

Primo MapTutorial - Disegnare una Coastline!

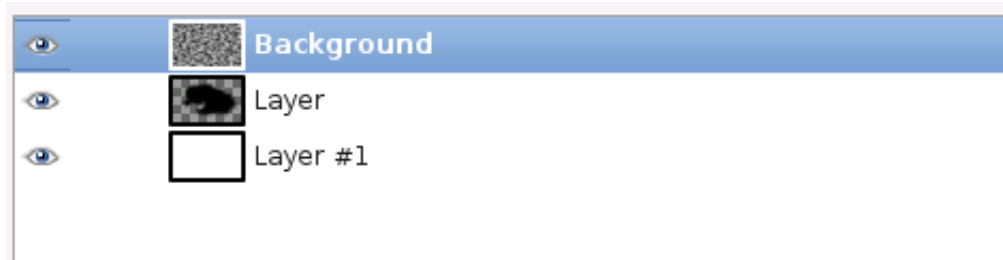
Artwork di Copertina di [ReneAigner](#)

Benvenuti in questo primo appuntamento con **MapTutorial by Alessandro Favarotto**, un insieme di concisi e diretti tutorial per creare le vostre *mappe personalizzate* tramite **Gimp**, il famigerato [software freeware open source](#). Il tutorial potrà anche essere replicato su altri software, come **Photoshop**: basterà porre attenzione ai comandi indicati e andare alla ricerca dei corrispettivi, operazione non troppo complessa giacché spesso questi software condividono termini e comandi.

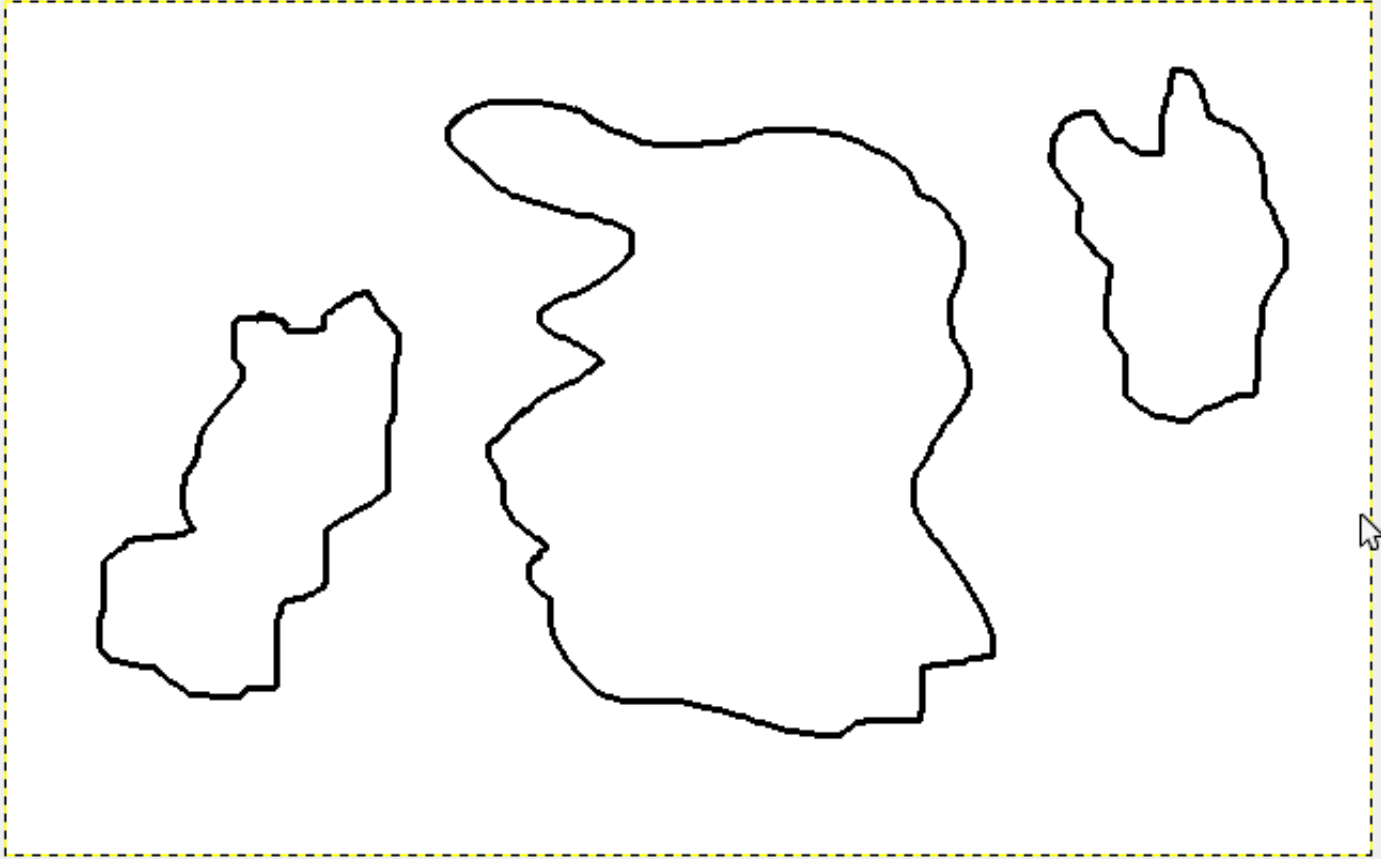
Ogni episodio ci porterà alla scoperta di un insieme di passaggi con cui ricreare determinate parti di una mappa. Oggi iniziamo con la linea delle coste!



