

Lezione 03 del 11-01-2024



Corso

Post Produzione Fotografica



Docenti Ing. Massimo Terrosu- Dott.ssa Roberta Lai



cadadie.it



Differenza tra immagine e livello

1 Aprire il file girasole.jpg (600x544)
duplica livello e aggiungo canale alfa In gimp un livello ha dei margini chiamati **margini di livello**. Di default i margini di livello hanno la stessa dimensione dell'immagine contenitore.

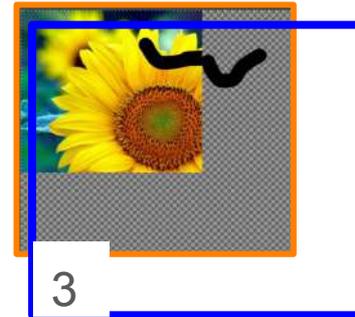
2 Quando riduco i margini del livello
(**livello > dimensione margini livello - 400x363**)
viene ridotto/tagliato il contenuto nel livello.
Se si dipinge o clona sul livello si nota che l'operazione non riesce a di fuori del margine di livello
per riportare i margini di livello ai margini dell'immagine uso

3 livello > livello a dimensione immagine
in questo modo posso dipingere su tutto il livello /immagine.

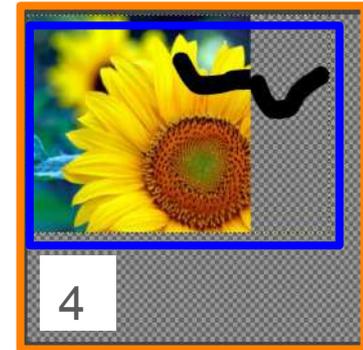
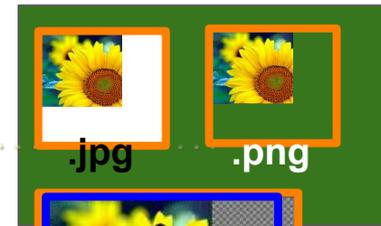
4 Per portare i margini di livello come nel punto 2 faccio
livello > ritaglia il contenuto

5 Per portare l'immagine alle dimensioni del livello,
in particolare portare l'immagine da 600 x544 a 400x 363
devo fare **immagine > ritaglia al contenuto**

6 Per portare il livello da 400x363 a 600x 544 quindi come
l'immagine iniziale, usare **livello > scala livello**. L'immagine
perde leggermente di qualità.



400x363



600x544



Formati grafici in Gimp

Salvare una immagine in GIMP

Tramite il menu, scegliendo

File → **Salva...** o **Salva come...**

XCF (EXperimental Computing Facility) formato nativo. Salva tutti i dati relativi all'immagine, inclusi livelli, selezioni, trasparenze tracciati or guide etc.)

Esportare un'immagine in GIMP

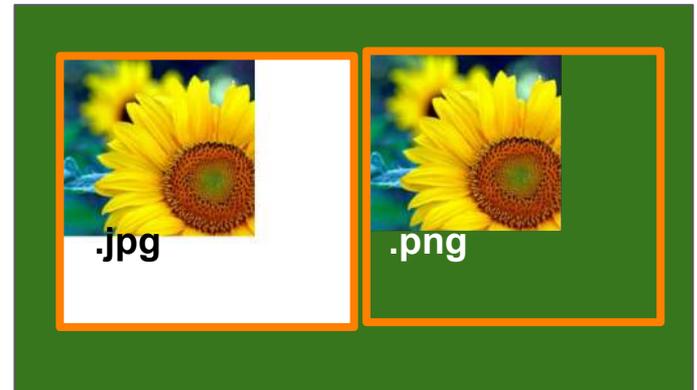
Tramite il menu, scegliendo

File → **Esporta...** o **Esporta come...**

Per aprire in GIMP un file raw installare

[darktable](#)

FORMATI FOTO				
<small>WWW.FOTOGRAFIAMODERNA.IT</small>				
FORMATO	COLORI	COMPRESSIONE	GRANDEZZA	ADATTO PER
RAW	MILIARDI	NO	<10MB	EDITING
JPEG	16.1 MLN	CON PERDITE	<1MB	WEB
GIF	256	SENZA PERDITE	<1MB	ANIMAZIONI
PNG	16.1 MLN + TRASPARENZA	SENZA PERDITE	<3MB	EDITING
TIFF	VARIABILE	VARIABILE	<3MB	STAMPE
BMP	VARIABILE	SENZA PERDITE	<3MB	





