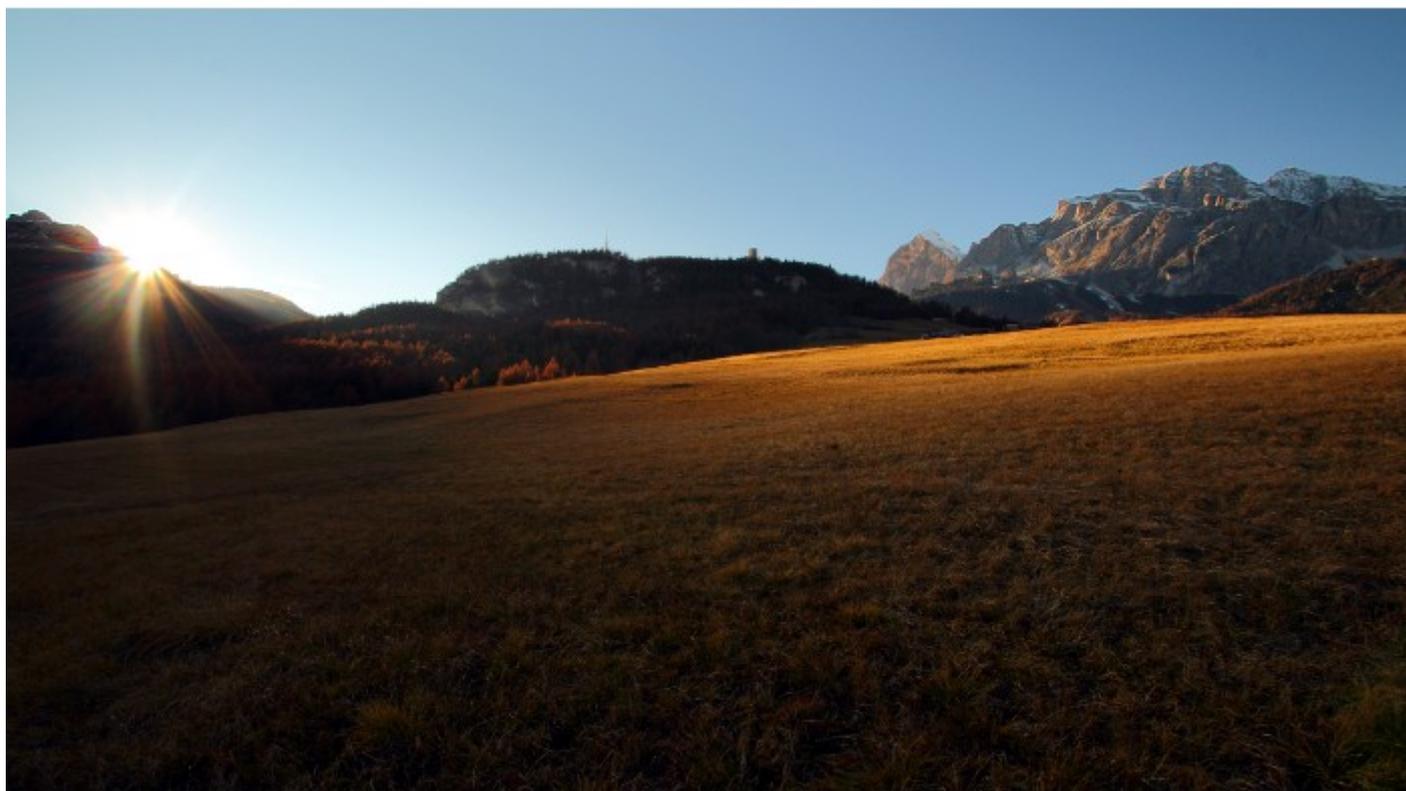
Incolliamo il livello appena creato su **Sfondo - Copia** in modalità **Normale** con un **opacità del 50%**, l'immagine dovrebbe apparire quasi grigia.



Il livello appena creato è l'**Hi-Pass**, che andremo ad incollare in modalità **luce forte** sul livello **Sfondo** della nostra fotografia, variando l'opacità in base ai risultati che vogliamo ottenere. Potrebbe essere una buona abitudine, per evitare di enfatizzare troppo il rumore, passare con G'Mic il livello grigio appena creato prima di incollarlo. [Per la guida su G'Mic, clicca qui.](#)



Ovviamente nessuno dei due strumenti appena presentati è in grado di fare i miracoli, fotografie davvero troppo fuori fuoco, scattate con un cellulare e con un fortissimo rumore digitale difficilmente possono essere recuperate. Questa guida ha lo scopo di aiutare nel migliorare un'immagine, ma l'attenzione del fotografo ad impostare correttamente la macchina fotografica permette di dover sfruttare il meno possibile questi trucchetti. Di seguito l'immagine definitiva, dopo aver applicato le curve, un leggero filtro GND, una correzione della saturazione e l'aumento della nitidezza.



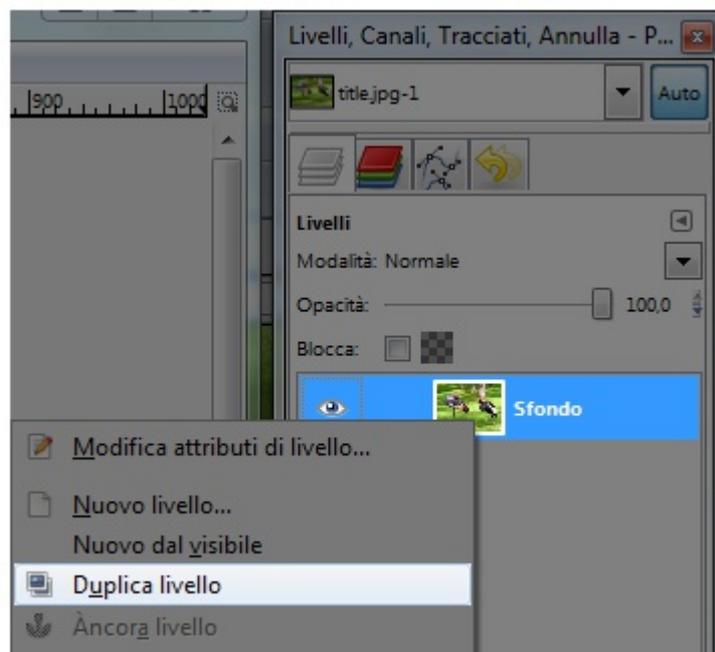
Se questa guida ti è piaciuta, forse potrebbe interessarti anche [Come simulare i filtri GND.](#)

Guida: EffettoFlou con Gimp (soft focus):

