



# LightShop

**Effetti di luce e stelle**



**akvis.com**

---

## INDICE

- Campo di applicazione
- Installazione su Windows
- Installazione su Mac
- Installazione su Linux
- Registrazione del software
- Come funziona
  - ◊ Area di lavoro
  - ◊ Come usare il programma
  - ◊ Effetti di luce
  - ◊ Creare un nuovo effetto di luce
  - ◊ Parametri dell'effetto
  - ◊ Barra degli strumenti
  - ◊ Pennello scintille
  - ◊ Preferenze
  - ◊ Stampare l'immagine
  - ◊ Elementi degli effetti di luce
  - ◊ Sfera
  - ◊ Anello
  - ◊ Poligono
  - ◊ Linea di luce
  - ◊ Fasci di luce
  - ◊ Particelle
  - ◊ Stella a raggi multipli
  - ◊ Esplosione di luce
  - ◊ Raggi
  - ◊ Alone
  - ◊ Punti di luce
  - ◊ Punti di luce ovali
- Esempi
  - ◊ Fuochi d'artificio
- Programmi di AKVIS



**AKVIS LIGHTSHOP 8.0 | EFFETTI DI LUCI E STELLE**

**AKVIS LightShop** offre tecniche avanzate di illuminazione per aggiungere effetti di luci e stelle sulle immagini.

La gente, per sua natura, è attratta dalle cose che luccicano, scintillano, emettono luce e brillano. Un effetto di luce suscita attenzione ed anima ogni foto.

**AKVIS LightShop** aiuta a generare stupefacenti **effetti di luci**: raggi infiammati sul sole, luci di lontani pianeti e stelle, insoliti segni luminosi nel cielo notturno, un lampo in un cielo tempestoso, un arcobaleno variopinto sopra una città, un riflesso su una goccia di pioggia, l'incandescenza della brace in un camino, [fuochi d'artificio](#) - dovunque la tua immaginazione possa portarti!



Gli effetti di luci sono in grado di danare brillantezza ad ogni foto: renderla più naturale (aggiungendo riflessi sugli oggetti lucidi) o al contrario - aggiungere una punta di magia e fantasia. Bastano alcuni clic per far brillare come diamanti gli occhi della tua amata; qualche semplice manipolazione per far apparire una strada illuminata dalla luna nel paesaggio notturno.



È facile trovare molti usi per gli effetti di luci. È possibile applicare riflessi ed aloni luminosi a fotografie affascinanti per fare scintillare i monili e le pietre preziose nelle immagini delle celebrità, o usare effetti nei cataloghi pubblicitari per attirare l'attenzione su articoli esclusivi. Le cartoline di Natale non possono fare a meno di luci magiche ed aloni luminosi. Foto monotone di paesaggi possono essere ottimizzate con raggi di sole o riflessi sull'acqua.

**AKVIS LightShop** consente di generare un numero infinito di effetti di luci e stelle!

Per comodità, il programma offre **149 effetti di luci pronti all'uso**, suddivisi in **12 gruppi**, che possono essere applicati nella loro versione iniziale o modificati a piacimento. Prima ci si può esercitare con gli effetti disponibili e poi crearne di esclusivi.





**AKVIS LightShop** offre il controllo completo sugli effetti di luci, permette di regolare: l'area effetto, la dissolvenza, il colore, la luminosità e l'opacità. Il programma è fornito con una serie di [elementi per creare effetti di luci](#). È possibile spostare o modificare qualsiasi elemento e regolare il modo in cui l'effetto si fonde con l'immagine.





In aggiunta agli effetti di luci il programma offre uno strumento esclusivo - il **Pennello scintille** che consente di aggiungere sull'immagine **scintillanti punti di luce** di diverse forme, colori e dimensioni. Disegnare con questo pennello sulla foto per creare incantevoli luccichii di stelle, splendenti cuori e fiori, riflessi ed effetti lente, bokeh e magica polvere fatata, fuochi d'artificio e fiocchi di neve, tracce scintillanti, cornici brillanti, elementi decorativi e fantastichi iscrizioni di auguri... l'unico limite è la tua fantasia! Si può creare anche un disegno completamente da zero con questo esclusivo e strepitoso pennello!



**AKVIS LightShop** è disponibile in due versioni - come applicazione *standalone* (autonoma) e come *plugin* per i programmi di grafica: [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro, ecc. [Verifica la compatibilità](#) del plugin LightShop.

Tipo di licenza determina le [funzioni](#) disponibili nel software.

## INSTALLAZIONE SU WINDOWS

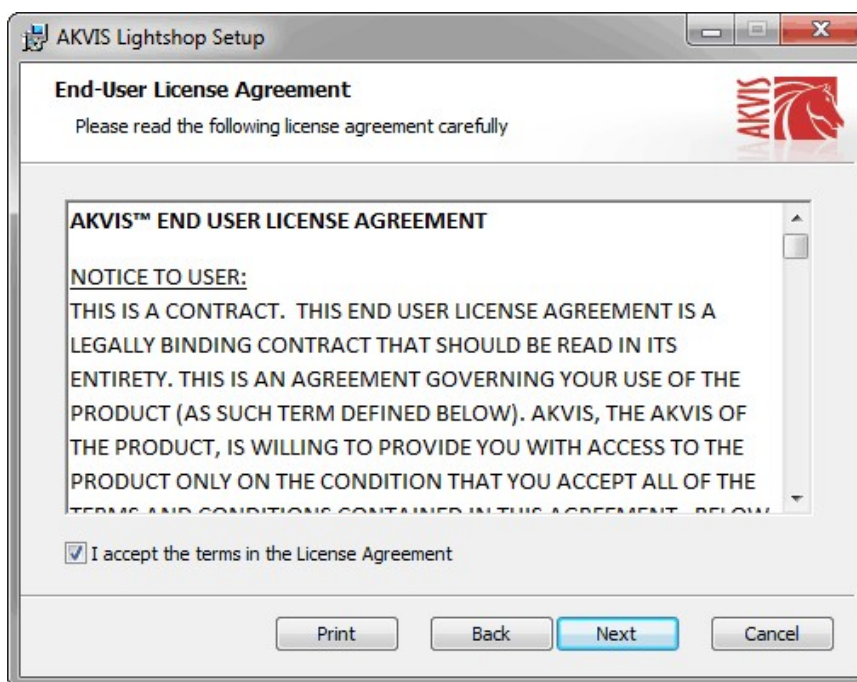
Di seguito sono riportate le istruzioni su come installare i programmi AKVIS su Windows.

Per poter installare il software è necessario avere i diritti di amministratore sulla postazione in uso.

Prima dell'installazione del plugin, assicurarsi che l'editor grafico, in cui installare il plugin, sia chiuso. Se l'editor grafico fosse aperto durante l'installazione, riavviarlo.

1. Fare doppio clic sul file di installazione **exe**.
2. Scegliere il linguaggio preferito (ad esempio, Italiano) e premere **Installa**.
3. Per procedere è necessario leggere ed accettare il **Contratto di Licenza con l'utente finale**.

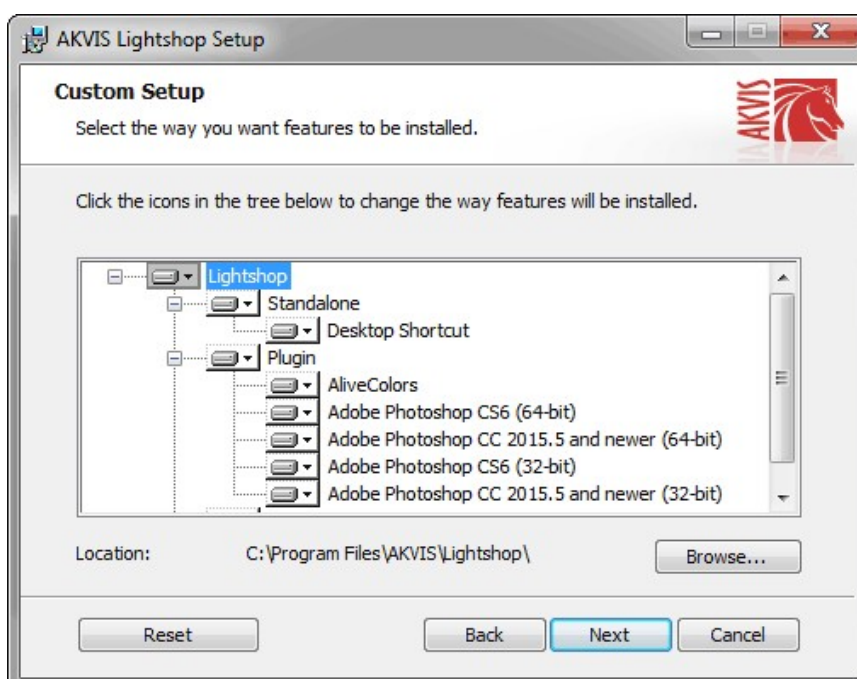
Attivare la casella **Accetto i termini del Contratto di Licenza** e premere **Avanti**.



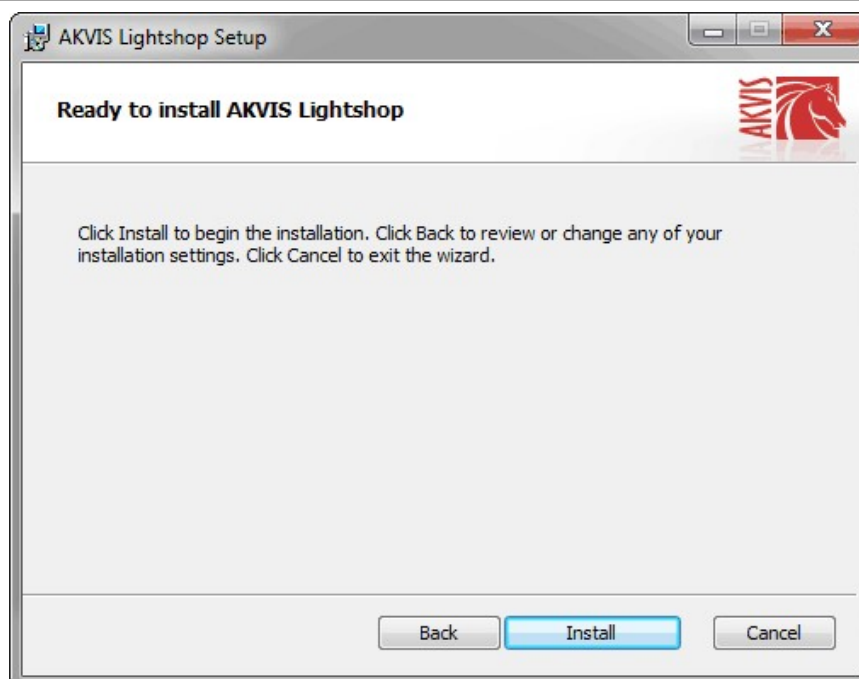
4. Selezionare i componenti per l'installazione. Per installare la versione **plugin** selezionare il programma(i) di grafica.

Per installare la **versione standalone** (il programma autonomo), controllare che sia attivata l'opzione corrispondente. È possibile scegliere di creare un **Collegamento sul Desktop** per il programma.

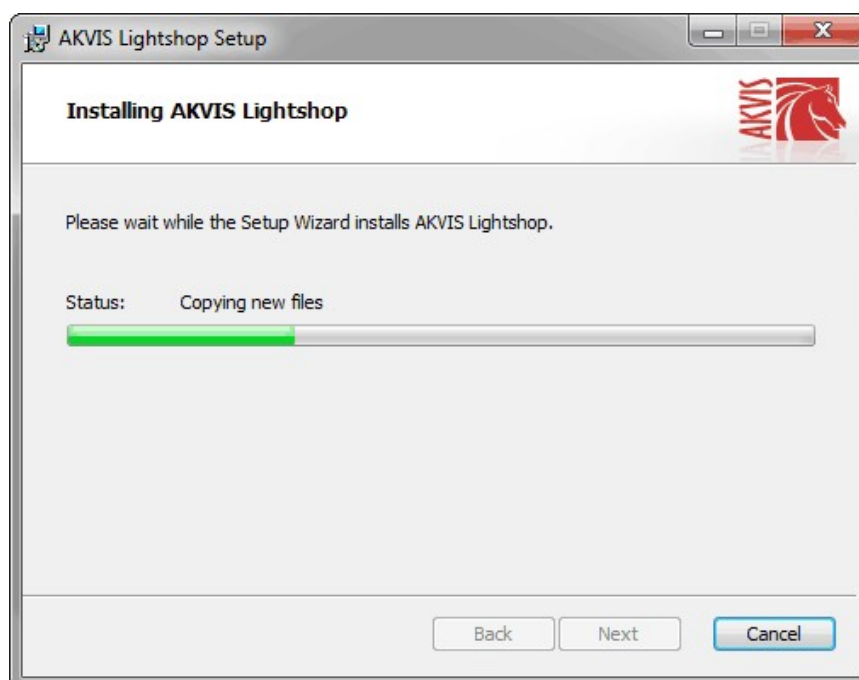
Premere **Avanti**.



5. Premere **Installa**.



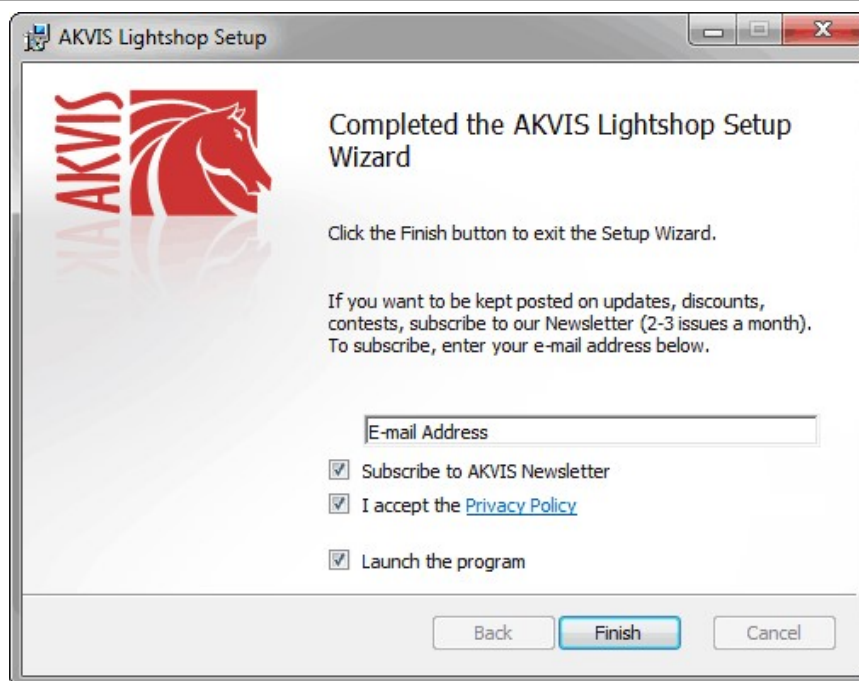
6. Ora che tutti i dati necessari sono stati inseriti fare clic su **Avanti** per completare l'installazione.  
L'installazione è in progressione.



7. L'installazione è completata.

È possibile iscriversi alle notizie di AKVIS (per essere sempre aggiornati). Per fare questo inserire l'indirizzo e-mail e confermare di accettare l'Informativa sulla privacy.





8. Premere **Fine** per uscire dall'installazione.

Dopo l'installazione della versione **standalone** si possono vedere il nome del programma nel menu di Start e un collegamento sul Desktop, se durante l'installazione è stata attivata l'opzione corrispondente.

