

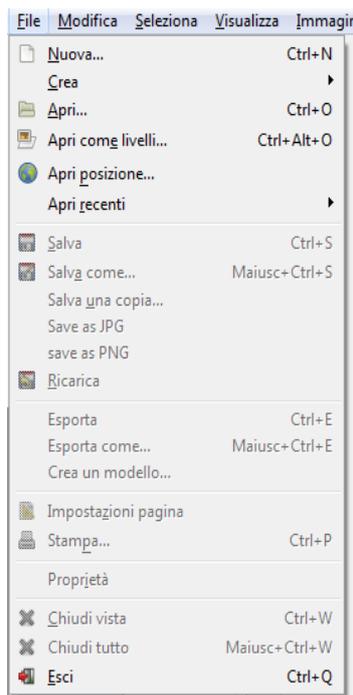
Gimp Dispense

L'Esame del Menù (1ª parte)

Prenderemo ora in considerazione il menù di Gimp:

File Modifica Selezione Visualizza Immagine Livello Colori Strumenti Filtri Script-Fu Finestre Aiuto

Iniziamo con la voce **F**ile dove troviamo tutte quelle voci che ci permettono di creare una nuova composizione, di aprire un'immagine, di salvarla o di esportarla.



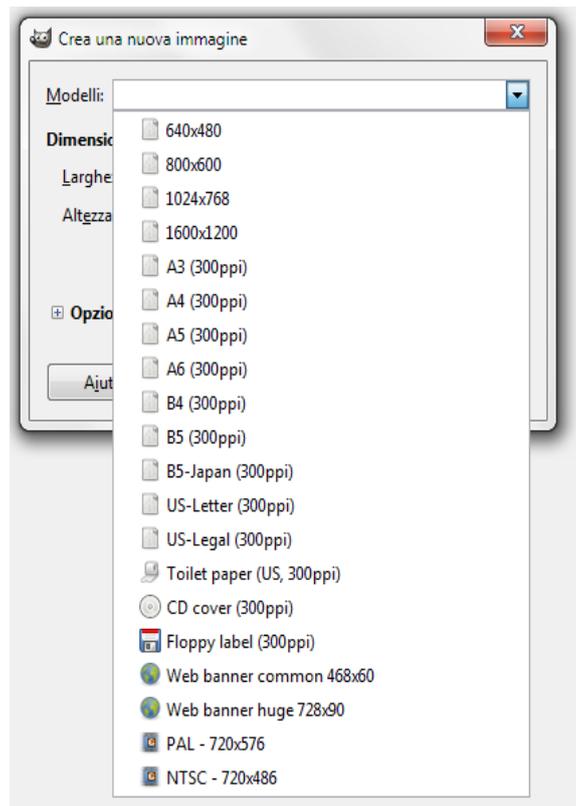
Come in tutte le voci che compongono i vari menù, a fianco di alcune voci troverete le varie scorciatoie che si possono usare con la tastiera (ad esempio per aprire un'immagine la scorciatoia da tastiera è Ctrl+O)

Ora prendiamo in considerazione ogni singola voce del menù **F**ile:

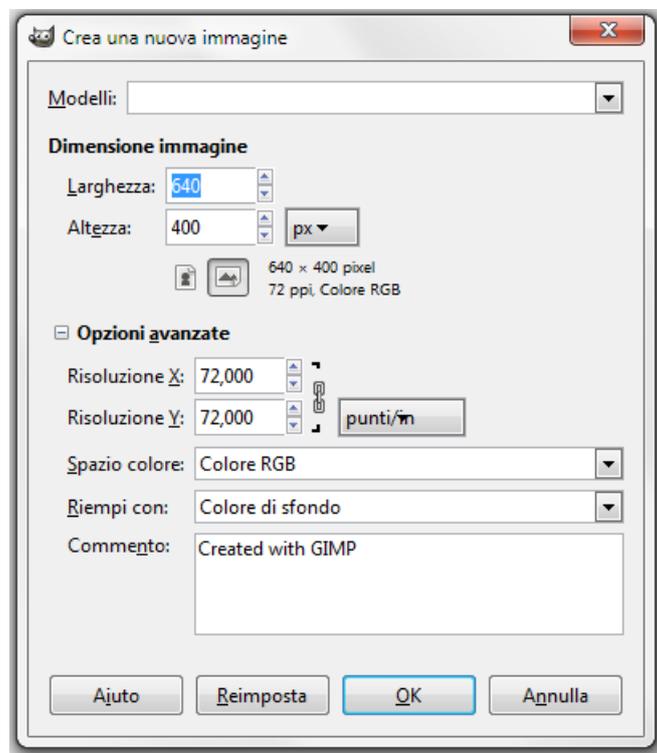
Usando la finestra di dialogo Nuova, è possibile creare una nuova immagine vuota e impostarne le sue proprietà.