Crea una nuova immagine con sfondo bianco. (Se utilizzate photoshop, assicuratevi di aver creato un documento di larghe dimensioni, ovvero almeno 1500 di altezza e 2700 di larghezza!).



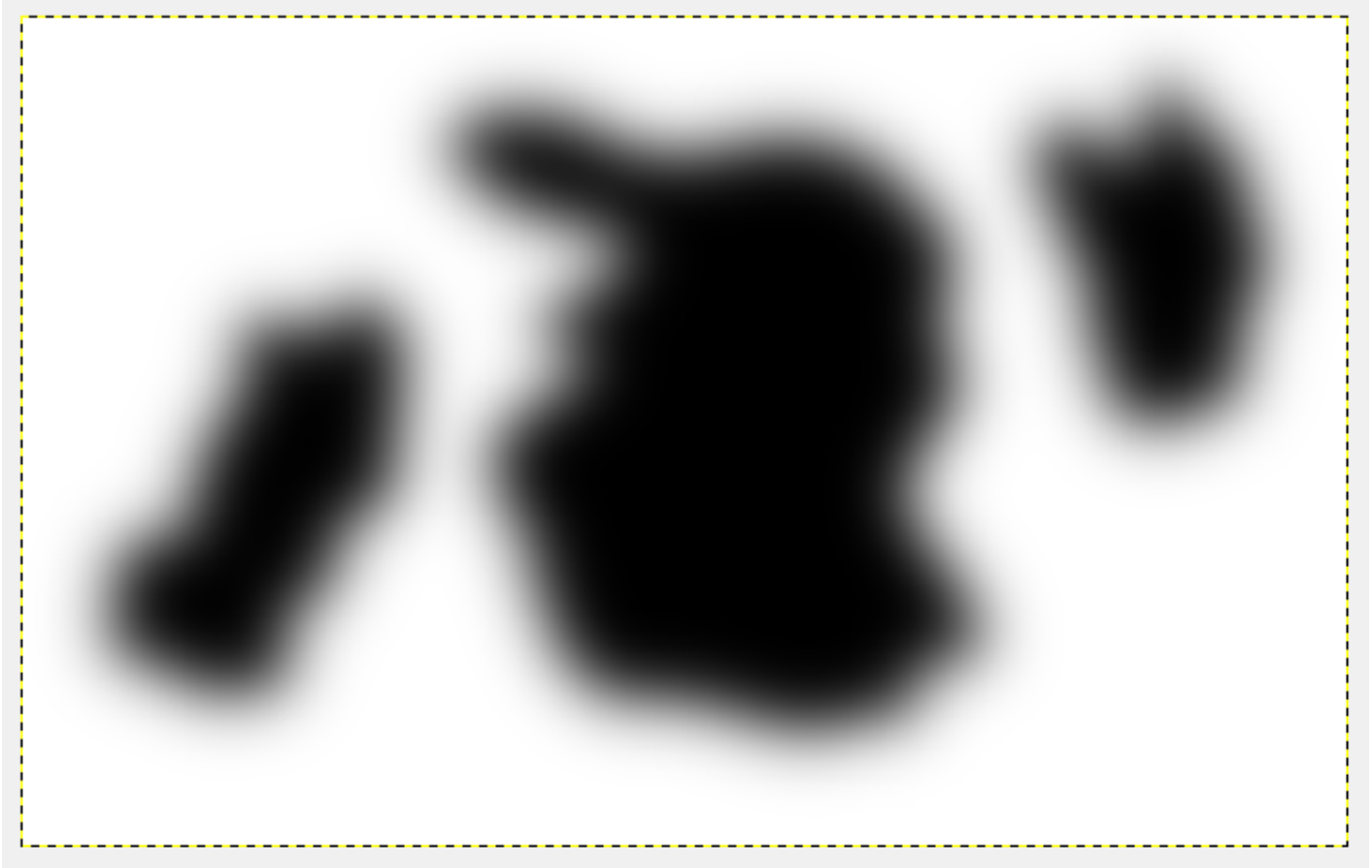
Assicuratevi di avere un livello o layer bianco in fondo a tutti *se hai creato le coste su un livello trasparente*, come nell'immagine. **FONDAMENTALE!** Altrimenti procedendo nel tutorial non avrete lo stesso risultato visivo delle immagini. Lo chiameremo "Sfondo Bianco".