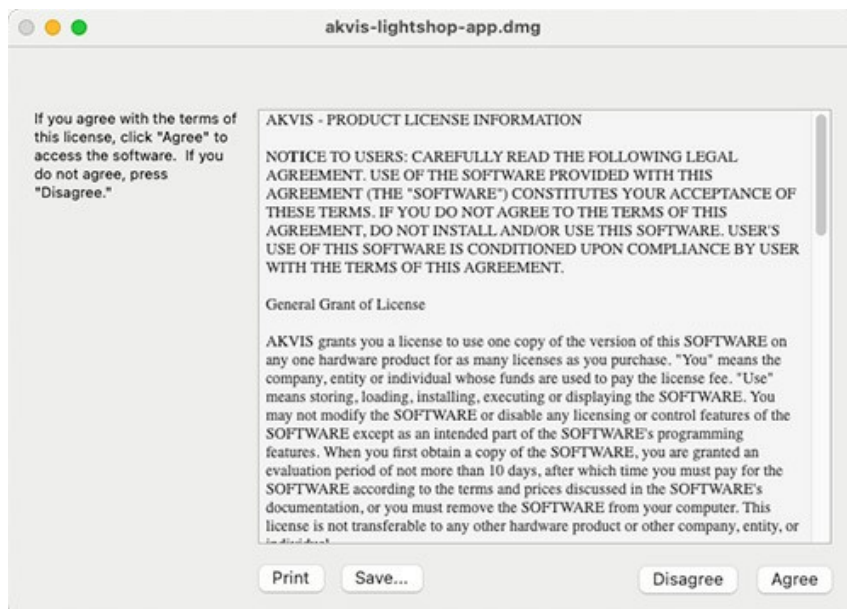
Dopo l'installazione del **plugin** si possono trovarlo nel menu **Filtri/Effetti** dell'editor di grafica. Ad esempio, in **Photoshop**: **Filtro -> AKVIS -> Lightshop**, in **AliveColors**: **Effetti -> AKVIS -> Lightshop**

## INSTALLAZIONE SU MAC

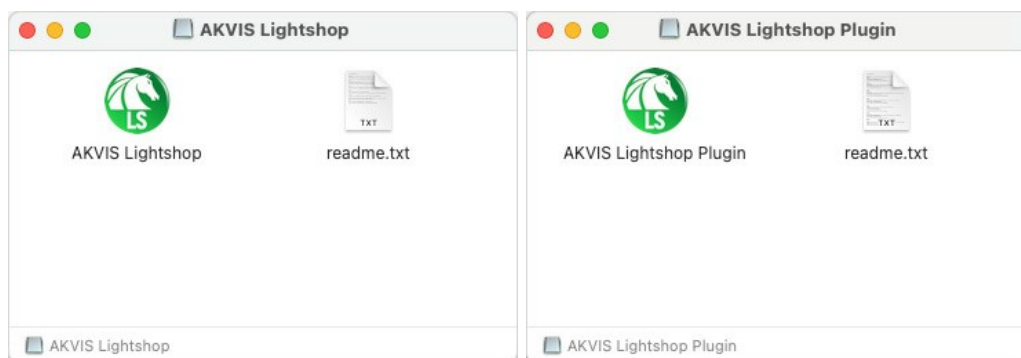
Seguire le istruzioni per installare i programmi AKVIS su un computer Mac.

Per poter installare il software è necessario avere i diritti di amministratore sulla postazione in uso.

1. Aprire il file **dmg**:
  - **akvis-lightshop-app.dmg** per installare la versione **Standalone** (applicazione autonomo)
  - **akvis-lightshop-plugin.dmg** per installare il **Plugin** in editor grafici.
2. Per procedere è necessario leggere ed accettare la **Licenza d'uso**.



3. Il **Finder** si aprirà con all'interno l'applicazione **AKVIS Lightshop** o con la cartella **AKVIS Lightshop Plugin**.



L'applicazione **AKVIS Lightshop** dovrà essere trascinata nella cartella **Applicazioni**.

La cartella **AKVIS Lightshop Plugin** dovrà essere trascinata nella cartella **Plug-Ins** dell'editor di grafica:

**AliveColors:** Scegliere nelle **Preferenze** la cartella dei plugin.

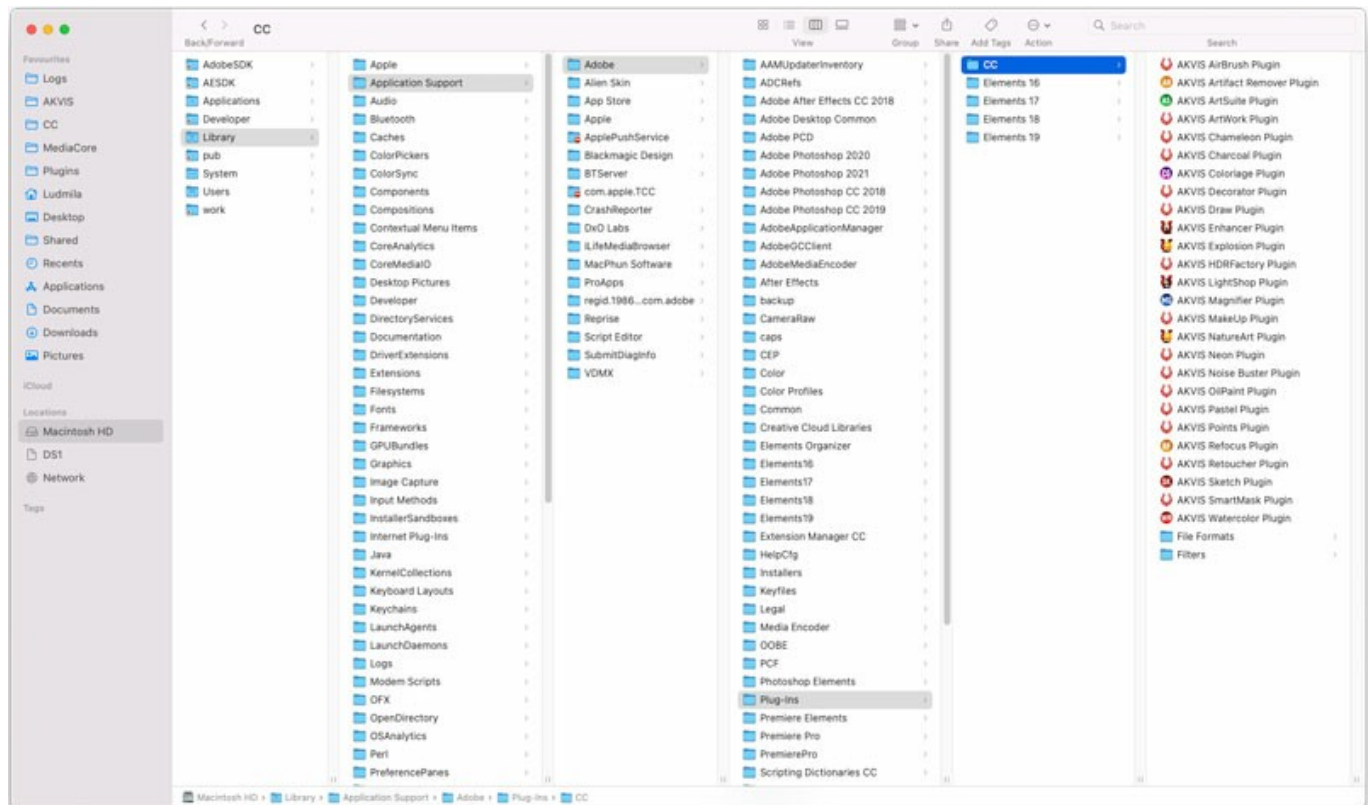
**Photoshop CC 2023, CC 2022, CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5:** Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC,

**Photoshop CC 2015:** Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins,

**Photoshop CS6:** Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins.

Per altri versioni dei programmi di grafica il metodo è analogo.





Dopo l'installazione del **plugin** si possono vedere una nuova voce nel menu filtri/effetti dell'editor grafico. Selezionare in **Photoshop**: **Filtro -> AKVIS -> Lightshop**, in **AliveColors**: **Effetti -> AKVIS -> Lightshop**.

Eseguire il programma **standalone** facendo doppio clic sull'icona nel **Finder**.

Inoltre, è possibile eseguire il programma **AKVIS** dall'app **Foto** selezionando il comando **Immagine -> Modifica con** (in High Sierra e versioni successive di macOS).

## INSTALLAZIONE SU LINUX

Seguire le istruzioni per installare i programmi AKVIS su un computer Linux.

**Nota:** I programmi AKVIS sono compatibili con **Linux kernel 5.0+ 64-bit**. È possibile scoprire la versione del kernel usando il comando **uname -srm**.

Installazione su sistemi basati su **Debian**:

**Nota:** Per installare il software sono necessarie le autorizzazioni apt-install o apt-get.

1. Eseguire il terminale.
2. Creare una directory per conservare le chiavi:  
**sudo mkdir -p /usr/share/keyrings**
3. Scaricare la chiave che ha firmato il repository:  
**curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**  
or **wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**
4. Aggiungere il repository all'elenco in cui il sistema cerca i pacchetti da installare:  
**echo 'deb [arch=amd64 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list**
5. Aggiornare l'elenco dei pacchetti conosciuti:  
**sudo apt-get update**
6. Installare AKVIS Lightshop  
**sudo apt-get install akvis-lightshop**
7. L'installazione è completata.

Avviare il programma tramite il terminale o utilizzando il collegamento del programma.

8. Per gli aggiornamenti automatici usare il comando:  
**sudo apt-get upgrade**

Per rimuovere il programma:

**sudo apt-get remove akvis-lightshop --autoremove**

Installazione su sistemi basati su **RPM (CentOS, RHEL, Fedora)**:

1. Eseguire il terminale.
2. Registrare la chiave che ha firmato il repository:  
**sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc**
3. Aggiungere il repository al sistema:  
**sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo**
4. Aggiornare l'elenco dei pacchetti:

quando si utilizza il gestore pacchetti **dnf**:  
**sudo dnf update**

quando si utilizza il gestore pacchetti **yum**:  
**sudo yum update**

5. Installare AKVIS Lightshop:

quando si utilizza il gestore pacchetti **dnf**:  
**sudo dnf install akvis-lightshop**

quando si utilizza il gestore pacchetti **yum**:  
**sudo yum install akvis-lightshop**

6. L'installazione è completata.

Avviare il programma tramite il terminale o utilizzando il collegamento del programma.

7. Per gli aggiornamenti automatici:

quando si utilizza il gestore pacchetti **dnf**:  
**sudo dnf upgrade**

quando si utilizza il gestore pacchetti **yum**:  
**sudo yum upgrade**

8. Per rimuovere il programma:

quando si utilizza il gestore pacchetti **dnf**:  
**sudo dnf remove akvis-lightshop**

quando si utilizza il gestore pacchetti **yum**:  
**sudo yum remove akvis-lightshop**



Installazione su **openSUSE**.

1. Eseguire il terminale.
2. Fare login come utente root.
3. Aggiungere la chiave che ha firmato il repository:  
**rpm --import http://akvis.com/akvis.asc**
4. Aggiungere il repository al sistema:  
**zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis**
5. Aggiornare l'elenco dei pacchetti:  
**zypper ref**
6. Install AKVIS Lightshop:  
**zypper install akvis-lightshop**
7. L'installazione è completata.

Avviare il programma tramite il terminale o utilizzando il collegamento del programma.

8. Per gli aggiornamenti automatici:  
**zypper update**

Per rimuovere il programma:

**zypper remove akvis-lightshop**

Per visualizzare correttamente l'interfaccia del programma, si consiglia di installare il gestore composito Compton o Picom.

## REGISTRAZIONE DEI PROGRAMMI AKVIS

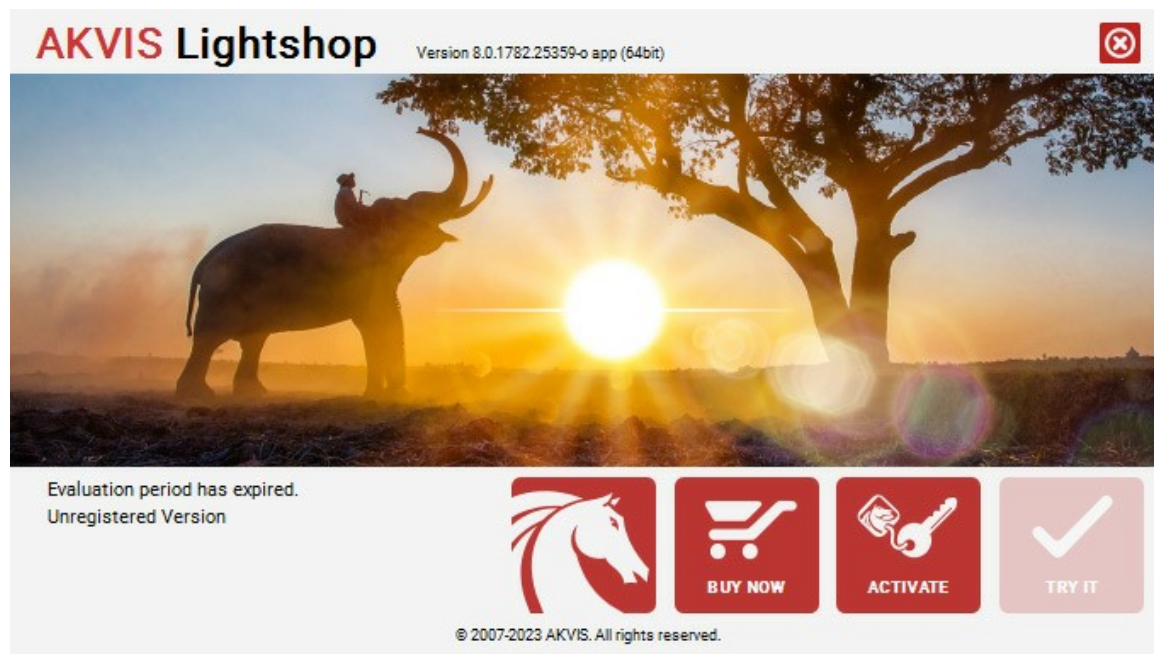
**Attenzione!** Durante il processo di attivazione il computer deve essere collegato a Internet.

Se ciò non fosse possibile offriamo un metodo alternativo ([vedi sotto come registrare offline](#)).

Scaricare ed installare **AKVIS Lightshop**. [Leggi le istruzioni di installazione qui](#).

Quando si esegue la versione non registrata, viene visualizzata una finestra con le informazioni generali sulla versione del software ed il numero di giorni rimanenti del periodo di prova.

Inoltre, è possibile aprire la finestra **Informazione sul software** premendo il pulsante  nel programma.



Cliccare sul pulsante **PROVA** per usufruire del periodo di prova. Si apre una nuova finestra con le varianti delle licenze per testare il programma. Durante il periodo di valutazione di 10 giorni non è necessario registrare il software per provare gratuitamente le funzionalità complete.

Durante il periodo di prova è possibile scegliere tra questi tipi di licenze: **Home** (Plugin oppure Standalone), **Deluxe** o **Business**. La tua scelta definisce quali funzioni saranno disponibili nel programma. Questo ti aiuterà a decidere quale tipo di licenza soddisfa di più le tue esigenze. [Consulta la pagina di confronto](#) per ulteriori dettagli sulle licenze e versioni del prodotto.

Se il periodo di prova è scaduto, il pulsante **PROVA** è disattivato.

Cliccare sul pulsante **ACQUISTA** per scegliere e ordinare la licenza del prodotto.

Una volta completata la transazione riceverai entro pochi minuti, al tuo indirizzo e-mail, il numero di serie per il programma.

Cliccare sul pulsante **REGISTRA** per avviare il processo di attivazione.



Immettere il tuo nome (il programma sarà registrato a questo nome) e il numero di serie per il programma.

Scegliere il metodo di attivazione: connessione diretta o via e-mail.

#### Connessione diretta:

L'attivazione diretta è il metodo più semplice e immediato, richiede una connessione Internet attiva.

Premere **REGISTRA**.

La registrazione è completata!

#### Richiesta via e-mail:

Nel caso tu abbia scelto di attivare il prodotto via e-mail, viene creato un messaggio con tutte le informazioni necessarie.

**NOTA:** Questo metodo può essere utilizzato anche per la **Registrazione offline**.

Se il computer non è collegato a Internet, trasferire il messaggio di attivazione a un altro computer con la connessione Internet, usando una penna USB, e invialo a noi: [activate@akvis.com](mailto:activate@akvis.com).

**Per favore non inviare la schermata!** Basta copiare il testo e salvarlo.

Abbiamo bisogno di sapere il numero di serie del software, il tuo nome e il numero ID dell'Hardware (HWID) del tuo computer.

Creeremo il file di licenza (**Lightshop.lic**) con queste informazioni e lo invieremo al tuo indirizzo e-mail.