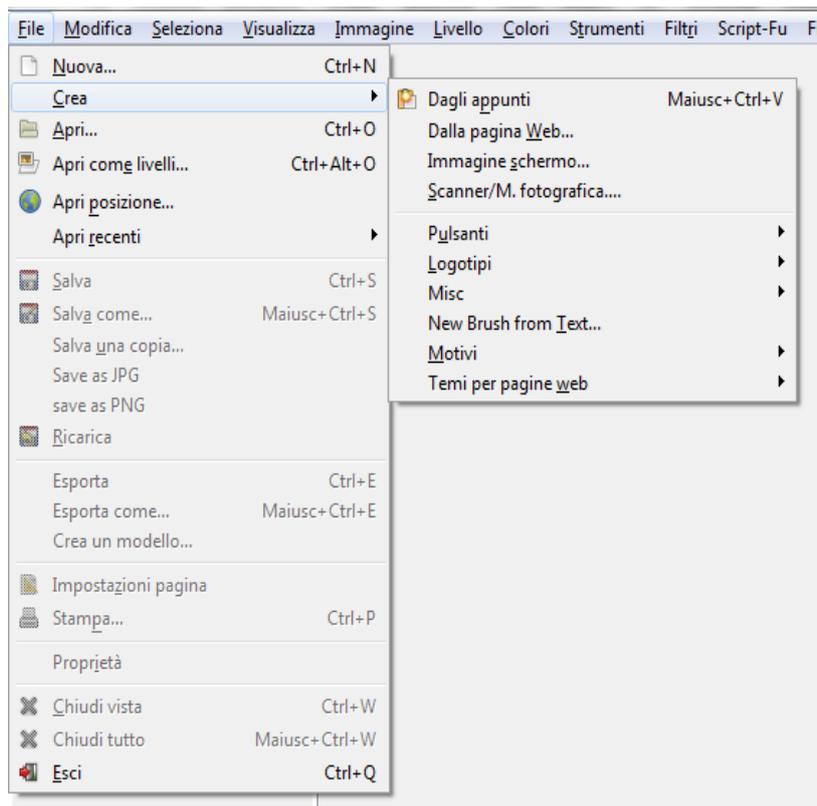
Nella voce Modelli possiamo scegliere la grandezza che daremo alla nostra nuova immagine:



Se poi sviluppiamo la voce Opzioni avanzate, possiamo modificare la risoluzione della nuova immagine, lo spazio colore e il colore di sfondo che daremo alla nostra nuova immagine:



La seconda voce che troviamo e Crea con i suoi sottomenù:



Dagli Appunti: quando si copia una selezione, questa finisce negli appunti, dove successivamente è possibile copiarla in una nuova immagine.

Il tasto **Stamp** cattura la schermata e la mette negli appunti. La stessa azione di «cattura l'immagine di tutto lo schermo» nella finestra di dialogo Schermata. La combinazione di tasti **Alt+Stamp** cattura la finestra attiva comprensiva di decorazioni e la mette negli appunti.

Dalla pagina Web: questo comando apre una finestra di dialogo dove è possibile inserire l'URL di una pagina Web da importare come immagine in GIMP. Per default l'indirizzo che appare è quello di gimp.org.

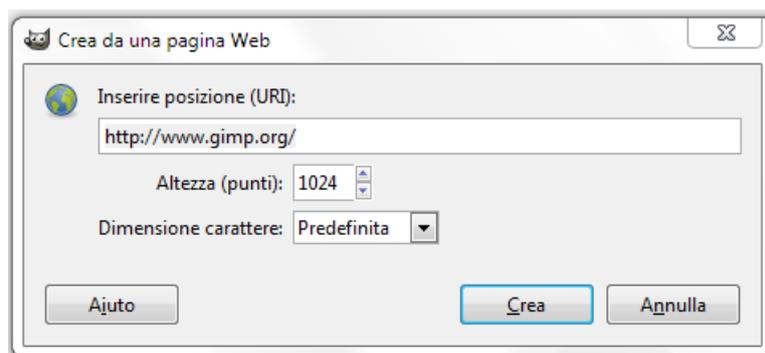
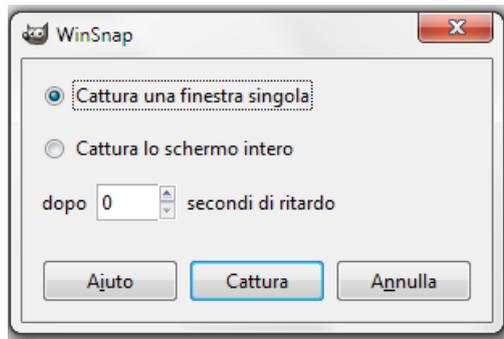