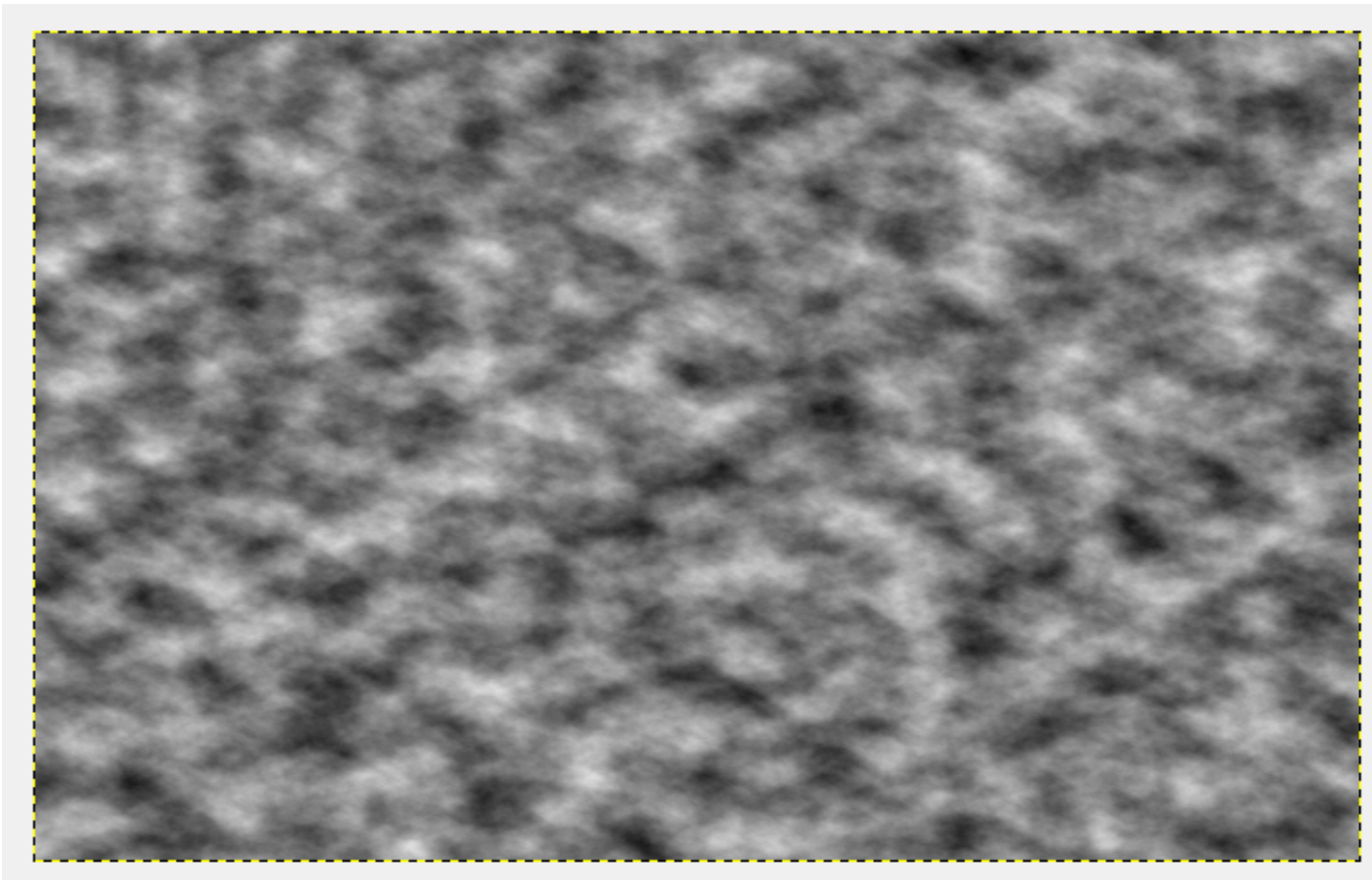
Disegna delle sagome che dovrebbero rappresentare le terre emerse, non importa se non sono precise. Chiameremo questo Livello "Terre Emerse".