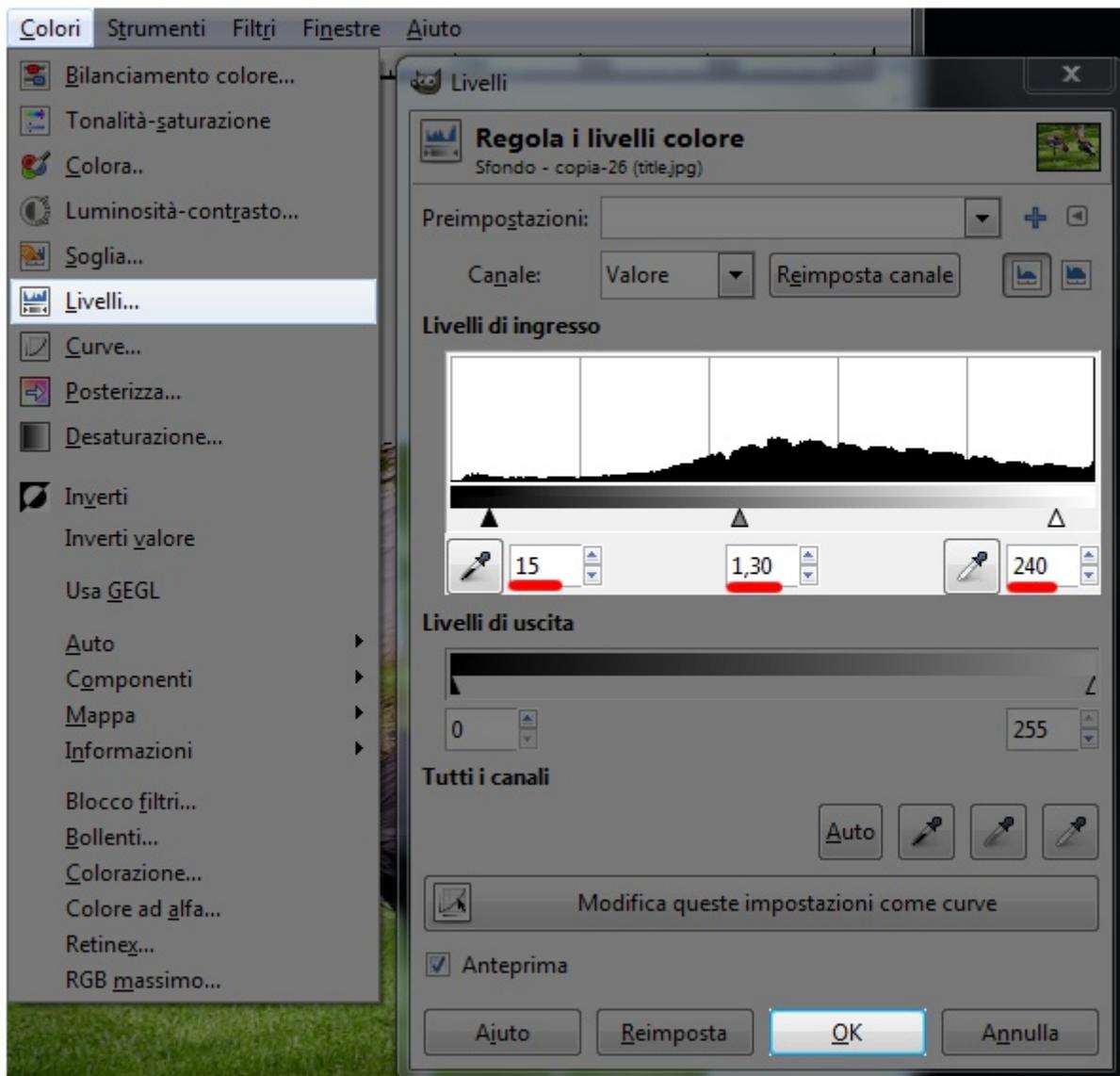
In questo tutorial per l'effetto flou o soft focus con Gimp spiegheremo come simulare facilmente questo interessante effetto fotografico.



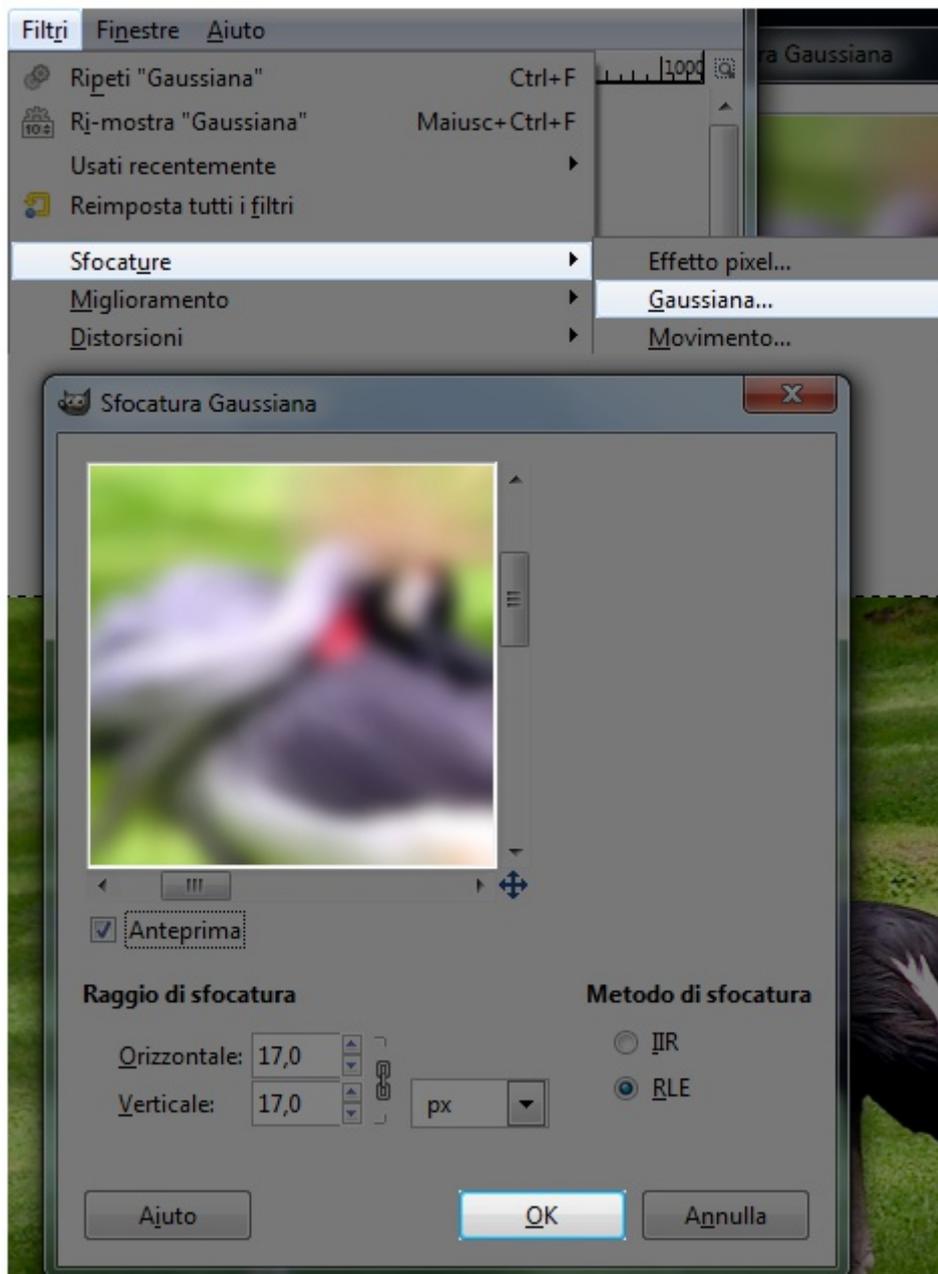
L'effetto **Flou**, conosciuto anche come **soft focus**, è utilizzato principalmente nei ritratti, siano essi di soggetti umani o animali. Ammorbidisce l'immagine, elimina le imperfezioni e rende meno nitidi i dettagli. Applicato su un volto femminile nasconde le rughe, rende più luminoso lo sguardo e crea un bagliore angelico intorno al soggetto. Nella fotografia paesaggistica, rende l'atmosfera irrealistica e simile ad un sogno. Per realizzarlo con **Gimp** apriamo l'immagine che vogliamo ritoccare e duplichiamo il livello: Sulla finestra Livelli (se non c'è premere Ctrl+L) fare Tasto Destro sul livello Sfondo e premere **Duplica livello**.



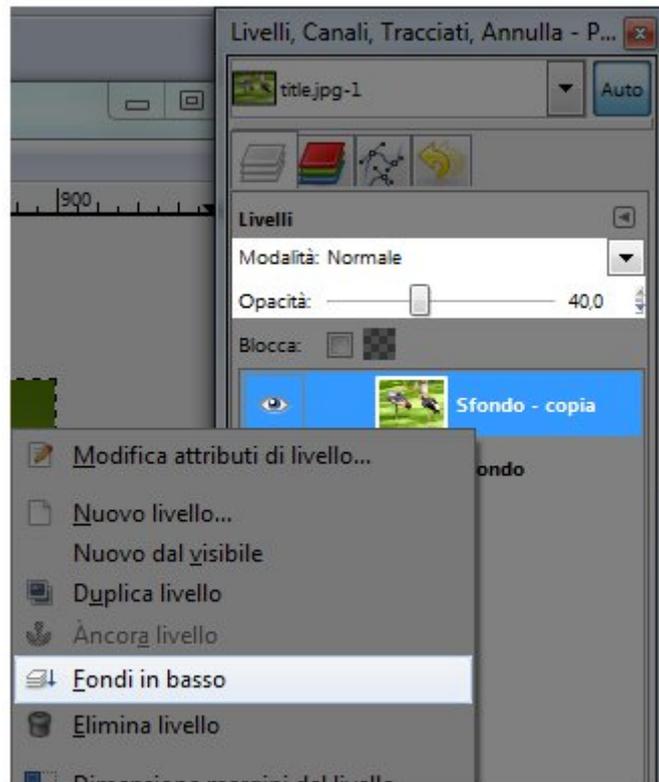
Una volta realizzata la copia dobbiamo aumentare leggermente la luminosità della fotografia. Apriamo la finestra **Colori - Livelli** e impostiamo come da immagine di seguito. I parametri 15 e 240 aumentano il contrasto, mentre il parametro 1,30 aumenta la luminosità. Questa impostazione è generica e può essere applicata a qualsiasi immagine correttamente scattata.



