

## Giocherellando con i Dingbats e The Gimp



by Katja Socher  
<katja/at/linuxfocus.org>



### About the author:

Katja è la redattrice per la Germania di LinuxFocus. Ama Tux, i film, la fotografia e il mare. La sua homepage si può visitare [qui](#).

### Abstract:

In quest'articolo proporrò alcuni esempi su come creare facilmente delle graziose illustrazioni usando i dingbats e The Gimp. La versione di Gimp usata per quest'articolo è la 1.2.2.

---

## Cosa sono i Dingbats?

Probabilmente vi sarete già imbattuti nei dingbats usando gli strumenti di testo di Gimp. I dingbats sono dei font. Provando per caso i vari fonts ne avrete sicuramente incontrato qualcuno chiamato, ad es., dingbats, davysdingbats o davysotherdingbats che non son semplici lettere ma piccoli disegni di fiori, animali etc. Probabilmente allora vi sarete chiesti cosa avreste potuto farvene di questi fonts. Ma sarà accaduto che mentre usavate gli strumenti di testo per includere una qualche frase all'interno di un qualche documento avrete cercato altrove delle immagini da includere all'interno del documento dimenticandovi completamente dell'esistenza dei dingbats. Pensateci. Possono davvero aiutarvi a creare delle immagini dall'aspetto veramente piacevole in breve tempo e inoltre non è richiesto un grande talento per utilizzarli.

## Dove posso trovarli?

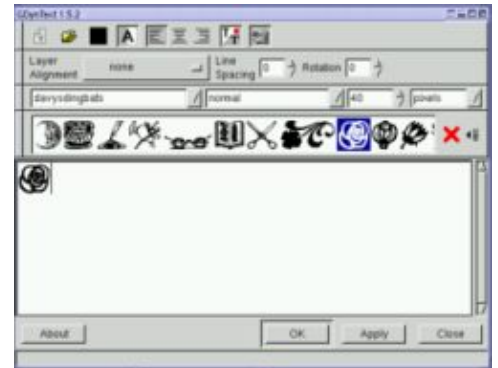
In quest'articolo userò principalmente i dingbats inclusi nel pacchetto degli sharefonts (davysdingbats, davysotherdingbats...) che penso ognuno di voi abbia già installati nel suo computer, ma vi mostrerò anche motivi di altri dingbats che ho trovato carini. Vi son veramente tonnellate di dingbats che potrebbero interessarvi.

Si possono scaricare da <http://ibiblio.org/pub/Linux/X11/fonts/> oppure <http://www.fontguy.com>.

Leggete l'articolo di André Pascual's su [Freefont, TrueType e patterns con The Gimp](#) dove imparerete ad

installarli.

## Come posso usarli?



Ovviamente potreste usare i normali strumenti di testo, ma c'è un tool apposito chiamato GDyntext che è preferibile usare in questo caso. Per raggiungere GDyntext si deve cliccare col tasto destro del mouse su un'immagine e poi seguire il percorso seguente:

Filter --> Render --> DynamicText

Con esso si può avere un'anteprima delle icone e selezionare quella che si vuole col mouse (allo stesso modo del copia e incolla), oppure se conoscete il tasto potete anche digitarlo direttamente.

Di default GDyntext mostra le lettere dell'alfabeto maiuscole e minuscole. Ma talvolta c'è qualche icona in più che si ottiene digitando dei caratteri speciali.

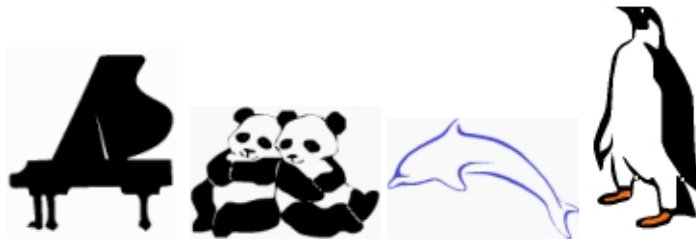
Un altro modo per inserire le icone (quello che preferisco per visionare le nuove icone) è usare la finestra CharMap che si ottiene cliccando il pulsante in alto a destra nella finestra di GDyntext. Nella mappa dei caratteri (charmap) potete vedere tutti i caratteri disponibili di un font e potete inserirli nella vostra immagine. In basso a sinistra c'è uno spazio in cui potete vedere a quale tasto corrisponde.