Salvare il file **.lic** (non aprirlo!) nella cartella **AKVIS** che si trova in documenti condivisi (o pubblici):

##### ♦ Windows:

**C:\Utenti\Pubblica\Documenti pubblici\AKVIS**

Questo PC > Disco locale (C:) > Utenti > Pubblica > Documenti > AKVIS

##### ♦ Mac:

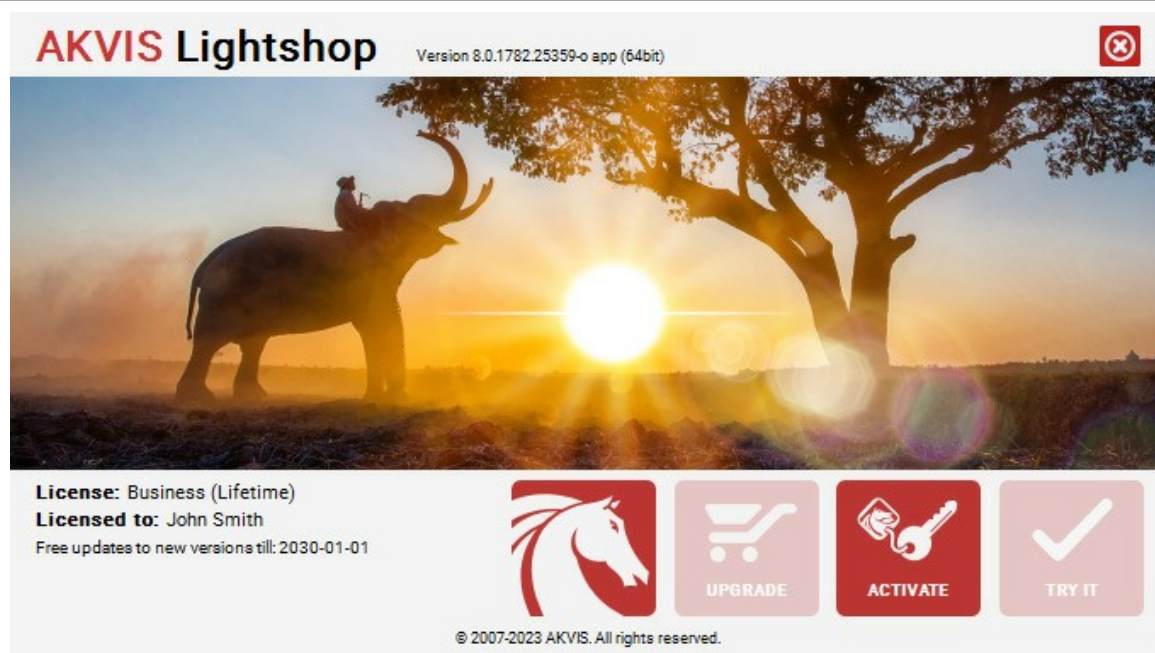
**/Utenti/Condivisa/AKVIS** oppure **/Users/Shared/AKVIS**

Aprire il **Finder**, selezionare il menu **Vai**, quindi selezionare **Vai alla cartella...** ( + **Maiusc** + **G**), digitare **"/Utenti/Condivisa/AKVIS"** e fare clic su **Vai**.

##### ♦ Linux:

**/var/lib/AKVIS**

La registrazione è completata!



Quando il programma viene registrato, il pulsante **ACQUISTA** si trasforma in **AGGIORNA**, questo consente di migliorare la tua licenza (ad esempio, cambiare la licenza **Home** in **Home Deluxe** o **Business**).

## AREA DI LAVORO

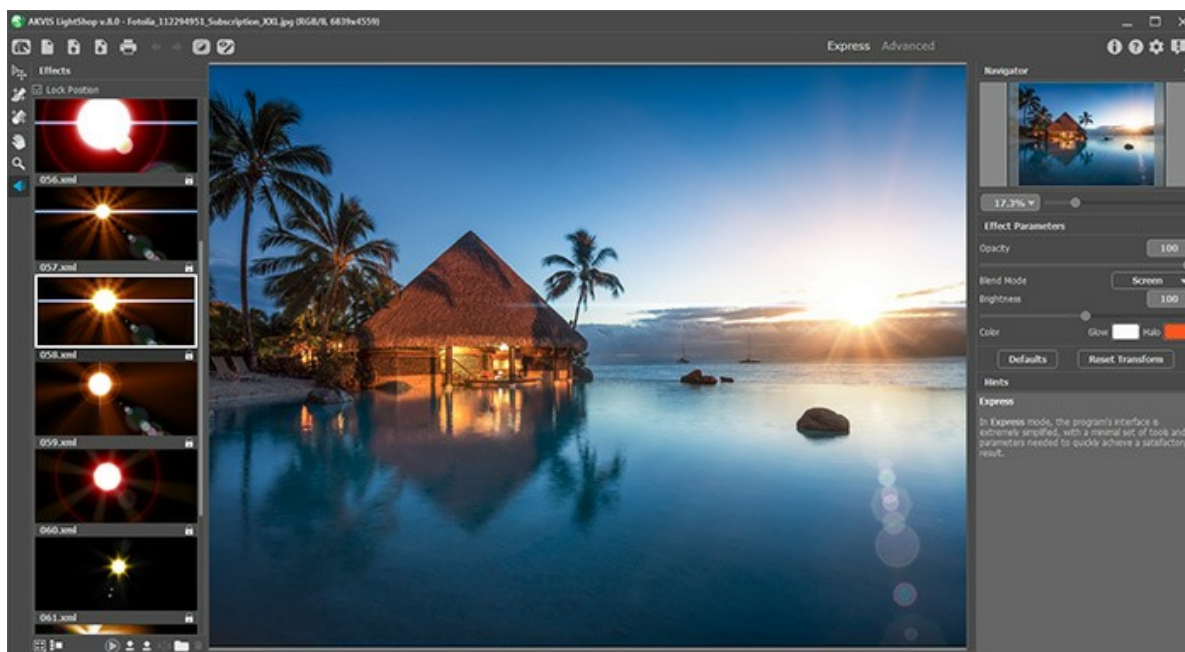
**AKVIS LightShop** funziona come applicazione **standalone** (indipendente) e come **plugin** per i più diffusi programmi di grafica.

*Standalone* è un programma indipendente. È possibile eseguirlo nel solito modo.

*Plugin* è un modulo aggiuntivo per un **programma di grafica**, ad esempio Photoshop. Per lanciare il plugin selezionarlo dai filtri dell'editor grafico.

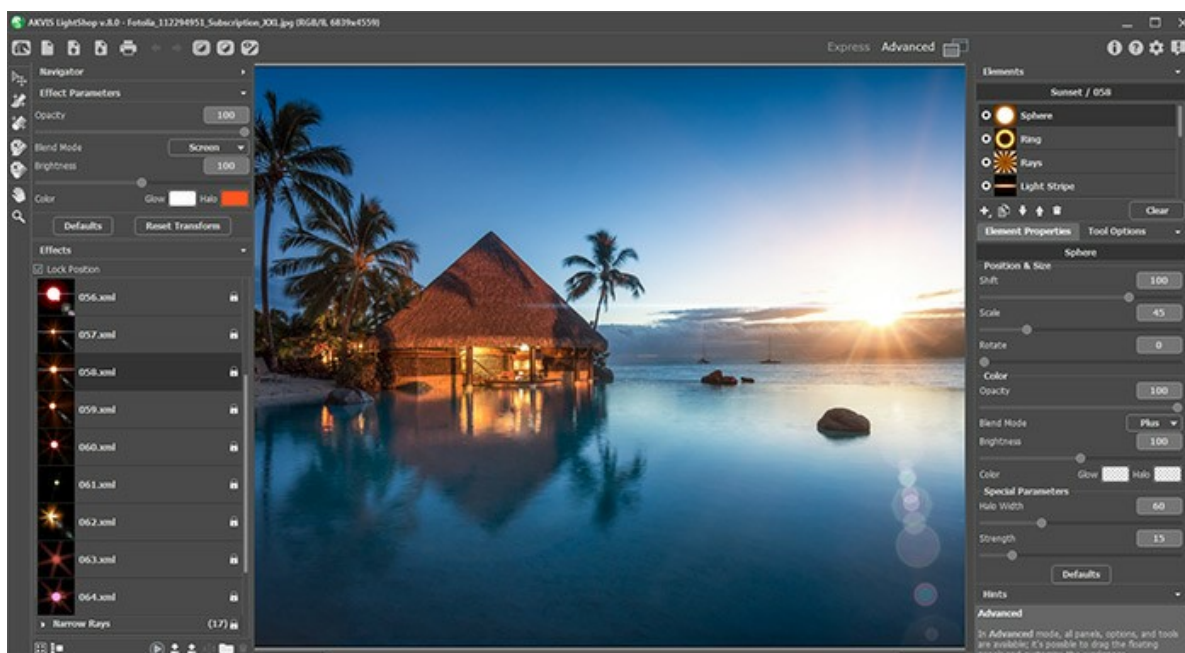
L'area di lavoro del programma verrà predisposta secondo la modalità dell'interfaccia selezionata nel Pannello di controllo: **Express** o **Avanzata**.

In modalità **Express** l'interfaccia è estremamente semplificata. Il programma offre un set minimo di parametri necessari all'utente per ottenere rapidamente risultati soddisfacenti.



Area di lavoro di AKVIS LightShop, modalità Express

In modalità **Avanzata** è disponibile la completa funzionalità del programma, cioè tutti i parametri e tutti gli strumenti. Inoltre, è possibile trascinare i pannelli fluttuanti e personalizzare l'area di lavoro.





Area di lavoro di AKVIS LightShop, modalità Avanzata

La maggior parte dell'area di lavoro del programma è occupata dalla **Finestra immagine**, sopra c'è il **Pannello di controllo** con i seguenti comandi:


Il pulsante  apre la pagina Web del programma **AKVIS LightShop**.





Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Nuova immagine** (solo nella versione standalone). Tasti rapidi **Ctrl+N** su Windows, **⌘+N** su Mac.

Il pulsante  consente l'apertura dell'immagine per l'elaborazione (solo nella versione standalone). Tasti rapidi **Ctrl+O** su Windows, **⌘+O** su Mac.


È possibile visualizzare l'elenco dei file recenti cliccando con il tasto destro del mouse su questo pulsante. Nelle preferenze del programma si può impostare il numero di documenti recenti da visionare.

Il pulsante  permette di salvare l'immagine sul disco (solo nella versione standalone). Tasti rapidi **Ctrl+S** su Windows, **⌘+S** su Mac.



Il pulsante  acconsente di stampare l'immagine (solo nella versione standalone). Tasti rapidi **Ctrl+P** su Windows, **⌘+P** su Mac.


Il pulsante  annulla l'ultima operazione effettuata *con gli strumenti*. Se si preme questo pulsante più volte, è possibile annullare una serie di azioni. Tasti rapidi **Ctrl+Z** su Windows, **⌘+Z** su Mac.

Il pulsante  ripristina le modifiche annullate con l'azione . Tasti rapidi **Ctrl+Y** su Windows, **⌘+Y** su Mac.

Il pulsante  mostra/nasconde l'immagine di sfondo. Se l'immagine di sfondo è invisibile, l'effetto di luce viene visualizzato su uno sfondo trasparente.

Il pulsante  (in modalità **Avanzata**) mostra/nasconde la selezione che indica le aree escluse dall'effetto di luce.

Il pulsante  /  mostra/nasconde l'effetto di luce.


Il pulsante  (in modalità **Avanzata**) mostra il menu che permette di controllare l'area di lavoro del programma e l'elenco delle varianti salvate dell'area di lavoro. È possibile personalizzare l'area di lavoro spostando i pannelli, salvarlo e passare tra le aree di lavoro utilizzando i comandi in questo menu.


**Ripristina** - ripristina lo stato dell'area di lavoro che era attivo al momento del lancio del programma;


**Predefinito** - ristabilisce l'area di lavoro predefinita del programma;


**Salva** - salva lo stato attuale dell'area di lavoro;


**Elimina** - rimuove l'area di lavoro selezionata.

Il pulsante  (solo nella versione plugin) applica i risultati all'immagine e chiude la finestra del plugin.

Il pulsante  mostra le informazioni sul programma, sulla licenza e sulla versione.

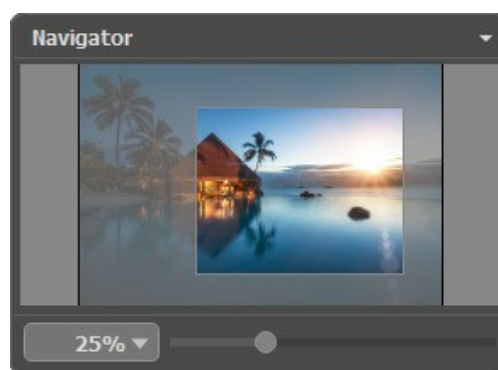
Il pulsante  apre i file d'**Aiuto** del programma. Tasto rapido **F1**.

Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Preferenze** che consente di modificare le [impostazioni del programma](#).

Il pulsante  apre una finestra che mostra le ultime notizie su LightShop.

Ci sono questi pannelli fluttuanti nel programma: **Navigatore**, **Barra degli strumenti**, **Effetti**, **Parametri effetto**, **Elementi**, **Proprietà elemento**, **Opzioni dello strumento** e **Suggerimenti**. In modalità **Avanzata** tutti questi pannelli sono disponibili; è possibile trascinarli in qualsiasi posizione, combinarli tra loro, scalarli o minimizzarli. In modalità **Express** alcuni pannelli sono nascosti.

Navigare e scalare l'immagine usando la finestra **Navigatore**. Questa finestra riproduce la copia ridotta dell'immagine. La cornice rossa mostra la parte dell'immagine visibile al momento nella **Finestra immagine**; l'area esterna ad essa è ombreggiata. Trascinando la cornice rossa si possono vedere altre parti dell'immagine, durante lo spostamento la cornice cambia colore diventando verde. Per spostarla portare il cursore al suo interno, premere il tasto sx del mouse e, mantenendolo premuto, trascinare la cornice nel **Navigatore**.



Finestra Navigatore

Utilizzare il cursore per cambiare la scala dell'immagine nella **Finestra immagine**. Quando si sposta il cursore verso destra, la scala dell'immagine aumenta; quando lo si sposta verso sinistra, la scala dell'immagine si riduce.

Per far scorrere l'immagine nella **Finestra immagine** premere la barra spaziatrice sulla tastiera e trascinare l'immagine

premendo il tasto sinistro di mouse, il cursore si trasformerà in una mano. Oppure utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine su/giù; mantenendo il tasto **Ctrl** su Windows o **⌘** su Mac premuto, utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine a destra/sinistra; mentre per ridurre/ingrandire l'immagine premete il tasto **Alt** su Windows, **Opzione** su Mac utilizzando sempre la rotella del mouse. Right-click on the scroll bar to activate the quick navigation menu.

È possibile cambiare la scala dell'immagine anche immettendo un nuovo coefficiente nel campo della scala e facendo clic su **Invio** (**Ritorno** su Mac). Il menu a discesa mostra alcuni valori utilizzati frequentemente.

Inoltre, sempre per modificare la scala dell'immagine, si possono usare i tasti rapidi: **+** e **Ctrl**+**+** (**⌘**+**+** su Mac) per aumentarla e **-** **Ctrl**+**-** (**⌘**+**-** su Mac) per ridurla.

Il pannello **Suggerimenti** mostra una breve descrizione del parametro/pulsante quando il cursore passa sopra uno di essi.


## COME USARE IL PROGRAMMA

**AKVIS LightShop** funziona come applicazione *standalone* (indipendente) e come *plugin* per i più diffusi programmi di grafica.

Seguire le istruzioni per aggiungere un effetto di luce sull'immagine:

**Passaggio 1.** Aprire un'immagine nel software.

- Se si lavora con il programma standalone:

La finestra di dialogo **Seleziona file per l'apertura** si apre facendo doppio clic sull'area di lavoro vuota del programma o cliccando sull'icona . Il programma supporta i file in formato **JPEG, PNG, BMP, WEBP, RAW** e **TIFF**.

- Se si lavora con il plugin:

Aprire un'immagine nell'editor di grafica selezionando il comando **File -> Apri** oppure usando la combinazione dei tasti **Ctrl + O** su Windows, **Cmd + O** su Mac.

