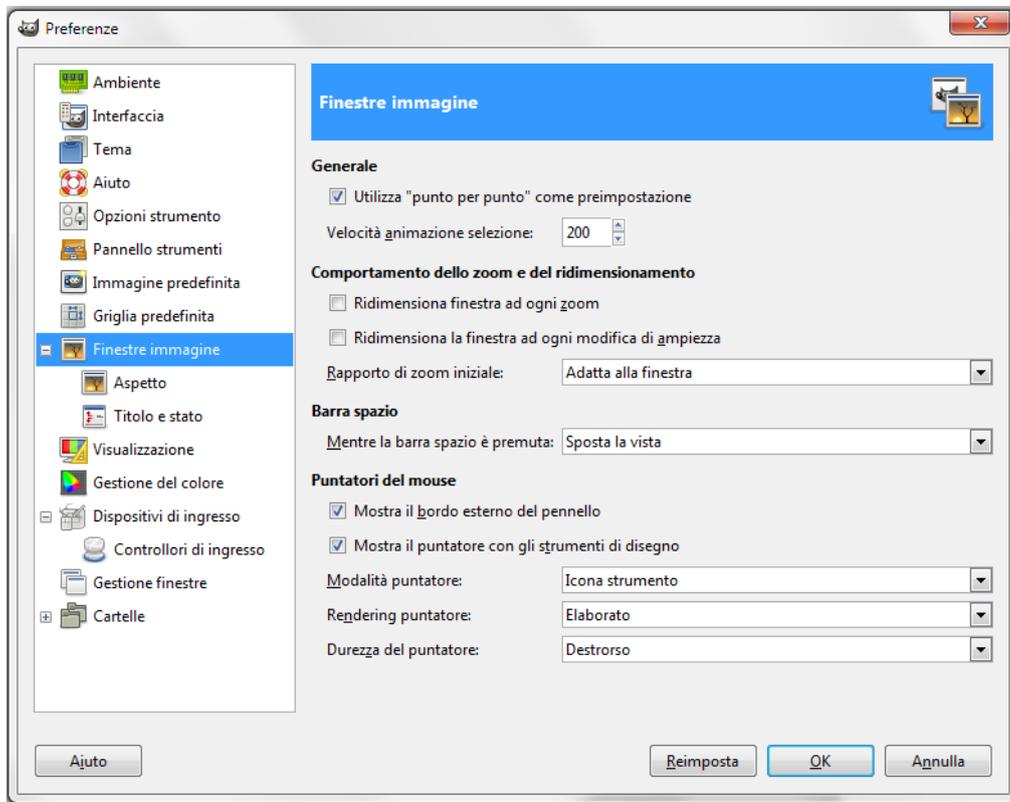


Gimp Dispense

L'Esame del Menù (5ª parte)

Continuiamo con il menù Preferenze e vediamo cosa ci permette la voce **Finestre immagine**:



Generale:

Utilizzo «Punto per punto» significa che con uno zoom 1:1, un pixel sull'immagine viene fatto corrispondere a un pixel sul display. Se non viene usata l'opzione «Punto per punto», la dimensione dell'immagine mostrata viene determinata dalla risoluzione X e Y dell'immagine.

Velocità animazione selezione, quando si crea una selezione, i bordi di questa sono mostrati come una linea tratteggiata i cui singoli tratti si muovono lentamente lungo il bordo della linea stessa.

Comportamento dello zoom e del ridimensionamento:

Ridimensiona finestra ad ogni zoom; se viene sputata questa casella, ogni volta che viene effettuato uno zoom sull'immagine, la finestra immagine verrà automaticamente ridimensionata. Altrimenti, la finestra immagine manterrà la stessa dimensione che possedeva prima dello zoom.

Ridimensiona la finestra ad ogni modifica di ampiezza, selezionando questa opzione, ogni volta che si cambia la dimensione dell'immagine, (ritagliandola o cambiando le sue dimensioni), la finestra immagine si ridimensionerà automaticamente. Altrimenti la finestra immagine manterrà le dimensioni che aveva prima dell'operazione.

Rapporto di zoom iniziale; È possibile scegliere quando si apre un'immagine di averle scalate in modo che stiano entro il display o che vengano mostrate con un rapporto di zoom fisso a 1:1. Scegliendo la seconda opzione e l'immagine è troppo grande per essere visualizzata sul proprio schermo con questo fattore di scala, la finestra ne

visualizzerà solo una parte. E' possibile, in questo caso, spostarsi nell'immagine utilizzando le barre di scorrimento sia verticale che orizzontale.

