

GIMP: create i vostri pennelli



by Eric Lamarque
<eric_lamarque/at/yahoo.fr>

About the author:

Utente Linux dal 1999!

Translated to English by:
Guido Socher
<guidoatlinuxfocus.org>



Abstract:

In questo articolo presenterò i vari tipi di pennello offerti da GIMP e mostrerò come crearne di personalizzati.

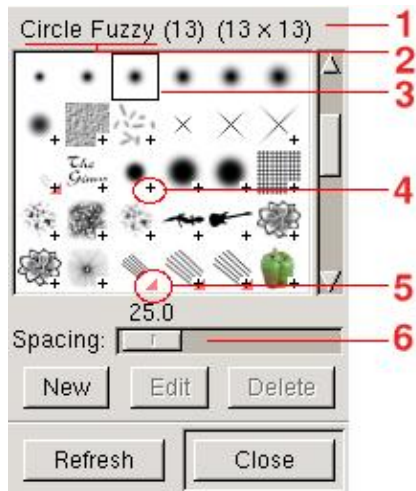
Prima di tutto osserveremo in dettaglio la finestra dei pennelli, "Brush Selection", e i differenti pennelli che contiene. Dopodiché vi mostrerò come crearne di nuovi.

La versione di Gimp usata per questo articolo è la 1.2.3.

1. I pennelli disponibili

Innanzitutto, se non l'avete ancora fatto, aprite la finestra "Brush Selection" (dal menu File/Dialogs/Brushes). Dovrebbe apparire la seguente finestra:

1. Dimensioni del pennello: qui 13x13
2. Nome del pennello: Circle Fuzzy (13)
3. Pennello corrente
4. Questa piccola '+' indica che il pennello è più grande di quanto non si veda; tenete premuto il tasto sinistro del mouse per mostrare le dimensioni effettive.
5. Questo piccolo triangolo indica un pennello cosiddetto **pipe**: questo contiene diverse immagini e non solo quella mostrata; cliccate col tasto sinistro per vedere tutte le immagini.
6. Valore della spaziatura. Si tratta della dimensione del pennello in percentuale (qui 25%) che Gimp userà prima



che venga usata la prossima copia dell'immagine. (Niente panico: vedrete come funziona).

Ora vediamo diversi tipi di pennello. Per tutti gli esercizi in questo capitolo aprite una nuova immagine RGB con uno sfondo bianco.

Impostate i colori di default per il disegno (FG) e lo sfondo (BG) a nero/bianco. Selezionate il pennello "Circle Fuzzy (13)" e disegnate una linea con il tool del pennello (paintbrush). Cambiate il colore del disegno a blu e tracciate una seconda linea.



Impressionante!!

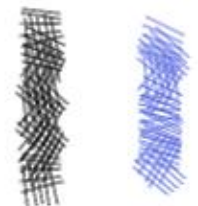
E' un **semplice pennello**. Il pennello, in questo caso, è un'immagine in scala di grigi usata da Gimp come canale alpha invertito. Il bianco corrisponde alla trasparenza e tutti i livelli di grigio sono usati per il colore di disegno. Il file associato al pennello ha estensione ".gbr".



Impostate di nuovo i colori di disegno e di sfondo a nero e bianco. Selezionate il pennello "Vine" dalla finestra "Brush Selection". Cambiate il colore di disegno a blu e disegnate qualcosa.

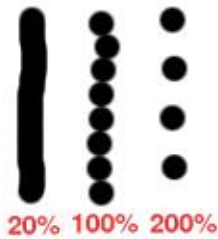
Notate: volevate la vite in blu e invece è rimasta verde. "Vine" è un **pipe RGB** o un **pennello animato**: non è possibile cambiare il colore di questo tipo di pennello. D'altra parte l'immagine si è evoluta/mossa mentre disegnavate. L'estensione associata ai file per questo tipo di pennelli è ".gih".

Reimpostate i colori di disegno e sfondo a nero e bianco. Selezionate il pennello "PencilStrike" e disegnate. Cambiate il colore di disegno a blu e disegnate una seconda linea.



