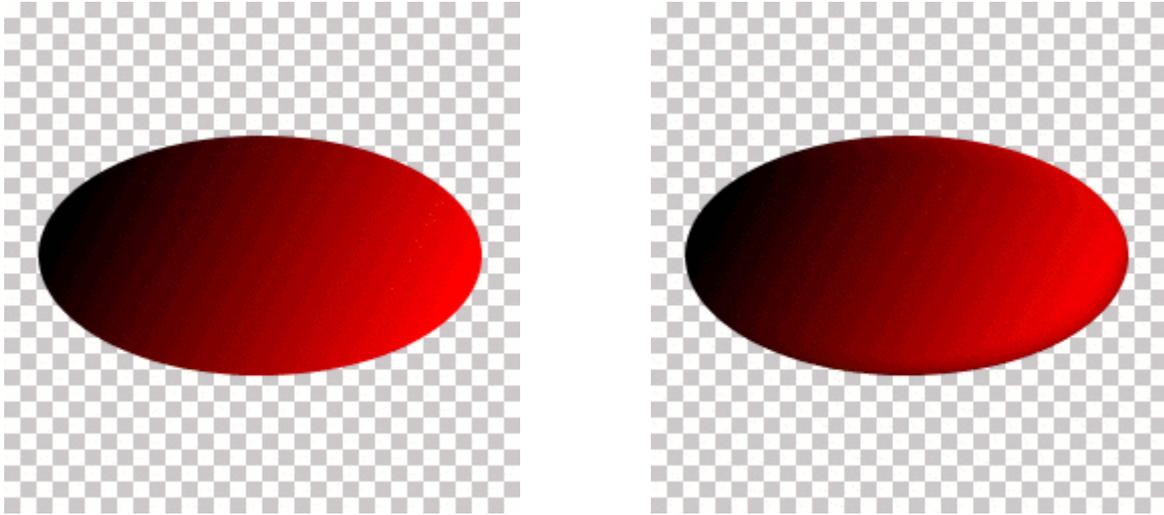


Tutorial per *The Gimp*

Creare un rilievo perfetto

Solitamente con lo Script-Fu *Aggiungi rilievo* che si appoggia al filtro *Mappa a sbalzo*, si può aggiungere ad un'immagine un effetto 3D; tuttavia a seconda dei colori dell'immagine può funzionare oppure no (pensiamo ad un'immagine nera).

