

Software libero per la grafica pubblicitaria

(autore: Vittorio Albertoni)

Premessa

La grafica pubblicitaria riguarda la progettazione e la realizzazione di strumenti per la comunicazione visiva di ciò che è e di ciò che fa un'azienda.

Il grafico pubblicitario si occupa di immagine coordinata, crea marchi e logotipi, impagina cataloghi, realizza depliant e brochure, progetta il packaging dei prodotti, realizza manifesti, cartelloni e materiale illustrativo per campagne pubblicitarie o per siti web.

Per esprimere la propria creatività non usa più carta, matita e pennello ma usa il computer.

Penso che si sia cominciato a fare grafica pubblicitaria con il computer nel 1985 con il software Aldus PageMaker, messo in commercio dalla Aldus Corporation per l'Apple Macintosh e successivamente sviluppato ed arricchito da Adobe. Da qui la passata persistente preferenza dei grafici per hardware Mac e software Adobe.

Oggi, sia sul piano dell'hardware sia sul piano del software, abbiamo solo l'imbarazzo della scelta.

In questo manualetto presento alcuni esemplari di software libero che non hanno nulla da invidiare ai più famosi omologhi costosi esemplari commerciali.

Indice

1	LibreOffice Draw	2
2	Scribus	2
3	Krita	3
4	GIMP	4
5	Inkscape	5
6	Wings 3D	5
7	Blender	6

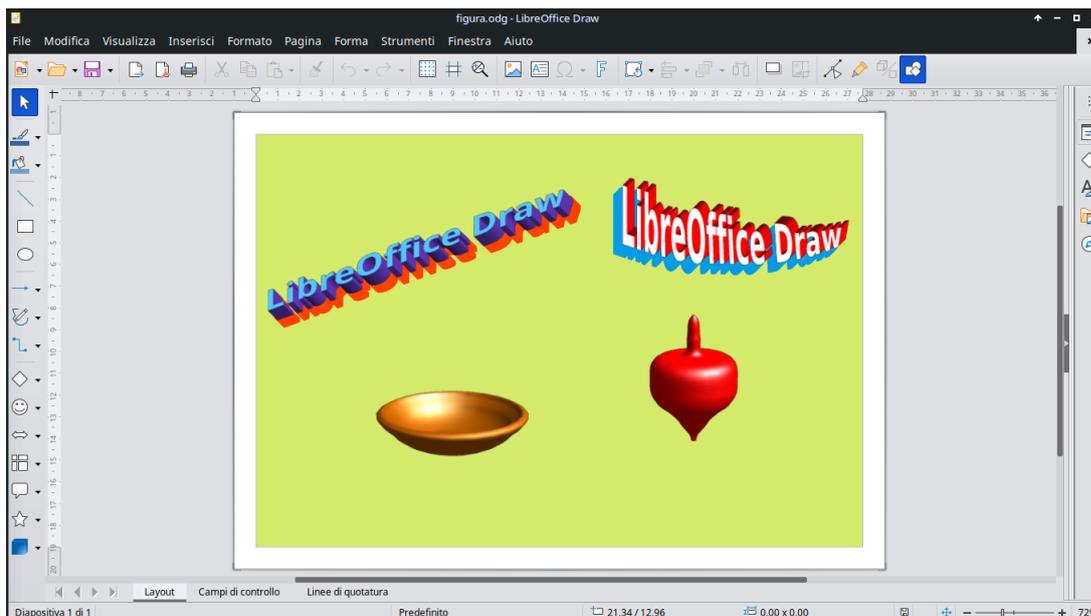
1 LibreOffice Draw

E' forse il meno ricco di funzionalità utili per la grafica pubblicitaria ma fa la sua parte senza complicarci troppo la vita.

Questa scritta è stata prodotta con il modulo Draw della suite per ufficio LibreOffice, gratuitamente disponibile per i sistemi Linux, Windows e Mac.



Questa figura mostra la pagina di lavoro di Draw con cui è stata prodotta insieme ad altre cose.



Vediamo la scritta, insieme ad un'altra, prodotte utilizzando la Galleria fontwork di Draw, accessibile premendo il pulsante  nella barra degli strumenti.