Ora dobbiamo applicare una sfocatura gaussiana all'immagine appena realizzata. Apriamo la finestra da **Filtri - Sfocature - Gaussiana**. L'intensità della sfocatura cambia in base alla risoluzione dell'immagine, quindi cercate di ottenere un effetto simile a quello nell'esempio impostando il parametro che vi sembra giusto. Devono vedersi le forme del soggetto, ma non i dettagli.



A questo punto è sufficiente fondere l'immagine appena realizzata in modalità "normale" con un opacità del 40%. Per farlo impostate i parametri come da esempio e cliccate con il tasto destro su **Sfondo - Copia**, quindi fondi in basso.



L'effetto Flou a questo punto è completo. Se in alcune fotografie il risultato appare poco piacevole, provate a selezionare gli occhi dall'immagine non elaborata prima di fondere in basso il livello sfumato ed incollarli sopra l'immagine ritoccata. La selezione andrebbe sfumata di qualche pixel per evitare un incollaggio troppo deciso.



Forse potrebbe interessarti anche come [migliorare la pelle con gimp](#) e l'[effetto Orton](#), in grado di aumentare la morbidezza dell'immagine modificando anche in alcuni punti l'esposizione e creando un effetto molto particolare.

Guida: Effetto movimento o Panning con Gimp:

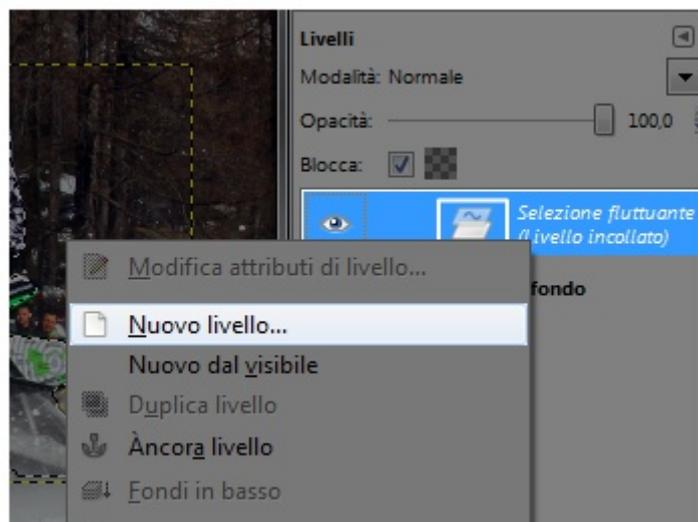
In questo tutorial per il panning con Gimp spiegheremo come realizzare questo interessante mosso creativo.



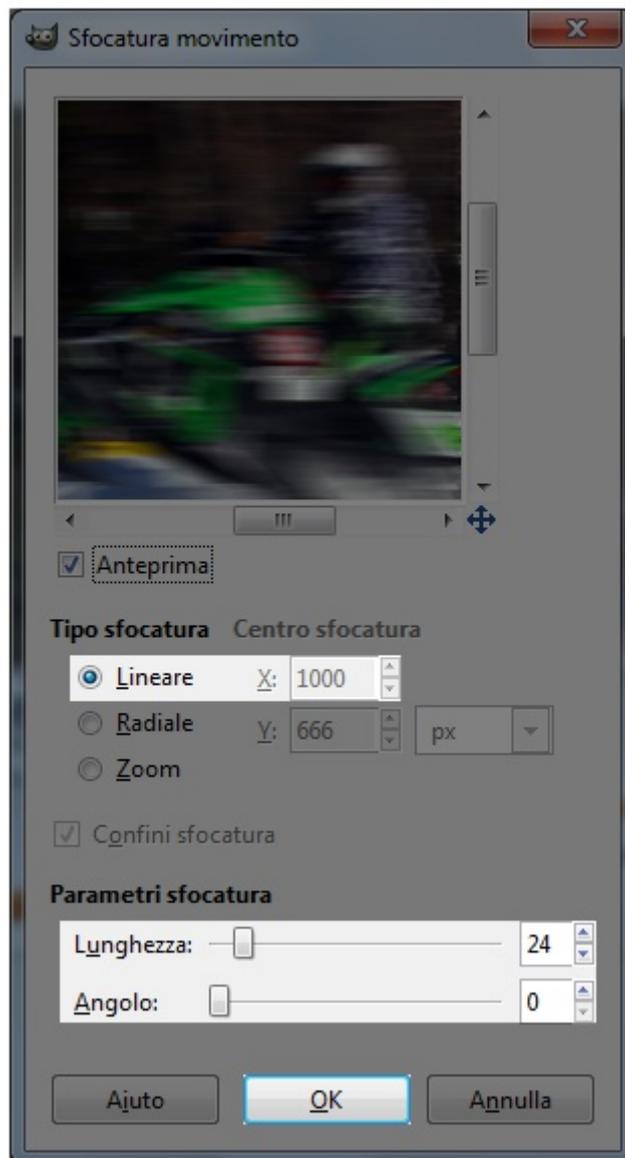
Realizzare l'**effetto Panning** in fotografia non è semplice. Si tratta di riuscire a seguire con la fotocamera un soggetto, impostando tempi di scatto relativamente lunghi e realizzando un effetto mosso "al contrario", dove lo sfondo è in movimento, ma il soggetto resta nitido. Ottimo per rendere bene l'effetto della velocità, il più delle volte per il fotografo inesperto si trasforma in un disastroso mix di immagini mosse. **Gimp** ci viene in aiuto per realizzare un **panning** a regola d'arte, anche se le maggiori soddisfazioni si possono avere solo scattando il **panning** reale, di cui scriverò un brevissimo vademecum a fine guida. Selezioniamo una fotografia adatta alla guida (nel mio caso scattata durante una gara di motoslitte) ed iniziamo. Scontorniamo con molta pazienza il soggetto, stando ben attenti a non dimenticarci nessun particolare. Per chi non fosse perfettamente a suo agio con le selezioni, consiglio di leggere la guida [maschere e selezioni avanzate](#). Dopo aver sfumato di 3/5 pixel la selezione, il risultato dovrebbe essere simile all'immagine di seguito (in rosso la zona deselezionata).



