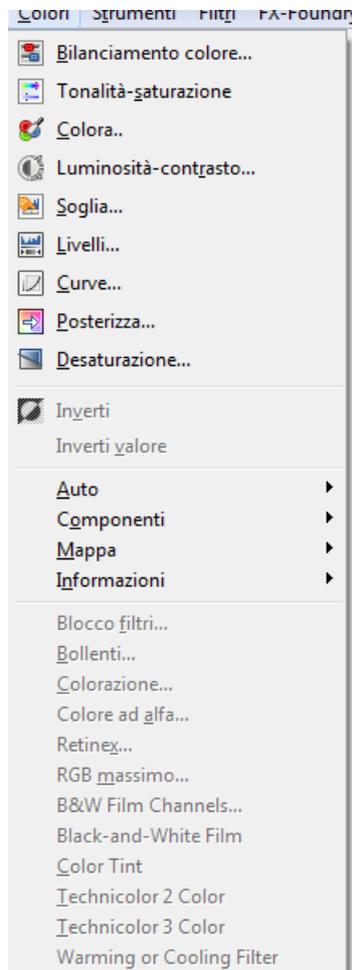


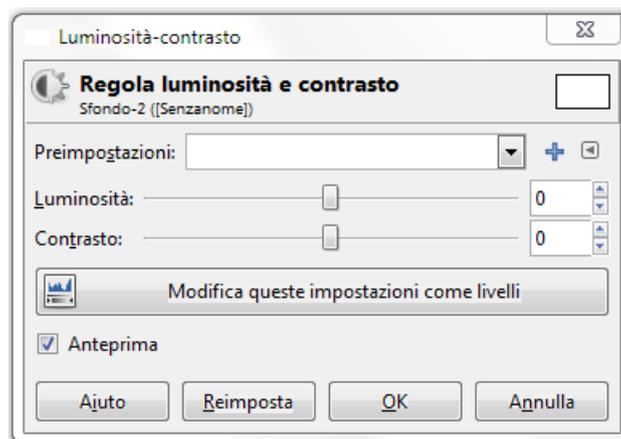
# Gimp Dispense

## L'Esame del Menù (11ª parte)

Continuiamo l'esame del menù Colori.



- **Luminosità e contrasto**, permette la regolazione dei livelli di luminosità e contrasto del livello o della selezione attivi. **N.B.:** gli strumenti Livelli o Curve, a questo scopo, sono più complessi ma più potenti.

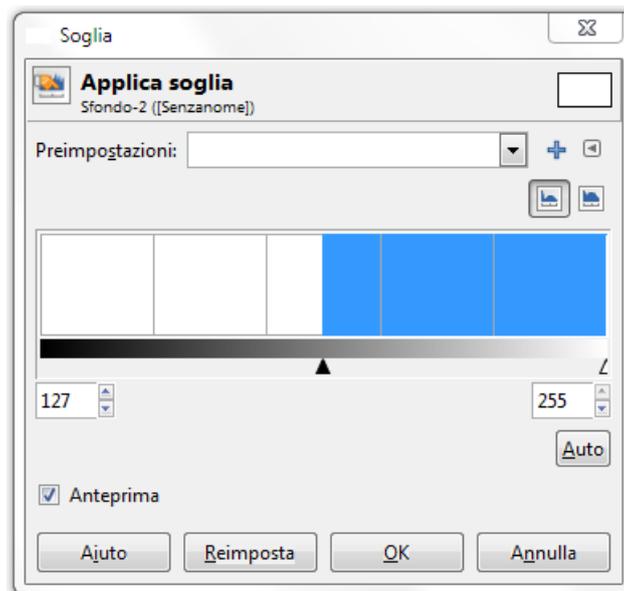


1. **Luminosità** il cursore imposta un valore negativo (per scurire) o positivo (per chiarire) della luminosità

2. **Contrasto** questo cursore imposta un valore negativo (per decrementare) o positivo (per incrementare) il valore del contrasto.
3. **Modifica queste impostazioni come livelli** premendo questo pulsante è possibile impostare lo strumento livelli (che vedremo di seguito) con la stessa configurazione.

Anche in questo caso possiamo salvare le impostazioni modificate premendo il simbolo  che si trova a lato della casella Preimpostazioni.

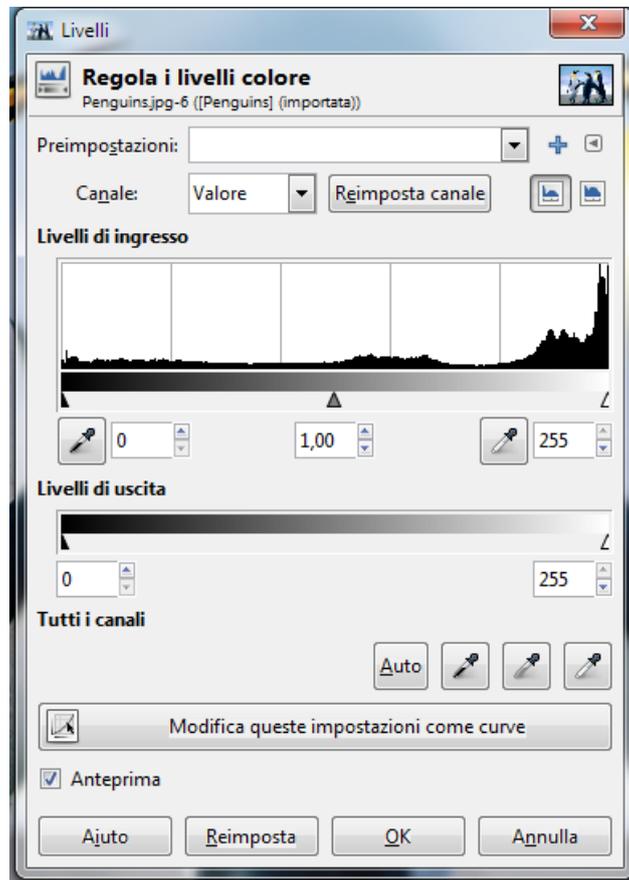
- **Soglia**, con Soglia è possibile rendere visibili o invisibili pixel del livello o della selezione attivi. Si può usare per migliorare un'immagine in bianco e nero o per creare maschere di selezione. **N.B.:** questo strumento crea un'immagine in bianco e nero, l'anti-aliasing dell'immagine originale scompare.