Vediamo un paio di oggetti con effetto tridimensionale ottenuto utilizzando il tool accessibile premendo il pulsante  nella barra degli strumenti.

Moltissime altre cose si possono fare con l'utensileria accessibile dalla barra degli strumenti.

Il lavoro che svolgiamo con Draw lo possiamo salvare innanzi tutto nel formato proprio di default .odg: ciò è indispensabile soprattutto se il lavoro deve essere poi ripreso per correzioni o continuazione.

Una volta definitivo ciò che abbiamo fatto lo possiamo esportare nei formati html, xhtml, PDF, BMP, EMF, EPS, GIF, JPEG, PNG, TIFF e WMF e, solo se si tratta di figure bidimensionali, nel formato vettoriale SVG.

2 Scribus

Scribus è un ottimo strumento per il desktop publishing in tutto e per tutto simile al blasonato e costoso Adobe InDesign.

Disponibile per Linux, Windows e OS X, lo troviamo su <https://www.scribus.net/>, nella pagina del Download.

Chi usa Linux molto probabilmente lo trova installato con il sistema operativo o lo può installare con il Gestore pacchetti della distro.

Se dal sito sopra indicato scegliamo la sezione Scribus-Wiki accediamo ad ampia documentazione in parte disponibile in lingua italiana.

All'indirizzo <http://guide.fchiarelli.it/scribus.pdf> troviamo una piccola guida introduttiva in lingua italiana, un po' datata ma ancora valida.

Su Youtube si trovano molti tutorial filmati, anche in lingua italiana.

Il lavoro svolto con Scribus è esportabile in formato PDF, EPS, SVG e XPS.

Attraverso il formato EPS è possibile scambiare documenti tra Scribus e Adobe InDesign.

3 Krita

Questo quadretto è stato «dipinto» con Krita



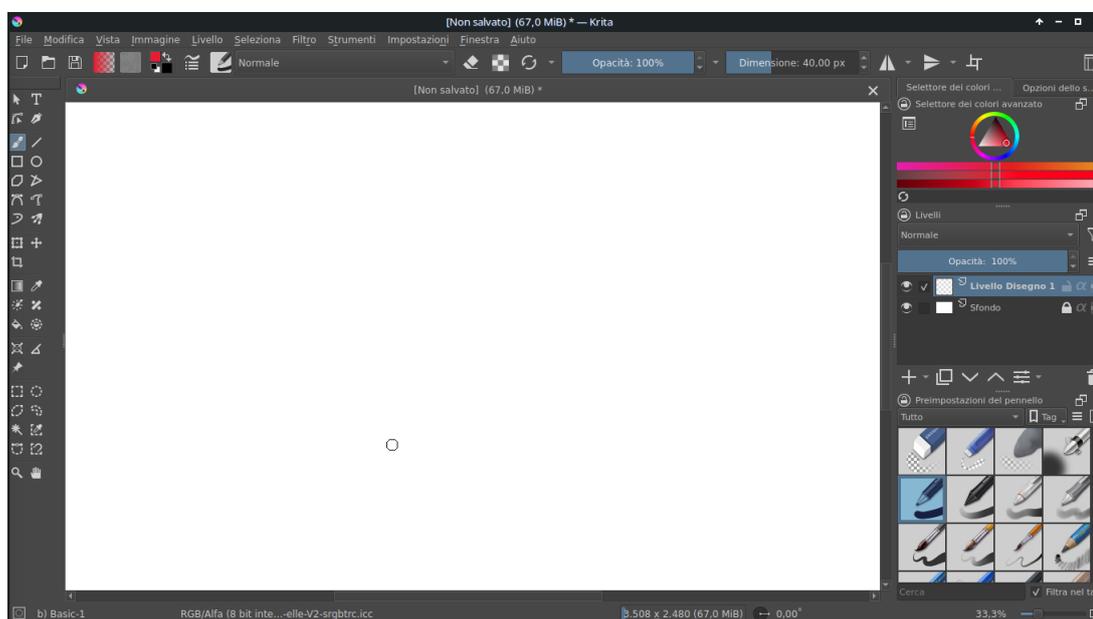
non a caso ritenuto uno dei migliori software per la pittura digitale.