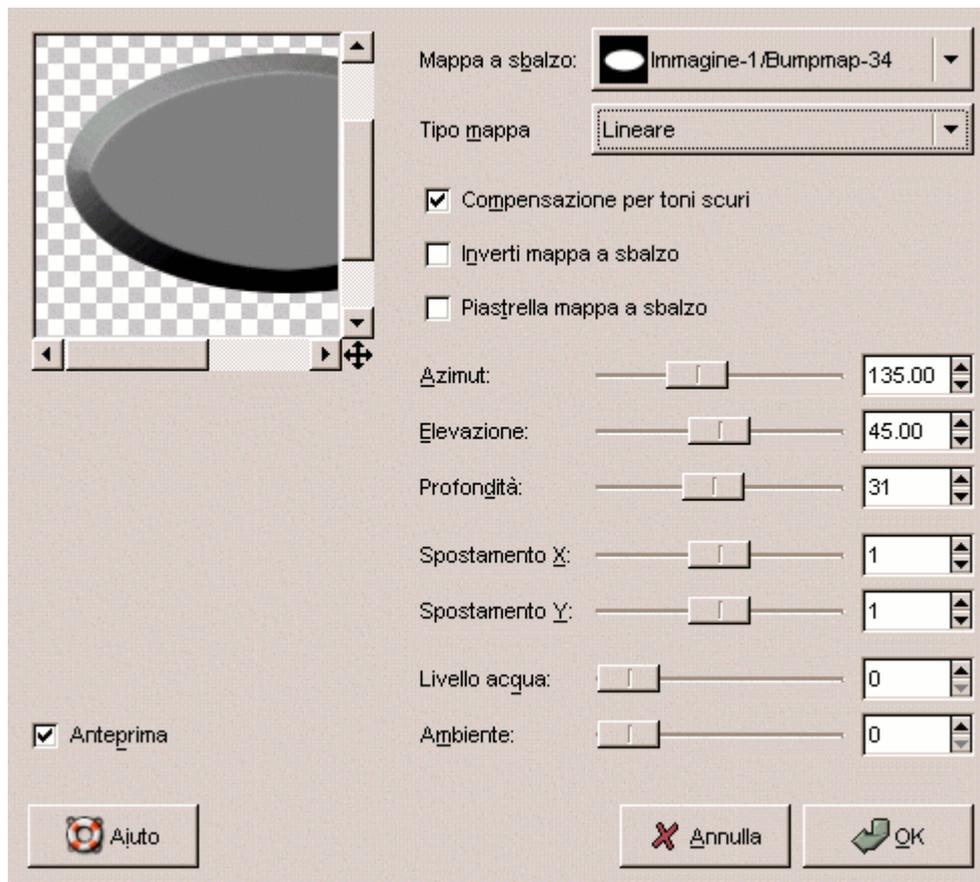


In questo caso ho creato un'ellisse che poi ho riempito con un gradiente nero e rosso. Nella seconda immagine si vede come utilizzando lo Script-Fu *Aggiungi rilievo* si ottenga uno scarso risultato.

Per prima cosa bisogna portare la parte a cui si vuole applicare il rilievo su un livello separato, perché si va molto meglio a modificarla; quindi duplicare il livello. Mantenere il livello originale in basso e nascondere, quindi lavorare sulla copia. Si deve selezionare la casella *Mantieni trasparenza* e trascinare dentro all'immagine il colore di primo piano, dopo averlo impostato su un grigio medio (Rosso a 127, Blu a 127 e Verde a 127). Quindi si usa lo Script-Fu *Aggiungi Rilievo* scegliendo lo spessore del rilievo e selezionando la voce *Mantieni livello Bump*.

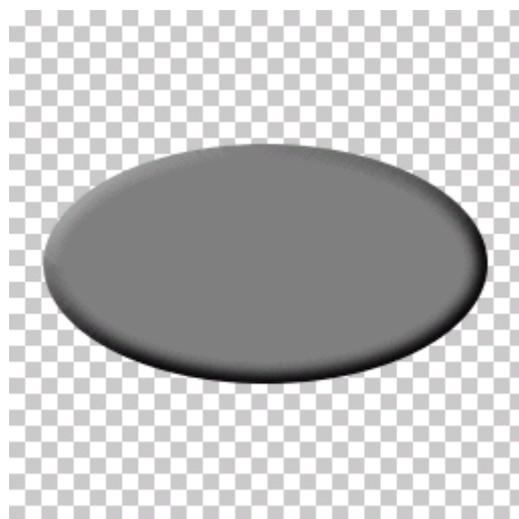


Dopo aver cliccato su *OK* il livello grigio avrà un leggero rilievo e sotto di esso ci sarà un livello chiamato *Bumpmap*. Ora bisogna riempirlo di nuovo di un grigio uniforme (uguale a quello di prima) e poi aprire il filtro *Mappa a sbalzo*.



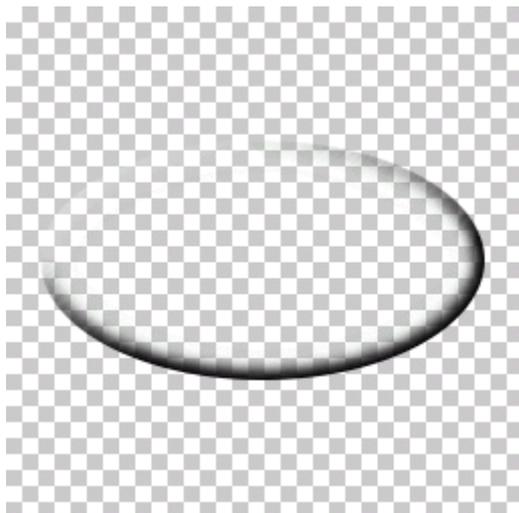
Qui bisogna impostare come mappa a sbalzo il livello *Bumpmap* e come tipo di mappa *Lineare*. Si possono modificare l'*Azimut* e la *profondità* per orientare la luce e dare maggiore o minore enfasi al rilievo; quindi applicare il filtro.