Poi lanciare il plugin **AKVIS LightShop** dal menu Filtri/Effetti dell'editor di foto:

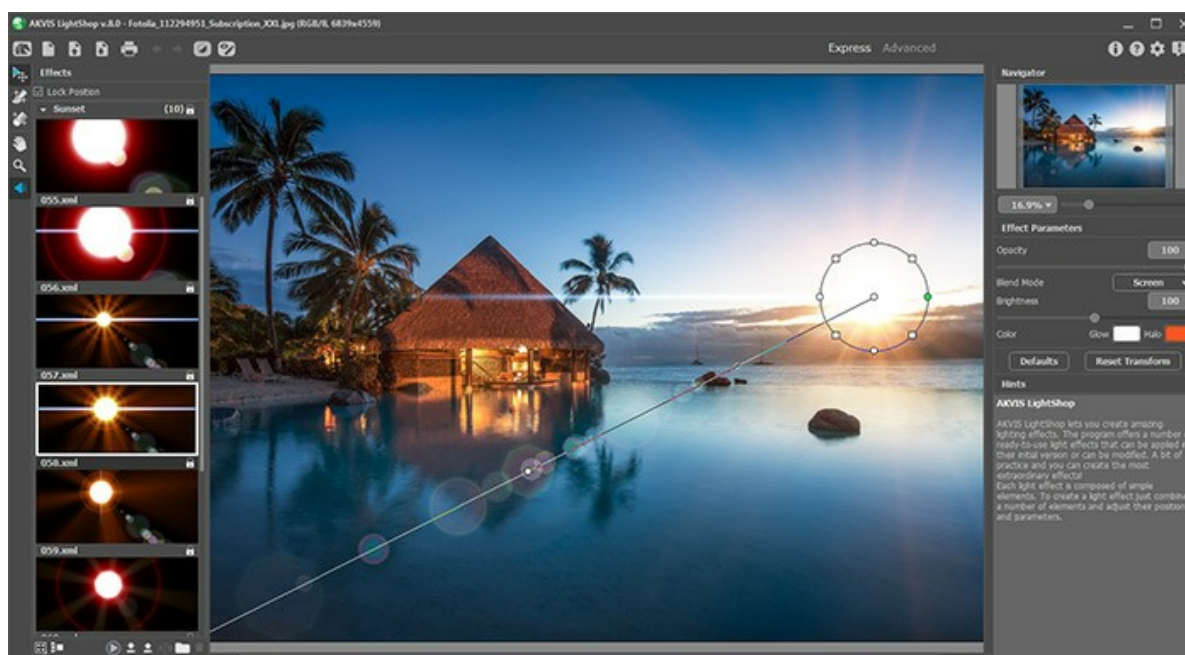
in **AliveColors**: Effetti -> AKVIS -> LightShop;

in **Adobe Photoshop**: Filtro -> AKVIS -> LightShop;

in **Corel PaintShop Pro**: Effetti -> Plugins -> AKVIS -> LightShop;

in **Corel Photo-Paint**: Effetti -> AKVIS -> LightShop.

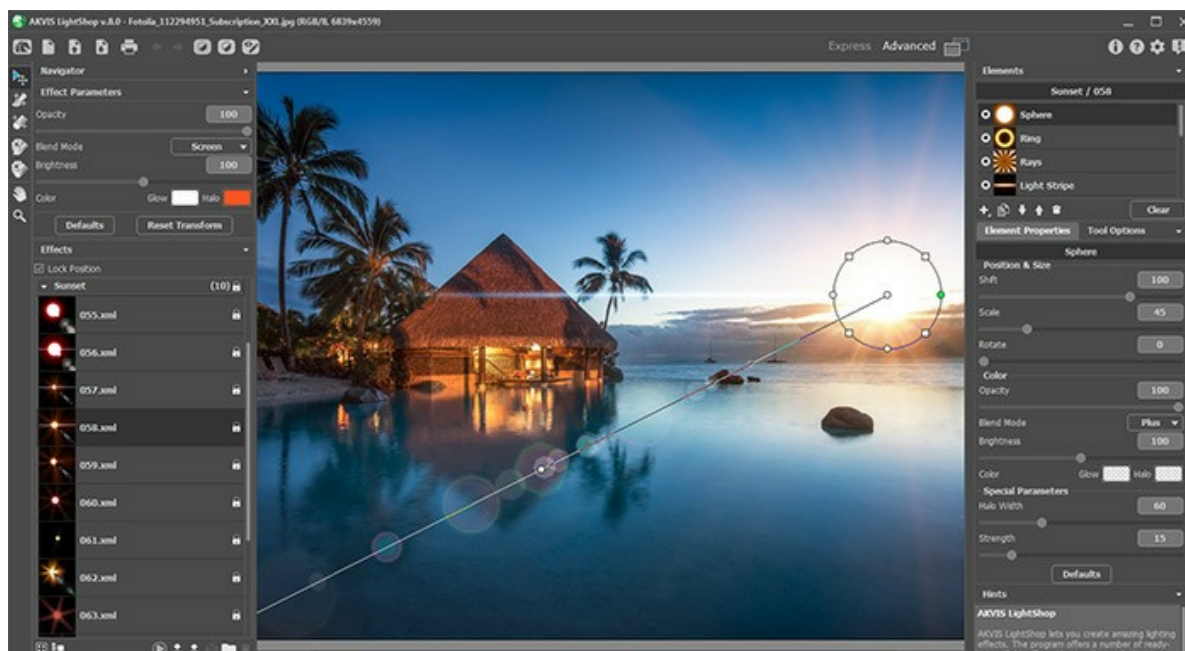
**Passaggio 2.** Al primo avvio di LightShop l'area di lavoro sarà disponibile in modalità **Express**, con un'interfaccia semplificata, un set minimo di strumenti ed i parametri necessari per ottenere rapidamente un risultato soddisfacente.



AKVIS LightShop: modalità Express


Gli utenti esperti, che hanno dimestichezza con le funzionalità di LightShop, possono attivare la modalità **Avanzata**. È sufficiente cliccare sul termine **Avanzata** nel **Pannello di controllo** e l'interfaccia verrà rapidamente sostituita offrendo le funzionalità complete del programma.





AKVIS LightShop: modalità Avanzata

**Passaggio 3.** Nel pannello **Effetti** è possibile scegliere uno degli effetti di luce pronti all'uso o [creare il proprio effetto](#).

**Passaggio 4.** È possibile aggiungere polvere di stelle multicolori sull'immagine utilizzando il **Pennello scintille** .

**Passaggio 5.** In modalità **Avanzata** si possono rimuovere/ridurre le stelle o l'effetto di luce da alcune parti dell'immagine utilizzando lo **Strumento esclusione** , disponibile solo per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).


**Passaggio 6.** La versione standalone permette di [stampare](#) il risultato con il pulsante .

**Passaggio 7.** Salvare l'immagine elaborata.

- Se si lavora con il programma standalone:

Premere il pulsante , inserire un nome per il file in **Salva con nome**, scegliere il formato (**TIFF**, **BMP**, **JPEG**, **WEBP** o **PNG**) ed indicare la cartella di destinazione.


- Se si lavora con il plugin:

Premere il pulsante  per applicare il risultato e chiudere la finestra del plugin.

Nell'editor di grafica richiamare la finestra di dialogo **Salva con nome** usando il comando **File -> Salva con nome**, inserire un nome per il file, scegliere il formato ed indicare la cartella di destinazione.



Effetto di luce

**Nota:** Per ottenere un effetto di luce su uno sfondo trasparente, nascondere l'immagine di sfondo , quindi applicare/salvare il risultato. Nella versione standalone utilizzare il formato **PNG**.

## EFFETTI DI LUCE


AKVIS LightShop permette di creare sorprendenti effetti di luce.


Il pannello **Effetti** offre una serie di effetti di luce pronti all'uso (preset) che possono essere applicati nella loro versione iniziale o modificati a piacimento. Prima ci si può esercitare con gli effetti di luce disponibili e poi crearne di esclusivi.





Pannello Effetti


È possibile utilizzare questi pulsanti nella parte inferiore del pannello **Effetti**:


Per personalizzare la visualizzazione degli effetti sul pannello, fare clic su  e scegliere tra le opzioni (icone piccole o grandi).


Per comprimere tutti i gruppi, utilizzare questo pulsante .


Per applicare l'effetto scelto di un'immagine, fare doppio clic sull'effetto oppure usare l'icona  nella parte inferiore del pannello. Per applicare tutti gli effetti alla stessa posizione e con la stessa dimensione, definite con lo strumento **Trasforma** , attivare la casella **Blocca posizione** nella parte superiore del pannello.


Per salvare un nuovo effetto: fare clic su  e specificare il gruppo ed il nome.

Per importare un effetto al programma: fare clic su  e selezionare un file xml.

Per creare un nuovo gruppo: fare clic su .

Per rinominare un effetto o un gruppo: fare clic su  ed immettere un nuovo nome.

Per rimuovere l'effetto/gruppo scelto: fare clic su  oppure trascinare l'effetto su questa icona. Inoltre, è possibile utilizzare il tasto **Cancel** (**Delete**).

**Nota:** Non è possibile sovrascrivere, rimuovere o rinominare gli effetti contrassegnati con  - sono effetti di luce AKVIS.

Tutti i comandi sono disponibili sul pannello anche con il tasto destro del mouse.

## CREARE UN NUOVO EFFETTO DI LUCE

Il programma offre una ricca collezione di **effetti di luce** pronti all'uso che possono essere applicati nella loro versione iniziale o possono essere modificati a piacimento. Utilizzando uno di questi preset è possibile creare e salvare un nuovo effetto esclusivo.

Ogni effetto di luce è costituito da **elementi semplici**. Per crearne uno si devono combinare una serie di elementi e regolare la loro posizione ed i parametri.




Pannello Effetti

Seguire le istruzioni per creare un effetto di luce:

**Passaggio 1.** Quando l'immagine viene caricata nel programma, l'ultimo effetto usato viene visualizzato nella Finestra immagine.

Per aggiungere un altro effetto all'immagine sceglierlo nel pannello **Effetti** e fare doppio clic su di esso oppure usare l'icona  nella parte inferiore del pannello.

È possibile personalizzare la visualizzazione degli effetti nel pannello: fare clic su  e scegliere tra le opzioni (icone piccole o grandi).


**Passaggio 2.** Nel pannello **Elementi** modificare l'elenco degli elementi che compongono l'effetto di luce.


Si possono aggiungere nuovi elementi, eliminarli, nasconderli, mostrarli o spostarli in un'altra posizione.

**Passaggio 3.** Regolare i parametri per gli elementi selezionati nel pannello **Proprietà elemento**. Tutte le modifiche vengono visualizzate in tempo reale.


**Passaggio 4.** Regolare l'intero effetto utilizzando lo strumento  e **Parametri effetto**.

**Passaggio 5.** È possibile salvare il nuovo effetto di luce nella lista **Effetti** per poterlo utilizzarlo in futuro. L'effetto salvato può essere applicato nella sua forma originale o usato come base per la generazione di nuovi effetti.

Fare clic su  per salvare il preset. Nella finestra di dialogo specificare il gruppo, il nome e il percorso dove salvare l'effetto.

**Nota:** Non è possibile sovrascrivere gli effetti di luce AKVIS - sono bloccati .

Per importare un effetto nel programma, fare clic su  e selezionare un file xml. L'effetto verrà aggiunto al gruppo corrente.

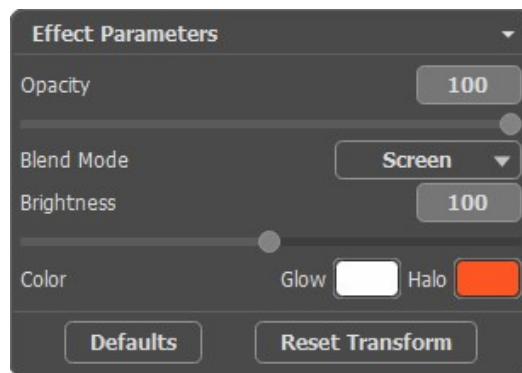
Per creare un nuovo gruppo, fare clic su . È possibile trascinare un effetto in un altro gruppo.

Tutti i comandi sono disponibili sul pannello anche con il tasto destro del mouse.



## PARAMETRI DELL'EFFETTO

Nel pannello **Parametri effetto** è possibile regolare le impostazioni per l'intero effetto, con tutti i suoi elementi.



Diamo un'occhiata in dettaglio a tutti i parametri.

**Opacità** (1-100). Questo parametro imposta l'opacità dell'effetto di luce. Il valore predefinito è 100, ciò significa che l'effetto di luce non è trasparente. Più si riduce il valore maggiormente diventa trasparente.



Opacità = 50



Opacità = 100

**Metodo di fusione.** Questo parametro imposta il modo in cui l'effetto di luce si fonde con l'immagine originale. Il programma dispone di 7 metodi di fusione, il modo predefinito per **Effetto** è **Attraversa**, per **Elementi** e **Pennello scintille** - **Normale**.

**Attraversa** - in questa modalità tutti gli elementi visibili dell'effetto interagiscono tra loro e con l'immagine di sfondo utilizzando il metodo di fusione scelto nel pannello **Proprietà elemento**.



**Normale** - in questa modalità l'effetto di luce viene applicato così com'è.



**Aggiungi** - in questa modalità di fusione il colore, l'opacità dell'effetto e l'immagine vengono sommati. Ciò significa che l'effetto di luce se viene applicato su uno sfondo nero manterrà i colori originali; mentre se si applica su uno sfondo bianco, i colori diventano bianchi e si notano di più; quando si applica su qualsiasi altra tinta, i colori diventano più chiari.



**Moltiplica** - in questa modalità il colore, l'opacità dell'effetto e l'immagine si moltiplicano. Di conseguenza il colore dell'effetto diventa più scuro. Moltiplicando qualsiasi colore con il nero, si ottiene nero; moltiplicando qualsiasi colore con il bianco, si conserva il colore originale (non cambia).



**Scolora** - si tratta della modalità opposta a **Moltiplica**. Qui i valori invertiti dell'effetto e l'immagine sono moltiplicati. Il colore risultante è sempre più chiaro se lo sfondo è nero, ma non influenza il colore dell'effetto che rimane invariato, al contrario, uno sfondo bianco converte qualsiasi colore al bianco.



**Sovrapponi** - la formula di calcolo per il colore risultante dipende dalla differenza di luminosità tra i pixel dell'effetto e l'immagine. Se l'immagine è più chiara rispetto all'effetto, viene utilizzata la modalità **Scolora**, se è più scura, i pixel si fondono utilizzando la modalità **Moltiplica**. Il colore neutro è al 50% grigio.





**Schiarisci** - in questa modalità il colore risultante è costituito dai valori più alti per ogni canale (RGB) tra i colori dell'immagine e dell'effetto. Se i pixel dell'effetto sono più chiari di quelli dell'immagine, nulla cambierà, se sono più scuri, verranno sostituiti con i pixel dell'immagine. Il colore neutro è nero; l'applicazione di un effetto sul bianco tende al bianco.



**Luminosità** (1-200). Questo parametro cambia l'intensità dell'effetto di luce. Essa influenza la dimensione del bagliore e halo.

L'originale luminosità corrisponde a 100, se si imposta un valore superiore ad esso, la luminosità aumenta, se si imposta un valore inferiore si riduce.



Luminosità = 50



Luminosità = 150

**Colore.** È possibile selezionare i colori predefiniti per tutti gli elementi dell'effetto. **Bagliore** cambia il colore della parte principale degli elementi, **Alone** definisce il colore di contorno.

Per scegliere un colore dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**, fare doppio clic sulla casella rettangolare corrispondente. Per prelevare un colore dall'immagine o dall'effetto di luce applicato, cliccare sulla casella con il tasto sinistro del mouse, il cursore si trasformerà in un contagocce.




Colori predefiniti



Colori variati

**Nota:** I parametri **Luminosità** e **Colore** non possono essere modificati per questi elementi: **Alone**, **Punti di luce** e **Punti di luce ovali**.

Premere **Predefinito** per ripristinare le impostazioni di default.


Fare clic su **Ripristina trasforma** per annullare le modifiche apportate con lo strumento **Trasforma** .



## BARRA DEGLI STRUMENTI

La **Barra degli strumenti** in **AKVIS LightShop** contiene gli strumenti per gli effetti di luce e strumenti aggiuntivi. Le loro opzioni vengono mostrate nel pannello **Opzioni dello strumento** o in una finestra fluttuante che appare dopo il clic con il tasto dx del mouse sull'immagine.





Strumenti per gli effetti di luce:

Lo strumento **Trasforma**  consente di trasformare e spostare l'effetto di luce.




Trasformazione dell'effetto

Regolare l'area dell'effetto con i marcatori che appaiono sopra l'immagine:


- Il centro del cerchio determina la posizione della fonte di luce. Posizionare il cursore sopra la linea circolare, si trasformerà in una doppia freccia , e trascinare con il tasto sinistro del mouse. Tutti gli elementi dell'effetto verranno ridimensionati.
- Per spostare la fonte di luce, posizionare il cursore all'interno del cerchio, si trasformerà in doppie frecce incrociate , e trascinare premendo il tasto sinistro del mouse.
- Utilizzare i punti sopra il cerchio per allungare o comprimere tutti gli elementi dell'effetto.
- Per ruotare l'effetto, posizionare il cursore su un marcatore quadrato, si trasformerà in una doppia freccia ricurva , e spostarlo tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.
- La linea retta definisce la direzione in cui appaiono aloni e riflessi, consentendo anche il loro spostamento. Trascinando la linea  è possibile spostare globalmente l'effetto.
- Il punto terminale della retta permette di ruotare la linea intorno alla fonte di luce e di modificarne la lunghezza.