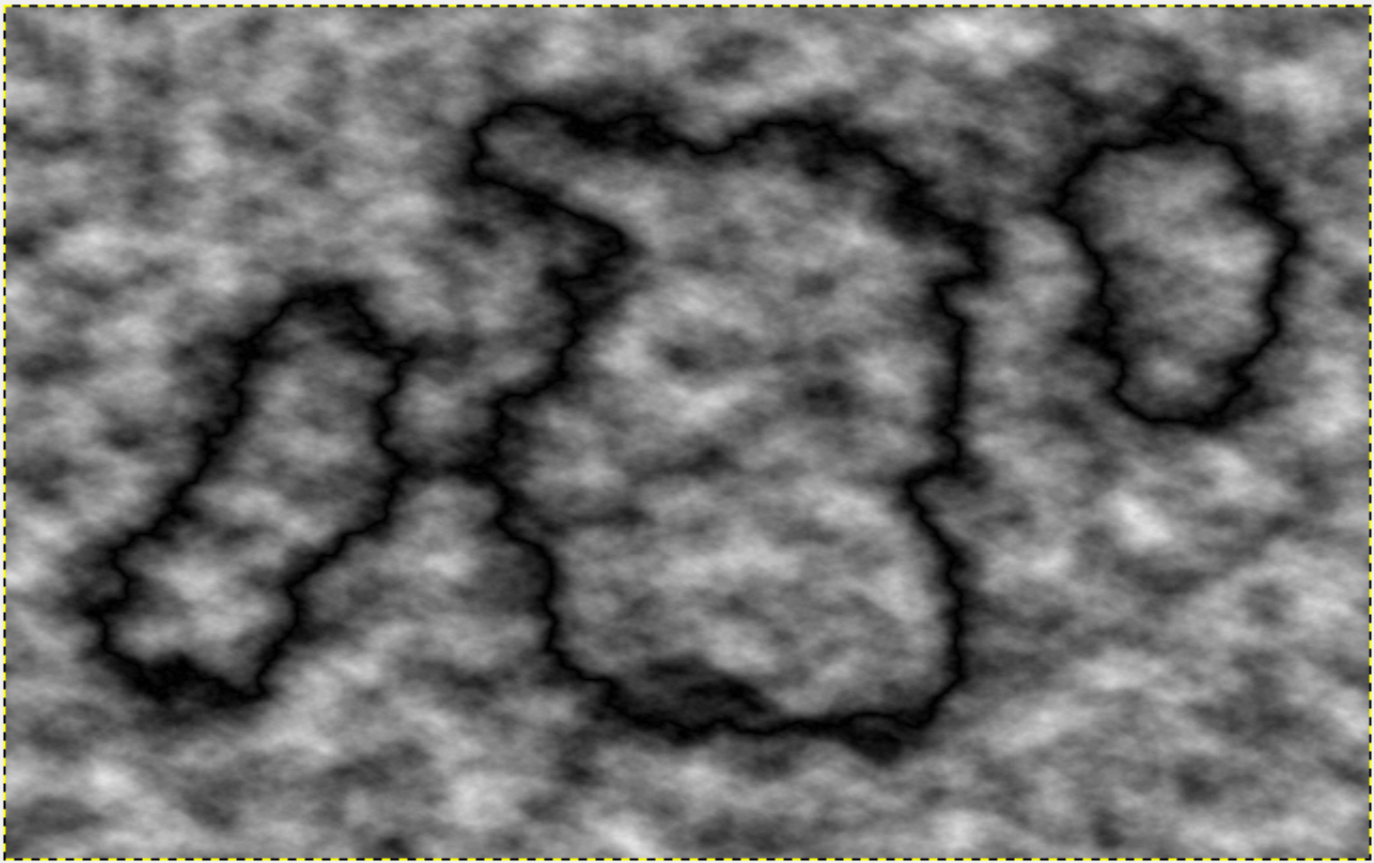
Utilizzando lo strumento Bacchetta Magica (Photoshop) o Selezione Fuzzy, clicca sulla parte bianca esterna alle sagome, va su Selezione -> Inverti, per invertire la selezione e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sul colore nero, presente nella barra degli strumenti di sinistra, trascinalo sulla parte selezionata e rilascia il pulsante. In questo modo riempirai le sagome di colore nero. (Se hai Photoshop basta andare in Modifica > Riempi > Colore... e scegliere nero).



