

Easy crayon effect with G'MIC - Tutorial by Asganafer on Gimp Chat Dec. 04 2016 in Italian

Translation to English done via Google Translator by Mainah_Ayuh Dec. 04 2016

Italian Language in **bold black**.

English language in **bold red**.

Images utilized in tutorial can either be downloaded from Asganfer's Website at the following link - <http://www.asganafer.it/effetto-pastello/>

Or they are included at the end of this tutorial.

Effetto pastello

Ciao a tutti amici di Gimp,

oggi vedremo insieme come realizzare un effetto pastello tramite il famoso e potente strumento G'MIC.

Prima di incominciare scarichiamo questi materiali:

G'MIC (Guida installazione Linux – Guida Installazione Windows)

Deserto

Nave

Carta

Ora possiamo incominciare aprendo l'immagine del deserto:

pastel effect

Hello to all friends of Gimp,

Today we will see together how to make a pastel effect by the famous and powerful G'MIC tool.

Before we start we download these materials:

G'MIC (Linux Installation Guide - Windows Installation Guide)

Desert

Ship

Paper

Now we can start opening up the image of the desert:



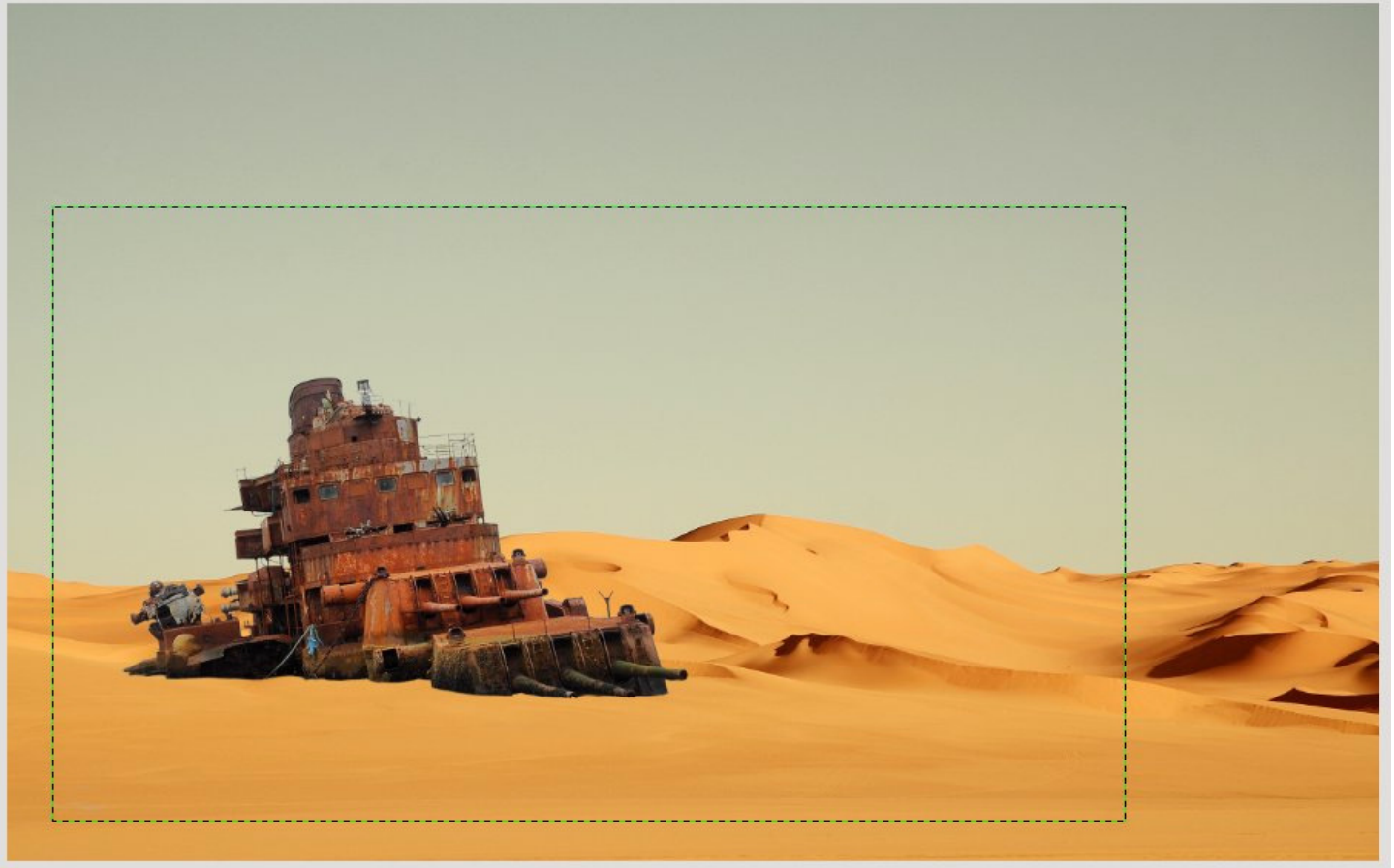
Ora clicchiamo su File-> Apri come livello ed importiamo l'immagine della nave abbandonata in mezzo al mare.