Installazione darkroom per aprire file RAW

Scaricare l'installer di darkroom dal sito ufficiale: <https://www.darktable.org>
lanciarlo e seguire l'installazione guidata

darktable news blog about install resources development contact search

install

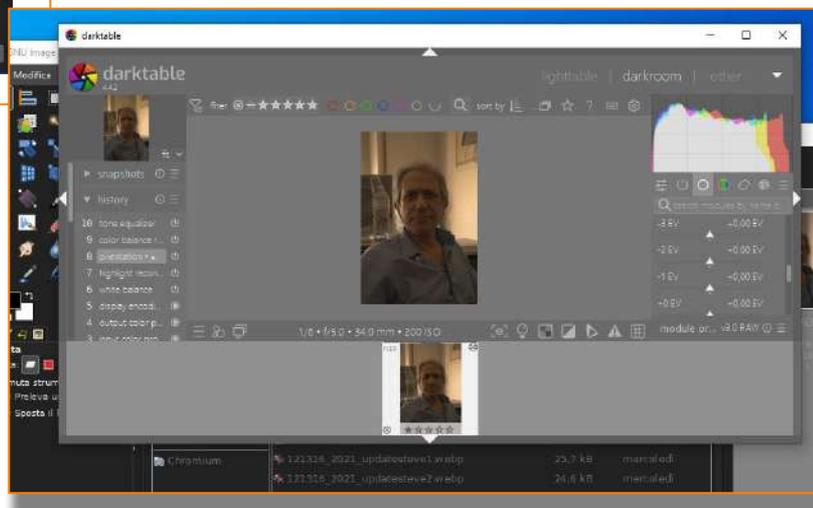
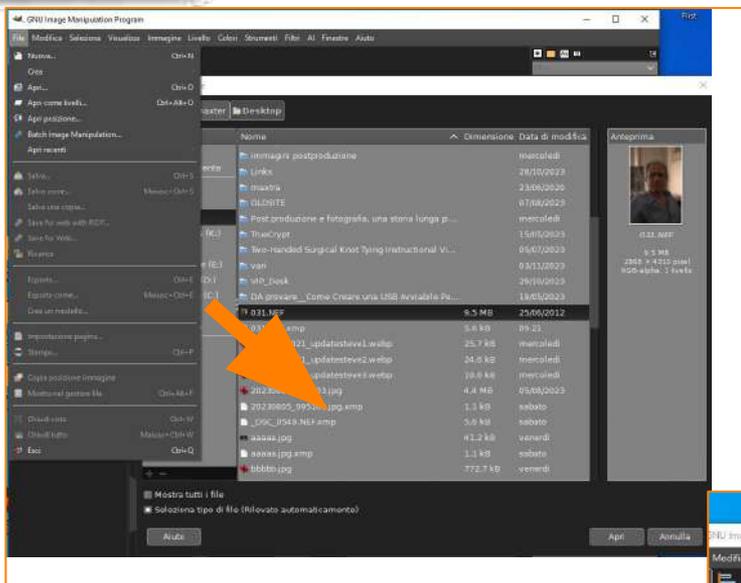
Source Code
[darktable-4.4.2.tar.xz](#)

Windows
[darktable-4.4.2-win64.exe](#)

macOS
[darktable-4.4.2-x86_64.dmg](#)
[darktable-4.4.2-arm64.dmg](#)



Aprire file RAW



file_raw



file_raw.NEF.xmp

Quando si importa per la prima volta un'immagine in **darktable**, viene generato automaticamente un file xmp in quanto il file raw non è modificabile



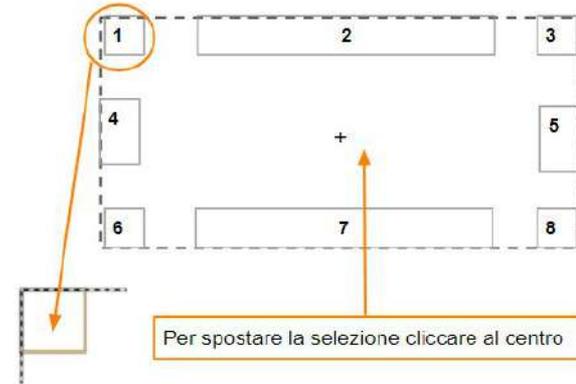
Le selezioni



Utilità e 3 tipologie

Strumenti di selezione **geometrici**
rettangolo, ellisse, mano libera, forbici e
selezione primo piano

Le **otto maniglie** servono per modificare la dimensione della selezione. Posizionarsi all'interno e trascinare.