Ah, finalmente! Questo inizia a somigliare a qualcosa!

"PencilSketch" è un **pipe "alpha"**. Oltre a disegnare con il colore scelto, il pennello cambia durante il disegno. Anche per questo tipo di file l'estensione è ".gih".



Cambiare "Spacing": Reimpostate i colori di disegno e sfondo a nero e bianco. Selezionate il pennello "Circle(13)", impostate la spaziatura a 20% e disegnate una linea.
 Impostate la spaziatura a 100% e disegnate una seconda linea.
 Impostatela a 200% e disegnate una terza linea.
 Questo esperimento mostra l'influenza della spaziatura sui pennelli. Per i pennelli decorativi ("Guitar" o "Pepper") di solito si sceglie una spaziatura del 100%.

2. Creazione di un semplice pennello

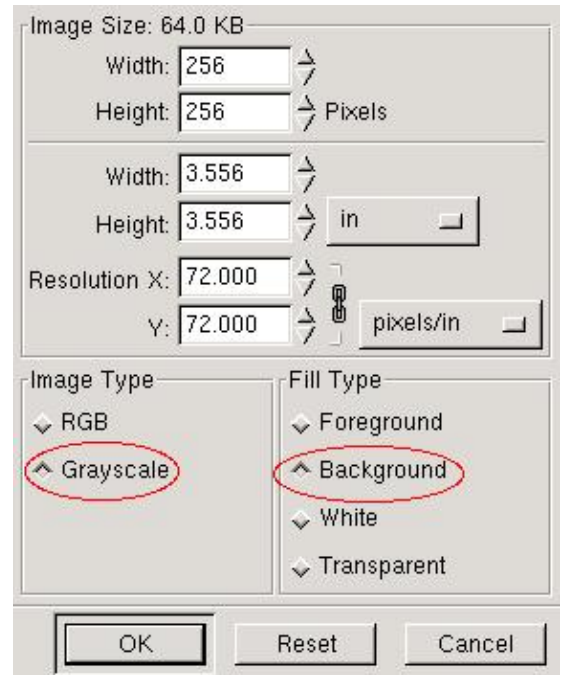
Reimpostate i colori di disegno e di sfondo a nero e bianco. Aprite una nuova immagine (File->New) di tipo **grayscale** e con riempimento **background**.

Suggerimento: non esitate a creare un'immagine più grande delle dimensioni del pennello desiderato: è più facile lavorare su un'immagine grande per poi rimpicciolirla piuttosto che fare il pennello delle immagini precise.
 Per questo esempio useremo un'immagine 256x256 che poi ridurremo a 64x64.

E ora usate un po' di immaginazione, dovete solo creare il pennello dei vostri sogni.

Per questo esempio io ho disegnato una barca.

Suggerimento: Se volete ottenere un pennello con contorni morbidi usate il filtro "Blur" dal menu del tasto destro.



Il vostro capolavoro è pronto. Questo è un profilo del mio esempio già ridotto a 64x64.

Se pensate di modificare/riutilizzare gli elementi della vostra immagine più avanti, questo è il momento per salvare in .xcf o **non tornare più indietro**: la creazione di un pennello è un'operazione a senso unico. Una volta che il file ".gbr" viene generato si perdono gli elementi originali del lavoro in corso (percorsi, canali, ...).

Finalmente per creare il pennello fate così:

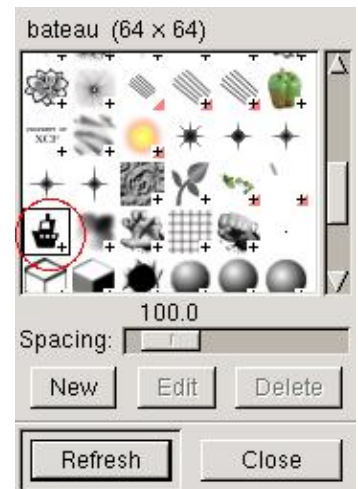
- se la vostra immagine contiene più di un layer trasformatela in modo che ne abbia solo uno e appiattitela (layers->flatten).
- se serve, scalate l'immagine alle dimensioni volute. In questo esempio l'immagine è stata ridotta a 64x64 (click destro->Image->Scale Image).
- salvate la vostra immagine con estensione ".gbr" nella directory ~/.gimp-1.2/brushes/. In questo esempio il file si chiama "bateau.gbr".