Con GDyntext potrete, inoltre, modificare il formato del carattere, il quale potrebbe rendersi molto più grande di quanto è possibile con lo strumento test. In questo modo potete usare GDyntext anche per editare un carattere in un formato enorme.

Potete, anche, settare il colore del dingbats, ruotare il carattere o determinare dove l'immagine dovrà essere posizionata. Dapprima il colore sarà lo stesso del foreground nel menu principale di The Gimp, ma se successivamente lo cambierete non avrete nessuna conseguenza e potrete scegliere un colore nello stesso tool. L'unico svantaggio di questo tool, per lo meno nel mio computer (sto usando Gimp 1.2.2 su Mandrake 8.0) è che a volte, caricando tutti i font Gimp va in crash.

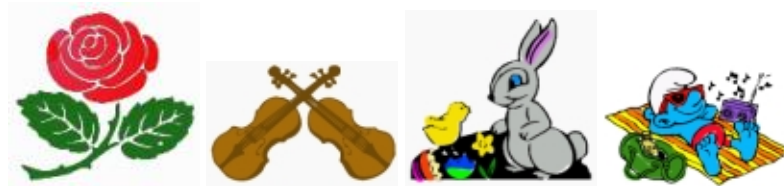
## Per cosa li posso usare?

Probabilmente avrete ormai dato uno sguardo ai vostri dingbats. Sicuramente ci sarà qualche carattere come ad esempio il pianoforte a coda che vorrete usare com'è senza apportargli alcuna modifica:



pianoforte a coda = davysotherdingbats: D, delfino = critters di darrian: v, pinguino = critters di darrian: u

o per alcuni, come ad esempio la rosa, vorrete aggiungere qualche colore:



rosa = davysdingbats: k, violino = davysotherdingbats:5 ,easter = creato da darrian:Q, puffo = Smurf:c

Ma forse non sarete realmente convinti di poter agevolmente creare qualche immagine veramente carina oltre a queste. Ma è davvero facile! Ormai con qualche click di mouse potreste creare delle piccole immagini veramente carine:

## Uso dei gradienti



Spesso un'icona può avere già un bell'aspetto solo ad essere riempita con un gradiente o se si usa un gradiente come sfondo.

Usare i gradienti in Gimp è molto facile. Per ottenere un gradiente con solo due colori scegliete i colori che preferite come background e foreground. Quindi cliccate due volte sul pulsante dei gradienti (nella finestra principale, vedi immagine a destra). Le opzioni di Blend (mescolamenti del colore) potrebbe essere: FG to BG (RGB). Ora tracciate una linea col mouse dal lato destro a quello sinistro dell'immagine e la stessa sarà riempita con un gradiente. Le opzioni di "gradient" determinano il modo in cui il colore del gradiente andrà disposto (per esempio in modo lineare). Al variare della direzione o della lunghezza della linea tracciata col

mouse si influenzerà il modo in cui il gradiente apparirà nell'immagine. Ovviamente potete usare gradienti formati da più di due colori. Cliccate su File (nella finestra principale di Gimp)--->Dialogs--->Gradients e potrete avere una vasta scelta di gradienti. Se voleste usarne uno dovrete solamente cliccare su di esso e selezionarlo. Quindi tornate al pulsante dei gradienti e fate doppio click su di esso. Le opzioni di Blend ora dovrebbero essere "Custom Gradient". A questo punto fate come prima: tracciate una linea col mouse sull'immagine e riempitela col gradiente.

### **Creare gradienti personalizzati**

I gradienti si possono inoltre personalizzare. Per far ciò cliccate nuovamente su File--->Dialogs--->Gradients e scegliete un gradiente che volete personalizzare. Quindi cliccate "Edit". Si apre una nuova finestra. Cliccate qui "Copy Gradient" e chiamatelo come volete. Ora potete vederlo nella lista dei gradienti ma sembra ancora identico all'altro. Dobbiamo modificarlo. Stando nella finestra "Gradient Editor". In basso c'è una grossa striscia con i colori del gradiente. Sotto ancora c'è una linea dove noterete alcuni triangoli. Fra due triangoli neri c'è una sezione e potrete sempre cambiarla. Per rendere più grande la sezione dovete semplicemente trascinare i triangoli al punto in cui volete che stiano. I colori dell'area grigio scuro possono essere cambiati. Cliccate sulla striscia con il pulsante destro del mouse e trattenetelo. Ci son varie opzioni che potrete scegliere: "Left endpoint's color"(ultimo colore a sinistra) e "Right endpoints' color" (ultimo colore a destra). Se ci andate col mouse avrete un cerchio e potrete scegliere un nuovo colore. Il punto finale di una sezione dovrebbe avere lo stesso colore del punto iniziale della sezione adiacente, se volete ottenere un'immagine sfumata. Certamente non è lo stesso per ottenere degli evidenti passaggi di colore. Cliccando su "Blending function for section" potete dire al programma se il colore deve avere passaggi lineari, circolari etc. Cliccando "Split segments at midpoint" potete dividere la sezione in parti più piccole.