Disponibile per Linux, Mac e Windows, lo troviamo all'indirizzo <https://krita.org/en/>.

La versione corrente è la 5.2.2, rilasciata il 7 dicembre 2023 e per Linux possiamo utilizzare una comoda Appimage.

Versioni correlate all'anzianità della distro Linux sono sicuramente installabili con il gestore programmi.

La finestra di lavoro è questa



C'è chi assimila Krita a Photoshop e a GIMP.

Sicuramente esistono non poche funzioni in comune con questi altri software, ma Krita è nata per la pittura digitale e la sua forza è il ricchissimo parco di pennelli: quelli che si vedono in fondo a destra della finestra di lavoro sono solo una piccola parte e si possono vedere tutti scorrendo il cursore sulla destra.

Ovviamente Krita da il meglio di sé lavorando con il pennello se utilizziamo una tavoletta grafica sensibile alla pressione: basta che ne scegliamo una riconosciuta dal sistema operativo su cui lavoriamo.

In verticale sulla sinistra abbiamo invece una grande quantità di strumenti di disegno per il mouse.

Col tempo Krita si è arricchita di una funzione per generare animazioni: il relativo spazio di lavoro è raggiungibile da menu **FINESTRA** ▷ **SPAZIO DI LAVORO** ▷ **ANIMATION**.

Krita produce immagini raster ma dalla versione 4 è anche possibile produrre immagini vettoriali.

Per farlo dobbiamo aggiungere un livello vettoriale agendo nel menu che si apre cliccando sul triangolino sulla destra del simbolo + che si trova nella finestrella dei livelli, sulla destra, sopra quella dei pennelli.

Ovviamente le immagini vettoriali non possono essere prodotte da pennello ma solo da testo, dallo strumento calligrafia o da uno strumento di disegno.

Il salvataggio dell'immagine vettoriale prodotta avviene agendo da menu **LIVELLO** ▷ **IMPORTA/ESPORTA** ▷ **SALVA LIVELLO VETTORIALE COME SVG...**

A parte la produzione vettoriale, il lavoro fatto normalmente in grafica raster è salvabile in tutti i formati grafici esistenti.

Da menu **AIUTO** ▷ **MANUALE KRITA** accediamo ad un ottimo manuale in lingua italiana e su Youtube troviamo tutorial filmati, anche in lingua italiana.

4 GIMP

Sta per GNU Image Manipulation Program e si pronuncia Ghimp.

E' il contraltare libero del software commerciale Adobe Photoshop e in molti sostengono sia migliore di questo.

Insuperabile per il ritocco e la manipolazione di immagini fotografiche si presta alla realizzazione di immagini raster grazie ad una dotazione di pennelli non proprio a livello di Krita ma quasi.

Lo troviamo all'indirizzo <https://www.gimp.org/>, dove è disponibile per il download la versione 2.10.36 rilasciata il 7 novembre 2023 per i sistemi Linux, Mac e Windows.

All'indirizzo <https://docs.gimp.org/2.10/it/> si trova un manuale completo e ben fatto in lingua italiana.

Per il ritocco fotografico e la manipolazione delle immagini, fotografiche e non, ha una ricca serie di funzioni che consentono di ottenere innumerevoli effetti.

Molte di queste sono programmate con il linguaggio Scheme (si tratta dei così detti Script-fu) e GIMP contiene un editor e un interprete di questo linguaggio, in modo che l'utente possa creare funzioni da lui stesso concepite per estendere le potenzialità del software.

Peccato che per fare queste cose si debba conoscere un linguaggio, dialetto del linguaggio LISP, non proprio tra i più facili da apprendere e da utilizzare.

Previ laboriosi adattamenti a carico dell'utente si potrebbe utilizzare il linguaggio Python.

Da questo punto di vista è meglio Photoshop, che ci consente di fare queste cose con il linguaggio Javascript.

Comunque sono talmente tali e tante le cose che possiamo fare senza estensioni che questo è un problema assolutamente secondario.