- date un nome al vostro pennelli e scegliete la spaziatura (in percentuale). Questi parametri appariranno della finestra "Brush Selection". Qui il pennello si chiama "bateau" (barca in francese).

Ecco pronto il magnifico pennello decorativo. Ma non appare nella finestra "Brush Selection". Premete il pulsante di aggiornamento e apparirà.

Ora potete usare il vostro pennello.



3. Creazione di un pipe RGB

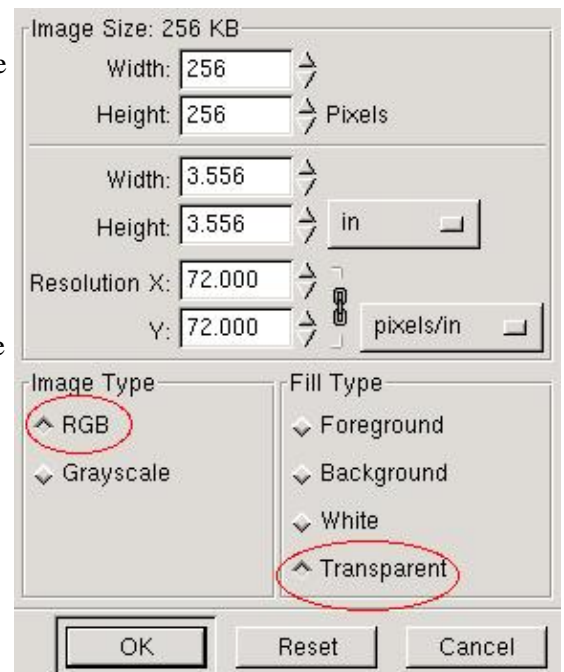
Una pipe – o pennello animato – è un pennello che contiene diverse immagini. L'immagine del pennello varia mentre viene usato per disegnare: è l'esperimento che abbiamo fatto con il pennello "Vine" nella prima parte.

In GIMP per la creazione di un pennello di questo tipo serve un'immagine con diversi layer.

NOTA: Solo il pennello "pipe" può essere a colori (RGB). Se volete un pennello con un colore fisso (come "Pepper") dovete creare una pipe con un solo layer.

Ecco cosa dovete fare: create una nuova immagine **RGB** con tipo di riempimento **transparent**.

Suggerimento: non esitate a creare un immagine più grande delle dimensioni del pennello desiderato: è più facile lavorare su un'immagine grande per poi rimpicciolirla piuttosto che fare il pennello delle immagini precise.



Rimuovete il layer di default. Si chiama "Background".

Ed eccoci qua, usate la vostra immaginazione, dobbiamo solo creare il pennello dei nostri sogni. Per farlo, create un layer con un fill type "transparent" per ogni immagine nel pennello.

Per questo esempio io ho usato la mia immagine della barca con 3 diversi colori.

Importante: Tutte le copie devono avere un alpha channel. Il modo migliore per farlo è di creare le copie con uno sfondo trasparente ("Fill Type=transparent").



Il vostro capolavoro è pronto. Questo è uno screenshot dei layer del mio esempio: una barca con 3 colori.