Lo strumento della soglia fornisce un grafico dell'intensità del valore del colore del livello o della selezione attivi. Il campo della soglia è selezionabile sia attraverso una casella di inserimento dati sia tramite la pressione del tasto sinistro del mouse trascinato sul grafico. Consente di selezionare una parte dell'immagine con una data intensità da uno sfondo di un'altra intensità. I punti all'interno del campo saranno bianchi e gli altri neri. È necessario modificare la regolazione fino ad ottenere la selezione voluta.

L'uso dello strumento soglia in abbinamento alla maschera veloce permette di creare una maschera di selezione.

- **Livelli**, fornisce delle funzionalità simili a quelle dello strumento istogramma ma inoltre può anche cambiare il campo di intensità del livello o della selezione attivi, anche per ogni singolo canale. Ora prendiamo in esame la finestra che appare quando utilizziamo questo strumento:



1. **Canale** si può scegliere quale canale verrà modificato:
  - **Valore** cambia il valore di tutti i canali RGB nell'immagine.
  - **Rosso-Verde-Blu** cambiando l'impostazione del canale preso in considerazione questo provoca rispettivamente la rimozione o l'aggiunta del colore complementare. (Ciano, Magenta e Giallo).
  - **Alfa** lavora sui livelli o sulle selezioni semi-trasparenti: in questo caso, la tonalità scura significa maggiore trasparenza, naturalmente l'immagine deve avere un canale alfa altrimenti l'opzione è disabilitata.
  - **Reimposta canale** cancella i cambiamenti effettuati sul canale selezionato.
2. **Livelli di ingresso** chiaramente l'area principale (come nell'istogramma) rappresenta il contenuto dell'immagine nei toni scuri, medi e chiari, sull'asse orizzontale si va dal livello 0 (nero) al livello 255 (bianco). Il numero dei pixel per un livello è riportato sull'asse verticale. La superficie curva rappresenta tutti i punti dell'immagine per il canale selezionato. **N.B.:** Gli intervalli di livello possono essere modificati.
  - I 3 triangoli fungono da cursori, uno nero per i toni scuri, uno grigio per le tonalità medie e uno bianco per i toni chiari.
    - ✓ Il cursore nero determina il **punto di nero**: tutti i pixel con questo valore o meno diventeranno neri, (nessun colore con un canale di colore selezionato / trasparente con il canale alfa selezionato).
    - ✓ Il cursore bianco determina il **punto di bianco**: tutti i pixel con questo valore o più alto saranno resi bianchi, (pienamente colorati con un canale colore selezionato / completamente opachi con il canale alfa selezionato).
    - ✓ Il cursore grigio determina il **punto medio**. Andando a sinistra, verso il nero, rende l'immagine più chiara (più colorata / più opaca). Andando a destra, verso il bianco, rende l'immagine più scura (meno colorata / più trasparente).
    - ✓ I due contagocce: quando si fa clic su di essi, il puntatore del mouse prende la forma di un contagocce. Facendo clic sull'immagine si imposta il punto di bianco o di nero a

- seconda del contagocce usato. Usare quello a sinistra, quello nero  per impostare il punto di nero, e quello a destra, per quello bianco  per impostare il punto di bianco.
- ✓ Tre caselle per inserire i valori direttamente.

Il livelli di ingresso vengono usati per rendere più luminose le alte luci (tonalità brillanti), scuire le ombre (tonalità scure) e cambiare il bilanciamento fra toni chiari e scuri. Spostando i cursori a sinistra si incrementa la lucentezza (incrementa il colore scelto / incrementa l'opacità). Spostando i cursori a destra si riduce la lucentezza (riduce il colore scelto / riduce l'opacità).

- 3. Livelli di uscita**, permette la selezione manuale di un campo di livelli di uscita ristretto. Ci sono anche campi di immissione testo con dei triangoli che possono essere usati per cambiare i livelli di uscita. I livelli di uscita forzano il campo di tonalità ad adeguarsi ai nuovi limiti che si sono imposti.
- 4. Auto** esegue un'impostazione automatica dei livelli.
- 5. 3 cotagocce**, , , . Questi tre pulsanti somigliano a tre contagocce, rispettivamente uno bianco, grigio e nero. Quando si fa clic su uno di questi pulsanti, il puntatore del mouse prende la forma del contagocce che rappresenta. Poi, facendo clic sull'immagine, il pixel selezionato determina il **punto di bianco**, il **punto di nero** o il **punto mediano** a seconda di quale contagocce si è scelto. Funziona su tutti i canali, anche se viene selezionato un canale particolare.
- 6. Modifica impostazioni con le curve**, questo pulsante permette di impostare le **Curve** (che vedremo nella prossima dispensa).