Vediamo velocemente qualche esempio:



La tromba è presa dal font davysotherdingbats, al carattere r. Le ho assegnato un gradiente di toni gialli e arancione.(Accertatevi che la tromba sia selezionata, altrimenti tutta l'immagine sarà riempita col gradiente).



Il coniglio nel cappello è preso da critters di darrian, al carattere b, e gli ho assegnato un colore grigio. In un altro livello (layer) ho scelto una tonalità viola e una grigia come gradiente (grigio come colore di primo piano e viola come sfondo). Al centro dell'immagine ho tracciato una linea diagonale da un punto più alto ad uno più basso (verticale alla linea che vedete) della lunghezza del tono più scuro di viola.



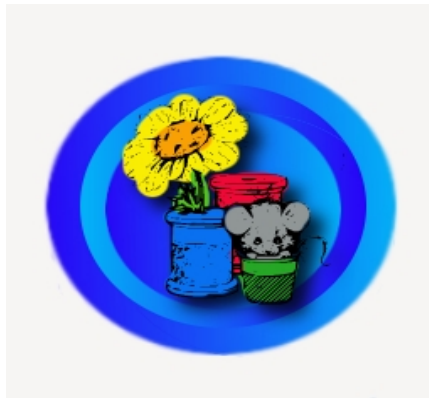
Il girasole è formato da due icone, entrambe tratte dai davysdingbats, caratteru "j" e "e". Ho assegnato al gambo un colore verde, mentre per il fiore ho utilizzato un gradiente di giallo e arancione.

Diamo uno sguardo al risultato del gradiente che ho creato:



Innanzitutto ho creato il testo in circolo. Per far questo dal menu principale ho cliccato Xtns (a destra di File)--> Script Fu --> Logo --> Text in a circle. Qui ho digitato il testo "Come and join the fun" (vieni a divertirti) ma ho lasciato uno spazio prima della prima parola. Altrimenti la prima e l'ultima parola sarebbero risultate attaccate. Ho scelto un raggio di 80 gradi, come angolo di partenza 0 e come angolo di chiusura 360. Per la dimensione del font ho scelto 25 e come font ho scelto Jayne Print. Il colore del testo è il colore di foreground del menu. Ora otterrete una figura nuova, separata. Ho eliminato lo sfondo, aperto un nuovo layer e incollato al suo interno i pinguini. I pinguini sono tratti da critters di darrian. Quindi ho aperto ancora un altro layer e spostatolo in basso rispetto agli altri layers l'ho riempito con il gradiente che ho creato.

Che ne dite di un bottone ?



Ho scelto un blu chiaro e un blu scuro rispettivamente come colori di primo piano e di sfondo. Quindi ho aperto una nuova immagine con sfondo bianco. In un nuovo livello ho selezionato un grosso cerchio con lo strumento di selezione e l'ho riempito con questo gradiente blu tracciando una linea col mouse da sinistra a destra. Ho copiato questo livello e ho ridotto un po' il formato del cerchio nel nuovo layer. Quindi l'ho riempito nuovamente con il gradiente, ma stavolta ho tracciato la linea da destra a sinistra. Ho fatto la stessa cosa per il terzo layer. Ho incollato il cerchio dentro e l'ho ridotto, quindi l'ho riempito col gradiente nuovamente muovendo il mouse da sinistra a destra. Ora in un altro layer sopra a questi ho incollato l'icona con il topo e i fiori (tratto da critters di Darrian, carattere "a"). Quindi ho cliccato con il pulsante destro del mouse su layer Script Fu-->Shadow-->Drop-Shadow.