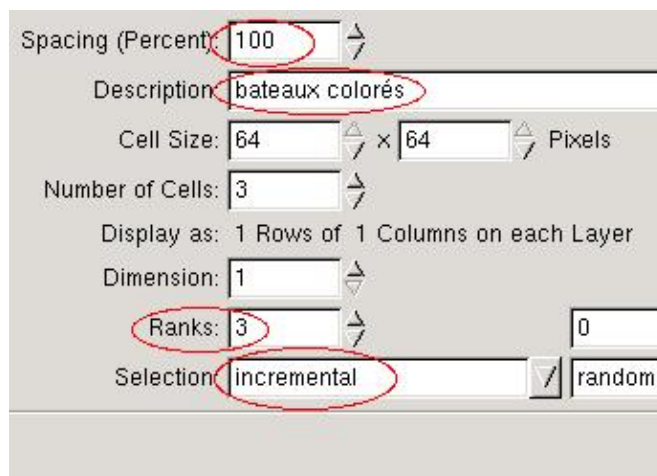
Se pensate di modificare/riutilizzare gli elementi della vostra immagine in futuro, salvateli adesso come .xcf : il processo di creazione del pennello è un'operazione a senso unico. Una volta che il file ".gih" viene generato, si perdono gli elementi originale del lavoro in corso (layer, percorsi, canali, ...).

Ora per creare il pennello definitivo fate così:

- se serve scalate l'immagine alle dimensioni finali del pennello, per esempio 64x64 (click destro→Image→Scale Image).
- salvate la vostra immagine con estensione ".gih" nella directory ~/.gimp-1.2/brushes/. In questo esempio il file si chiama "bateau.gih".



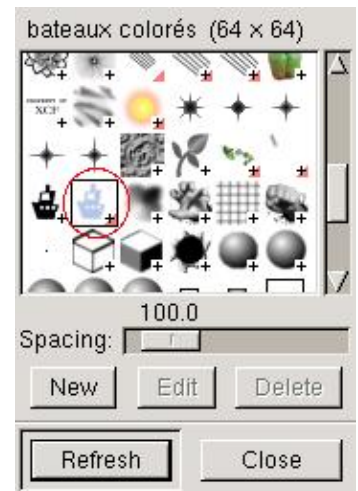
- La finestra per creare una pipe ha molte opzioni. Per mantenere la chiarezza di questo articolo mi focalizzerò solo sul caso semplice:



1. Inserite la spaziatura in percentuale
2. Il nome nel pennello come dovrà apparire nella finestra "Brush Selection".
3. Ranks: questo parametro deve corrispondere al numero di layer presenti nel pennello (3 nel mio esempio).
4. Selection: è l'ordine in cui i layer (le copie) del pennello vengono usate. Nell'esempio, "incremental" produrrà prima "Deep Blue", poi "Blue", quindi "Blue Blade" e infine torna a "Deep Blue". Gli altri modi facili da usare sono "angular" a "random".

Ecco fatto: ora avete un nuovo pennello animato. Ma non appare nella finestra "Brush Selection" finché non premete il pulsante "Refresh".

Ora potete usare il vostro pennello.

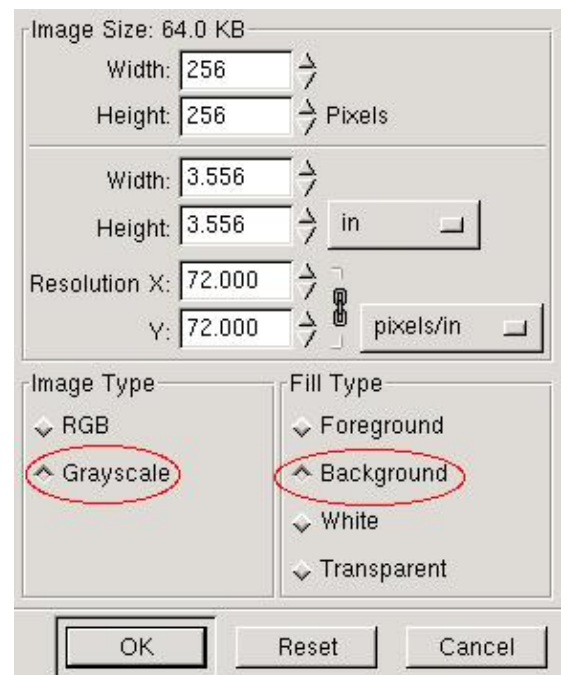


4. Creazione di un pipe "Alpha"

Un pipe "alpha" è un pennello animato che contiene diverse immagini di tipo grayscale. Il pennello "PencilSketch" è di questo tipo.

In GIMP dobbiamo creare un'immagine con layer multipli e tipo di immagine "Grayscale".