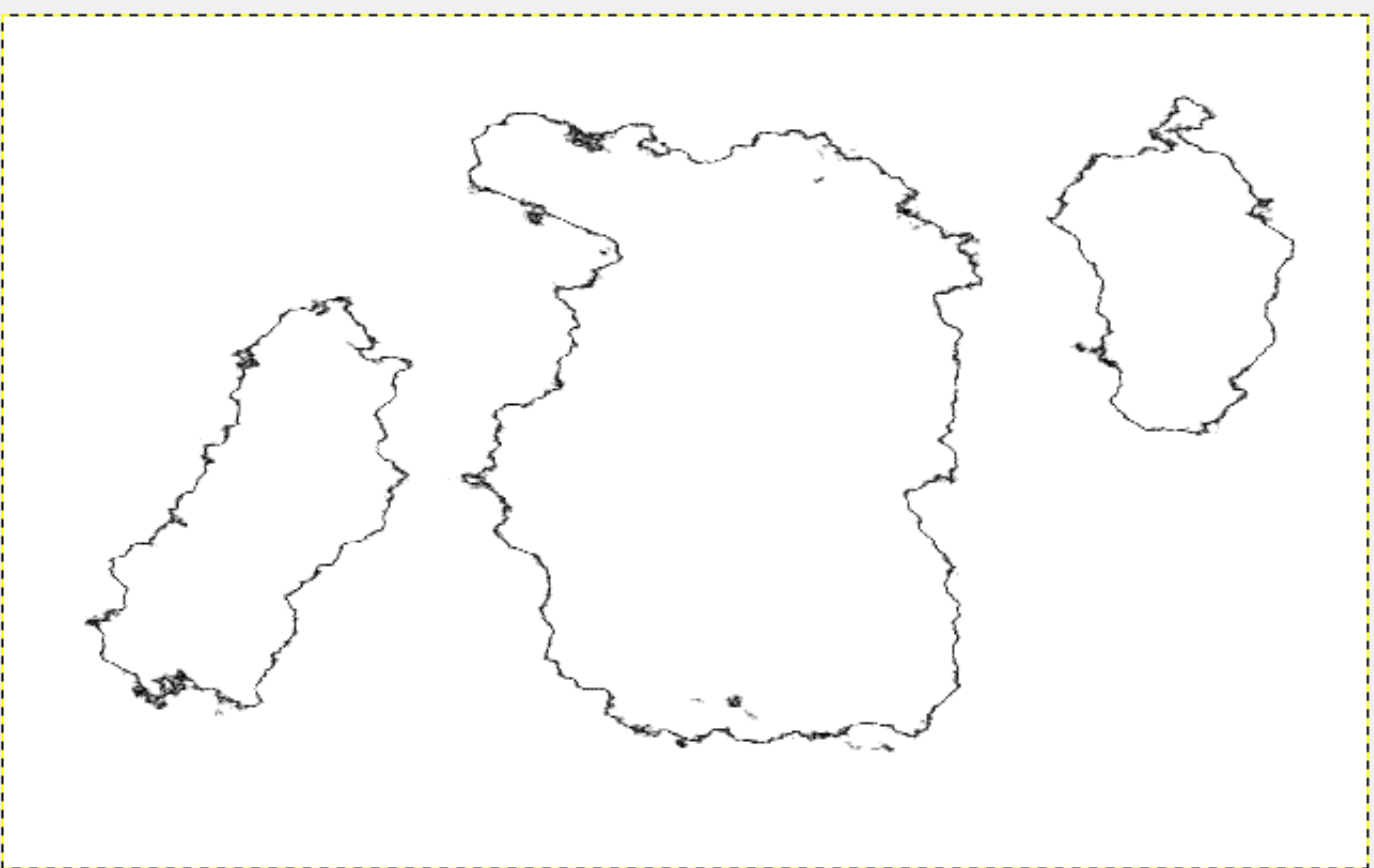
Applica una sfocatura all'immagine: Filtri > Sfocature > Gaussiana > Raggio di Sfocatura 50 px.