## Gli Script-Fu

Gli Script-Fu sono script con i quali si possono ottenere effetti con un solo click del mouse che altrimenti richiederebbero molti più passaggi. Per andare su Script-fu si deve cliccare col tasto destro in un'immagine oppure cliccando su Xtns (a fianco di File nella finestra principale di Gimp). Se si richiamano gli script-fu cliccando con tasto destro del mouse sull'immagine si può farli lavorare su immagini già create, mentre richiamare gli script-fu da Xtns permette di creare nuove immagini e determinare il font del testo, il colore da usare e il testo da scrivere.

Vediamo alcune immagini:



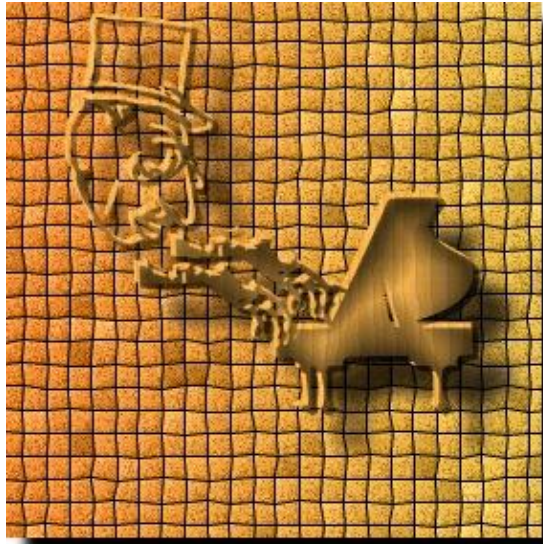
Scegliete la rosa dai davysdingbats, al carattere k, e quindi cliccate col tasto destro del mouse sull'immagine Script fu --> Alpha to Logo--> Chrome.



Scegliete il pianoforte a coda dai davysotherdingbats, al carattere D. Qui io ho usato un formato di 140. Quindi cliccate col tasto destro del mouse sull'immagine Script-Fu-->AlphatoLogo--> gradient bevel.



Scegliete il gatto dai davysotherdingbats, al carattere 0 (zero), e come sopra col click destro selezionate Script-Fu-->AlphatoLogo-->Glossy.



Ho preso il pianoforte dai davysotherdingbats, carattere D, la seconda icona (le mani) dai davysotherdingbats, al carattere 2, ( Potete prendere entrambe le mani e cancellarne una (quella di sinistra) e prendere la mano destra due volte) e la testa è tratta sempre dai davysotherdingbats, al carattere 3 e poi le ho posizionate come potete vedere nell'immagine. Ho eseguito un'immagine speculare delle mani orizzontalmente e cancellato le dita più in alto. Quindi ho selezionato Script-Fu-->AlphatoLogo--> Textured.

Qui ho usato i seguenti parametri:

Border Size (pixels)-dimensioni del bordo :20

Pattern: ho usato un motivo del legno

Mosaic Tile Type - effetto mosaico : Squares

Background Color - colore di sfondo: bianco (Hue: -1, Saturation:0, Value, Red, Green e Blue = 1)

Starting Blend: arancione: qui viene usato il colore impostato come primo piano in Gimp: H=29, S=73, V=91, R=234, G=147, B=61, HexTriplet:#ea933d

Ending Blend: giallo: Hue: 43.76, Saturation: 0.77, Value: 0.92, Red: 0.92, Green: 0.73, Blue: 0.21)