Reimpostate i colori di disegno e sfondo a nero e bianco. Create una nuova immagine di tipo "Grayscale" e impostate il tipo di riempimento a "Background".



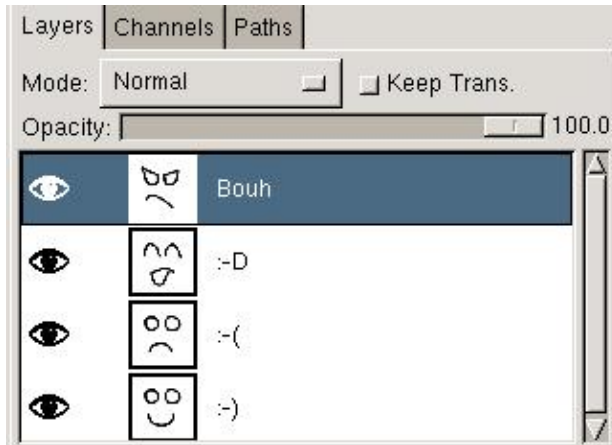
Rimuovete il layer di default. Si chiama "Background".

Ecco ci qui ad usare la nostra immaginazione. Io ho disegnato come esempio una faccia stilizzata.

IMPORTANTE: nessun layer deve avere pixel trasparenti. Il modo più facile per ottenerlo è di creare tutti i layer con tipo di riempimento "background".

Il capolavoro è pronto: quattro diverse espressioni della faccia.

Se pensate di modificare/riutilizzare gli elementi della vostra immagine per usi futuri, questo è il momento di salvarla come .xcf o di superare il **punto di non ritorno**: la creazione del pennello è una operazione a senso unico. Una volta che il file ".gih" viene generato si



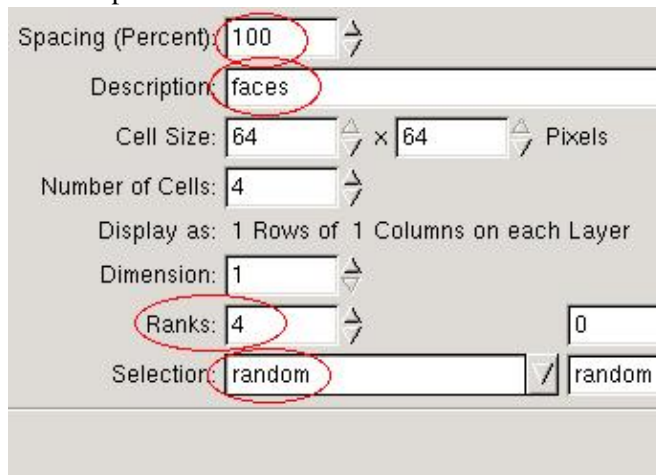
perdono gli elementi originali del lavoro in corso (percorsi, canali, ...).

Ora per creare, finalmente, il pennello, fate così:

- se serve scalate l'immagine alle dimensioni desiderate per il pennello. Nell'esempio l'immagine è stata ridotta a 64x64 (click destro→Image→Scale Image).
- Salvate la vostra immagine con estensione ".gih" nella directory ~/.gimp-1.2/brushes/. Nell'esempio il file si chiama "faces.gih".



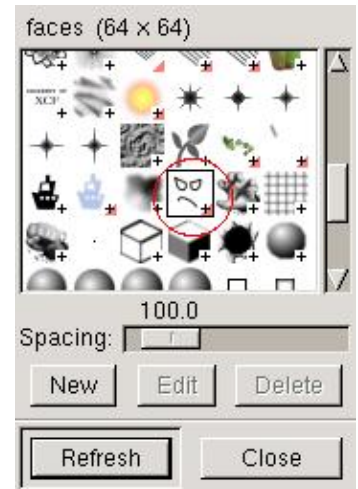
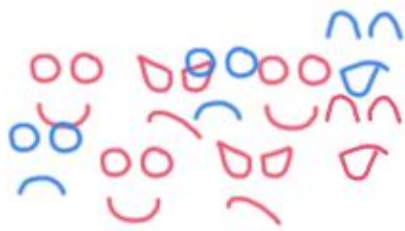
- La finestra per creare la pipe ha molte possibilità. Per chiarezza mi focalizzerò nuovamente solo sul caso semplice:



1. Inserite la spaziatura in percentuale
2. Il nome del pennello come dovrebbe apparire nella finestra "Brush Selection".
3. Ranks: questo parametro deve corrispondere al numero di layer presenti nel pennello (4 layer in questo esempio).
4. Selection: è l'ordine in cui i layer (le copie) del pennello verranno usati.