Per spostare la selezione cliccare al centro

Strumenti di selezione **cromatici**
fuzzy e colore



Strumenti di selezione **pittorici**
pennello e matita

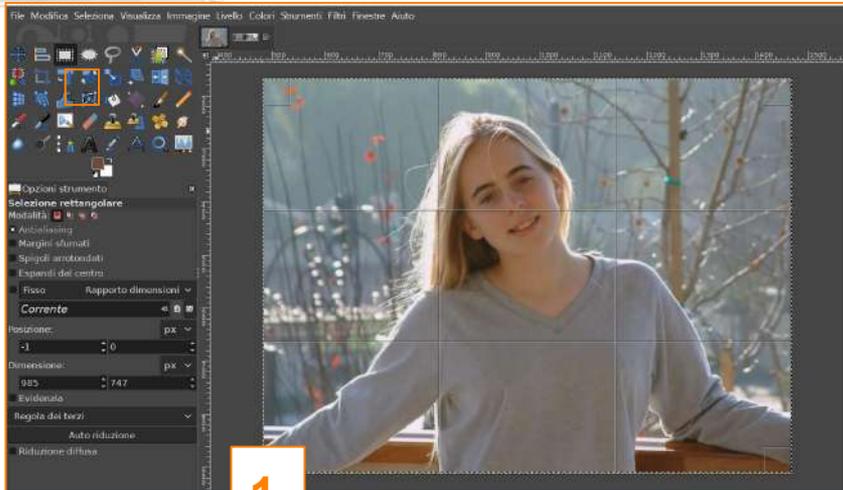


maschera veloce





Selezione geometrica: rettangolare - regola dei terzi



1

Aprire una foto
selezione rettangolare > opzione **regola dei terzi**
trascinare le maniglie e centrare l'incrocio delle linee
a sx e in alto al centro degli occhi poi
menu immagine e ritaglia alla selezione



2

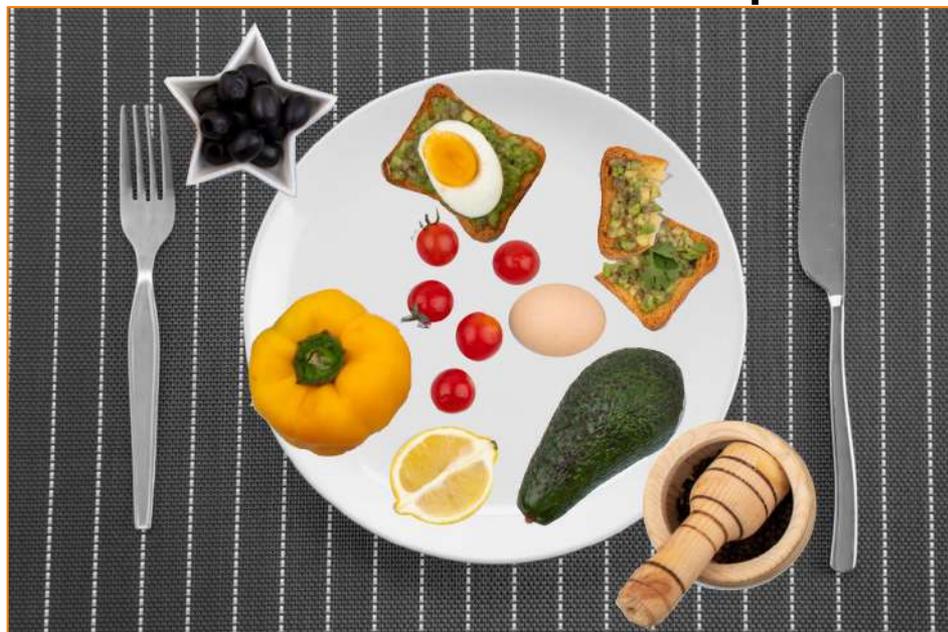




Selezione geometrica: ellittica, rettangolare, forbice e mano libera



Piatto completo





Selezione geometrica: rettangolare, ellittica, mano libera e forbice

- 1 aprire piatto_cibi.jpg e piatto.jpg
- 2 selezionare il **toast con uovo** con lo strumento rettangolo + opzione spigoli arrotondati e ripulire con lo strumento gomma o lazo in sottrazione
- 3 poi copia e incolla come nuovo livello nell'immagine piatto.jpg**
- 4 selezionare l'**uovo** con lo strumento ellisse (usare righelli) poi come al punto 3
- 5 selezionare il **piattino stella** con lo strumento lazo poi come al punto 3
- 6 selezionare il **toast spezzato** con lo strumento lazo e poi come al punto 3
- 7 selezionare il **peperone** con lo strumento forbice poi come al punto 3
- 8 selezionare il **pestello** con lo strumento ellisse (cerchio) e sommare con il lazo poi come al punto 3
- 9 selezionare l'**avocado** con la somma degli strumenti ellisse e lazo poi come al punto 3
- 10 selezionare il **limone** con lo strumento ellisse e sommare le tre ellissi poi come al punto 3
- 11 selezionare i **pomodorini** con lo strumento cerchio e rifinire con lazo poi come al punto 3