È possibile ripristinare le modifiche e ritornare tutti i marcatori allo stato iniziale utilizzando i comandi del menu di scelta rapida che vengono visualizzati con il clic destro sull'immagine: **Ripristina trasforma**, **Ripristina scala**, **Ripristina posizione**, **Ripristina aspetto**, **Ripristina angolo**. Inoltre, è possibile usare il pulsante **Ripristina trasforma** nel pannello **Parametri effetto**.

**Pennello scintille**  consente di aggiungere sull'immagine punti di luce di diverse forme, colori e dimensioni. [Maggiori informazioni.](#)




Cielo stellato

**Gomma**  aiuta a rimuovere i punti di luci disegnati con il pennello.

**Strumento esclusione**  aiuta a selezionare le aree che devono essere escluse dall'effetto. L'utensile protegge le aree selezionate mantenendole allo stato iniziale.

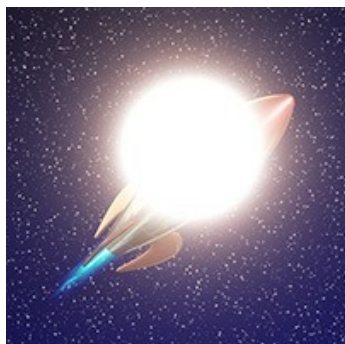
**Attenzione!** Questo strumento è disponibile solo per le licenze [Home Deluxe e Business](#).

È possibile mostrare/nascondere le zone di protezione con il pulsante  nel Pannello di controllo. Inoltre, è possibile scegliere come devono apparire queste aree (se visibili) utilizzando le opzioni:

**Colore.** La selezione è ricoperta con un colore che per default è rosso, ma si può modificare cliccando sul rettangolo colorato e selezionandone un altro dalla finestra **Seleziona colore**.

**Scacchiera.** Le aree selezionate sono riempite con una scacchiera bianca e nera.

**Opacità** (10-90). Il parametro consente di regolare l'opacità della selezione.




Effetto di luce



Area esclusione



Risultato

**Gomma**  consente di modificare l'area esclusa (maschera di protezione).

Queste opzioni generali sono disponibili e modificabili per tutti gli strumenti:

**Dimensione dello strumento** cambia il diametro del pennello.


**Durezza** influenza il grado di sfumatura del bordo del pennello. Minore è il valore più sfumato è il bordo dello strumento.

**Forza** definisce l'intensità dell'effetto.


**Spaziatura** imposta la distanza della distribuzione degli elementi che formano una linea.


Per disegnare una linea retta con gli strumenti utilizzare il tasto **Maiusc** (**Shift**).


Strumenti supplementari:



Lo strumento **Mano**  permette di scorrere l'immagine nella finestra, qualora essa sia di dimensione maggiore. Per spostare l'immagine selezionare lo strumento, posizionare il cursore all'interno della foto, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, spostare l'immagine nella finestra.

---

Facendo doppio clic sull'icona , sulla **Barra degli strumenti**, adatta l'immagine alla Finestra immagine.

Lo strumento **Zoom**  permette di scalare l'immagine. Per aumentare la scala fare clic con il tasto sinistro del mouse sull'immagine. Per ridurla usare il tasto sinistro del mouse + **Alt**. Premere **Z** per accedere rapidamente a questo strumento.

Facendo doppio clic sull'icona  mostra l'immagine nelle dimensioni reali, impostando la scala al 100%.

Inoltre, nella **Barra degli strumenti**, in modalità **Express**, c'è il pulsante  /  che permette di mostrare/nascondere il pannello **Effetti**. In modalità **Avanzata** è possibile trascinare e minimizzare tutti i pannelli con il mouse.

## PENNELLO SCINTILLE

Il **Pennello scintille**  consente di aggiungere sull'immagine scintillanti punti di luce di diverse forme, colori e dimensioni.



Cielo stellato

Regolare gli elementi di luce con i seguenti parametri del pannello **Opzioni dello strumento**:

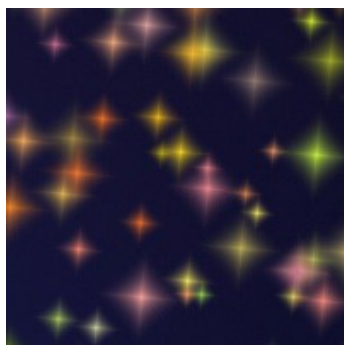
**Parametri livello.** Questi parametri cambiano il livello in cui è utilizzato il **Pennello scintille**.

**Opacità** (1-100). Il parametro determina la trasparenza dell'immagine di sfondo attraverso gli elementi disegnati.

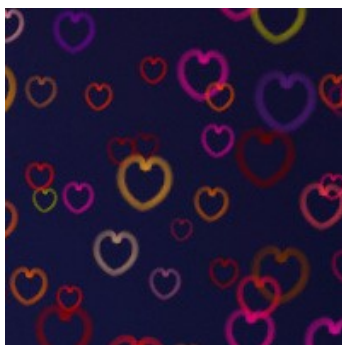
**Metodo di fusione.** Utilizzare il menu a discesa per specificare come gli elementi si fondono con l'immagine. [Maggiori informazioni](#).

**Parametri elementi.** Il gruppo contiene le opzioni per l'applicazione degli elementi designati con il pennello. Regolare le impostazioni, quindi disegnare con lo strumento sull'immagine.

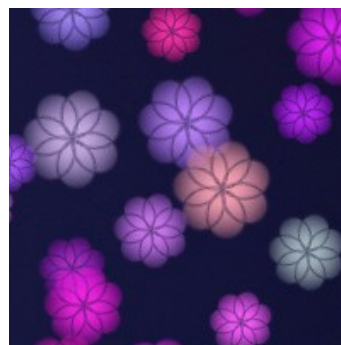
**Forma.** Dal menu a discesa selezionare la forma degli elementi per il pennello: Stella, Cuore, Fiore, Rosa o Poligono.



Stella



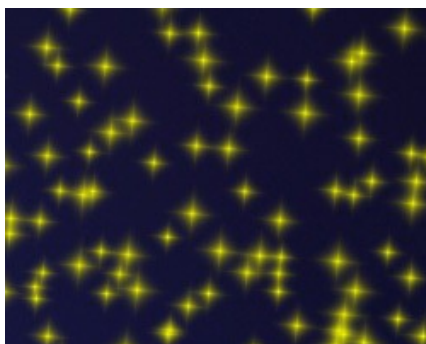
Cuore



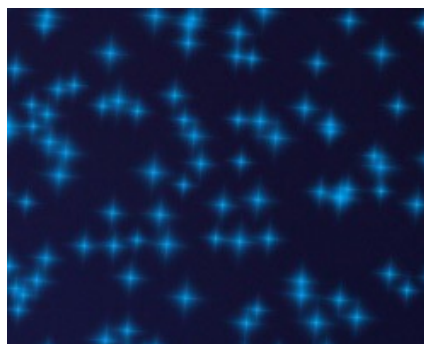
Rosa

**Nota:** Le forme *Cuore*, *Fiore*, *Rosa* e *Poligono* sono disponibili solo per le licenze [Home Deluxe e Business](#). Gli utenti con la licenza Home possono utilizzare solo la forma *Stella*.

**Colore.** Scegliere il colore principale degli elementi. Fare doppio clic sulla casella e scegliere un colore dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



Stelle gialle



Stelle azzurre



**Dimensione** (5-50). Il parametro regola la dimensione principale degli elementi.



Dimensione = 20



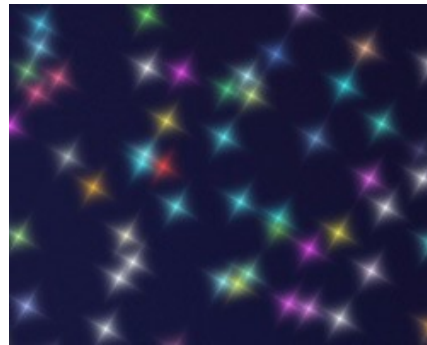
Dimensione = 50

Scheda **Generale**:

**Rotazione** (0-90). Tale parametro definisce l'angolo di rotazione per tutti gli elementi.



Rotazione = 0



Rotazione = 30

**Sfumatura** (10-30). A bassi valori del parametro i bordi degli elementi sono nitidi e chiari. Valori più alti producono bordi più sfumati.

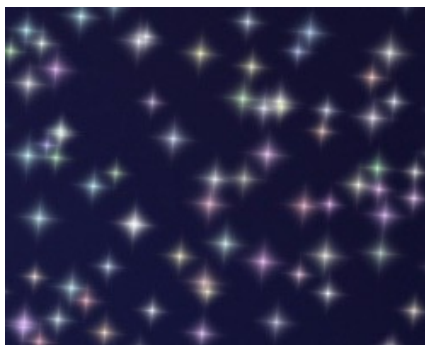


Sfumatura = 15

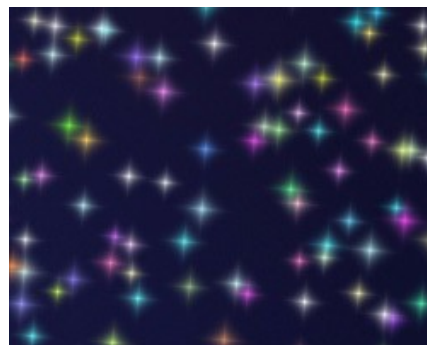


Sfumatura = 30

**Colore casuale** (0-100). Se il valore del parametro è zero, tutti gli elementi sono disegnati con il colore principale. Maggiore è il valore, più elementi multicolori si concretizzeranno.

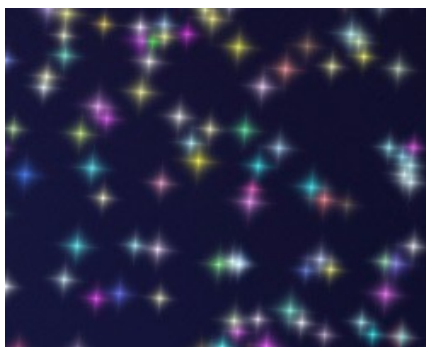


Colore casuale = 25



Colore casuale = 75

**Dimensione casuale** (0-100). Il parametro definisce la deviazione dalla dimensione primaria. A zero tutti gli elementi hanno la stessa dimensione, aumentando il valore aumenta la gamma dei formati.

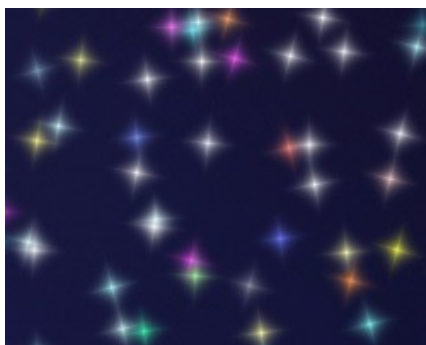


Dimensione casuale = 20

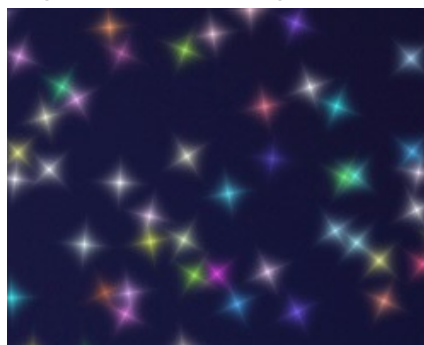


Dimensione casuale = 90

**Rotazione casuale** (0-45). Il parametro specifica il massimo angolo di deviazione degli elementi.



Rotazione casuale = 15

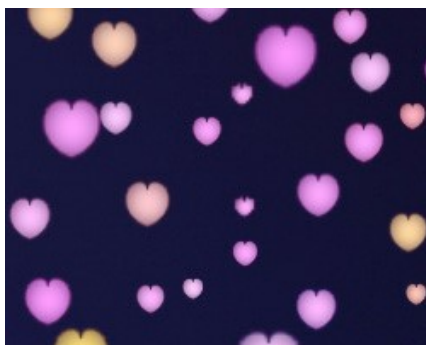


Rotazione casuale = 45

Scheda **Extra** (disabilitata per la forma *Stella*):

**Riempimento.** Seleziona un tipo di riempimento dall'elenco a discesa: **Interamente**, **Contorno nitido** o **Contorno sfocato**.

Se si seleziona **Interamente** gli elementi sono completamente ricoperti di colore. Se si seleziona l'opzione **Contorno nitido** o **Contorno sfocato** gli elementi vengono visualizzati come contorni.

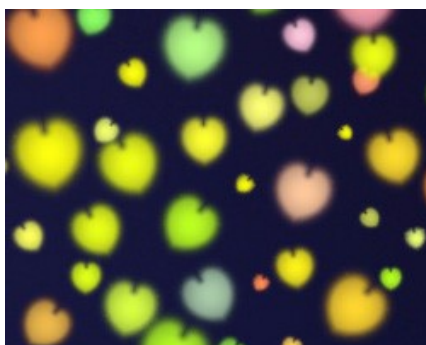
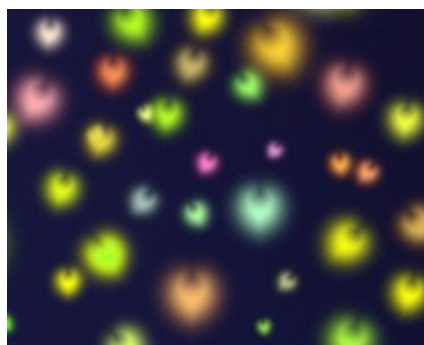


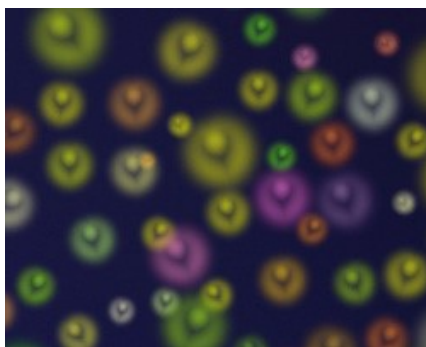
Riempimento = Interamente



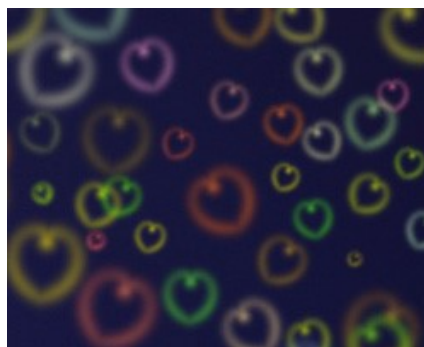
Riempimento = Contorno nitido

**Sfocatura** (10-100). Aumentando il valore l'elemento viene sfocato. Per il tipo di riempimento *Contorno*: maggiore è il valore l'elemento diventa più sottile.

Sfocatura = 25  
Tipo di riempimento = RiempiSfocatura = 75  
Tipo di riempimento = Riempi

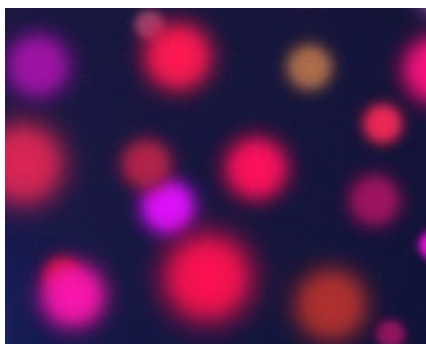


Sfocatura = 25  
Tipo di riempimento = Contorno 2

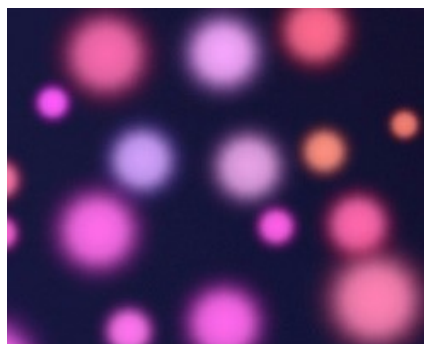


Sfocatura = 75  
Tipo di riempimento = Contorno 2

**Luminosità** (0-100). Maggiore è il valore maggiore luminosità degli elementi.

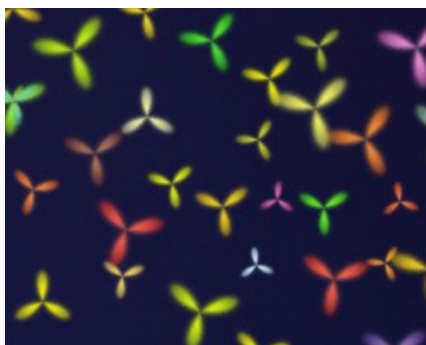


Luminosità = 10

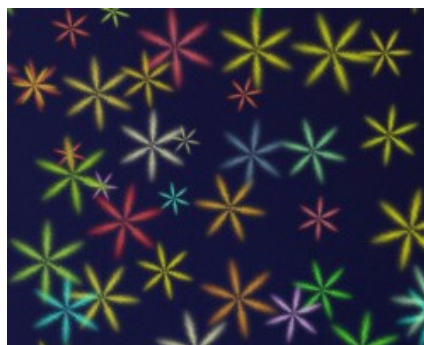


Luminosità = 60

**Motivo** (1-11). Il parametro è attivo per le forme *Fiore*, *Rosa* e *Poligono*. Cambia il numero dei petali del fiore o della rosa o il numero dei lati del poligono.