Now click on File-> Open as layer and import the image of the abandoned ship in the sea



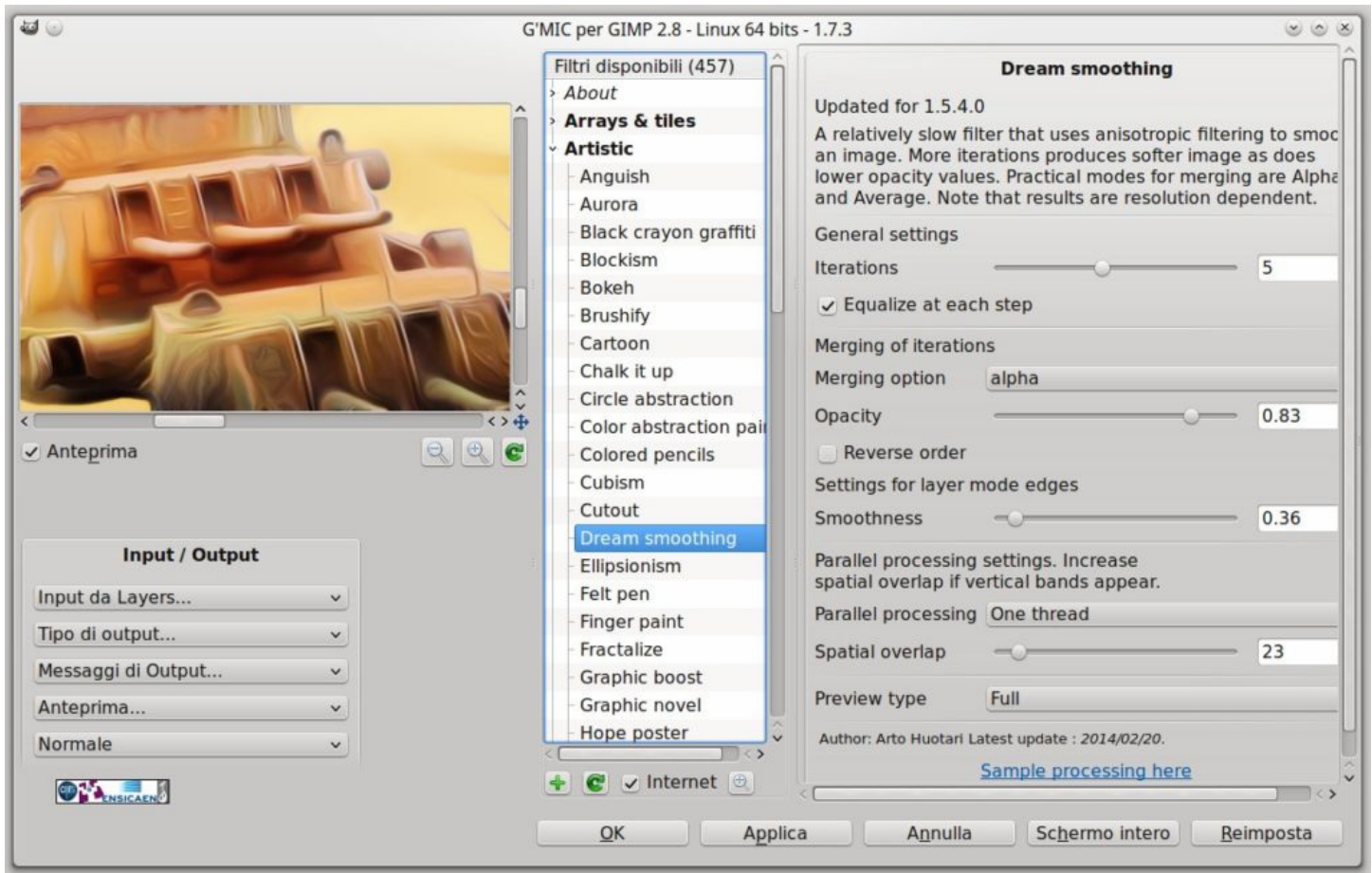
Ora dobbiamo aggiungere una maschera di livello sulla nave per eliminare tutto il contorno, facciamo quindi Tasto destro-> Aggiungi maschera di livello. Scontorniamo la nostra immagine, dopodichè se siamo soddisfatti la posizioniamo mentre se vogliamo cambiare le dimensioni potremo fare riferimento allo strumento ridimensiona

Now we need to add a layer mask on the ship to eliminate the whole outline, so do destro- key> Add Layer Mask. We scontorniamo our image, after which we are satisfied if we position the while if we want to change the size we refer to the scale tool.