Barra spazio

Mentre la barra spazio è premuta si può scegliere quale azione intraprendere:

- Nessuna azione
- Sposta la vista
- Passa allo strumento sposta

Puntatori del mouse

Mostra il bordo esterno del pennello, con quest'opzione spuntata, quando viene utilizzato uno strumento di disegno, verrà mostrato il profilo del pennello durante l'utilizzo.

Mostra il puntatore con gli strumenti di disegno, se abilitata, questa voce consente la visibilità dell'intero puntatore. Quest'opzione va ad aggiungersi a quella precedente, se il profilo è visibile.

Modalità puntatore: se è spuntata la voce di cui sopra, questo menù a tendina permette di optare per tre scelte che sono:

- Icona strumento
- Icona strumento con crocino
- Solo crocino

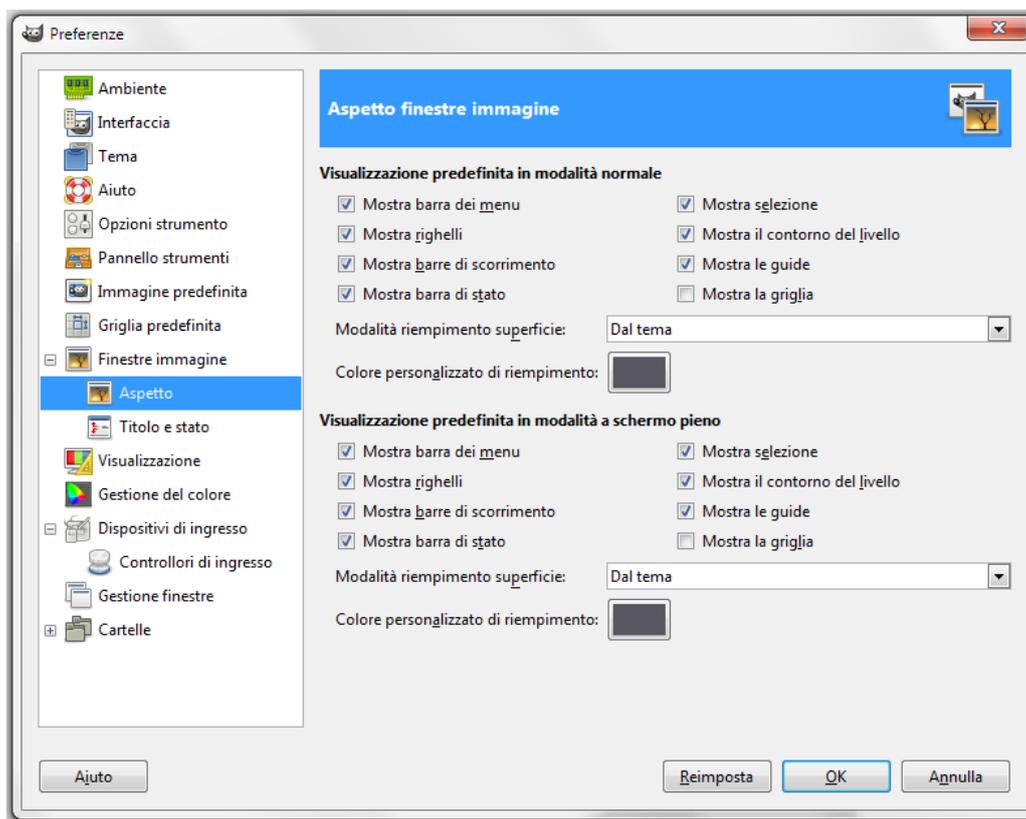
Rendering puntatore ci permette di scegliere tra due opzioni:

- Elaborato
- Bianco e nero

Se si sceglie «Elaborato», il puntatore del mouse viene disegnato in scala di grigi. Se invece scegliamo «Bianco e nero», esso viene rappresentato in maniera più grossolana ma più veloce. La scelta di quest'ultima opzione è consigliata a chi ha un computer con bassa potenza di calcolo.

Durezza del puntatore permette di scegliere se deve essere Destrosso (scelta preimpostata) o Sinistrosso.