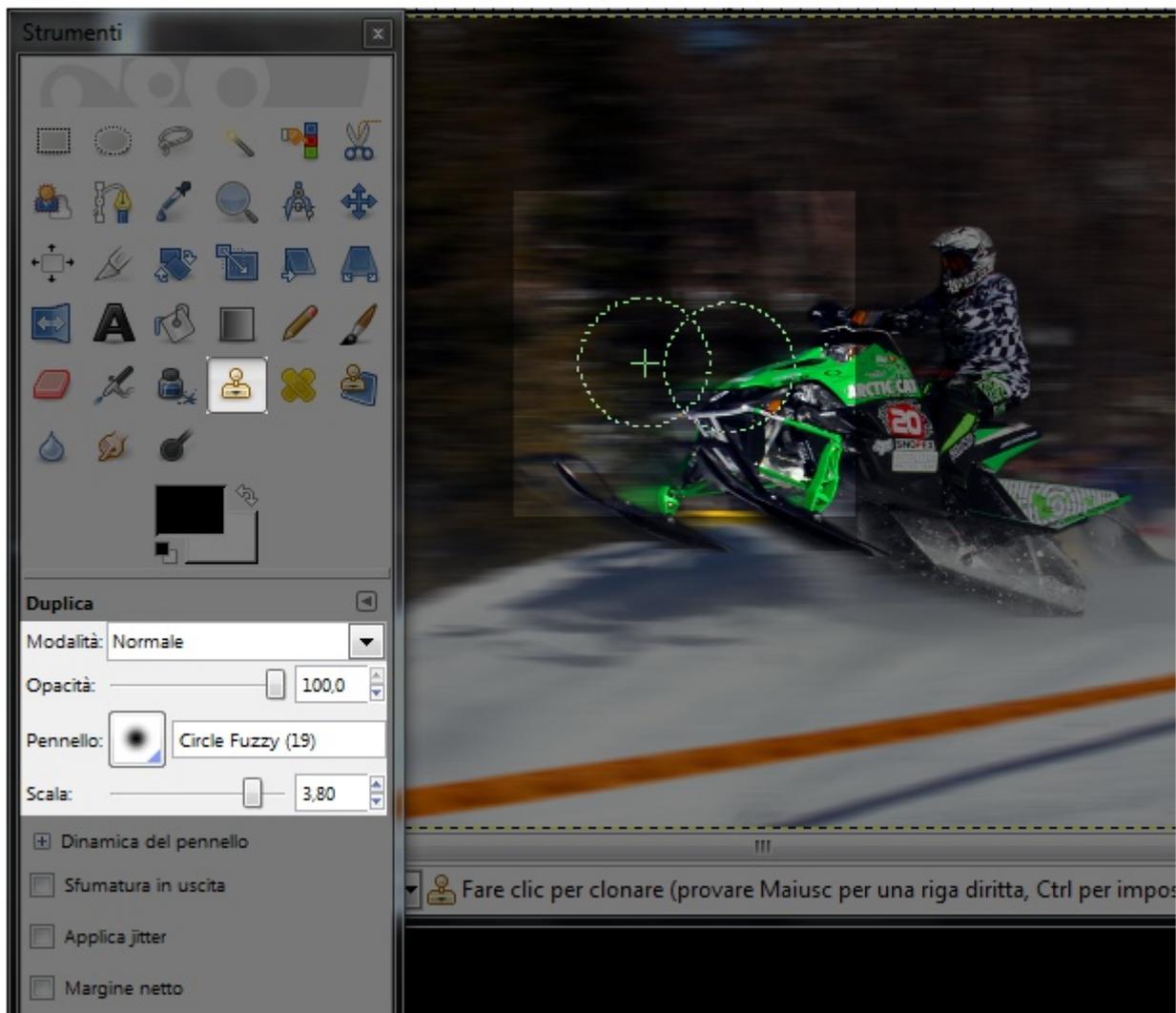
Copiamo la selezione che abbiamo appena effettuato come nuovo livello. Per semplificarci la vita premiamo sulla tastiera **CTRL+C** per copiare e **CTRL+V** per incollare. (in alternativa, **modifica - copia** e **modifica- incolla**). La copia appena creata apparirà sulla finestra dei livelli come una **selezione fluttuante**. Per trasformarla in livello, clicchiamo con il tasto destro e selezioniamo "Nuovo livello".



Andiamo a realizzare l'effetto movimento sullo sfondo. Selezionando il livello sfondo (l'immagine completa, non il soggetto appena copiato) applichiamo il filtro **Filtri - Sfocatura - Movimento** ed impostiamolo come da immagine di seguito. La lunghezza è relativa alle dimensioni dell'immagine e l'angolo al tipo di inquadratura ed effetto ricercato. Al cambiare dell'angolo cambia la "direzione" del movimento.



A questo punto dovremmo avere il soggetto fermo e lo sfondo mosso. Noteremo però anche un fastidioso trascinamento del soggetto che segue la direzione della sfocatura. Con lo strumento timbro/clona eliminiamo il "fantasma". Impostiamo il pennello come da immagine che segue e con molta pazienza andiamo a clonare lo sfondo. Per ripassare lo strumento timbro/clona, [visitare l'apposita guida](#).



Per dare maggior risalto al soggetto, ho provato a rendere leggermente più scuro lo sfondo, per chiunque volesse provare il risultato è interessante. Una volta verificato l'effetto dell'incollaggio sullo sfondo, è possibile correggere dei piccoli errori di selezione con lo strumento "cancellino" selezionando il livello superiore "soggetto" copiato in precedenza. Una volta finito, fondiamo i livelli ed il gioco è fatto. Di seguito un paio di scatti realizzati con la tecnica del panning (non fotoritoccato, ma da fotocamera).



Se ti piacciono i mosci creativi, forse potrebbe interessarti anche l'[effetto zoom](#).

Guida: Effetto movimento, sfocatura Zoom con Gimp:

In questo tutorial per la sfocatura zoom con Gimp spiegheremo come realizzare questo interessante mosso creativo.

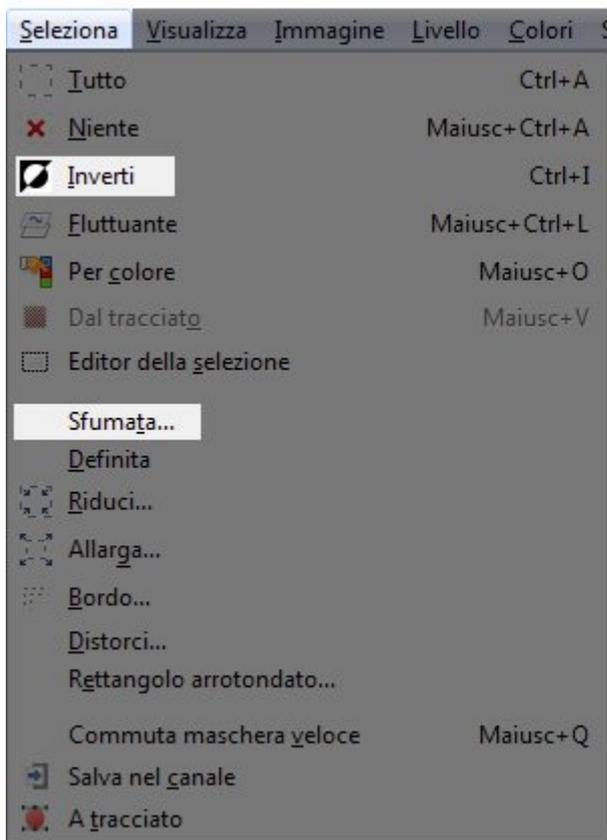


L'effetto zoom con Gimp simula il mosso radiale che si forma scattando con tempi relativamente lunghi e spostando velocemente la ghiera dell'zoom in fase di scatto con fotocamere reflex. Per realizzare questo effetto dobbiamo appoggiarci ad un filtro, la **Sfocatura Movimento**, selezionando l'opzione **Zoom**. L'unico difetto sono i lunghi tempi di elaborazione della sfumatura in immagini di risoluzione alta.

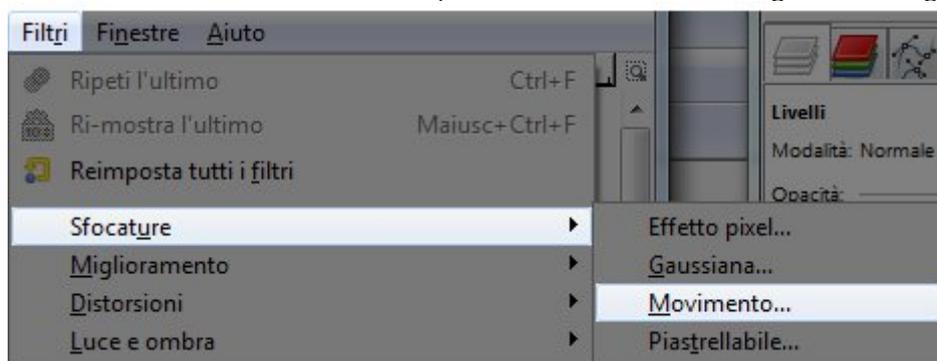
Selezioniamo l'immagine che vogliamo lavorare, quindi andiamo ad effettuare una selezione circolare al centro di essa. Più grande sarà la selezione ed inferiore sarà la zona sfocata. Per selezionare troviamo il centro approssimativo dell'immagine, quindi selezioniamo lo strumento **selezione ellittica**, clicchiamo e, senza rilasciare il mouse, premiamo **SHIFT** e **CTRL**, quindi disegniamo il cerchio (i tasti Shift e Ctrl servono rispettivamente per disegnare partendo dal centro e per mantenere la forma perfettamente circolare). Il risultato dovrebbe essere all'incirca questo.