Ecco fatto: ora avete un nuovo pennello animaot. Ma non apparirà nella finestra "Brush Selection" finché non premerete il pulsante "Refresh".

Ora potete usare il vostro pennello.



5. Importare un pennello da Paint Shop Pro

Ci sono molti pennelli disponibili per Paint Shop Pro (con estensione ".tub" o ".psp") e potrebbe succedere che ne abbiate trovato uno che corrisponde alle vostre necessità.

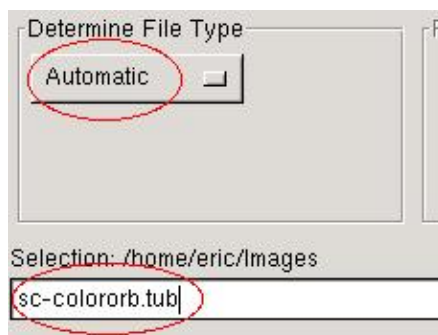
1. Controllate innanzitutto le condizioni di licenza per utilizzare il pennello nei vostri progetti.
2. Apritelo con GIMP: se non funziona, il formato è sconosciuto poiché il file è stato creato con una versione troppo recente di Paint Shop Pro. Non ci sono possibilità.
3. Quando il pennello è aperto in GIMP, semplicemente salvatelo con l'estensione ".gih". La maggior parte dei parametri sono già corretti; impostate semplicemente il nome e la spaziatura.
4. Spostate il pennello nella directory `~/gimp-1.2/brushes/`. Premete il pulsante Refresh nella finestra "Brush Selection".

Proviamo con un esempio da graphicssoft.about.com, il sito di Sue Chastain.

Questo sito ha il vantaggio di fornire ottime informazioni per ogni pennello: annotatele per usi futuri.

Pennello "Translucent Colored Orb Tubes" (file `sc-colororb.tub`):

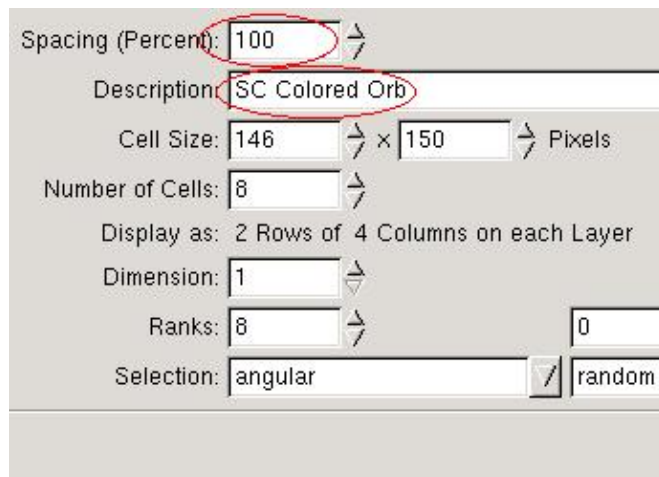
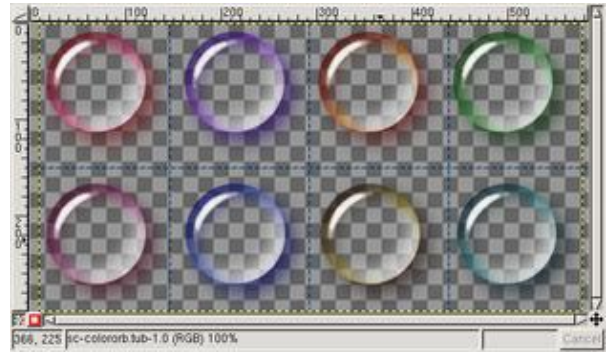
- "Total Cells 8": la pipe contiene 8 immagini
- "Cells Across 4, Cells Down 2": linee di 4 colonne e 2 righe
- "Step Size 150": spaziatura di 150 pixel



Aprite il file in GIMP. Anche se l'estensione ".tub" non è menzionata esplicitamente nei formati di file, il formato di Paint ShopPro ("PSP") è supportato.