**Aggiungere altri effetti...**





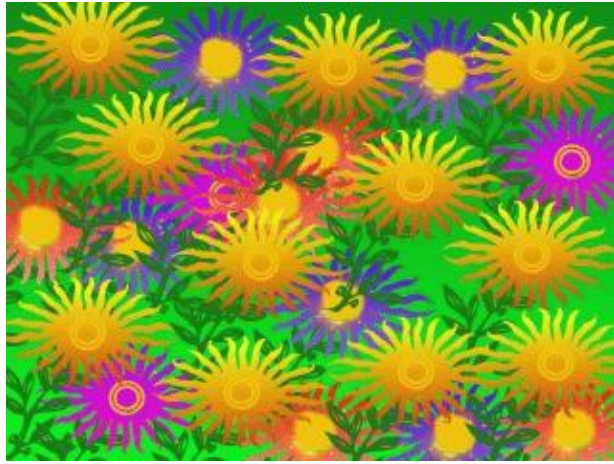
Ho messo tutto quello che vedete nell'immagine. I ballerini e il pianista sono tratti dai davysdingbats, L. Ho cancellato la bandiera dalla testa e le ho dato un colore dipingendone le mani in bianco. Per gli occhi ho selezionato un pennello dalla punta grossa e ho disegnato due punti. Le stelle sono entrambe tratte dallo stesso carattere (dingbats, U) solo che hanno differenti grandezze. Ho incollato la stella su un livello e le ho assegnato il colore. Poi ho aperto un altro layer, copiato e incollato, orientato orizzontalmente e riempito con il secondo colore. Il pianoforte è preso dai davysotherdingbats, D. Il font del testo è amaze. La tastiera del pianoforte è presa dai davysotherdingbats, e. In un layer sottostante a quello della tastiera ho riempito lo spazio in mezzo alla tastiera di bianco. Quindi ho unito i due livelli. Per far questo dovete cliccare sull'icona dell'occhio nel riquadro del layer. Ora è visibile solamente la tastiera del pianoforte. Cliccate col tasto destro del mouse sull'immagine Layers-->Merge i layer visibili e il pianoforte saranno uniti. Quindi di nuovo col tasto destro del mouse clicca su Filters-->Distorts-->IWarp. Qui l'ho deformato con l'opzione move and grow. Ho solo passato su di essa il mouse modificandolo finchè non fosse di mio gradimento. Adesso rendiamo nuovamente visibili gli altri layer cliccando col tasto destro del mouse su Layer-->Merge visible layers. Quindi Script Fu-->Alpha to Logo-->Blended (con i valori di default).



Ho preso un'immagine vuota e ho cliccato su ScriptFu-->Decor-->Add Border (valori di default). Quindi di nuovo ScriptFu-->Alpha to Logo-->Glossy. Poi ho solo aggiunto il gruppetto dei pinguini tratti da critters di darrian, al carattere z.



Ho incollato la tastiera del pianoforte (davysotherdingbats, e) e ho riempito lo spazio di bianco in un nuovo layer e ho unito i due layers (vedi sopra). Poi ho cliccato nel layer della tastiera su Filters-->Distorts-->CurveBend. Con questo comando si possono "disegnare" delle curve alle quali la tastiera dovrebbe conformarsi nella forma. Quindi ho aggiunto un nuovo layer e incollato due gatti all'interno (davysotherdingbats, 0) e dopo averlo ruotato come nell'immagine, ho scelto una tonalità di grigio per aggiungere gli occhi. In seguito ho aggiunto un nuovo livello e l'ho riempito di tanti girasoli (come quelli descritti in questo articolo) nel modo in cui si può vedere dall'immagine. Come sfondo ho scelto un gradiente di blu e verde.



Ho riempito un layer con i girasoli dell'immagine precedente, Ho aggiunto un altro layer sotto, ma questa volta l'ho riempito di girasoli con i fiori di un gradiente rosso . In un altro layer sotto questi ho messo dei girasoli di un gradiente viola e l'ho ripetuto un'altra volta, ma quest'ultima volta il gradiente di riempimento dei fiori è blu. Per i girasoli giallo/arancio e per quelli viola ho riempito il centro del fiore di giallo. I girasoli hanno questa forma, così aggiungete un nuovo layer sotto e riempite lo spazio sottostante il fiore di giallo e otterrete questo risultato. Per quanto riguarda i girasoli blu e rossi ne ho riempito la metà del fiore di giallo (ho dipinto sopra il vecchio colore). Come sfondo ho usato un gradiente verde.



Questa ultima immagine è simile alla precedente. Perciò, dopo aver preso l'immagine precedente, cambiate semplicemente il colore di sfondo mettendoci al suo posto un motivo (pattern) di foglie. Quindi cliccate sul

layer con i girasoli blu, col click destro del mouse sul layer andate su (Warp e parametri di default). Infine ho cancellato qualche gambo che secondo me disturbava la resa finale. E' tutto.

Immagino abbiate tante idee a disposizione per creare immagini molto più belle delle mie.  
Buon divertimento! :-)

## Riferimenti

- Il sito di The Gimp:<http://www.gimp.org>
- Un sito zeppo di buone idee per la grafica bidimensionale: <http://www.webreference.com/graphics>

Webpages maintained by the LinuxFocus Editor team  
© Katja Socher  
"some rights reserved" see [linuxfocus.org/license/](http://linuxfocus.org/license/)  
<http://www.LinuxFocus.org>

Translation information:

en --> -- : Katja Socher <katja/at/linuxfocus.org>  
en --> it: Kikko <kikko/at/linuxfocus.org>

2005-01-10, generated by lfparsr\_pdf version 2.51