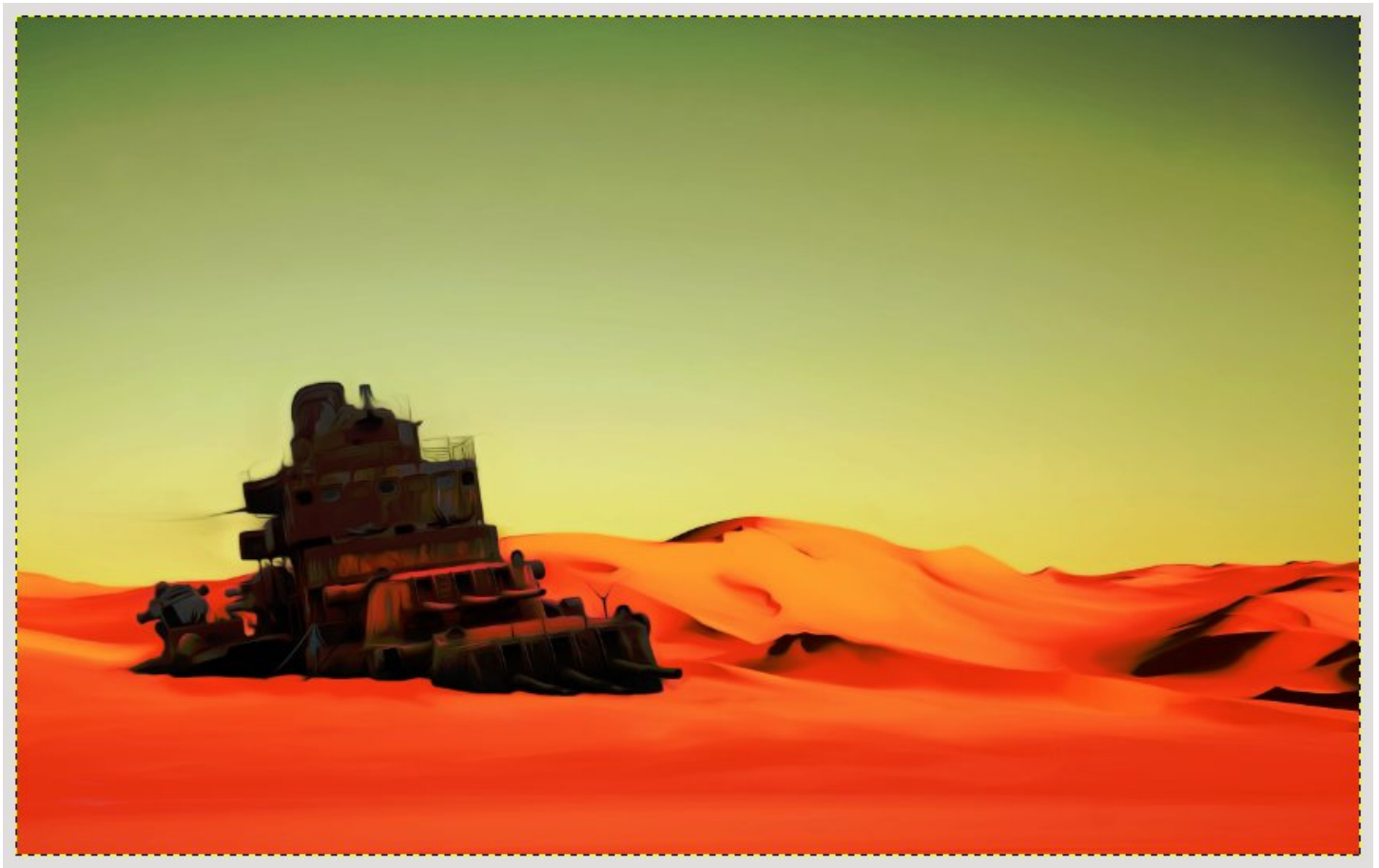
A questo punto abbiamo bisogno di un'immagine unica che comprenda tutto il nostro disegno e potremmo procedere in due modi: o uniamo tutti i livelli in un livello unico oppure facciamo tasto destro su un qualsiasi livello e clicchiamo Nuovo dal visibile. Questa funzione crea un livello con "l'immagine finale" ed è sicuramente meglio rispetto alla prima perchè in caso volessimo effettuare delle modifiche o spostare la nave non potremmo farlo. Procediamo quindi con il secondo metodo e lo ripetiamo per 5 volte (per avere 5 immagini uguali del nostro disegno). Fatto ciò selezioniamo il livello più in basso ed apriamo Filtri-> G'MIC-> Artistic-> Dream Smoothing ed impostiamo i parametri come da immagine.

At this point we need a unique image that includes all our design and we may proceed in two ways: either we join all layers into a single layer, or do right-click on any level and click New From Visible. This function creates a level with "the final image" and is definitely better than the first because if we want to make changes or move the ship we could not do it. Then we proceed with the second method and we repeat 5 times (5 to have identical images of our design). Having done this we select the lower level and open Filters-> G'MIC-> Artistic-> Dream Smoothing and set the parameters as in the image ..