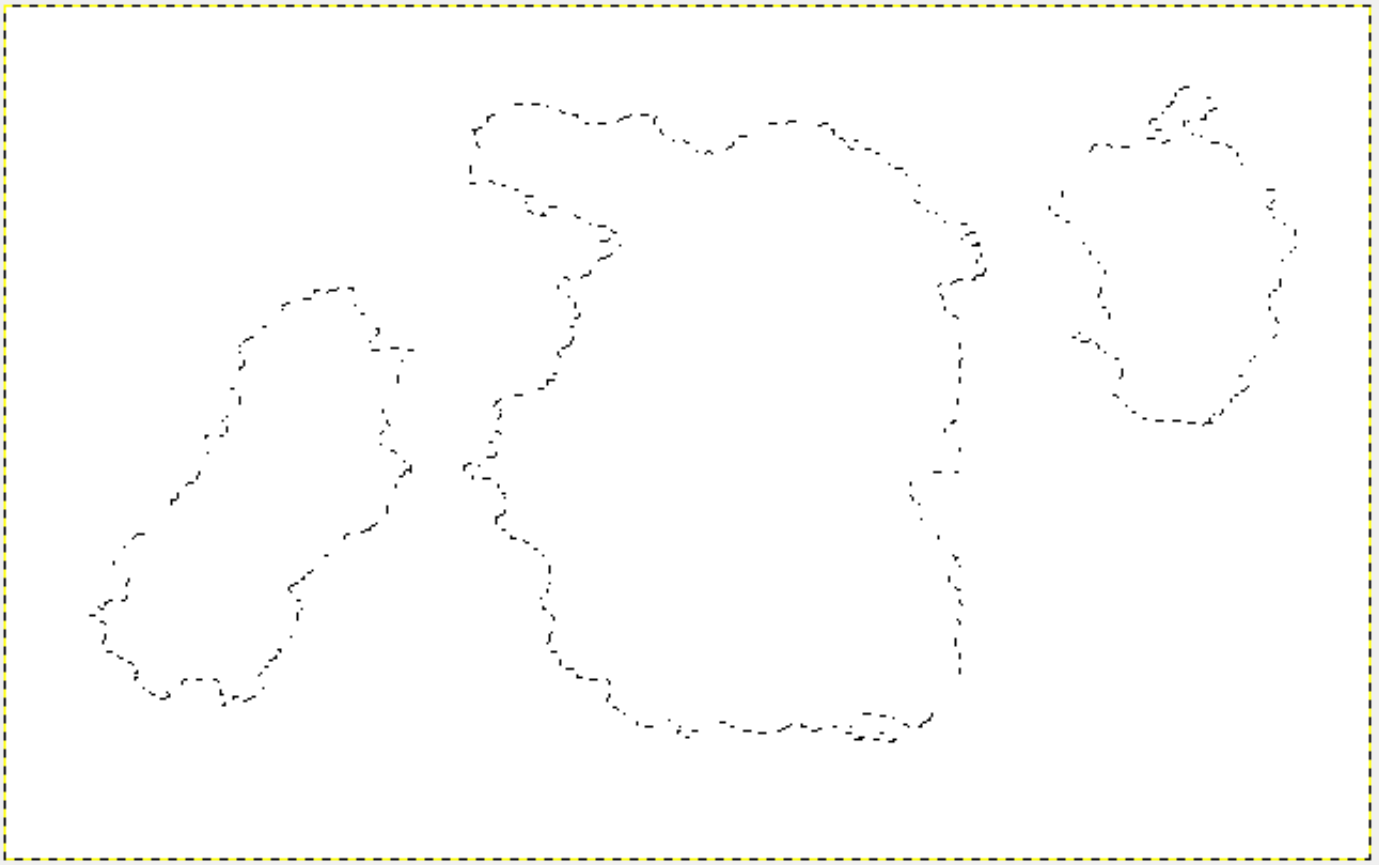
Aggiungi un nuovo livello in cima all'immagine, lo chiameremo "Nuvole". Applicate al livello: Filtri > Render > Nuvole > Disturbo tinta unita. Qui imposta i parametri dei Dettagli e Dimensione al massimo valore. (Per chi utilizza Photoshop, il comando Nuvola non ha parametri di dettagli o dimensione. Per ricreare lo stesso effetto, come detto ad inizio tutorial, dovete sfruttare un canvas di larghe dimensioni).