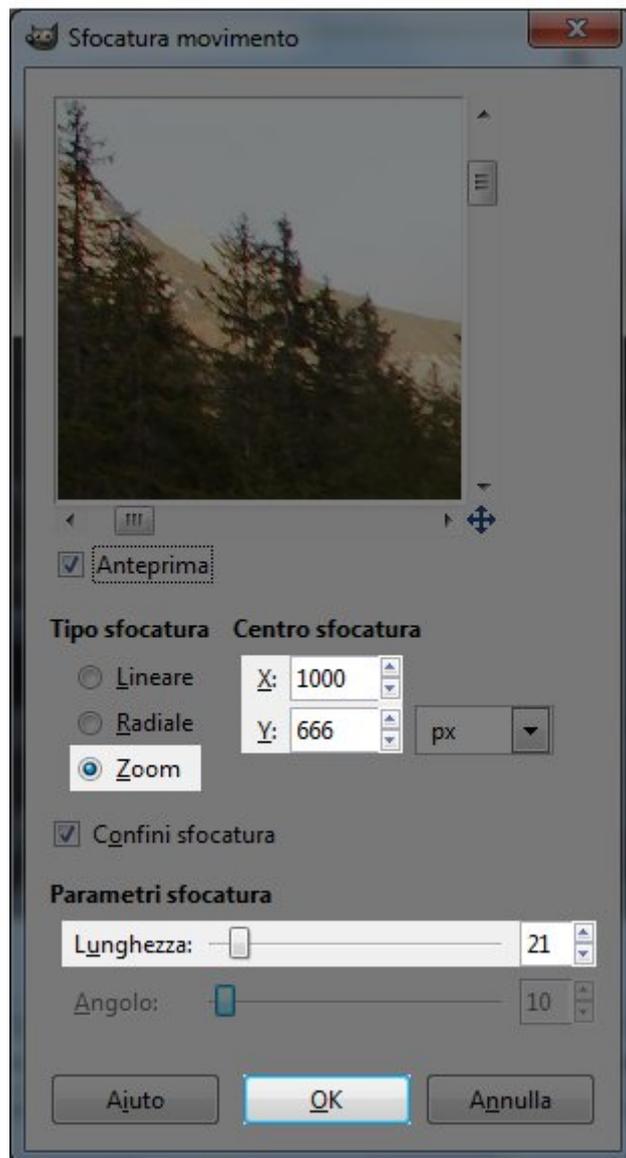
A questo punto dobbiamo effettuare una sfumatura alla maschera abbastanza importante (circa 100 pixel di sfumatura ogni 1000 di larghezza dell'immagine, tanto per quantificare) ed invertire la selezione. Apriamo **Seleziona - Sfumata**, impostiamo 100 pixel, quindi **Seleziona - inverti**. Il risultato della selezione dovrebbe essere simile all'immagine a destra.



Adesso applichiamo la sfumatura Zoom. Ricordo che con fotografie molto grandi e computer vecchioti, è un filtro davvero molto pesante da elaborare. Apriamo **Filtri - Sfocature - Movimento** ed impostiamo come da immagine che segue.



I parametri X ed Y sono il centro della sfocatura. Io le ho impostate al centro dell'immagine per ottenere un risultato simmetrico, voi potete fare anche diversamente se preferite. (l'immagine è di 1000x667 pixel, quindi il centro X orizzontale è 500, Y verticale è 333). Per conoscere le dimensioni della vostra foto potete andare sulla voce **Immagine - Dimensione Superficie**

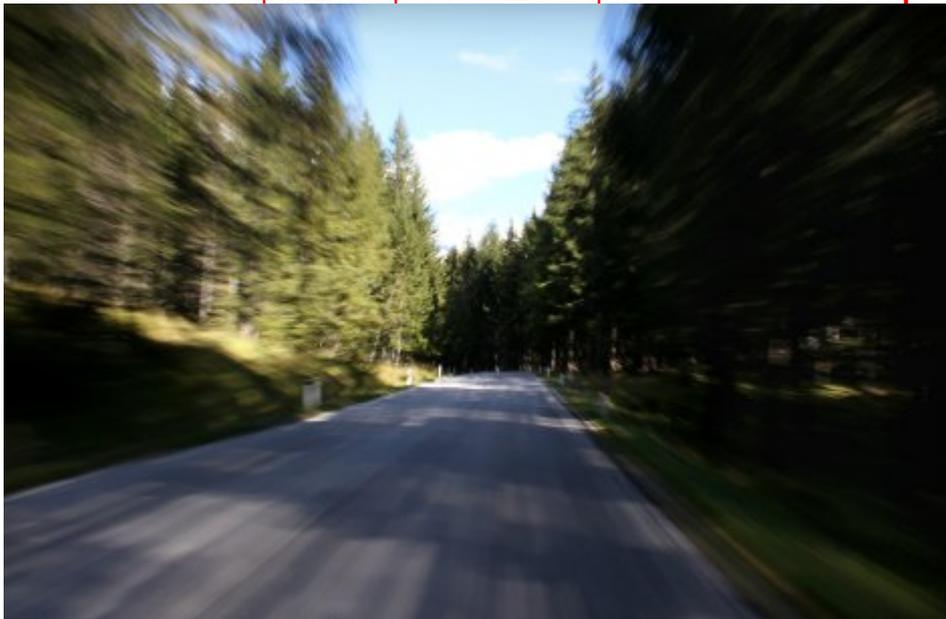


Deselezioniamo tutto (Seleziona - Niente, oppure Ctrl+Shift+A) e controlliamo se il risultato è soddisfacente.

Ovviamente, si possono cambiare a piacere i parametri per ottenere una foto come questa:



Tanto per darvi un'idea, la fotografia qui sotto è **"un effetto zoom"** realizzato senza **fotoritocco**, nel senso che è con tempi lunghi e fotocamera fuori dal tettuccio di un'auto. Questa è la foto che ha dato l'ispirazione per realizzare questo **tutorial di Gimp**.



Lo stesso effetto potrebbe essere riprodotto posizionando la fotocamera su un cavalletto, impostando un tempo di scatto relativamente lungo e girando la ghiera dello **zoom** in fase di scatto, oppure mettendo la fotocamera fuori dal tettuccio/finestrino dell'automobile in movimento e scattando con tempi relativamente lunghi. Se ti è piaciuta questa guida, forse potrebbe interessarti anche [l'effetto panning](#)