Adesso dovrete avere un'immagine contenente otto bolle colorate con uno sfondo trasparente.

Salvate l'immagine con il nome "sc-colororb.gih".



Ho marcato con cerchi rossi sulla sinistra i campi che dovete modificare:

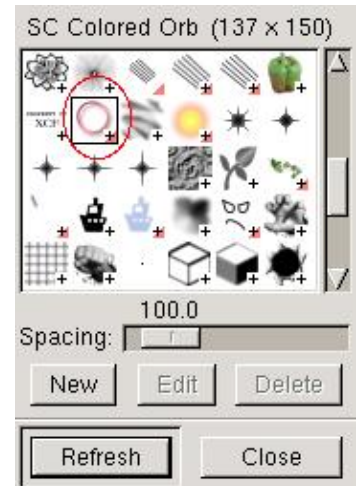
1. Spacing: 150 pixel. Essendo le bolle di 146x150 possiamo assumere che sarà 100% (un'intera bolla).
2. Il nome del pennello: SC (le iniziali dell'autore – uso molto diffuso) e qualche nome significativo.

Notate che GIMP ha già riempito automaticamente i campi per il numero di celle (8) e il modo di trovarle ("2 Rows of 4 Columns": 2 linee di 4 colonne). Anche il numero di righe e il tipo di selezione sono stati convertiti (8 righe, selezione angolare).

Salvate il file con queste impostazioni e copiate sc-colororb.gih in `~/gimp-1.2/brushes/`.

Nella finestra "Brush Selection" usate il pulsante Refresh e il vostro nuovo pennello sarà accessibile.

Ora potete usarli.



6. Conclusioni

Ora conoscete quasi tutto sui pennelli. Ma a cosa possono servire? Ecco alcuni esempi:

- Per convertire i caratteri dei font dingbats in pennelli decorativo ([Giocare con i Dingbats e The Gimp](#) by Katja Socher)
- Ritoccare/Migliorare le foto ([Digital Hair Mania](#) by Russell Brown)
- Disegnare lungo un percorso ([Stroking along path](#) by Gautam N. Lad) ([local copy](#))

Si possono anche creare pennelli per modificare foot, per aggiungere texture a parti di un'immagine e probabilmente per parecchi altri usi.

E ora, ai vostri pennelli!

Riferimenti/Link

Nota: I tutorial su [mmmmaybe.gimp.org](http://mmmaybe.gimp.org) cambieranno URL con il restyle del sito www.gimp.org: [mmmmaybe.gimp.org](http://mmmaybe.gimp.org) diventerà www.gimp.org.

- GIMP User Manuel – Creating A New Brush (Karin Kylander – Olof S. Kylander) <http://manual.gimp.org/manual/GUM/brush2.html>
- Custom Brushes Tutorial (Gautam N. Lad) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Custom_Brushes/
- Image Pipes (Adrian Likins) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Image_Pipes/
- Image Pipes 2 (Sam Jones) http://mmmaybe.gimp.org/tutorials/Image_Pipes2/
- Graphics Software, il sito di Sue Chastain che mi ha dato il permesso di usare le sue bolle colorate.

Webpages maintained by the LinuxFocus Editor team

© Eric Lamarque

"some rights reserved" see linuxfocus.org/license/
<http://www.LinuxFocus.org>

Translation information:

fr --> -- : Eric Lamarque <eric_lamarque/at/yahoo.fr>

fr --> en: Guido Socher <guidoatlinuxfocus.org>

en --> it: Alessandro Pellizzari <alex/at/neko.it>