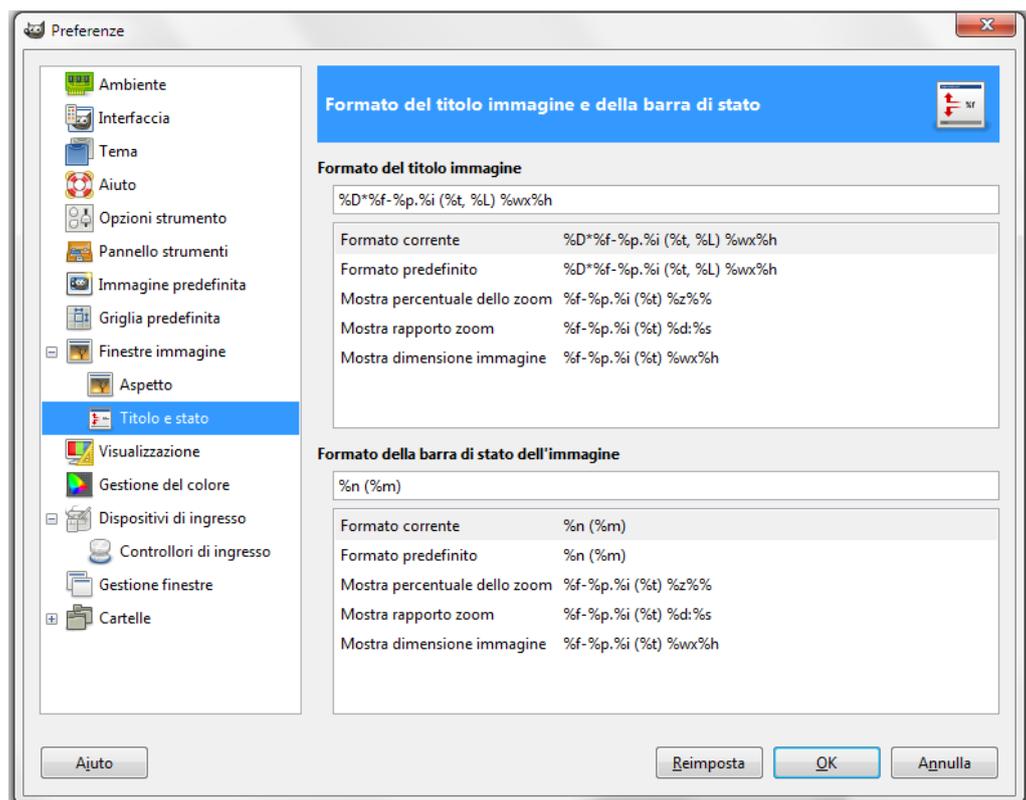
Aspetto



Questa pagina ci permette di personalizzare l'aspetto predefinito delle finestre immagine, per la modalità normale e per la modalità a schermo pieno.

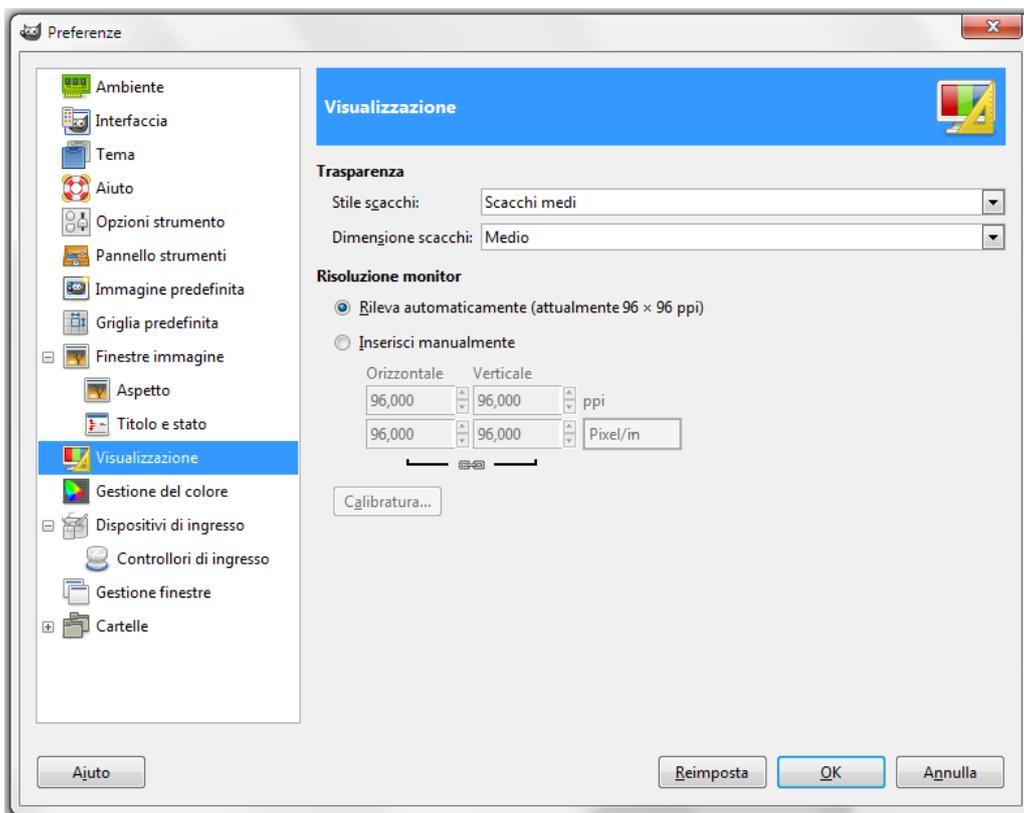
Le uniche parti che necessitano di una spiegazione sono i riempimenti. Il «riempimento» è il colore mostrato attorno ai bordi dell'immagine, se essa non occupa tutta l'area visualizzata.