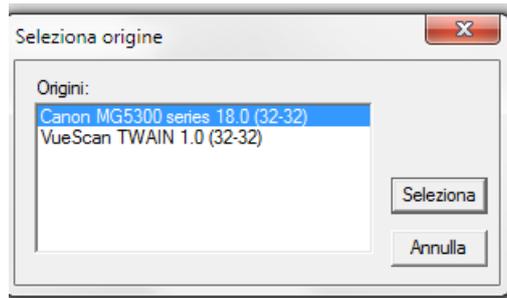
Immagine schermo: apre una finestra di dialogo in cui possiamo scegliere tra due opzioni:

1. Cattura una finestra singola.
2. Cattura lo schermo intero.

Inoltre si può inserire un tempo di ritardo prima della cattura, come potrete vedere dall'immagine sottostante.



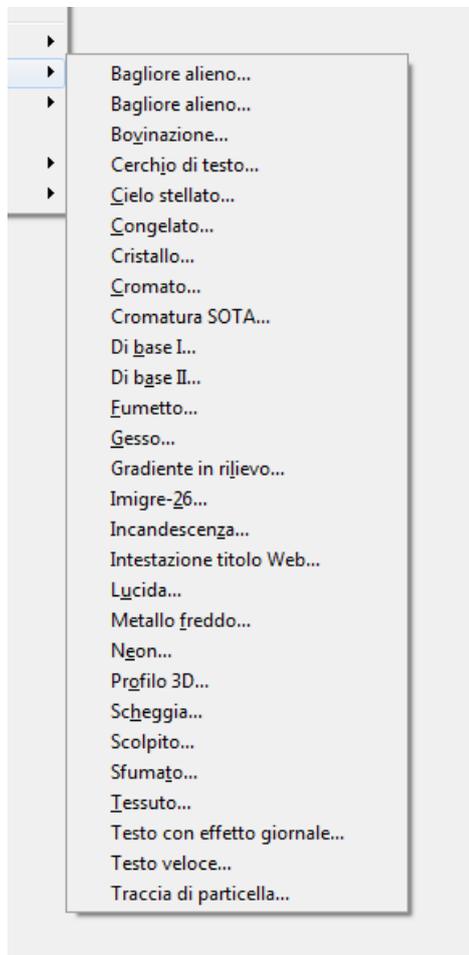
Scanner/M. Fotografica: solo se sono stati installati dei dispositivi di cattura immagine, per esempio, scanner, webcam o macchine fotografiche.



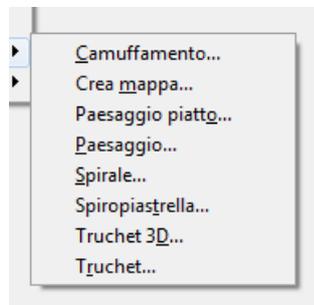
Pulsanti: ove è possibile creare dei pulsanti da adoperare per pagine web.

Logotipi e Motivi e Temi per pagine web: sono una serie di effetti da provare.