L'ultima delle 5 immagini risulterà come l'immagine sottostante:

The last of the five images will look like the image below:



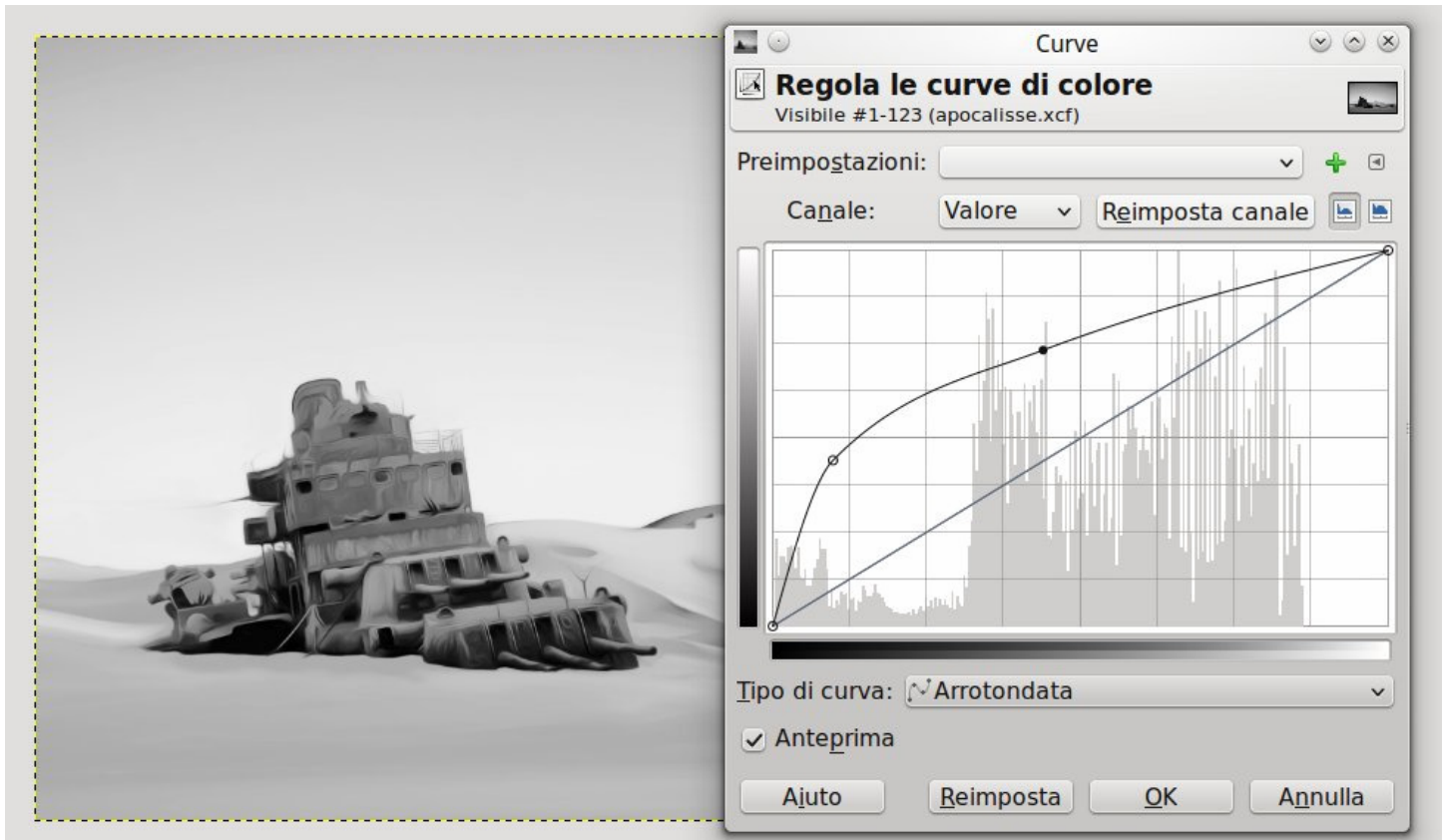
A questo punto desaturiamo l'immagine in modo da avercela in bianco e nero e per farlo andiamo su Colori-> Desaturazione.

At this point desaturiamo the image to be angry in black and white and to do that we go on Colors-> Desaturate.