Titolo e stato



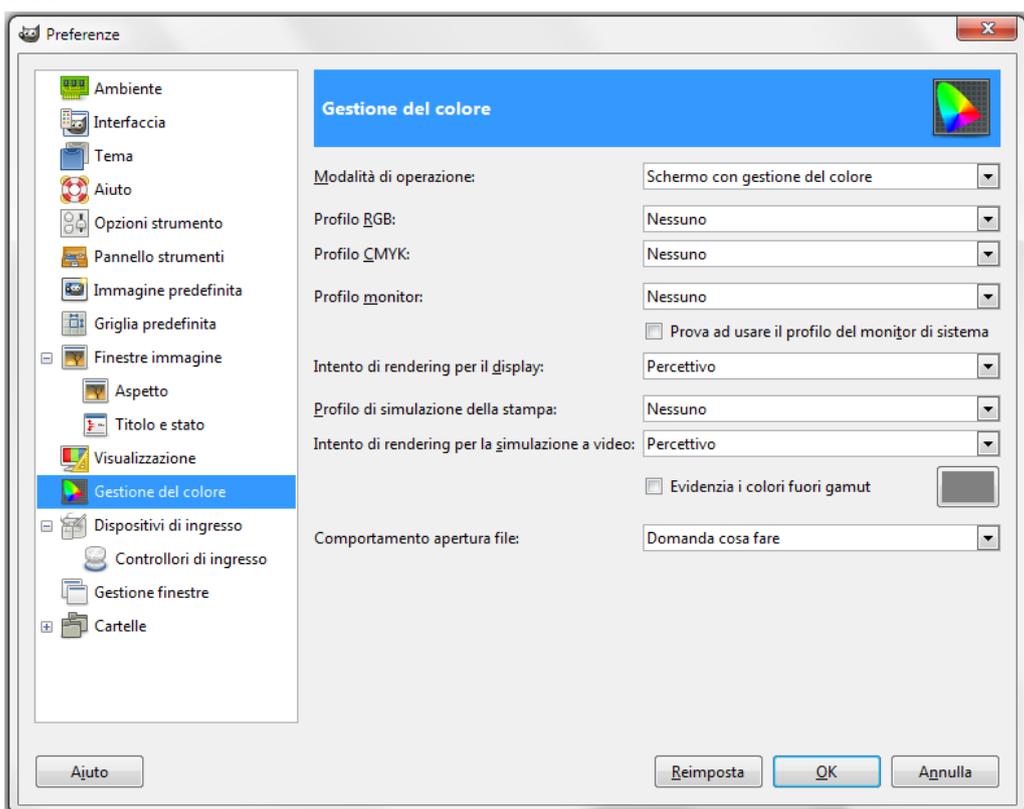
Questa pagina permette di personalizzare il testo che appare in due posizioni: la barra del titolo di un'immagine e la sua barra di stato.

Visualizzazione



Questa pagina permette di personalizzare il modo con il quale le parti trasparenti di un'immagine vengono rappresentate oltre a permettere la calibratura della risoluzione del monitor.

