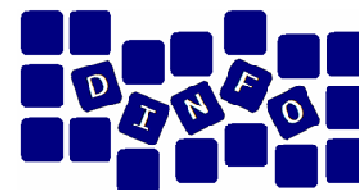




Università degli Studi di Palermo
Dipartimento di Ingegneria Informatica



Elaborazione di Immagini e Suoni / Riconoscimento e Visioni Artificiali

12 c.f.u.

Anno Accademico 2008/2009

Docente: ing. Salvatore Sorce

GIMP – Esercitazione 1

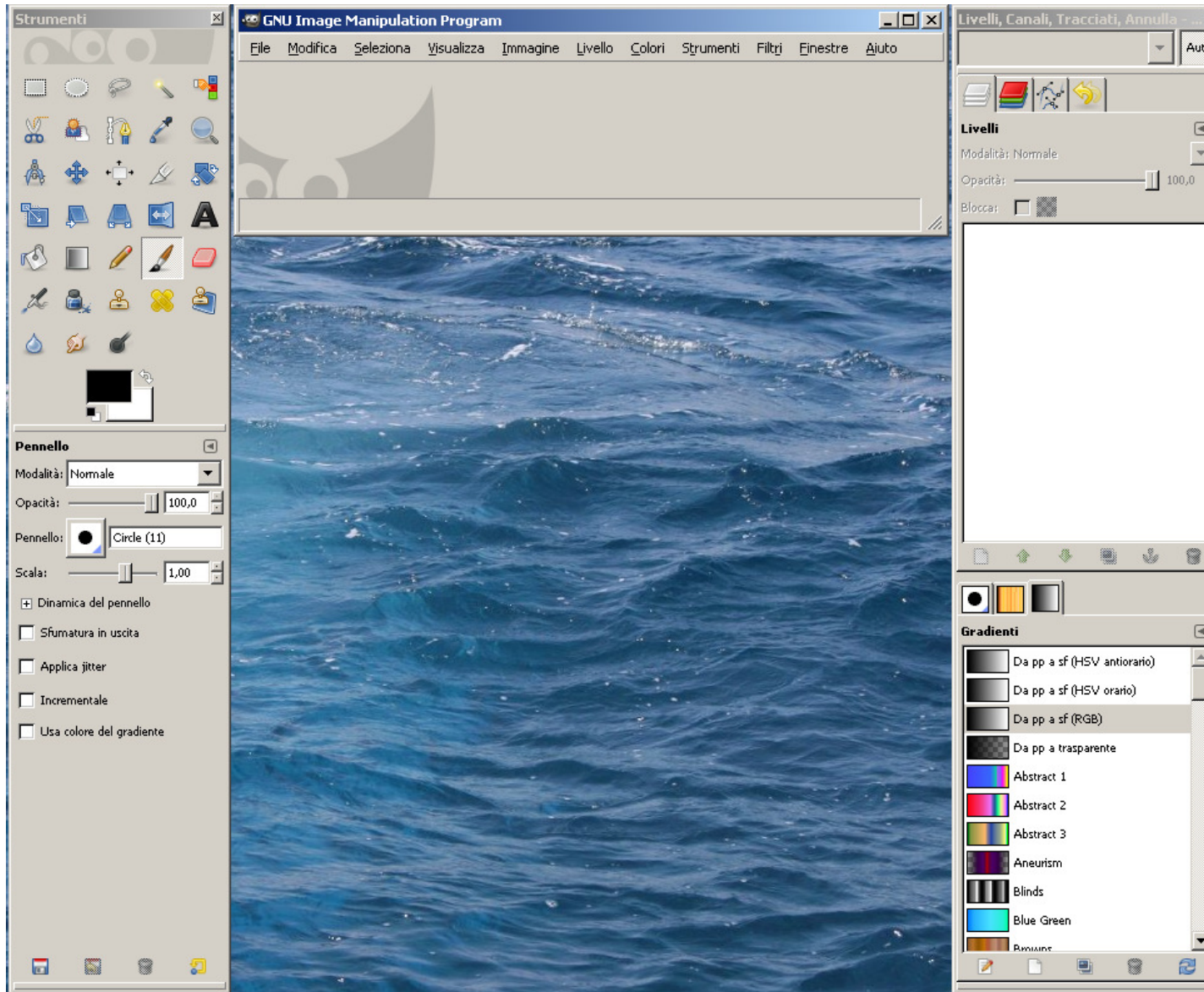
Facoltà di Lettere e Filosofia



GIMP

- Software libero per l'elaborazione delle immagini
- GIMP = Gnu Image Manipulation Program
- Alternativa efficiente ed economica a Software Commerciali (es. Photoshop...)
- Serve per:
 - ❑ disegnare
 - ❑ fotoritocco professionale
 - ❑ elaborazione batch di immagini