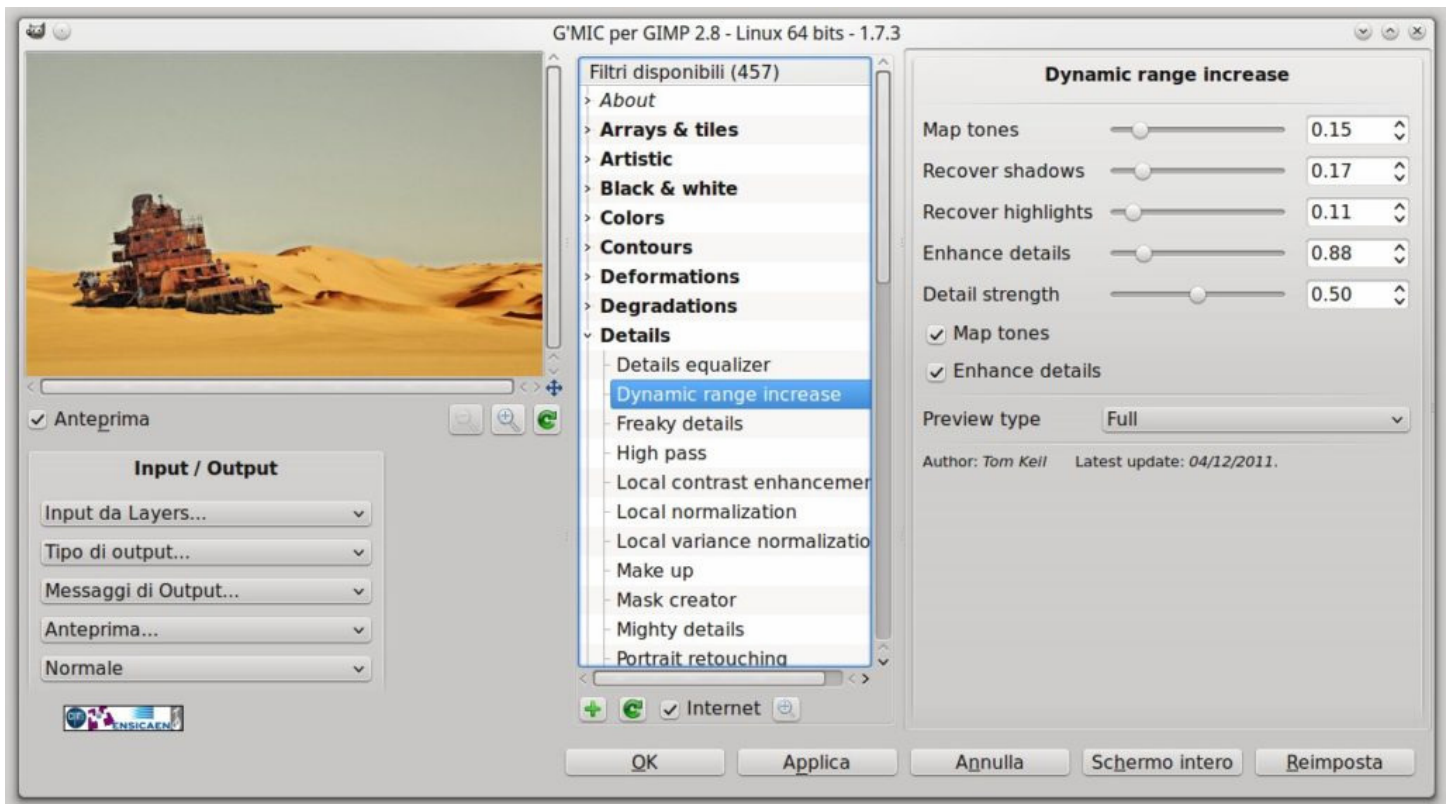
Noterete che l'immagine è un po' scura, cosa possiamo fare quindi per renderla più chiara? Possiamo utilizzare le curve di livello che troviamo in Colori-> Curve. Questo strumento ci permette di regolare (ora che l'immagine è in bianco e nero) i livelli di chiaroscuro spostando semplicemente la curva che troviamo disegnata.

You will notice that the image is a little dark, so what can we do to make it more clear? We can use the contour lines that are in Colors-> Curves. This tool allows us to adjust (now that the image is in black and white) the levels of light and shade by simply moving the curve that we designed.



A questo punto possiamo procedere con il prossimo effetto sulla penultima immagine creata all'inizio, sempre su G'MIC andiamo su Details-> Dynamic Range Increaser con i parametri settati come da immagine.

At this point we can proceed with the next effect on the penultimate image created at the beginning, always on G'MIC go on Details-> Dynamic Range increaser with parameters set as in the image.



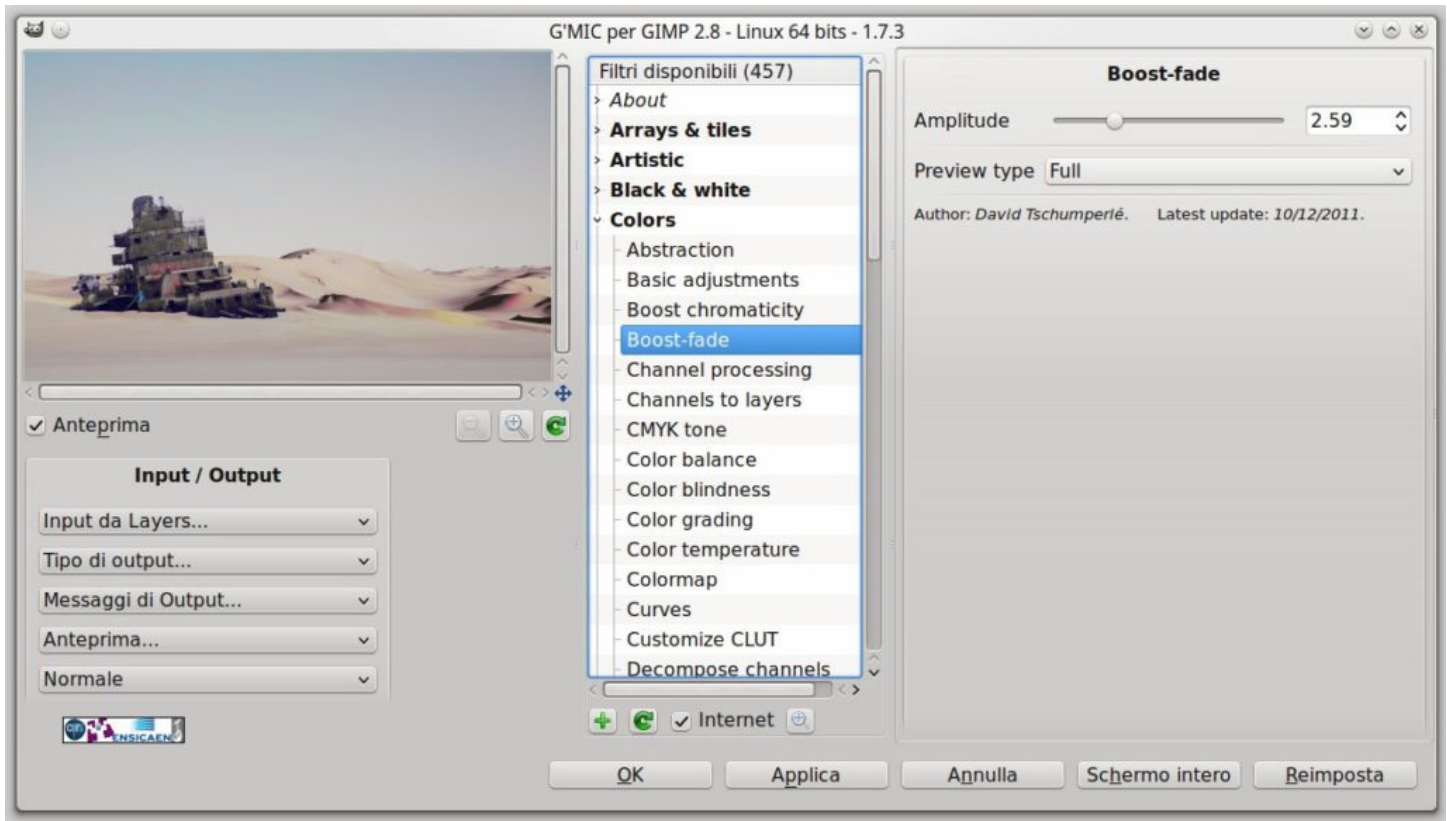
Impostiamo la modalità del livello a Colore e quello che otterremo con questo effetto sul livello sarà questa immagine. Praticamente abbiamo Colorato l'immagine di prima, colorata in bianco e nero.