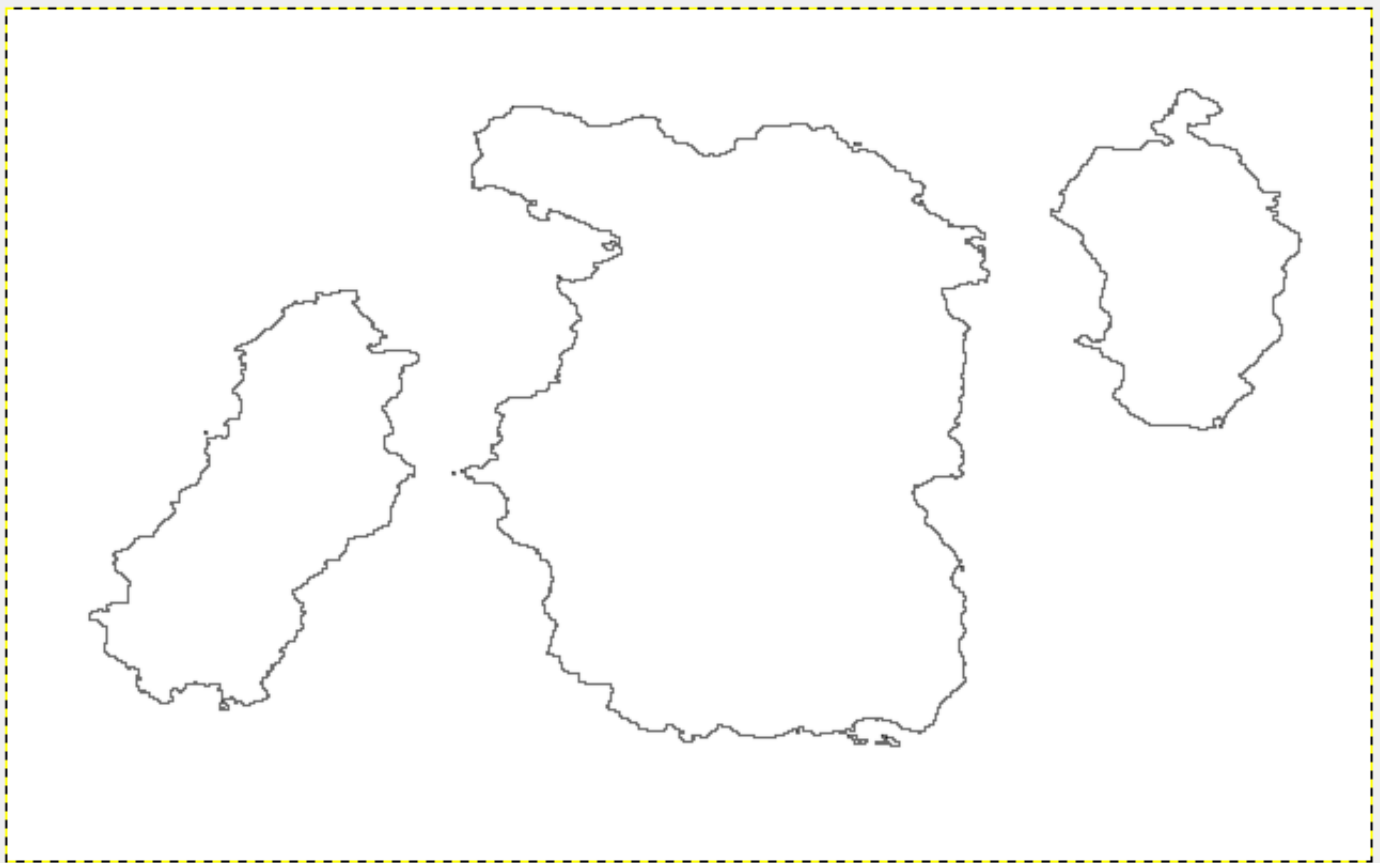
Imposta la Modalità "Differenze" per il livello con le nuvole e fondilo con il livello sottostante. Stai attento se hai le Terre Emerse separate dallo Sfondo Bianco. Prima di tutto Fondi Sottostante (o semplicemente Fondi in Photoshop) il livello "Terre Emerse" con lo "Sfondo Bianco"; poi il risultante di questo processo dovrai fonderlo con "Nuvole". Bada bene all'ordine, altrimenti non avrai lo stesso risultato.