GIMP lavora solo in grafica raster, riconoscendo e trattando tutti i relativi formati. Può importare immagini vettoriali (file con estensione .svg) ma, una volta importate, le tratta come immagini raster e come tali le può salvare ed esportare.

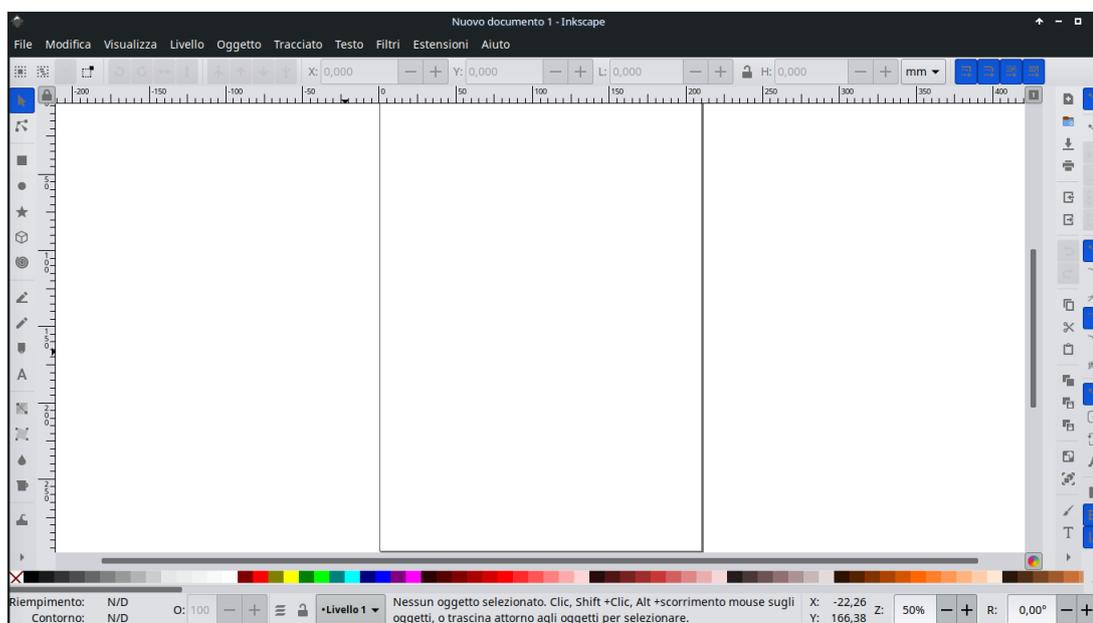
5 Inkscape

È un software libero di grafica vettoriale basato sul formato Scalable Vector Graphics (SVG), contraltare del software commerciale Adobe Illustrator.

All'indirizzo <https://inkscape.org/> troviamo l'ultima versione, nel momento in cui scrivo la 1.3.2 rilasciata il 26 novembre 2023, per Linux, Mac e Windows.

Per Linux è disponibile una comoda Appimage e versioni correlate all'anzianità della distro sono sicuramente installabili con il gestore programmi.

La finestra di lavoro è questa



Nella barra verticale di sinistra abbiamo tutti gli strumenti per la creazione di immagini vettoriali composte da figure geometriche ben definite o da testo. Un surrogato del pennello che troviamo negli editor di immagini raster può essere lo strumento per linee calligrafiche, contrassegnato dall'icona .

Per realizzare immagini vettoriali partendo da immagini raster altrimenti generate o da fotografie possiamo importare l'immagine originale e ricalcarne i contorni da vettorizzare manualmente con uno degli strumenti di disegno di linee oppure ricorrendo alle procedure automatiche avviabili da menu TRACCIATO ▷ VETTORIZZA BITMAP..., una a scansione unica ed una a scansioni multiple, a seconda delle difficoltà e dei risultati che si vogliono ottenere. Ben sapendo che non esiste uno strumento in grado di vettorizzare con precisione una fotografia del Duomo di Milano con le sue guglie.

È comunque noto che il formato vettoriale è utile per realizzare scritte o loghi geometricamente ben stagliati che debbano essere riprodotti con nitidezza in gigantografia, anche con migliaia di ingrandimenti, e per archiviare il tutto su file di dimensione risibile.