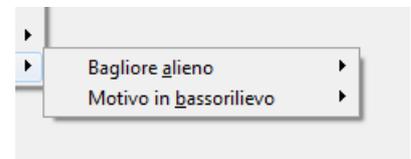
Logotipi



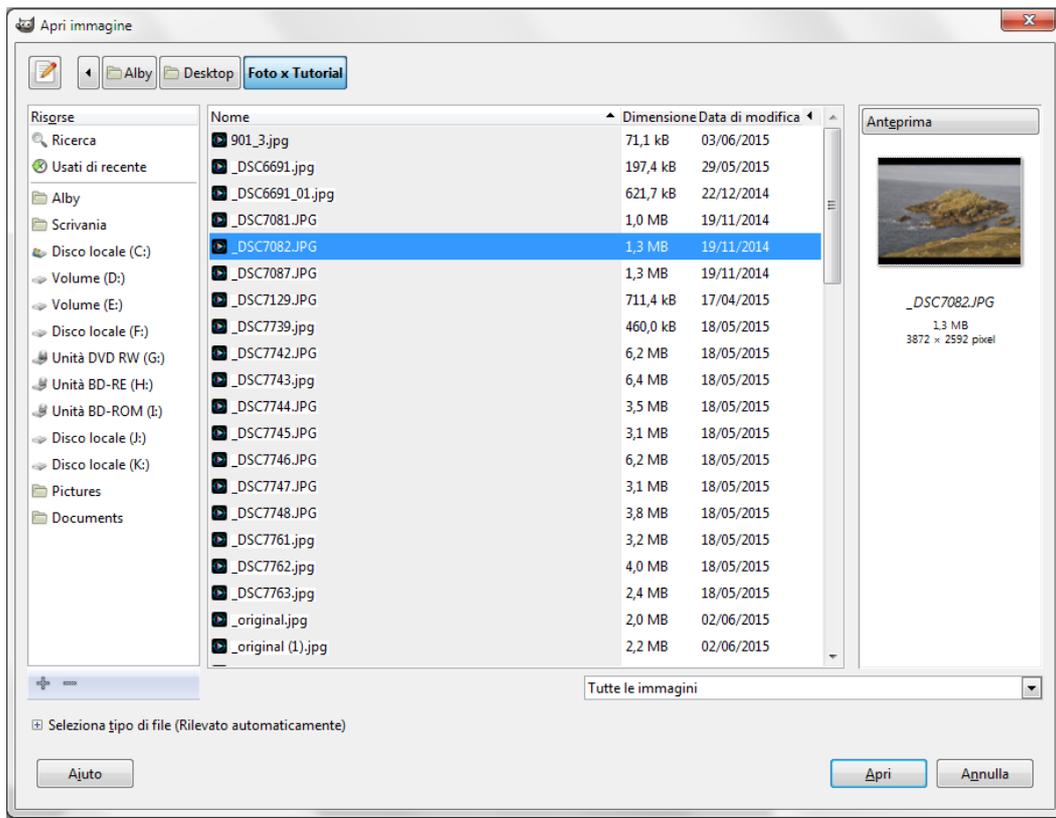
Motivi



Temi per pagine web

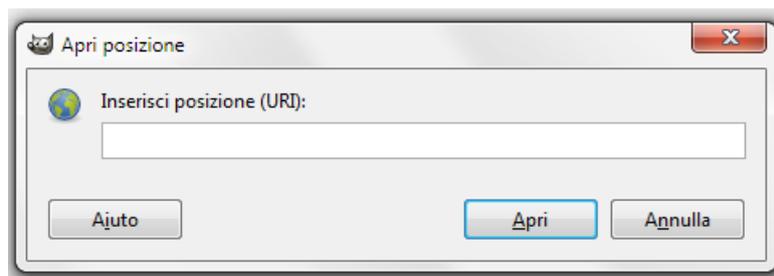


La terza voce che troviamo è Apri , serve per aprire un file immagine cliccando su questa voce si aprirà una finestra di dialogo che ci permetterà di caricare un'immagine esistente da disco rigido o da un dispositivo esterno (come CD, PenDrive o disco esterno).



La quarta voce Apri come livelli ha la stessa funzione della voce precedente ma il file selezionato viene aggiunto in cima alla pila dei livelli dell'immagine corrente.

La quinta voce che troviamo nel menù File è Apri posizione che permette di caricare un'immagine da una posizione remota, specificando l'URL.



Gli voci più comuni che servono per poter aprire immagini sono:

file://

per aprire un'immagine da un disco locale

È possibile omettere il prefisso «file://» e aprire semplicemente le immagini mettendo semplicemente il percorso relativo o assoluto.

ftp://

per aprire un'immagine da un server ftp

http://

per aprire un'immagine da un sito web

N.B.: Anche se questo comando rende facile il prelievo di immagini dai siti web, è comunque necessario *rispettare il copyright!* Le immagini, anche se pubblicate su Internet, non sono sempre libere nell'utilizzo.

Le altre voci del menù File sono così intuitive da non necessitare alcuna spiegazione supplementare.