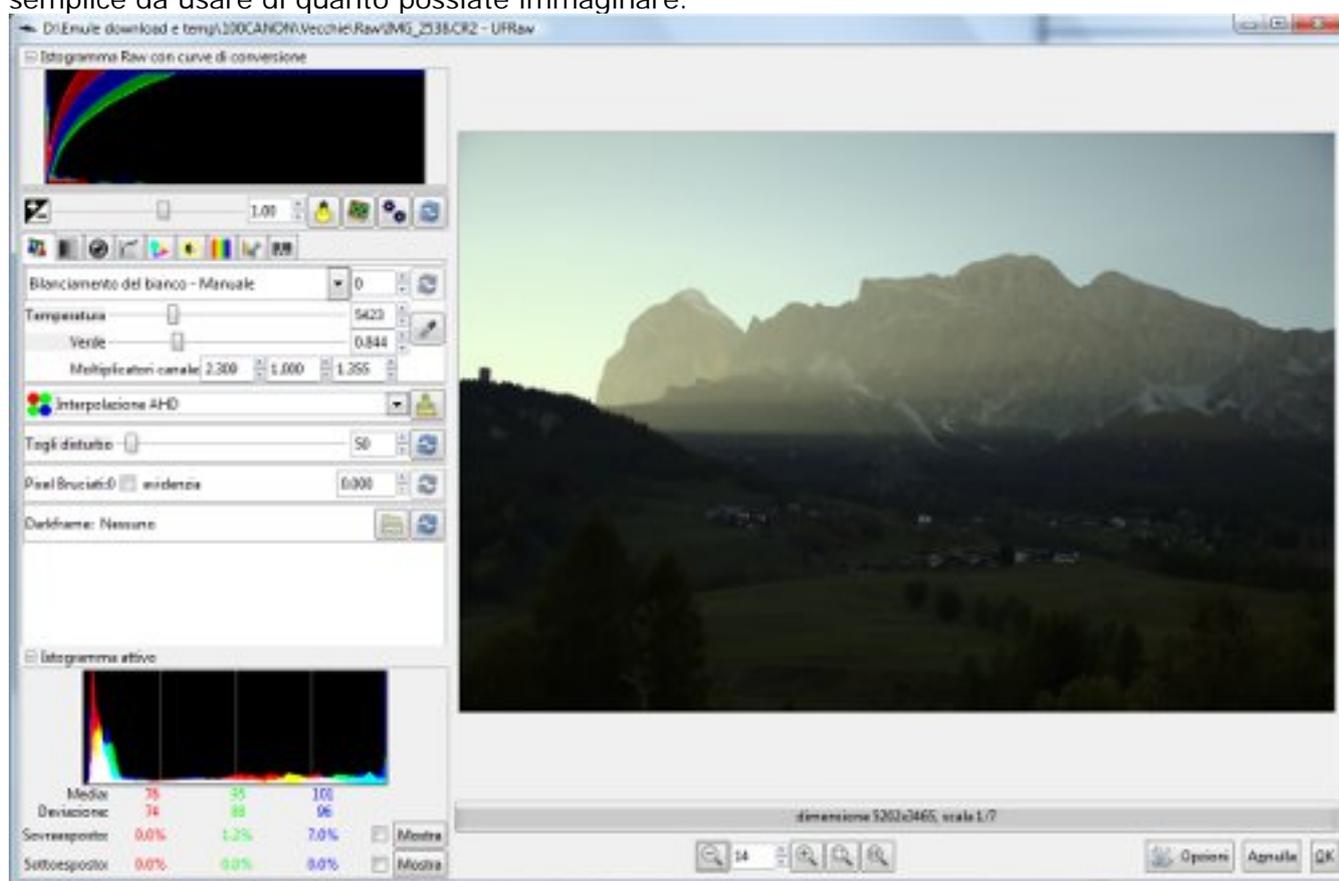
Guida italiana ad UFRaw: Aprire i raw con Gimp:

Utilizzare Gimp per sviluppare i file RAW grazie ad UFRaw, ottimo plugin gratuito compatibile con gran parte delle fotocamere.

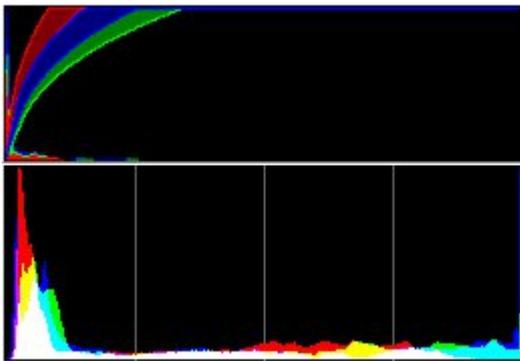
Se siete arrivati in questa pagina devo immaginare che abbiate scattato una foto in Raw e che, una volta cercato di aprirla con **Gimp**, non ci siate riusciti. Questo è dovuto al fatto che il nostro amato programma non ne vuole sapere di gestirlo; per risolvere questo problema **dovete infatti scaricare un plugin di nome UFRaw** e continuare a leggere questa guida in italiano per capirne il funzionamento. Qui di seguito trovate i collegamenti al download diretto e ad altre pagine che potrebbero interessarvi:

[Link diretto allo scaricamento di UFRaw \(SOLO WINDOWS\)](#)
[Link al sito del produttore](#) (e pagine di download per [Linux](#) e [Macintosh](#))

Bene, ora chiudete **Gimp** ed installate il raw converter. Una volta terminata questa operazione sarà sufficiente aprire un qualsiasi **Raw** per trovarvi davanti a questa bella schermata (immagine sotto). State tranquilli, con l'aiuto di questa guida vedrete che UFRaw è molto più semplice da usare di quanto possiate immaginare.



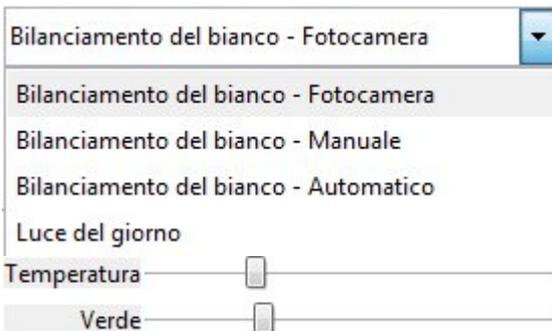
Ormai avrete capito come mi piace lavorare: nel mondo dei programmi professionali o quasi ci sono decine e decine di impostazioni. Siccome voglio evitare di impazzire, e soprattutto di farvi impazzire, non analizzerò ogni singola icona, ma bensì approfondirò soltanto i comandi essenziali per un risultato di qualità, senza addentrarmi in noiosi dettagli. Come al solito vi consiglio sempre e comunque di avere **UFRaw** aperto durante la lettura della guida, in modo da poter "smanettare" a mano a mano che leggete le varie parti del tutorial, capirete molto meglio facendo prove piuttosto che limitarvi a leggere.



In alto e in basso potete vedere due istogrammi (grafici) che riassumono i dati dell'esposizione della fotografia; se devo essere sincero quello più in alto dei due non ho ancora ben capito a cosa serve, quello più in basso è il solito istogramma, [di cui abbiamo già abbondantemente parlato in un'altra guida \(cliccate per vederla\)](#), unica differenza dal solito è che vengono trattate singolarmente le curve di ogni colore, ma in pratica è valido tutto quello che abbiamo già detto.



Questo cursore è molto comodo in quanto ci permette di regolare la luminosità della nostra immagine, smanettate pure quanto volete, se volete tornare indietro sarà sufficiente rimettere il cursore su 0.00 per tornare all'impostazione predefinita.



Ora vediamo di analizzare il bilanciamento del bianco, anche [di questo abbiamo già parlato in un'altra guida](#), l'enorme vantaggio dato dal raw è che questa impostazione ci permette di lavorare in maniera nettamente più precisa di quella vista nella guida precedente che considerava i file jpg. Consiglio vivamente di selezionare sempre il "bilanciamento della fotocamera" se la foto è fatta con luce naturale. Se la foto fosse fatta in condizioni particolari allora potete partire dalle sue impostazioni predefinite. Neon, ombra, nuvoloso ecc.. ecc.. Per chi non lo sapesse il tungsteno si riferisce alle normalissime lampadine con il filetto, fatto appunto di un metallo chiamato tungsteno. Se non siete soddisfatti dalle impostazioni predefinite potete tranquillamente modificare manualmente i parametri "Temperatura" e "Verde" fino ad ottenere un risultato ottimale. Se avete fatto disastri sarà sufficiente rimettere una delle impostazioni predefinite per tornare alle condizioni iniziali.



Questo cursore serve per togliere il disturbo, se per esempio abbiamo scattato con ISO molto alti l'immagine avrà un certo rumore che si presenta

	<p>come tantissimi puntini (visibili solo con zoom al 100%), alzando il valore del "togli disturbo" andremo ad eliminare questo puntinamento, perdendo però un po' di nitidezza. Attenzione quindi a non mettere un valore troppo alto che andrebbe a creare una perdita di dettaglio.</p> <p>Normalmente lascerei un valore tra 0 e 50, non supererei mai i 200.</p>
	<p>Sotto alla fotografia possiamo vedere i controlli dello zoom. Consiglio di regolare lo zoom al minimo possibile  per le impostazioni su luce e colori e lo zoom 1:1  per le impostazioni relative alla riduzione disturbo.</p>

Esistono altre decine di regolazioni relative alle curve di colore, alla saturazione, alle ottiche utilizzate ecc.. ecc., infatti UfRaw potrebbe anche esistere come programma a sè stante. Ritengo comunque assolutamente inutile approfondire queste parti, siccome il nostro amato **Gimp** ci permette di effettuare le stesse identiche cose in un'interfaccia più familiare, ovviamente sempre con l'aiuto e il consiglio delle nostre guide.