Se si vuole arrotondare il rilievo seguire quanto segue, altrimenti procedere al prossimo paragrafo. Fare clic con il tasto destro del mouse sul livello grigio e selezionare *Alpha a selezione*. Sfumare la selezione di un valore pari allo spessore del rilievo (in questo caso 10) e ridurla di un valore uguale alla metà dello spessore arrotondata se necessario per difetto (in questo caso 5). Quindi riempirla con il solito grigio. Nel caso di spessori sottili, non sempre funziona bene seguendo queste indicazioni, in tal caso bisognerà provare altri valori di riduzione e sfocatura.

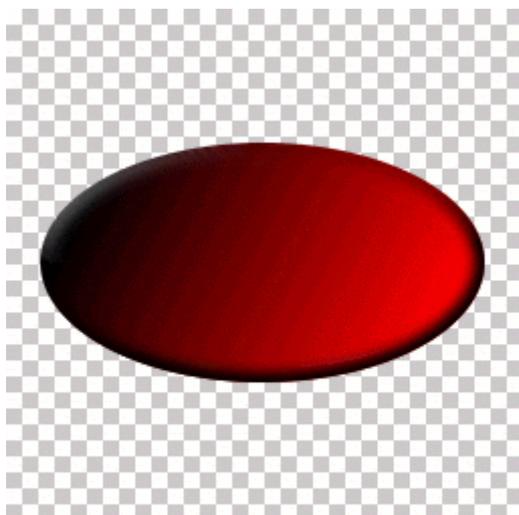


Ora si può procedere a eliminare la parte centrale grigia per conservare solo la luce e l'ombra. Per fare ciò applicare il filtro *Colore ad alpha* selezionando come colore sempre il grigio. Il risultato

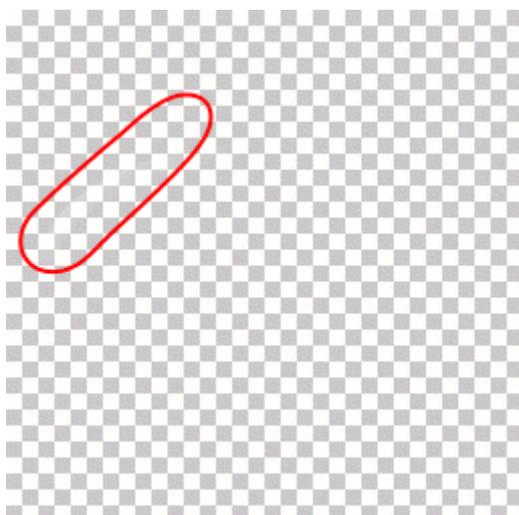
dovrebbe essere il seguente:



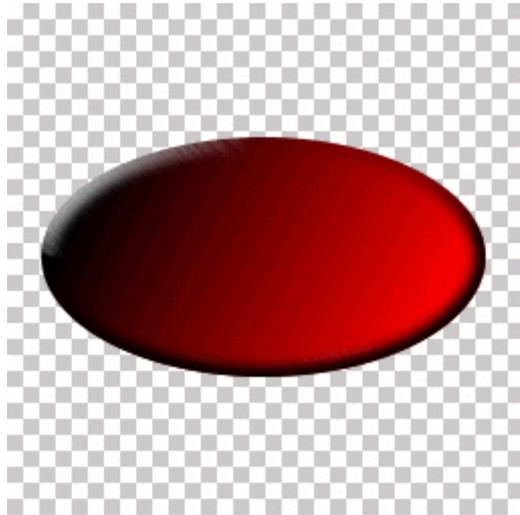
Ora si può nuovamente rendere visibile il livello originale.



In genere la parte bianca si vede poco, e quindi va rinforzata. Per farlo (dopo aver nascosto tutti gli altri livelli) bisogna duplicare il livello che era grigio (e che adesso contiene la luce e l'ombra) e applicarvi il filtro *Colore ad alpha* scegliendo come colore il nero. Si otterrà un livello con solo la luce (nella figura è cerchiata perché si vede veramente poco).



Rendere visibili gli altri livelli per vedere il risultato e, se necessario, duplicare al massimo un paio di volte il livello della luce appena ottenuto.



È stato possibile ottenere un rilievo personalizzato e ben definito anche su un'immagine scura.

Tutorial by **Ho-oh** (Andrea Lazzarotto)

Yes, open source is better.