Da menu AIUTO possiamo accedere al manuale completo e ad una serie di tutorial ben fatti. Purtroppo la traduzione italiana di tutta la documentazione è molto parziale.

6 Wings 3D

I software visti finora lavorano su due dimensioni. Solo Libre Office Draw, a modo suo, ci offre la possibilità di lavorare con effetti tridimensionali.

Ma per la tridimensionalità abbiamo ben altro.

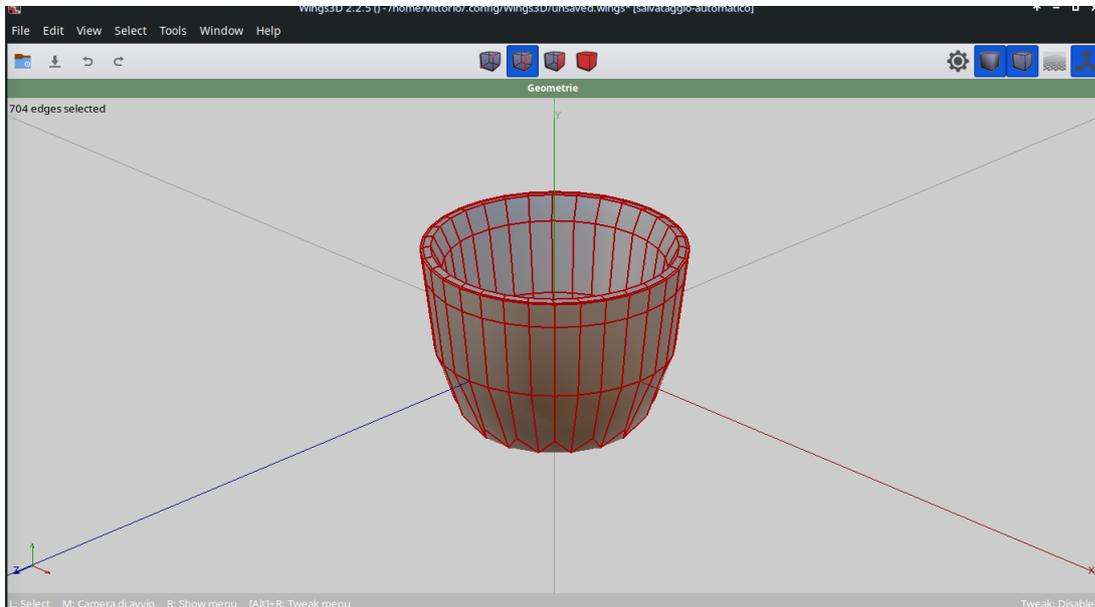
Wings 3D è un modellatore poligonale per la definizione e la suddivisione di modelli tridimensionali, che, nella complessità di uso dei software della specie, è forse il più facile.

Sicuramente è il più leggero in termini di esigenze di potenza elaborativa.

Lo troviamo all'indirizzo <http://www.wings3d.com/>, disponibile per Linux, Mac e Windows.

Chi usa Linux lo trova molto probabilmente nel repository della distro e lo può installare con il gestore dei programmi.

Purtroppo la documentazione è molto frammentaria e il manuale più recente e completo, in lingua inglese, si può trovare all'indirizzo <https://sourceforge.net/projects/wings/files/manual/1.6.1/>. Qualche dimostrazione filmata sul suo utilizzo si trova su Youtube, anche in lingua italiana. Questa è la finestra di lavoro