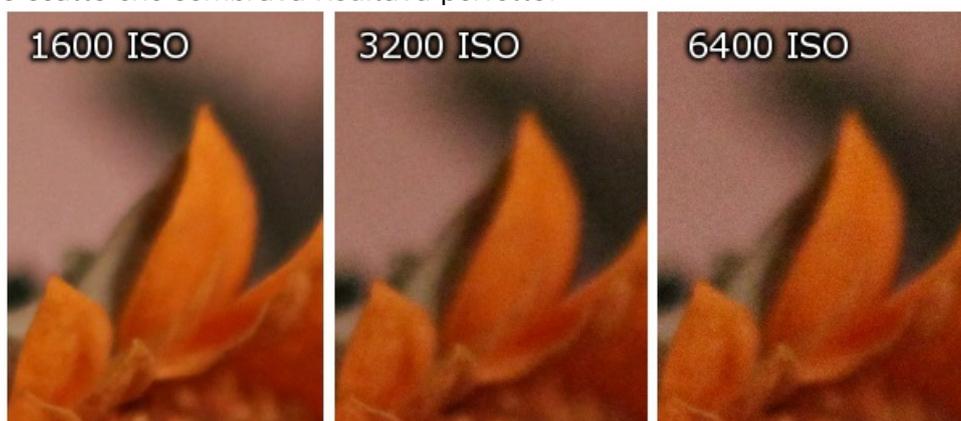
Una volta finito di regolare luminosità, bilanciamento del bianco e riduzione rumore, sarà sufficiente premere OK in basso a destra affinché la foto venga convertita per essere finalmente aperta con Gimp. Sperando che questa **guida in italiano per Ufraw** vi sia stata utile, per approfondire l'argomento vi consiglio di leggere la [guida sul RAW nella sezione fotografia](#).

Guida: Riduzione del rumore con G'mic per Gimp:

In questo tutorial per la riduzione del rumore con Gmic per Gimp spiegheremo come migliorare le fotografie scattate con troppi ISO.



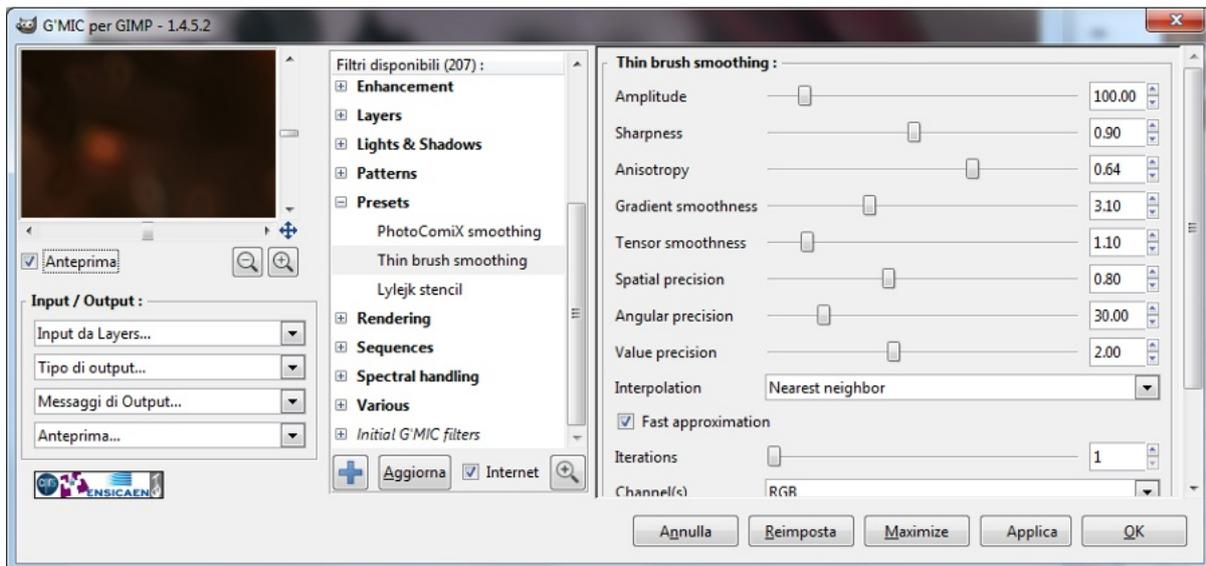
In fotografia digitale, il rumore è legato alla corrente elettrica che attraversa il sensore. In caso di scene con bassa luminosità la fotocamera cerca di bilanciare la poca luce con l'aumento della sensibilità (ISO). Questo processo porta ad avere un aumento del rumore ed un'immagine con una grana di fondo molto fastidiosa. Solitamente l'aumento dell'ISO è gestito in automatico dalla fotocamera e nella piccola anteprima del display nemmeno si nota, ma è in grado di rovinare uno scatto che sembrava risultava perfetto.



Un esempio di rumore ad ISO alti - Canon 550D - Crop 50%

Per cercare di eliminare questo problema ci viene in aiuto **G'Mic, un plugin per la riduzione del rumore con Gimp**. Può essere scaricato direttamente dall'indirizzo <http://gmic.sourceforge.net/gimp.shtml> e per installarlo è sufficiente doppio cliccare l'eseguibile di windows dopo aver chiuso **Gimp**. Questo plugin è molto completo e prevede una serie di effetti speciali piuttosto divertente da esplorare, anche se in questo tutorial affronteremo solo la **riduzione del rumore** con due filtri denominati "Smoothing".

Apriamo la finestra di G'Mic direttamente da **Filtri - G'Mic** e familiarizziamo un po' con l'interfaccia. A sinistra compare un'anteprima in tempo reale dell'immagine su cui stiamo lavorando, al centro una lista di filtri disponibili ed a destra i vari parametri personalizzabili.



Nel nostro caso i filtri **Gmic** che andremo ad utilizzare sono due e si trovano all'interno di Presets. Analizziamo nel dettaglio il loro funzionamento e le differenze che li contraddistinguono nell'eliminazione del rumore.

PhotoComix Smooting è il filtro più "aggressivo", **riduce la nitidezza dell'immagine**, ma risulta particolarmente efficace per evitare il problema "pennellate" che si riscontra con il thin brush. Modificando il parametro Amplitude (consiglio tra 20 ed 80) stabiliamo quanto vogliamo intervenire, modificando la Sharpness (consiglio tra 15 e 30) definiamo la nitidezza. Gli altri parametri normalmente li lascio invariati. Personalmente utilizzo questo sistema in quanto il risultato mi sembra migliore, ma talvolta in seguito applico una piccola **maschera di contrasto** per poter ripristinare parte della nitidezza.

Thin brush smooting è il filtro più onesto, **crea un effetto "pennellate" relativamente fastidioso** con immagini a bassa risoluzione, ma non compromette la nitidezza. Modificando il parametro Sharpness (consiglio tra 0.50 e 0.90) si può aumentare o ridurre l'intervento del filtro. Gli altri parametri personalmente li lascio invariati in quanto difficilmente i risultati migliorano. Di seguito in esempio per analizzare nel dettaglio la differenza tra i due tipi di filtro.



Crop al 100% per analizzare le differenze nel dettaglio

Prima di farvi procedere con i vostri esperimenti è importante anticiparvi alcune cose, valide per entrambi i filtri:

- I tempi di elaborazione sono lunghi, anche 15/20 minuti con immagini di 18 megapixel (nei quali il computer resta utilizzabile).
- Il filtro determina una perdita dettaglio oltre che l'eliminazione del rumore.

- Consiglio di non aumentare mai le iterations per esperimenti, in quanto i tempi quadruplicano.