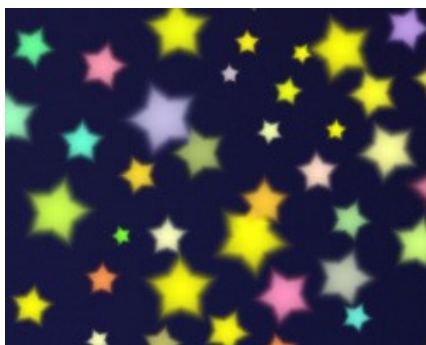


Motivo = 2

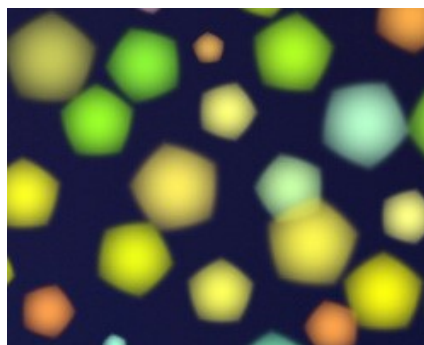


Motivo = 5


**Deformazione** (-50..50). Solo per la forma *Poligono*. Per valori positivi i lati del poligono si piegano verso l'esterno e diventano semicircolari. Per valori negativi i lati si imbarcano trasformando l'elemento in una stella.



Deformazione = -30

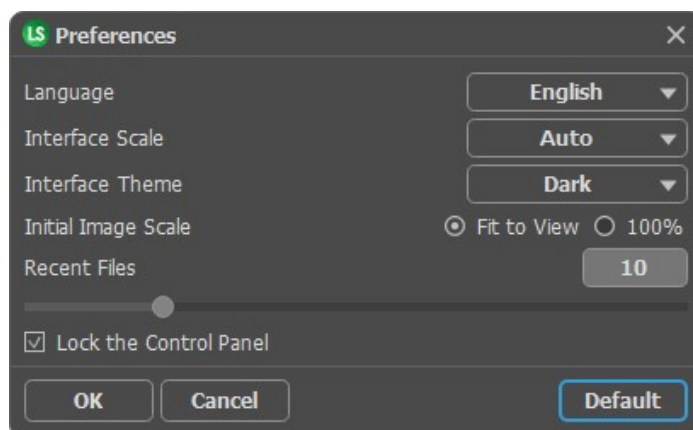



Deformazione = 30

Utilizzare lo strumento **Gomma**  per modificare/eliminare i punti di luci disegnati con il pennello.

## PREFERENZE DEL PROGRAMMA

Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Preferenze** del programma, essa appare come questa:




- **Linguaggio.** Questa opzione consente di cambiare l'interfaccia del programma in un'altra lingua. Scegliere quella desiderata dal menu a tendina.
- **Scala dell'interfaccia.** Scegliere la dimensione degli elementi dell'interfaccia. Quando il valore è impostato su **Auto**, l'area di lavoro del programma cambia automaticamente per adattarsi alla risoluzione dello schermo.
- **Tema dell'interfaccia:** Selezionare lo stile preferito per l'interfaccia del programma: **Chiaro**, **Grigio** o **Scuero**.
- **Scala iniziale dell'immagine.** Il parametro definisce il modo in cui l'immagine, dopo l'apertura, viene adattata alla **Finestra immagine**. Il parametro offre due opzioni:
  - **Adatta alla visualizzazione**, ridimensionamento dell'immagine. La scala viene modificata affinché l'immagine sia completamente visibile nella **Finestra immagine**;
  - **100%**, l'immagine non viene scalata. In generale, quando la scala = 100%, è visibile solo una parte dell'immagine.
- **File recenti** (solo nella versione standalone). Questa opzione consente di stabilire il numero di documenti recenti, in ordine di tempo, visualizzati nell'elenco e consultabili cliccando con il tasto destro del mouse su , per un max di 30 file.
- **Blocca il Pannello di controllo.** Questa opzione disabilita la possibilità di nascondere/mostrare il pannello superiore. Se la casella è selezionata il pannello è sempre visibile.

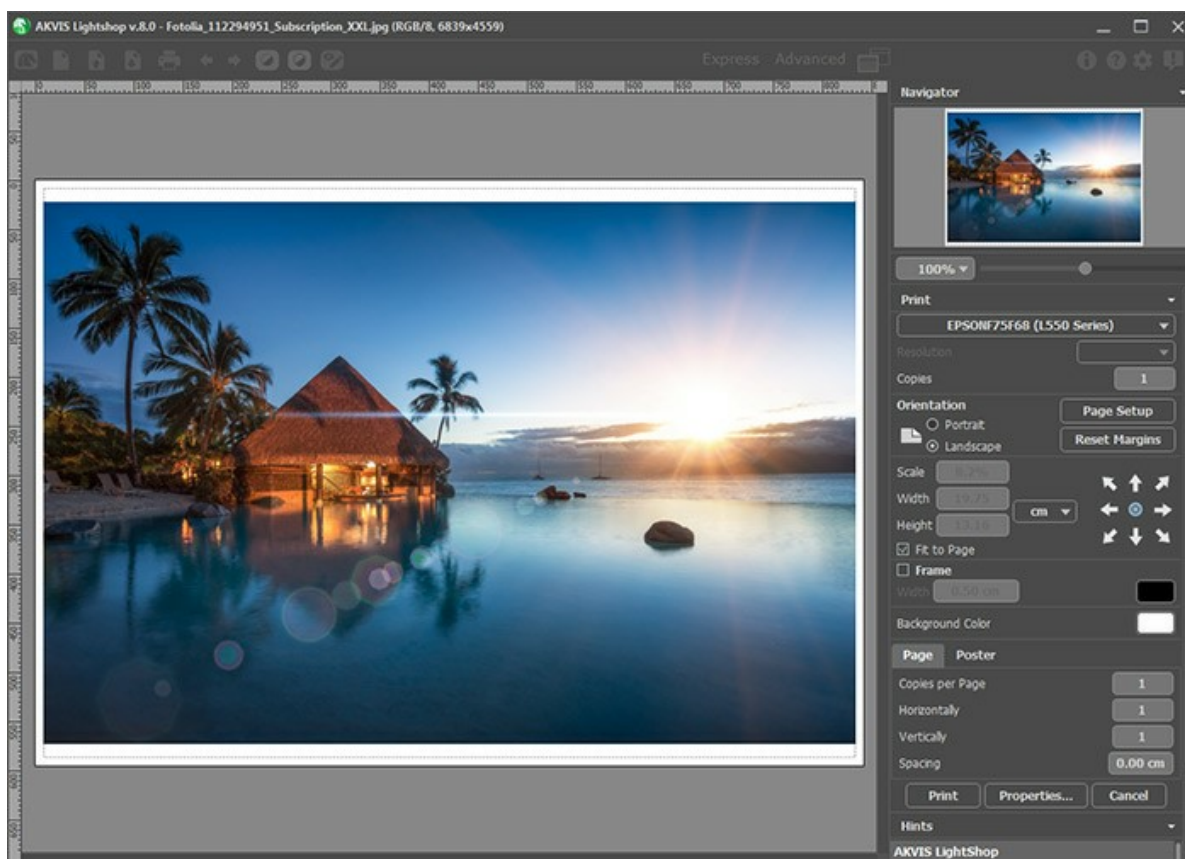
Per applicare i cambiamenti premere **OK**.

Per ripristinare le impostazioni predefinite premere **Predefinito**.



## STAMPARE L'IMMAGINE IN LIGHTSHOP

Nella versione standalone di **AKVIS LightShop** è possibile stampare l'immagine. Premere il pulsante  per aprire le opzioni di Stampa.



Opzioni di stampa in AKVIS LightShop

Regolare i parametri che appaiono nel Pannello impostazioni:

Scegliere una stampante dalla lista dei dispositivi disponibili, impostare la risoluzione desiderata, così come il numero di copie da stampare.

Nel gruppo **Orientamento** impostare la posizione della carta: **Ritratto** (verticale) o **Paesaggio** (orizzontale).

Fare clic sul pulsante **Imposta pagina** per aprire la finestra di dialogo in cui è possibile scegliere il formato della carta e il suo orientamento, così come i margini di stampa.

Premere il pulsante **Ripristina margini** per ristabilire i margini della pagina alle dimensioni predefinite.

Modificare le dimensioni dell'immagine stampata regolando i parametri **Scala**, **Larghezza**, **Altezza** e l'opzione **Adatta alla pagina**. Essi non influiscono sull'immagine ma solo sulla copia stampata. È possibile modificare le dimensioni dell'immagine stampata specificando la scala in percentuale o inserendo nuovi valori di **Larghezza** e **Altezza** nei campi corrispondenti.

Per regolare la dimensione dell'immagine al formato della carta attivare la casella **Adatta alla pagina**.

Spostare l'immagine sulla pagina con il mouse o allinearla con i pulsanti frecce.

È possibile attivare la **Cornice** per l'immagine, regolare la sua larghezza ed il colore.

Scegliere il **Colore di sfondo** cliccando sul rettangolo di colore.

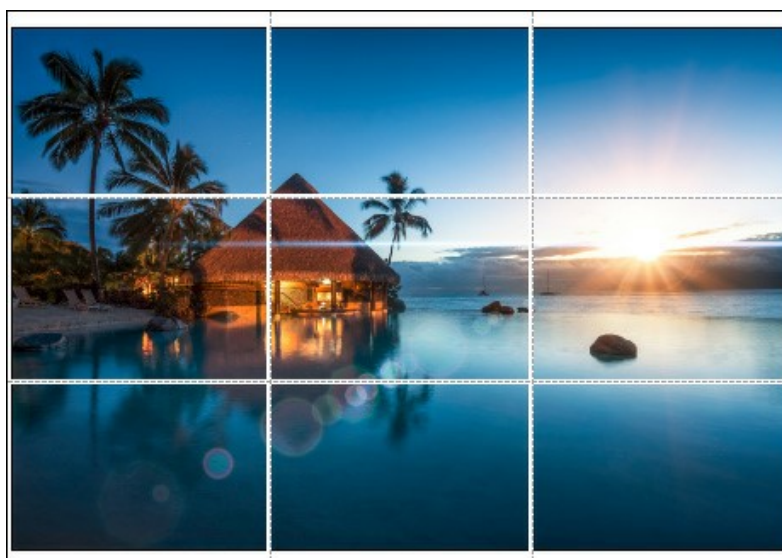
Nella scheda **Pagina** è possibile regolare la stampa delle copie dell'immagine su un singolo foglio.



Stampa pagina

- ♦ **Copie per pagina.** Il parametro consente di specificare il numero di copie dell'immagine su una singola pagina.
- ♦ **Orizzontalmente** e **Verticalmente.** Questi parametri indicano il numero di righe e colonne per le copie dell'immagine sulla singola pagina.
- ♦ **Spaziatura.** Questo parametro imposta i margini tra le copie dell'immagine.

Nella scheda **Poster** è possibile personalizzare le opzioni di stampa dell'immagine su più pagine per la successiva giunzione e realizzazione di una grande immagine.



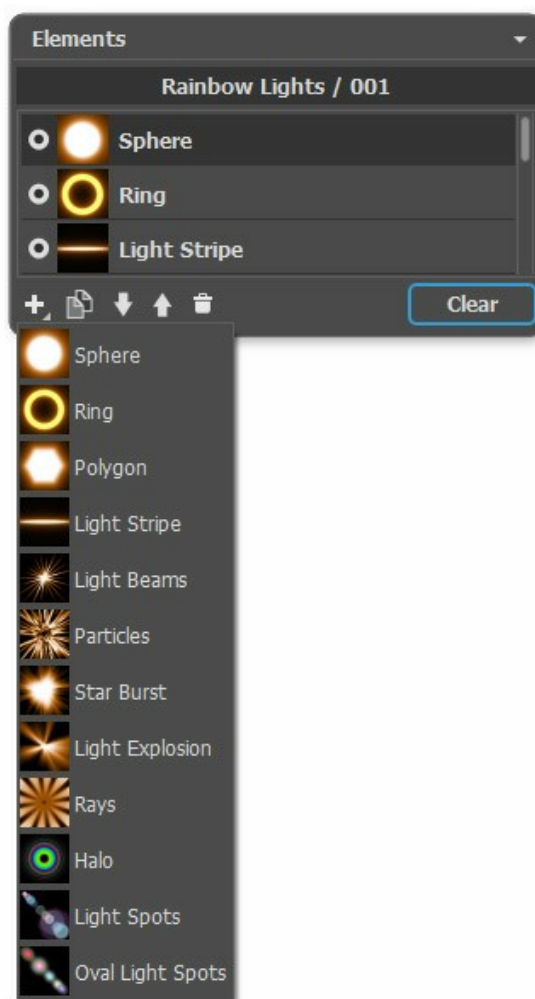
- ♦ **Pagine.** Se la casella è selezionata è possibile specificare il numero massimo delle pagine in cui si desidera suddividere l'immagine. La scala dell'immagine viene modificata in base al numero dei fogli. Se la casella è disabilitata il programma seleziona automaticamente il numero ottimale delle pagine secondo le dimensioni effettive dell'immagine (scala = 100%).
- ♦ **Margini per adesivo.** Se la casella è selezionata è possibile regolare la larghezza dello spazio per la giuntura dei fogli. I margini vengono inseriti sul lato destro e inferiore di ogni sezione.
- ♦ **Mostra numeri.** Se la casella è selezionata, ai margini viene stampato il numero d'ordine di ogni sezione, per colonna e riga.
- ♦ **Linee di taglio.** Attivare la casella per visualizzare ai margini i segni di taglio.

Premere il pulsante **Stampa** per stampare l'immagine con le impostazioni selezionate.  
Per annullare e chiudere le opzioni di stampa premere su **Annulla**.

Fare clic sul pulsante **Proprietà...** per aprire la finestra di dialogo di sistema che consente di accedere alle impostazioni avanzate ed inviare il documento da stampare.

## ELEMENTI DELL'EFFETTO DI LUCE

Un effetto di luce è costituito da vari elementi, ognuno gestito da specifici parametri. È possibile modificare la struttura degli effetti nel pannello **Elementi**, visibile in modalità **Avanzata**.



È possibile utilizzare questi pulsanti nella parte inferiore del pannello (inoltre, tutti i comandi sono disponibili cliccando con il tasto dx all'interno del pannello):

Per aggiungere un nuovo elemento fare clic su e sceglierlo dall'elenco a discesa. Il nuovo elemento viene aggiunto sopra a quello corrente nel pannello **Elementi** e visualizzato nella Finestra immagine.

L'elemento selezionato (modificabile) è evidenziato in grigio nell'elenco degli elementi. I suoi parametri sono disponibili nel pannello **Proprietà elemento**.

Per duplicare l'elemento, fare clic su . La copia dell'elemento verrà aggiunta sopra a quello attuale.

Utilizzare i pulsanti e per modificare la posizione dell'elemento nell'elenco (avanti o indietro). La posizione nell'elenco specifica lo stato dell'elemento nell'effetto: l'elemento superiore è prossimo al primo piano, quale inferiore allo sfondo.

L'ordine degli elementi può essere cambiato tenendo premuto il tasto del mouse e trascinandoli su o giù.

Usare l'indicatore di visibilità per nascondere/visualizzare l'elemento nella Finestra immagine. I parametri per gli elementi nascosti sono disabilitati. Per passare tra le visibilità dell'elemento fare clic sull'indicatore.