 - ❑ convertire di immagini
 - ❑ ...
- Peculiarità:
 - ❑ Estensibilità ed espandibilità del software (plugin open source)
 - ❑ Semplicità dell'interfaccia

Interfaccia





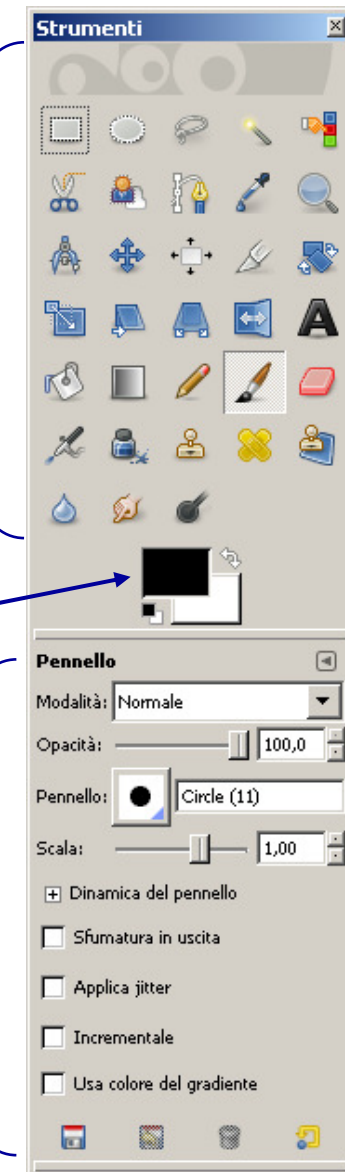
Interfaccia – Finestra “Strumenti”

Strumenti base di elaborazione:

- selezione
- Taglio
- Tracciati
- Trasformazione
- Testo
- riempimento e gradiente
- disegno e cancellazione
- Clone
- contrasta, sfuma e sfoca

Impostazione colore di primo piano e di sfondo

Proprietà e dettagli dello strumento selezionato



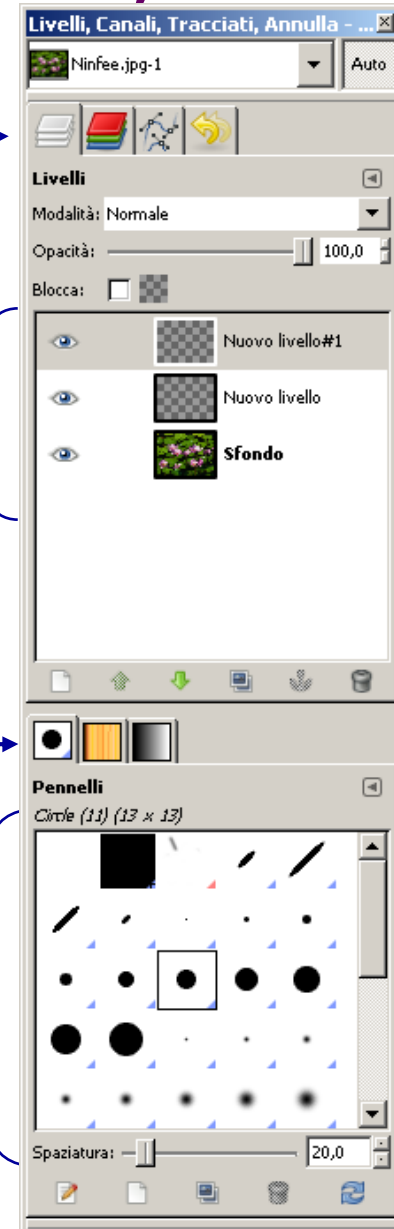
Interfaccia – Finestra “Livelli, Canali, ...”