Applica la seguente modifica: Colori > Livelli > Livelli di Ingresso. Imposta il valore 10 al posto del 255. (Per chi ha Photoshop, il comando è in "Immagine > Regolazione > Livelli..."; una volta qui si aprirà una finestrella e dovrete impostare i valori "Livelli in Input" da 255 a 10).



Utilizzando lo strumento della bacchetta, anche detto Strumento Selezione Fuzzy, clicca nella parte esterna delle aree delimitate dalla linea nere. Attenzione che le linee potrebbero non essere collegate in alcuni punti. In tal caso è possibile vedere una selezione interna ed esterna alle aree. Aumenta lo zoom al massimo e verifica dove manca il collegamento: “chiudilo” disegnandoci sopra con un semplice pennello nero. Successivamente a questo, inverti la selezione.



Crea un nuovo livello bianco sopra all'immagine, e sopra a quest'ultimo un livello trasparente. Vai su: Selezione > Delinea Selezione > Spessore della line 2px e Stile della linea arrotondato. (In Photoshop il comando si ottiene in diverso modo. Senza togliere la selezione, rimanendo sul livello trasparente, selezionate lo Strumento Selezione, Rettangolare o Ellittica fa lo stesso. Dopodiché cliccate col tasto destro del mouse sulla selezione di prima e nel menù selezionate “Traccia...”. Impostate qui lo spessore a 2px; purtroppo non potete selezionare lo stile della linea).

Utilizzi questo tutorial? Facci avere il tuo riscontro!

Invia una email a spiritogiovane@gmail.com con la mappa da te creata, una breve descrizione e anche un commento al tutorial con tue aggiunte o personalizzazioni. Ti contatteremo per sistemare il testo inviato e potrai essere aggiunto nei successivi episodi di MapTutorial nella *Cartographer Hall of Fame* di Storie di Ruolo!