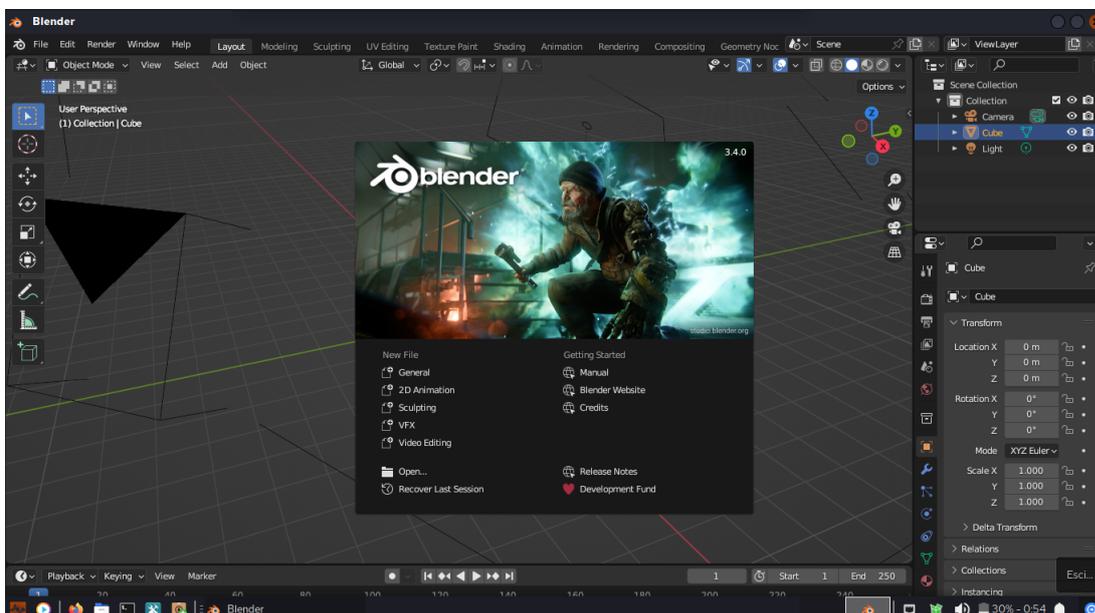


e vi è mostrata una selezione per spigoli durante la modellazione di un vaso.

Wings 3D fornisce tutti gli strumenti di modellazione di base come spostamento, scala, rotazione, estrusione, taglio, saldatura, smusso e ponte, nonché alcuni degli strumenti più avanzati come sweep, taglio piano, intersezione, inserimento, piegatura, circolarità e taglio. Lo strumento AutoUV consente di mappare le texture sui modelli ed esportarle per la pittura e la texturizzazione. Ci sono anche funzionalità di ritocco e scultura per una modellazione ancora più dettagliata.

7 Blender

Dalla relativa semplicità di Wings 3D alla complessità di Blender



che è il massimo del software libero nel campo della modellazione tridimensionale, con un immenso spettro di strumenti e moduli disponibili.

Non sfigura nel confronto con i blasonati software commerciali Maya e 3DS Max di Autodesk.

Troviamo Blender all'indirizzo <https://www.blender.org/>.

Dalla pagina del DOWNLOAD possiamo scaricare la versione che ci interessa, presente in varie forme per tutti i sistemi operativi Linux, Mac e Windows.

La versione corrente nel momento in cui scrivo è la 4.0.2 rilasciata il 5 dicembre 2023.

Chi usa Linux trova installato Blender insieme al sistema operativo nelle distro orientate alla multimedialità. Blender si trova comunque nel repository di tutte le distro Linux e può essere installato con il gestore dei programmi.

Blender fa moltissime cose ma per farle tutte bene richiede una potenza elaborativa non comune: processore a 64 bit 8 core, 32 GB di RAM, display 2560x1440, mouse a tre pulsanti o pen tablet, 8 GB VRAM nella scheda grafica. Per fare le cose meno impegnative potrebbero anche bastare 8 GB di RAM.

La documentazione disponibile è ottima, con molti passi tradotti in italiano, ed è accessibile aprendo la pagina SUPPORT del sito di Blender.

Su Youtube, oltre al canale ufficiale, troviamo parecchi tutorial anche in italiano.

Qualcuno ha definito Blender un coltellino svizzero a tutto tondo per la modellazione e l'animazione 3D.

Ma non fa solo quello: con Blender possiamo fare anche animazione 2D e possiamo montare filmati contenenti le nostre animazioni, anche unendole ad altre videoclip, grazie ad un editor video incorporato.

Blender utilizza un proprio formato di file, con estensione `.blend`, difficilmente accessibile da altri programmi, ma ha tutti gli strumenti di conversione da e verso numerosi formati per applicazione 3D, come Wings 3D, 3DS Max, LightWave 3D e quanti altri.