Livelli, canali, tracciati,
cronologia annullamenti

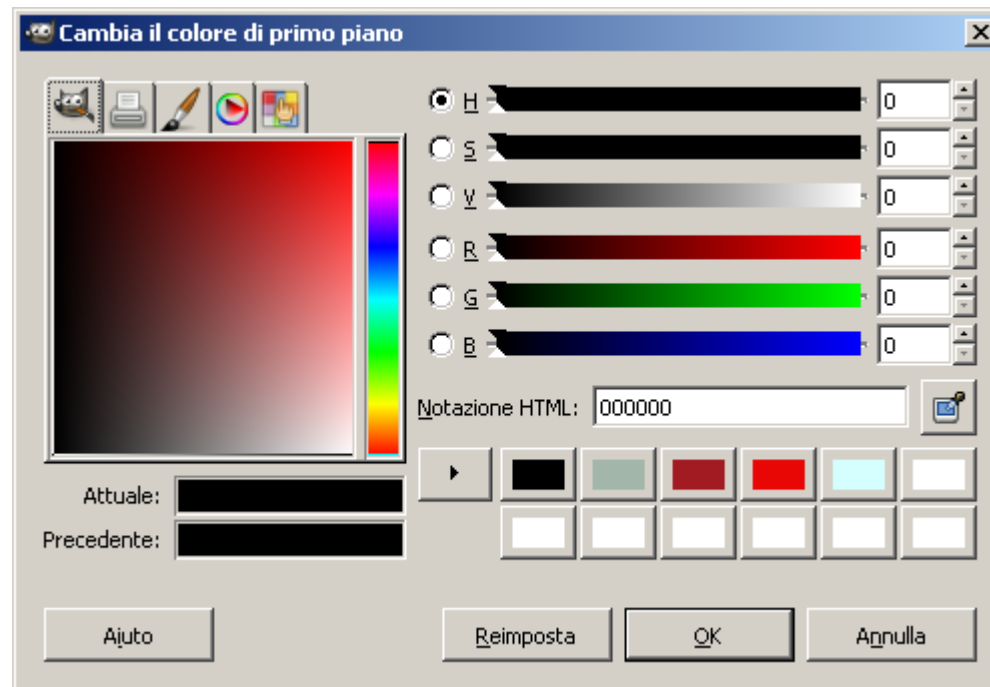
Indicazione dei livelli presenti
e del livello attivo

Pennelli, gradienti, motivi

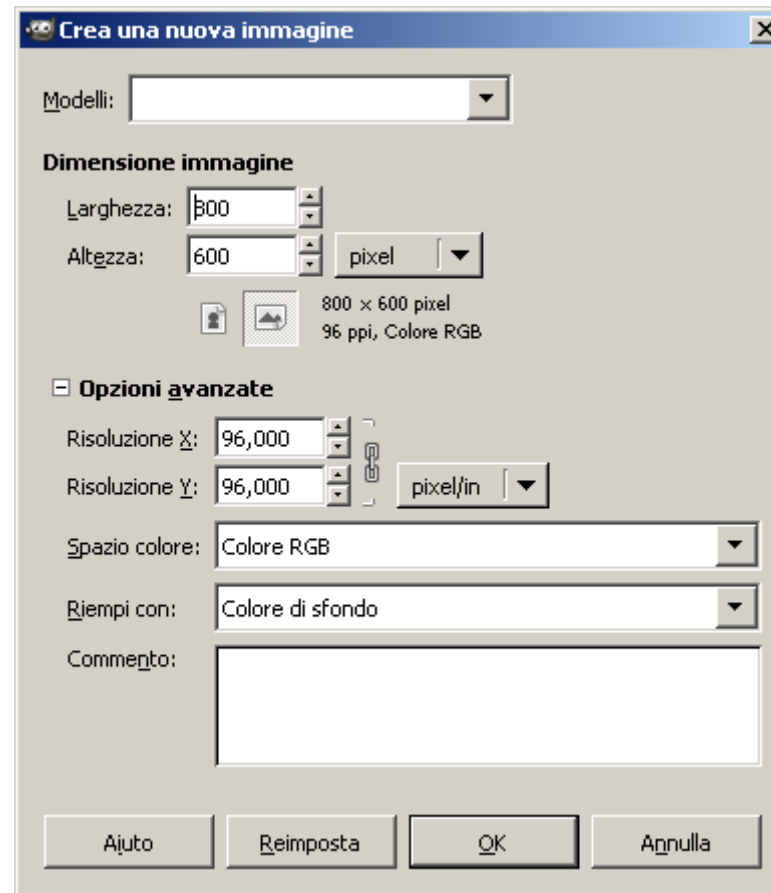
Impostazione dello spessore
del pennello attivo