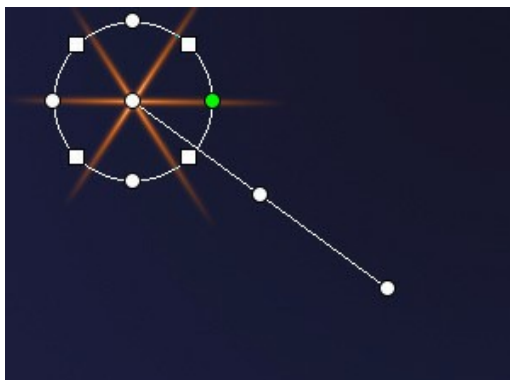
Per rimuovere l'effetto scelto, fare clic su oppure trascinarlo direttamente su questa icona. Inoltre, è possibile utilizzare il tasto **Cancel** (**Delete**).

Utilizzare il pulsante **Cancella** per eliminare tutti gli elementi nell'elenco.

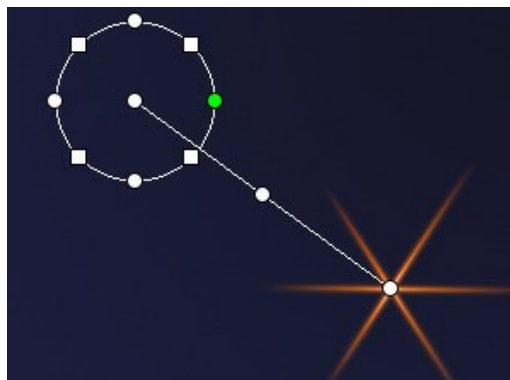
Nel pannello **Proprietà elemento** regolare i parametri per l'elemento selezionato. Queste impostazioni sono le stesse per la maggior parte degli elementi:

**Posizione e dimensione.** Questo gruppo contiene i parametri per regolare la posizione e la dimensione dell'elemento di luce.

**Sposta** (-200..200). Il parametro cambia la posizione dell'elemento lungo la linea retta visualizzata quando lo strumento è attivo.

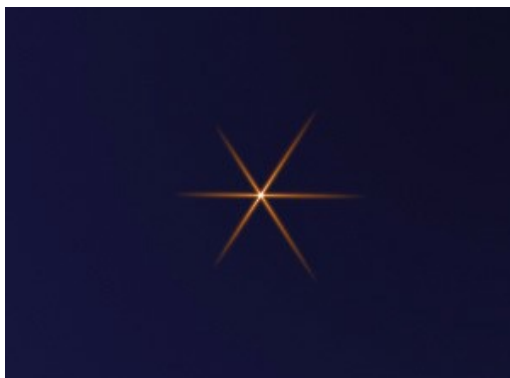


Sposta = 100

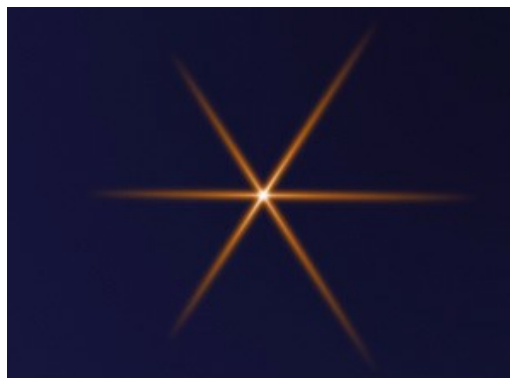


Sposta = -100

**Scala** (1-1000). Il parametro modifica la dimensione dell'elemento.



Scala = 50



Scala = 100

**Ruota** (0-359). Il parametro gira l'elemento secondo angolo selezionato.



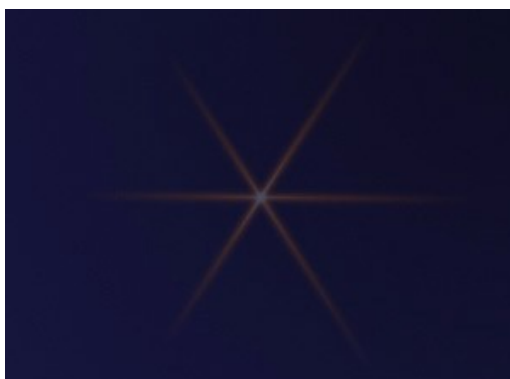
Ruota = 30



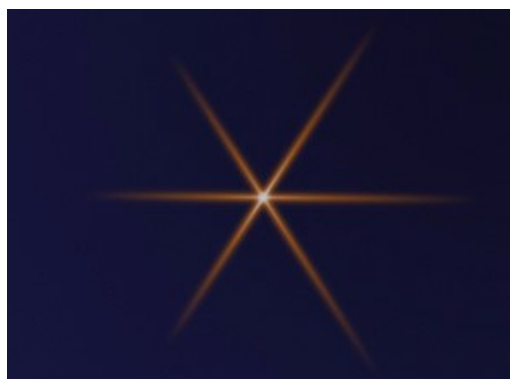
Ruota = 60

**Colore.** Con questo gruppo di parametri è possibile modificare il colore e la trasparenza dell'elemento selezionato, così come le opzioni di fusione con gli elementi sottostanti.

**Opacità** (1-100). Il parametro cambia la trasparenza dell'elemento, rivelando quelli sottostanti e l'immagine di sfondo. Valori più bassi rendono l'elemento maggiormente trasparente.



Opacità = 25



Opacità = 75

**Metodo di fusione.** Scegliere dall'elenco a discesa come l'elemento si fonde con gli elementi sottostanti. Il modo predefinito per gli elementi è **Normale**. [Maggiori informazioni](#).



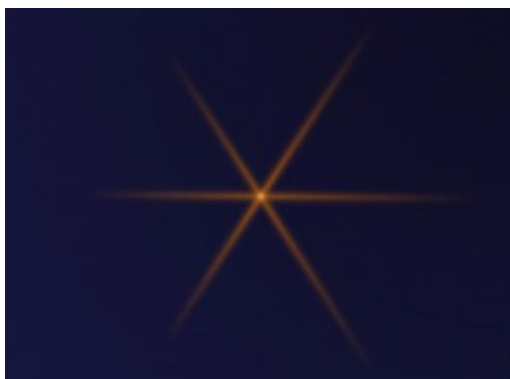


Metodo di fusione: Normale



Metodo di fusione: Aggiungi

**Luminosità** (1-200). Il parametro definisce l'intensità del bagliore. Valori più bassi creano un effetto di luce soffusa. Aumentando il valore cresce la luminosità del bagliore.



Luminosità = 50



Luminosità = 150

**Colore.** È possibile specificare due colori (**Bagliore** e **Alone**) per ogni elemento. Per impostazione predefinita le caselle sono vuote ed il programma utilizza i colori selezionati nel pannello **Parametri effetto**.

Per scegliere un colore dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**, fare doppio clic sulla casella rettangolare corrispondente. Per prelevare un colore dall'immagine o dall'effetto di luce applicato, cliccare sulla casella con il tasto sinistro del mouse, il cursore si trasformerà in un contagocce. Per eliminare un colore selezionato, cliccare con il tasto destro del mouse sulla casella che ritornerà vuota.


Bagliore = bianco  
Alone = arancioneBagliore = giallo  
Alone = rosso

**Parametri speciali.** In aggiunta ai parametri sopra indicati, ogni elemento ha un gruppo di impostazioni speciali. Per saperne di più leggere le pagine che descrivono i singoli elementi.

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: SFERA

La **Sfera** è un elemento di luce a forma circolare con intorno un morbido alone luminoso.



È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali della **Sfera**:

**Estensione alone** (1-200). Maggiore è il valore del parametro più ampia è l'area dell'alone attorno all'elemento.

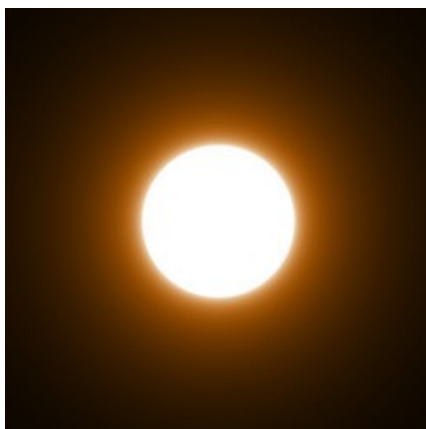


Estensione alone = 25



Estensione alone = 75

**Intensità** (5-75). Il parametro cambia la luminosità dell'alone ed influisce sulla morbidezza dei bordi dell'elemento.



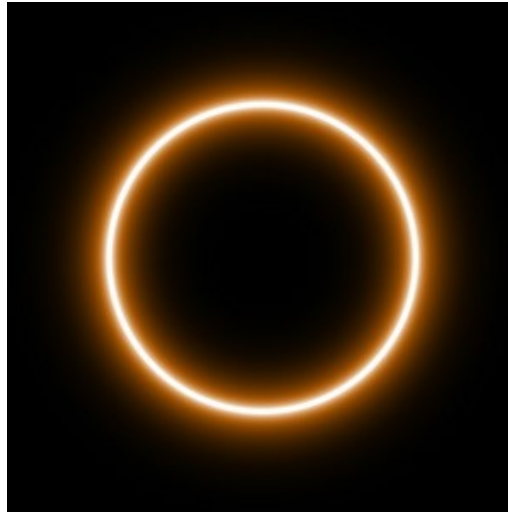
Intensità = 5




Intensità = 50

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: ANELLO

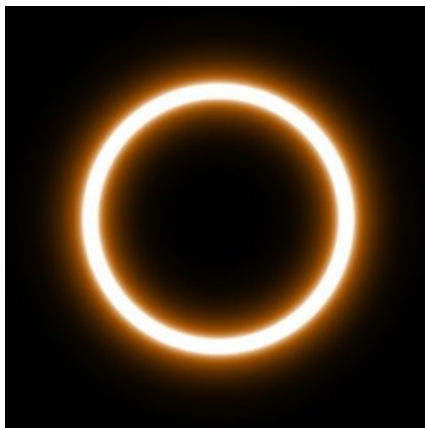
L'**Anello** è un elemento di luce a forma circolare.



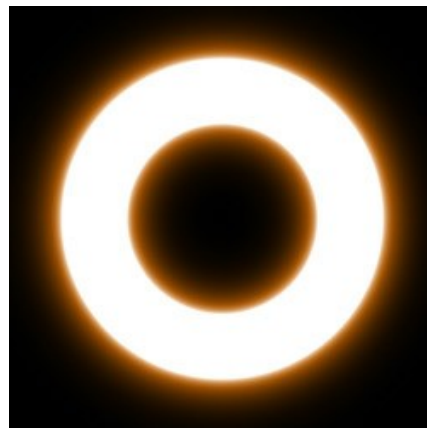
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali dell'**Anello**:

**Larghezza anello** (1-100). Il parametro cambia l'ampiezza dell'anello.



Larghezza anello = 5

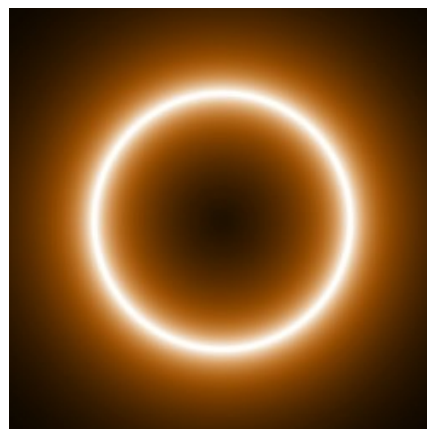


Larghezza anello = 25

**Estensione alone** (1-100). Maggiore è il valore del parametro più ampia è l'area dell'alone attorno all'anello.



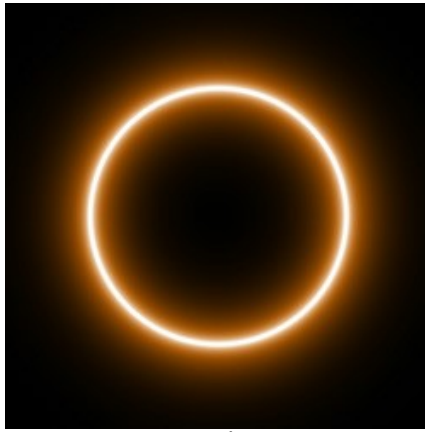
Estensione alone = 10



Estensione alone = 50



**Intensità** (5-75). Il parametro cambia la luminosità dell'alone ed influisce sulla morbidezza dei bordi dell'elemento.



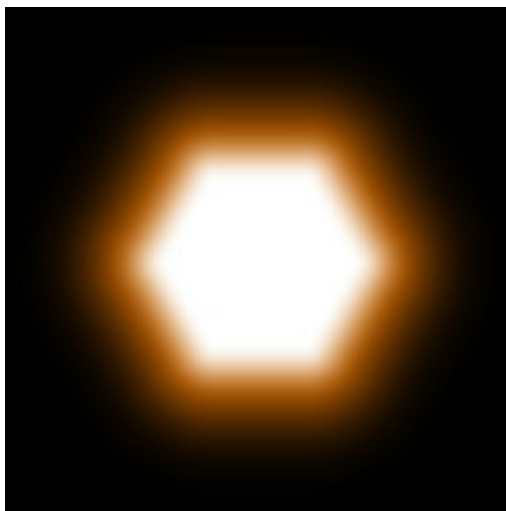
Intensità = 10




Intensità = 40

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: POLIGONO

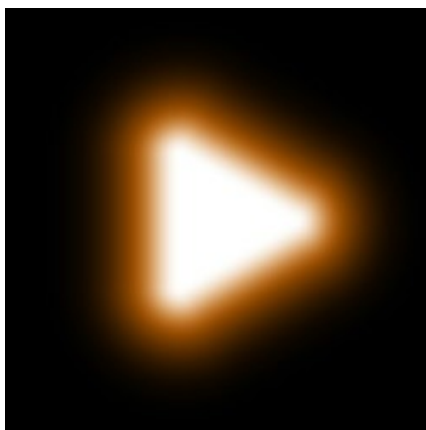
Il **Poligono** è un elemento dell'effetto di luce dalla forma sfaccettata.



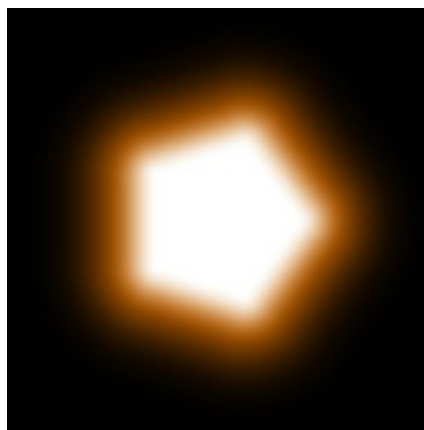
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali del **Poligono**:

**Lati** (3-10). Il parametro definisce la sfaccettatura del poligono (da triangolo a decagono).

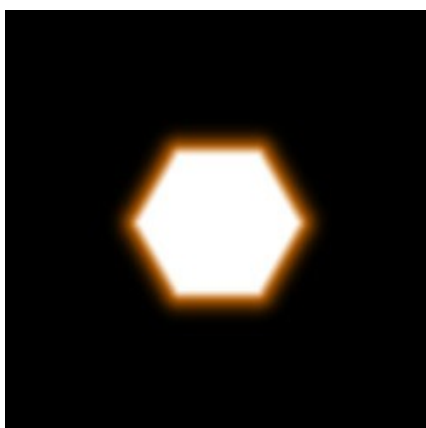


Lati = 3

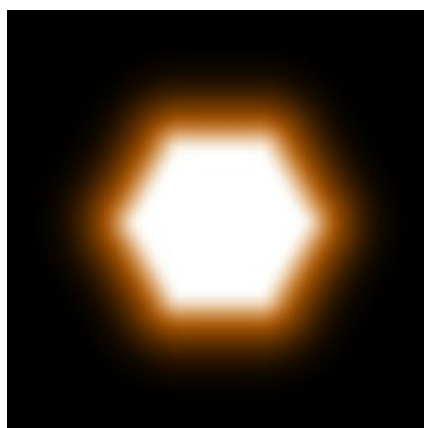


Lati = 5

**Estensione alone** (1-200). Maggiore è il valore del parametro più ampia è l'area dell'alone attorno al poligono.

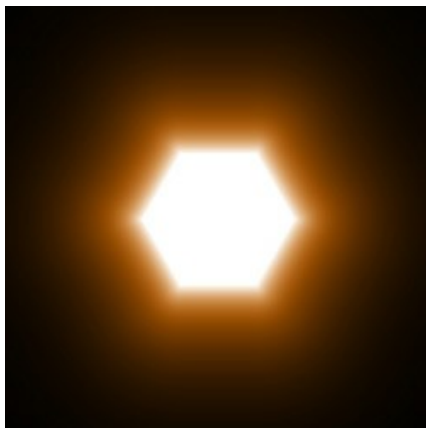


Estensione alone = 25

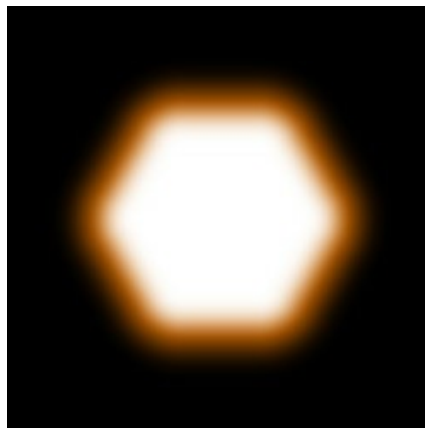


Estensione alone = 75

**Intensità** (5-75). Il parametro cambia la luminosità dell'alone ed influisce sulla morbidezza dei bordi dell'elemento.