We set the layer mode to Color and what they will get with this effect on the level will be this. Practically we Tinted image of the first, colored in black and white.



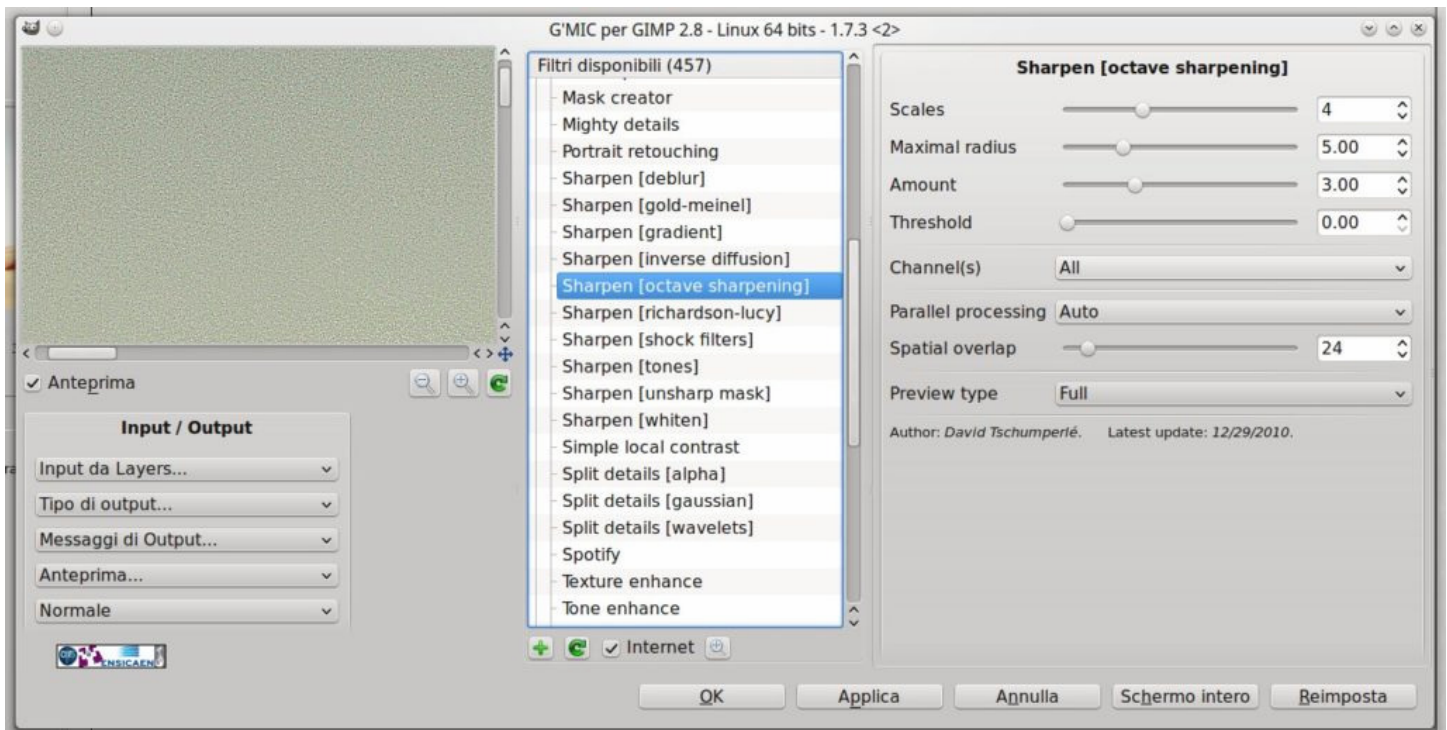
Posizioniamoci sul terzo livello ora e applichiamo l'effetto Boost-fade nella sezione Colors. Clicchiamo sull'ok ed impostiamo anche per questo livello la modalità da Normale a Colore.