Interfaccia – Finestra selezione colore



Interfaccia – Finestra “Nuova immagine”





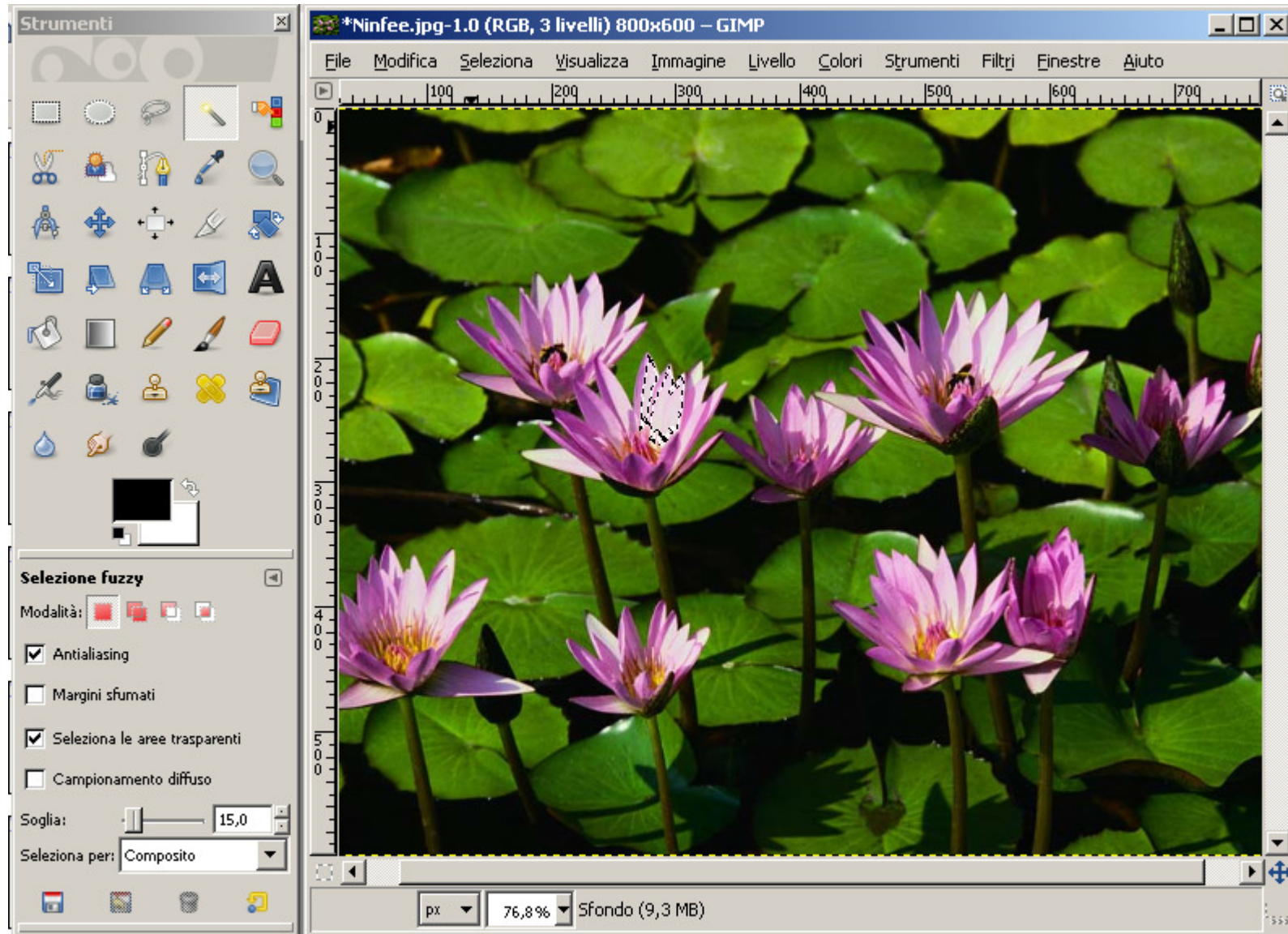
Esercizio 1

- Aprire il file *ninfee.jpg*

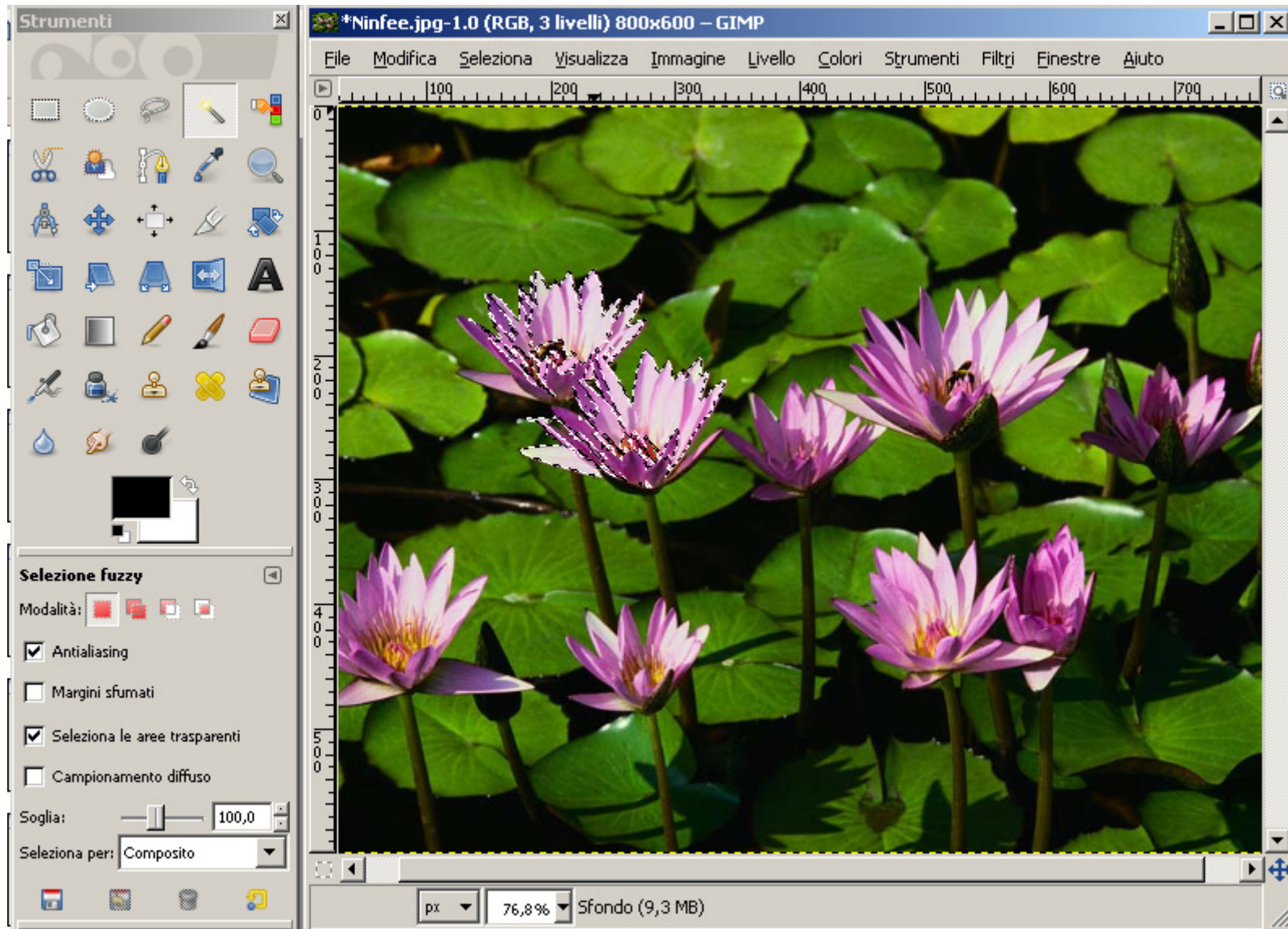
- Provare gli strumenti di selezione:
 - Rettangolare
 - Ellittica
 - Lazo (mano libera)
 - Selezione fuzzy (bacchetta magica, selezione di regione contigua in base al colore)
 - Selezione per colore (selezione di regioni in base al colore)