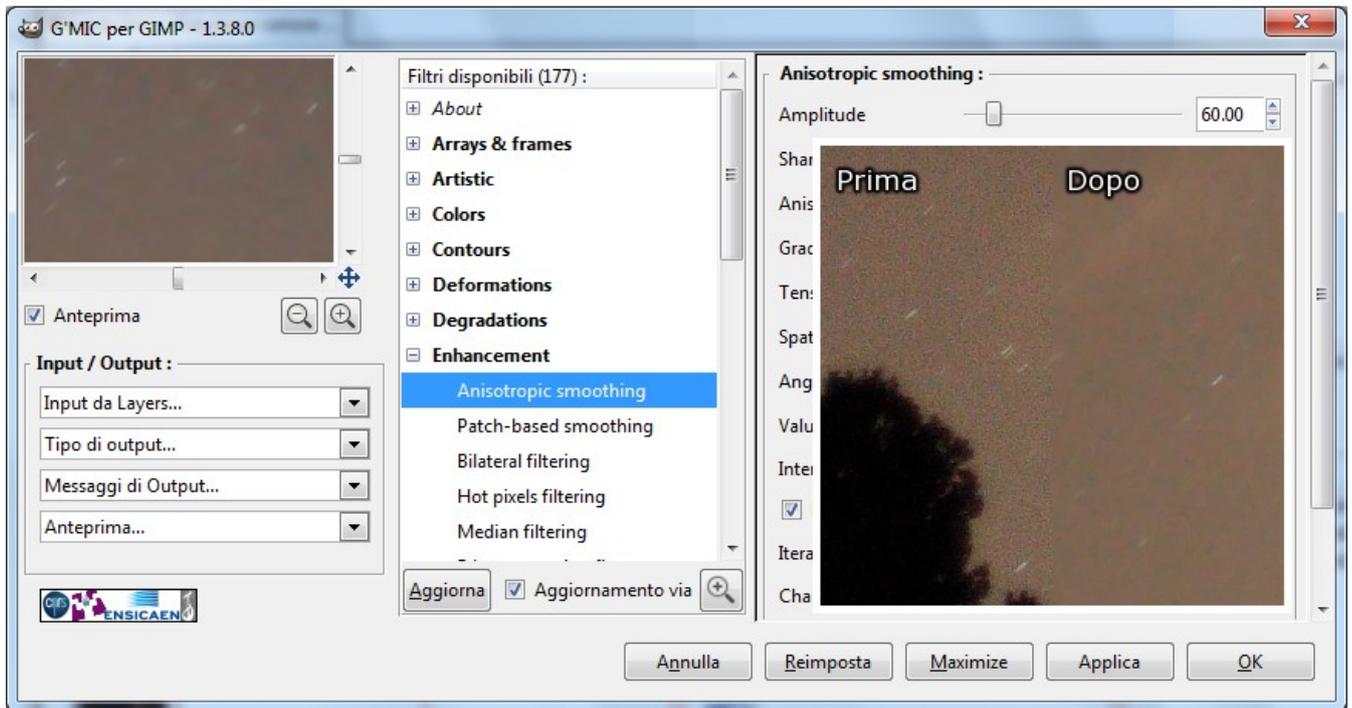
In conclusione la riduzione del rumore con gmic non sempre è un'operazione consigliabile, ma in caso di fotografie fortemente rumorose potrebbe essere una valida alternativa da tentare.



Tutti gli esempi riportati di sopra fanno riferimento ad immagini molto ingrandite, allego qui sopra la fotografia non zoomata, correttamente bilanciata e con la riduzione del rumore effettuata.

INTEGRAZIONE SUCCESSIVA:

Come sempre la strada verso il miglioramento è lunga e ricca di sorprese. Dopo aver effettuato diverse prove ed aver scoperto su un forum una diversa tecnica per la riduzione del rumore, abbiamo verificato essere molto efficace l'**anisotroping smooting**, che potete trovare nella scheda Enhancement di G'mic. Ultimamente utilizziamo solo questo, quindi non dimenticate di provarlo anche voi. La resa è piuttosto blanda, ma non comporta quasi nessun tipo di perdita in termini di qualità. Di seguito l'immagine di prova (purtroppo diversa per eliminazione file) lasciando le impostazioni invariate. Personalmente non consiglio di toccare i parametri e confermare direttamente.



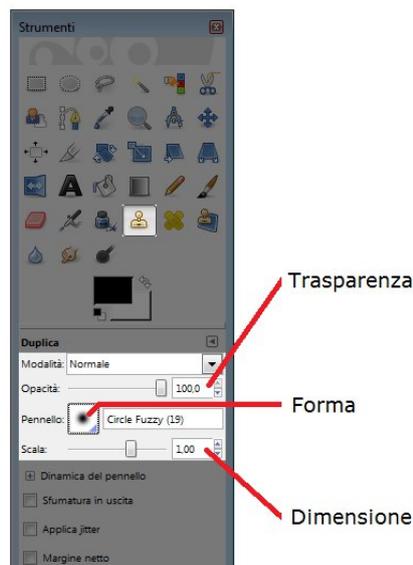
Se questa guida ti è piaciuta, forse potrebbe interessarti anche come [migliorare la pelle con Gimp](#).

Guida: Strumento Timbro/Clona di Gimp:

In questo tutorial per il timbro/clona di Gimp spiegheremo come utilizzare al meglio questo strumento indispensabile per cancellare parti indesiderate.



Lo **strumento timbro o clona di Gimp** ci permette di andare ad eliminare un elemento estraneo alla fotografia in modo molto controllabile e con risultati ottimi (dopo un po' di esperienza). Nell'immagine di esempio ho cancellato le alghe che circondavano un cigno. Il risultato non è perfetto, ma ci permette di capire il funzionamento di questo strumento. Dalla barra degli strumenti di **Gimp** selezioniamo e impostiamo lo strumento Clona come nell'immagine di seguito.



L'opacità (Trasparenza) viene normalmente lasciata a 100,0 per andare sostituire completamente lo sfondo, può essere abbassata per piccoli interventi di sfumatura. Minore è il numero più trasparente sarà il pennello.

La forma con i bordi sfumati viene utilizzata per rendere l'intervento il più "morbido" possibile, il risultato deve essere invisibile e con un bordo netto si vedrebbero chiaramente le pennellate.

La scala (dimensione) è la grandezza del pennello. Inizialmente si lavora con scala grande, per ridurla negli interventi di precisione.

Una volta impostato il timbro, andiamo a lavorare sull'immagine. In alcuni casi (come nel mio esempio) potrebbe essere necessario deselezionare il soggetto per evitare di andare a pennellarci sopra. [Qui il link al tutorial delle selezioni avanzate con Gimp.](#) Tenendo premuto il tasto **CTRL** sulla tastiera selezioniamo la parte da cui clonare, rilasciando il tasto e cliccando sul punto da cancellare cominciamo a lavorare. Provate con **Gimp** aperto in quanto è una cosa molto intuitiva. Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse i due punti (originale e clone) si seguono, per lavorare su selezioni grandi. Per andare a cancellare l'acqua ho utilizzato lunghe pressioni, per togliere un neo da un viso basta un piccolo click. Il filmato allegato a fine tutorial dovrebbe chiarire il concetto.



A questo punto il funzionamento dello strumento clona dovrebbe essere chiaro, andiamo ad approfondire un paio di punti importanti. Bisogna stare molto attenti ad utilizzare il giusto punto di partenza, i colori devono essere simili alla zona da cancellare altrimenti il risultato sarà pessimo. Le prime volte è meglio provare con piccole correzioni e un po' alla volta andare a cancellare zone più complesse. In caso di soggetti molto grandi potrebbe non essere possibile andare a clonare, fare più attenzione in fase di scatto. Vi allego un paio di esempi chiarificatori ed un piccolo filmato (scusate la qualità bassa, ma utilizzo un software inadatto allo scopo).

Ecco invece i risultati ottenuti dal filmato precedente, che comprende solo una piccola parte dell'intera lavorazione. Si possono raggiungere risultati ottimi solo se si perde molto tempo nella ricerca della perfezione (o qualcosa che ci si avvicini).



Non scoraggiatevi se inizialmente i risultati non sono eccezionali, con la pratica si migliora sempre e questo strumento risulta molto comodo per correggere i difetti che si possono trovare normalmente nelle nostre fotografie. La prossima volta che vi troverete con un panorama bellissimo e un traliccio della corrente che ci passa in mezzo, ricordatevi del **clona di Gimp** e scattate senza esitazioni!