Positioned on the third level now, and we apply the Boost-fade effect in the Colors section. Click the OK and also we set for this level from the color Normal mode.



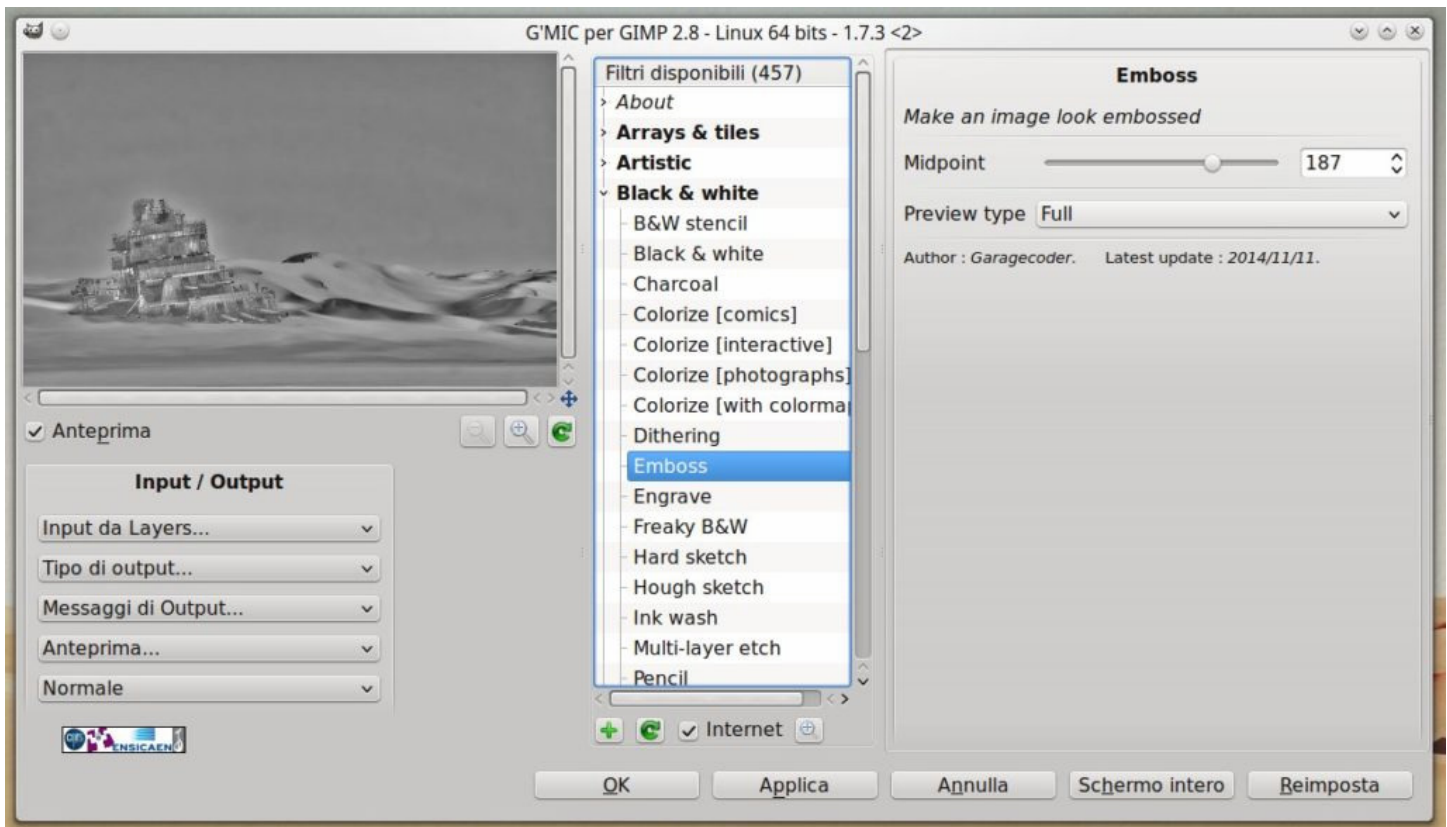
Ora selezioniamo il penultimo livello ed impostiamo l'effetto **Sharpen – octave sharpening** per enfatizzare meglio i contorni. Impostiamo la modalità del livello a Schermo e l'opacità 50.

Now select the second-highest level, and we set the **Sharpen effect - octave sharpening** to better emphasize contours. We set the layer mode to Screen and the opacity 50.



Sul primo livello invece impostiamo l'effetto Emboss nella categoria black and white. Per questo livello impostiamo la modalità del livello a "Solo toni chiari" e l'opacità a 50.