- Verificare l'influenza sulla selezione dei cambiamenti di soglia e di canale

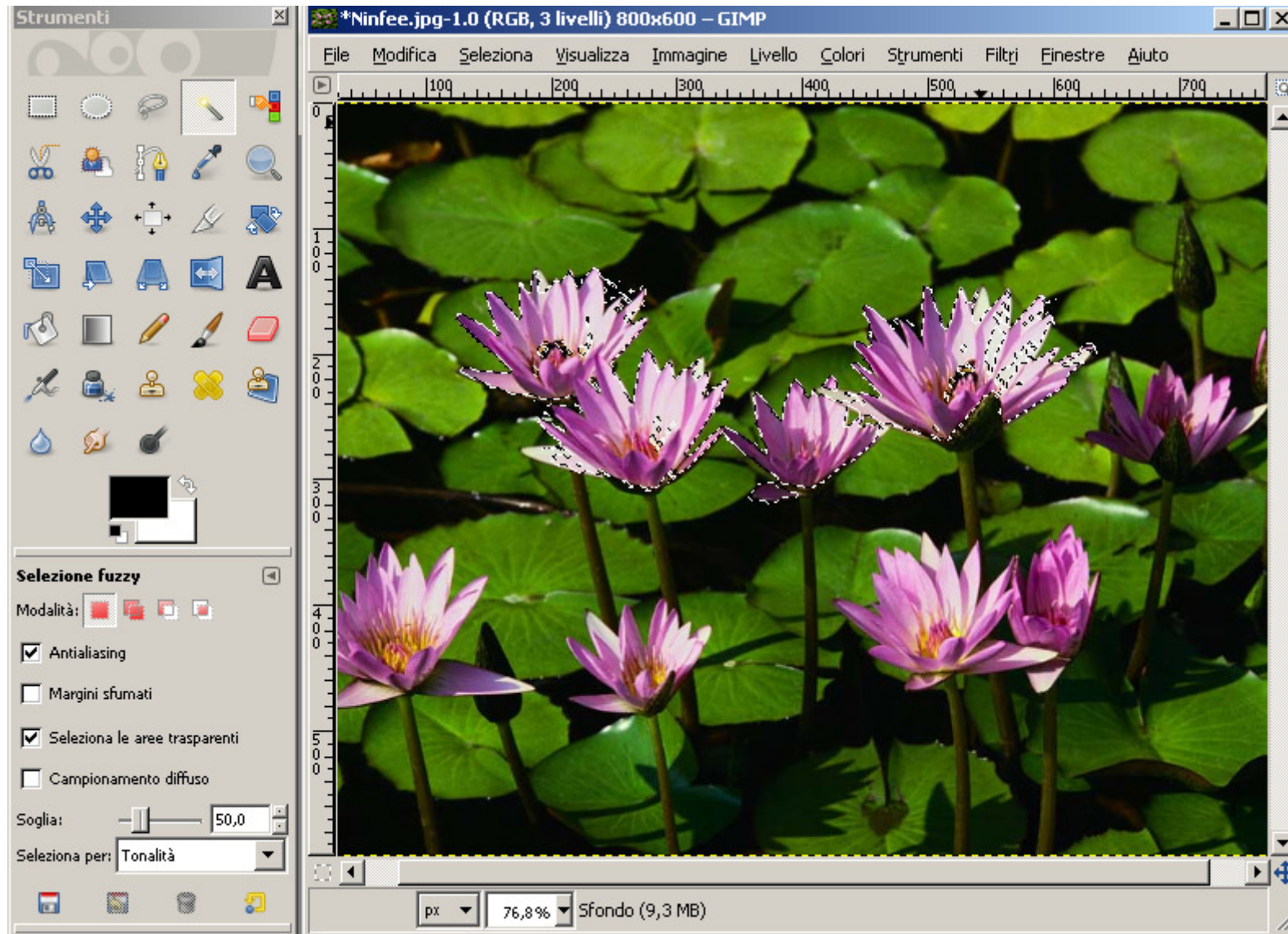
Esercizio 1



Esercizio 1



Esercizio 1





Esercizio 2

- Copiare una selezione e incollarla su un altro livello
 - Modifica -> Copia
 - Modifica -> Incolla come... -> Nuovo livello
- Spostare il nuovo livello per verificarne il funzionamento
- Usare gli strumenti di modifica (scala, prospettiva, ruota) sul livello per verificarne il funzionamento
- **NOTA BENE:** selezionare il livello su cui si vuole agire PRIMA di eseguire qualsiasi operazione

Esercizio 2