Gestione del colore



Questa pagina permette di personalizzare la gestione del colore in GIMP.

Modalità di operazione:

- *Nessuna gestione del colore*: scegliendo questa selezione si disabilita completamente ogni operazione relativa alla gestione del colore in GIMP.
- *Schermo con gestione del colore*: con questa selezione si abilita la gestione del colore in GIMP fornendo una visualizzazione delle immagini completamente corretta secondo il profilo del display selezionato dall'utente.
- *Simulazione di stampa*: quando si sceglie questa selezione, si abilita la gestione del colore di GIMP non solo applicata al profilo di visualizzazione ma anche per la simulazione di stampa. Con ciò, è possibile visualizzare l'anteprima di stampa dei colori di una data stampante.

N.B.: La gestione del colore di GIMP viene usata solamente per migliorare la resa della visualizzazione delle immagini e dei profili di colore incorporati ad esse. Le opzioni di GIMP non sono in alcun modo utilizzate per la stampa. Ciò è dovuto al fatto che la stampa è un compito particolare affidato a motori di elaborazione specializzati e indipendenti da GIMP.

Profilo RGB – Profilo CMYK – Profilo monitor

Queste opzioni ci permettono di scegliere, se lo riteniamo necessario, il profilo da assegnare ad ogni singola voce.

Intento di rendering per il display

L'intento di rendering è un'opzione con la quale è possibile suggerire come gestire i colori fuori Gamut(*), cioè presenti nello spazio sorgente ma che lo spazio destinazione non è in grado di riprodurre. Ci sono quattro intenti di rendering tra cui scegliere:

- *Perceptivo* Questo intento di rendering viene usato tipicamente per contenuti fotografici. Esso scala un gamut per adattarlo all'altro, mantenendo le posizioni relative dei colori.
- *Colorimetrico relativo* Questo intento di rendering viene usato tipicamente per colori «spot». I colori che non sono fuori gamut sono lasciati invariati. I colori fuori dal gamut sono convertiti in colori con la stessa luminosità, ma con saturazione differente, al confine del gamut.
- *Saturazione* Questo metodo viene usato tipicamente per la grafica commerciale. La saturazione relativa dei colori viene grossomodo mantenuta, ma normalmente viene modificata la luminosità.
- *Colorimetrico assoluto* Questo intento di rendering viene spesso usato per i provini. Mantiene il punto di bianco nativo del dispositivo della sorgente immagine.

* Gamut: Nel mondo della riproduzione grafica, inclusa quella computerizzata e nella fotografia, con il termine «gamut» si intende un certo sottoinsieme completo di colori. L'uso più comune si riferisce al sottoinsieme di colori che può essere riprodotto o rappresentato in un dato contesto come per esempio all'interno di un dato spazio di colore o da un certo dispositivo. Un altro significato attribuito, meno usato ma non meno corretto, si riferisce all'insieme completo di colori che si trova all'interno di un'immagine in un dato istante. In questo contesto, digitalizzando una fotografia, convertendo un'immagine digitalizzata in uno spazio di colore differente o dirigendola verso un certo media usando un dato dispositivo fisico, in generale se ne altera il «gamut», nel senso che alcuni dei colori originali vengono persi nel corso del processo di trasferimento.

Profilo della simulazione della stampa

Per usare quest'opzione è necessario prima selezionare un profilo di colore per la stampante. Il profilo di colore selezionato verrà poi utilizzato per la modalità di simulazione di stampa.

Intento di rendering per la simulazione a video

Anche in questo caso vi sono quattro scelte, le stesse che abbiamo visto precedentemente *nell'Intento di rendering per il display*.

Comportamento apertura file

Con questo menu è possibile impostare il comportamento di GIMP all'apertura di file contenenti un profilo colore incorporato che non corrisponda allo spazio di lavoro sRGB. È possibile scegliere tra le seguenti voci:

- *Domanda cosa fare*: se selezionato, GIMP chiederà ogni volta il da farsi.
- *Mantieni il profilo incorporato*: se si sceglie questa opzione, GIMP manterrà il profilo allegato e non convertirà l'immagine allo spazio di lavoro. L'immagine verrà mostrata comunque correttamente, dato che il profilo allegato verrà applicato per la visualizzazione.
- *Converti allo spazio di lavoro RGB*: scegliendo questa voce GIMP userà automaticamente il profilo di colore allegato per convertire l'immagine allo spazio di lavoro.