On the first level instead we set the Emboss effect in the category black and white. For this level we set the layer mode to "Lighten only" and the opacity to 50



Alla fine di tutto l'ordine dei livelli sarà il seguente:

- 1) Emboss
- 2) Sharpen – octave sharpening
- 3) Dynamic Range Increaser
- 4) Boost Fade
- 5) Dream Smoothing

L'effetto che otterremo a questo punto sarà questo:

At the end of the whole order of the levels will be as follows:

- 1) Emboss**
- 2) Sharpen - sharpening octave**
- 3) Dynamic Range increaser**
- 4) Boost Fade**
- 5) Dream Smoothing**

The effect that we will get to this point will be this:



Dove viene fatto un disegno a pastello? Su un foglio di carta, apriamo quindi come livello l'immagine della carta scaricata ad inizio tutorial, la posizioniamo sopra a tutti i livelli ed impostiamo l'opacità a 70 e la modalità del livello a Moltiplicatore.

L'effetto finale sarà il seguente, bello vero?:

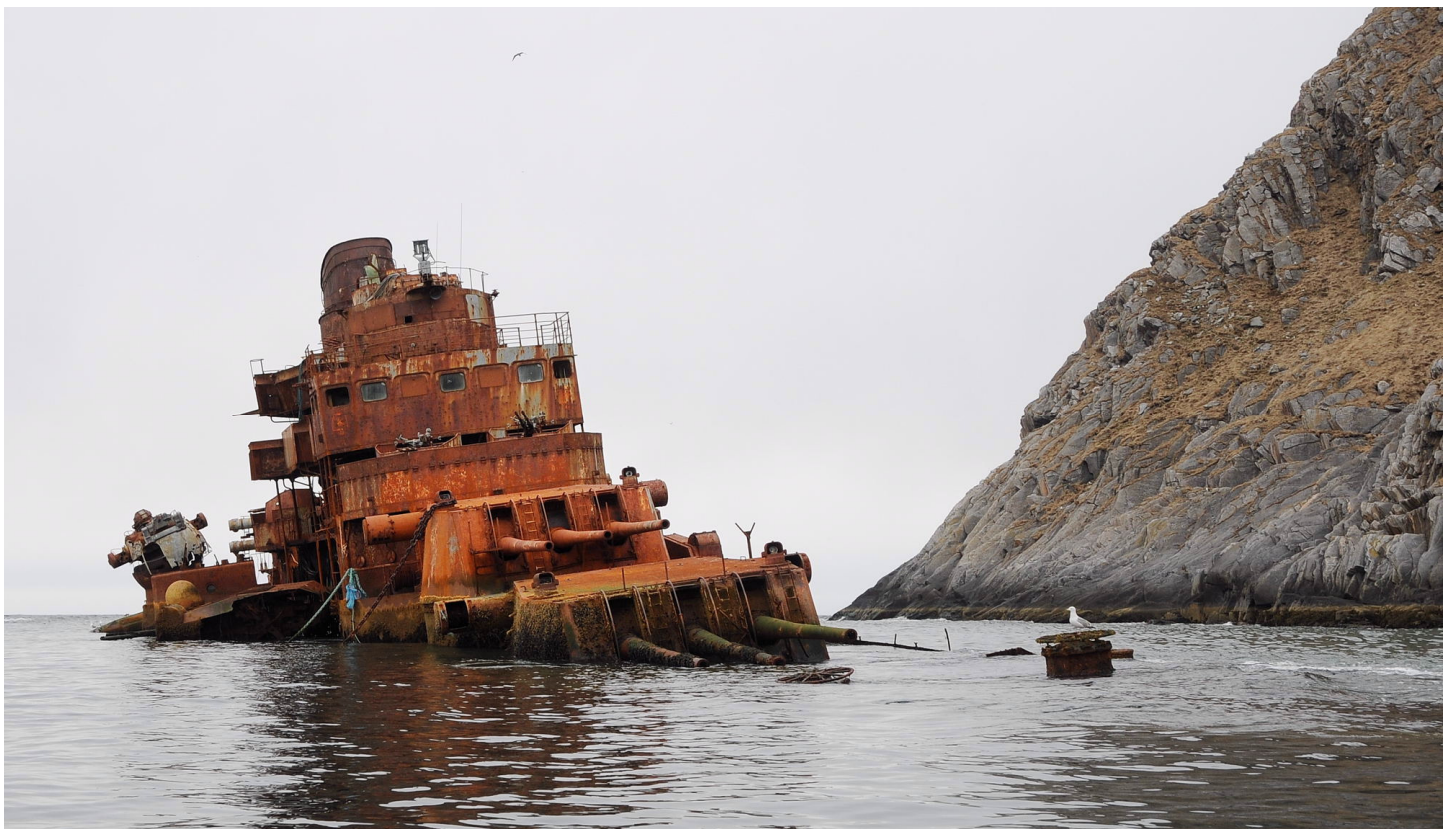
Where it made a pastel drawing? On a sheet of paper, then we open the image as a layer of paper discharged at the beginning of the tutorial, we place the above at all levels and we set the opacity to 70 and the level in Multiplier mode. The final effect will be as follows, beautiful true?:



DESERT IMAGE



SHIP IMAGE



PAPER IMAGE