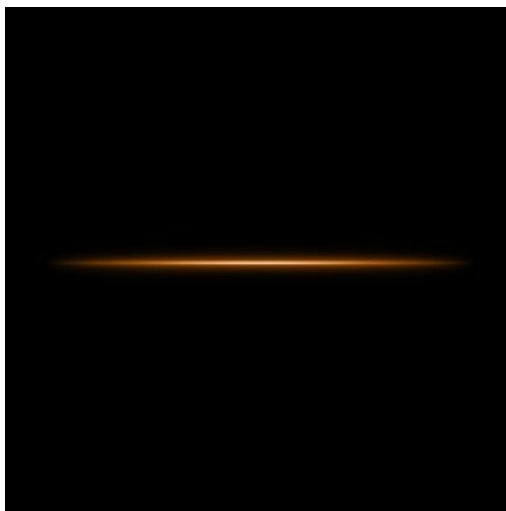
Intensità = 10




Intensità = 50

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: LINEA DI LUCE

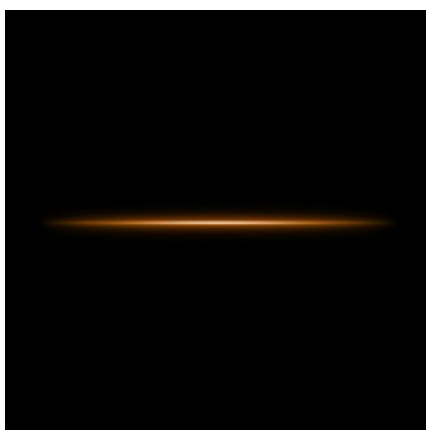
La **Linea di luce** è un elemento di luce dalla forma allungata.



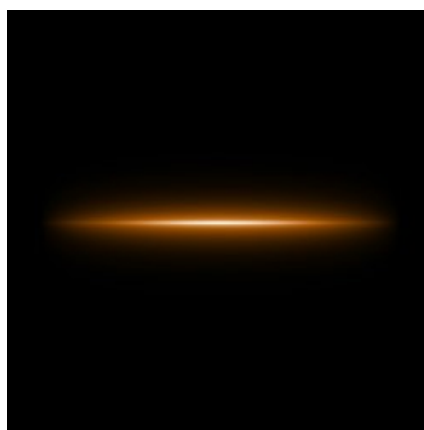
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali della **Linea di luce**:

**Estensione alone** (1-100). Maggiore è il valore del parametro più ampia è l'area dell'alone attorno alla linea.

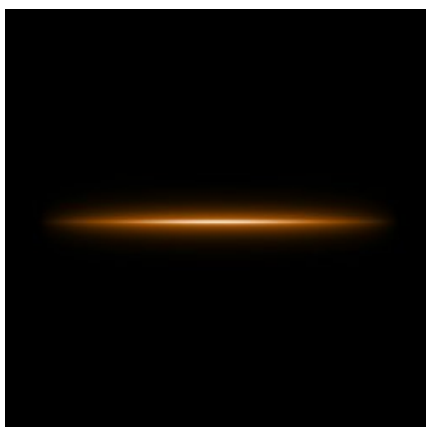


Estensione alone = 25



Estensione alone = 75

**Intensità** (5-75). Il parametro cambia la luminosità dell'alone ed influisce sulla morbidezza dei bordi dell'elemento.



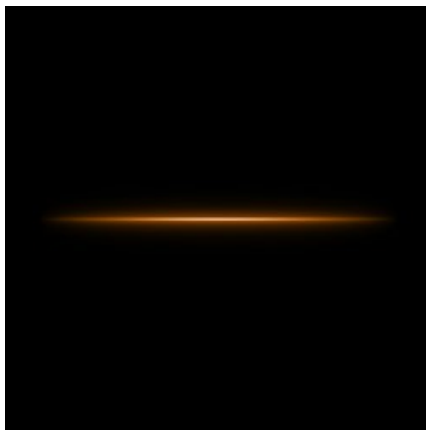
Intensità = 10



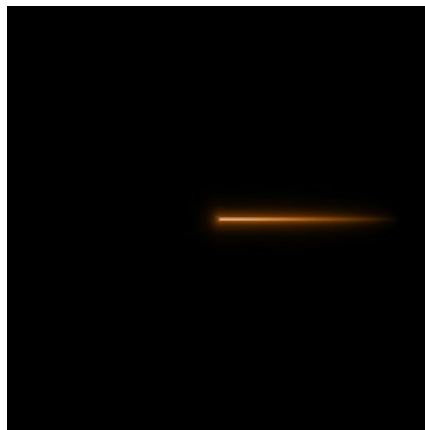
Intensità = 40



**Dimezzata.** Quando la casella è selezionata appare solo metà elemento.



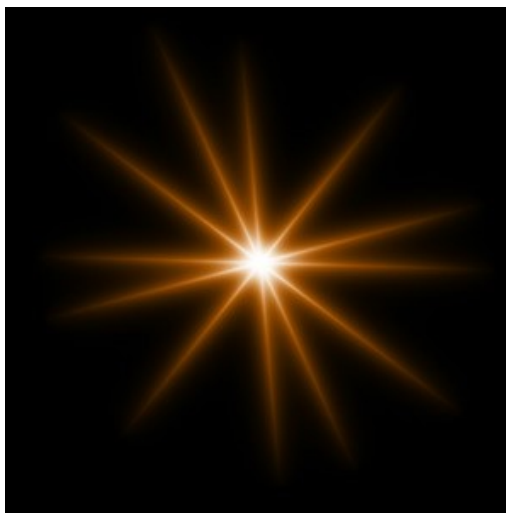
Linea intera




Metà linea

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: FASCI DI LUCE

L'elemento **Faschi di luce** rappresenta un set di linee luminose si intersecano in un punto.



È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali dei **Faschi di luce**:

**Linee** (2-100). Il parametro definisce il numero di linee che compongono l'elemento.



Linee = 5

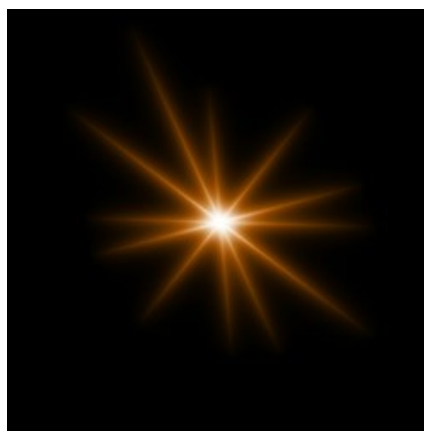


Linee = 25

**Lunghezza casuale** (0-100). Il parametro specifica l'intervallo della lunghezza delle linee. Al valore minimo la lunghezza di tutti i segmenti è la stessa (massima). Incrementandolo, aumenta la gamma della lunghezza dei tratti nell'elemento.



Lunghezza casuale = 5



Lunghezza casuale = 50

**Angolo casuale.** Se la casella è disabilitata gli angoli tra i raggi sono uguali, se attiva possono variare in modo casuale.

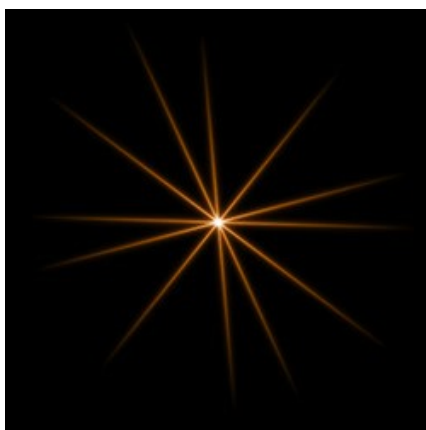


Casella di controllo disattivata



Casella di controllo attiva

**Estensione alone (1-100).** Maggiore è il valore del parametro più ampia è l'area dell'alone attorno all'elemento.



Estensione alone = 10

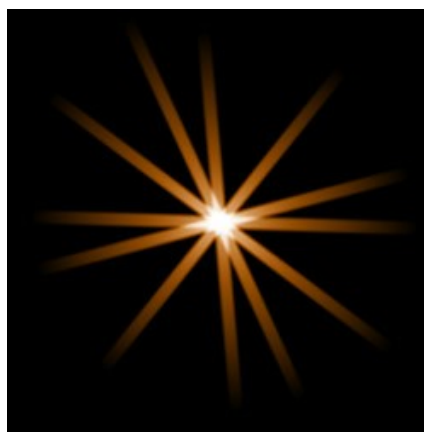


Estensione alone = 50

**Intensità (5-75).** Il parametro cambia la luminosità dell'alone ed influisce sulla morbidezza dei bordi dell'elemento.



Intensità = 5

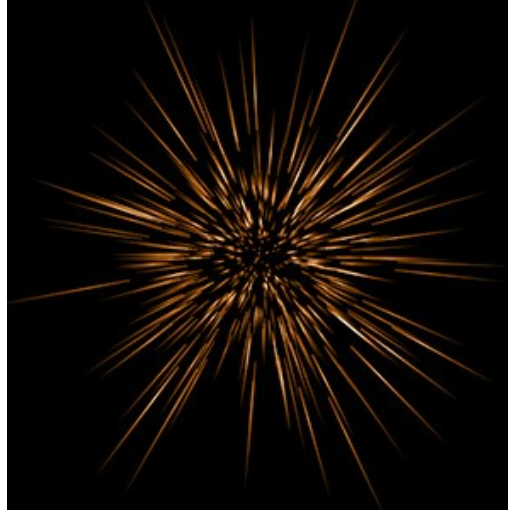



Intensità = 50

**Effetti casuali (0-999).** Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione delle linee. Esso può essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e 999. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione dei tratti.

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: PARTICELLE

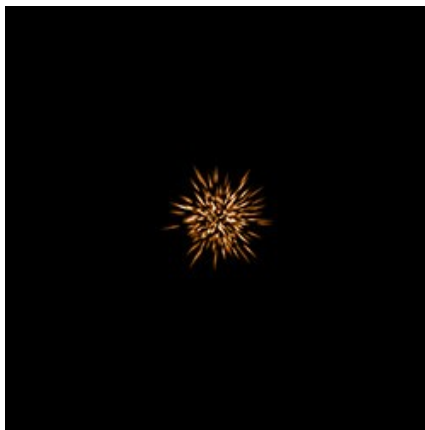
L'elemento **Particelle** ha la forma di numerosi corpuscoli propagati da un unico centro.



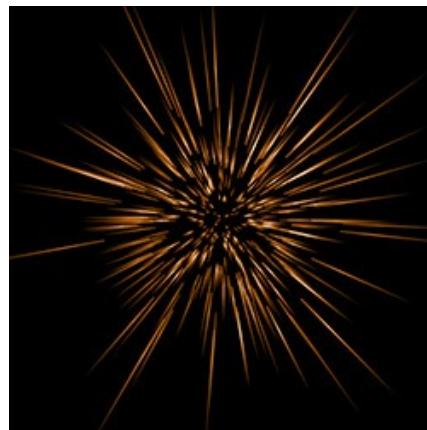
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali delle **Particelle**:

**Dimensione elemento** (1-200). Il parametro definisce la dimensione dell'elemento.

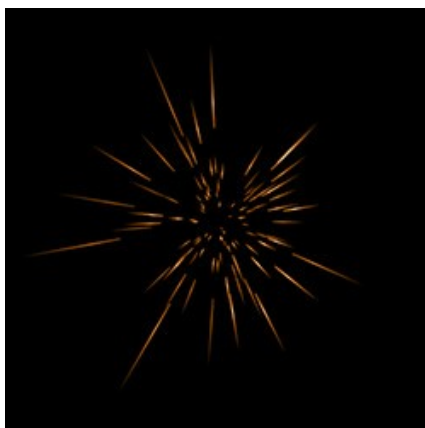


Dimensione elemento = 40

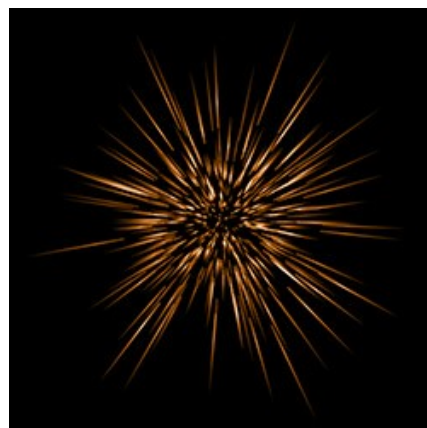


Dimensione elemento = 120

**Particelle** (1-100). Il parametro definisce il numero di particelle luminose che compongono l'elemento. Aumentando il valore di 1, viene incrementato il numero di particelle di 10.



Particelle = 10



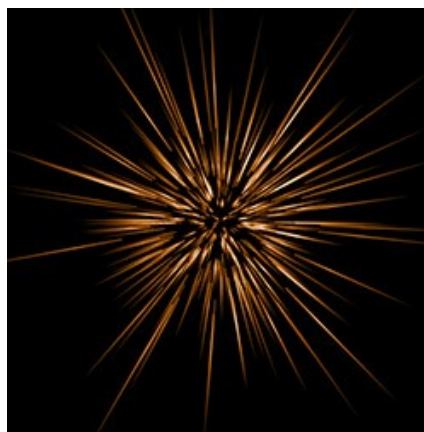
Particelle = 50



**Lunghezza particelle** (1-100). Il parametro cambia la lunghezza massima delle particelle, che possono avere diverse lunghezze, ma non possono superare il valore specificato.

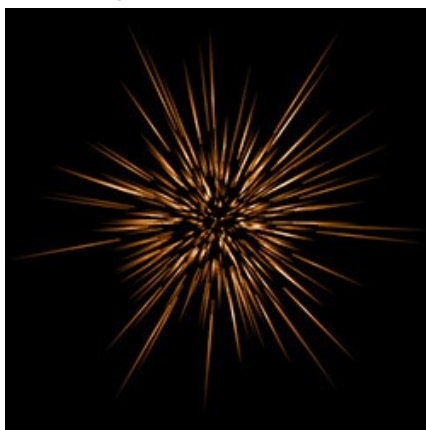


Lunghezza particelle = 10



Lunghezza particelle = 50

**Lunghezza casuale** (0-100). Questo parametro specifica l'intervallo della lunghezza delle particelle. Aumentandolo, si amplificano le varianti della lunghezza dei corpuscoli nell'elemento.

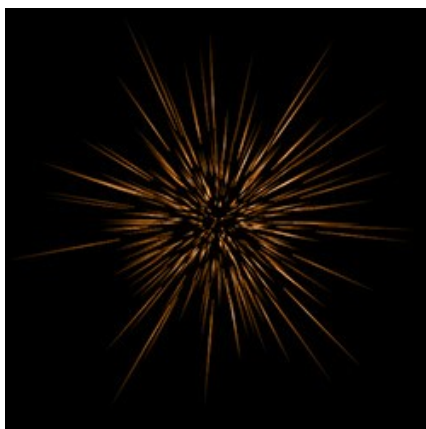


Lunghezza casuale = 10

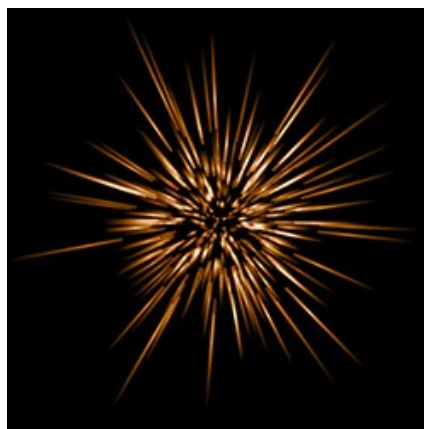


Lunghezza casuale = 100

**Estensione alone** (1-100). Maggiore è il valore del parametro più ampia è l'area dell'alone attorno all'elemento.



Estensione alone = 30

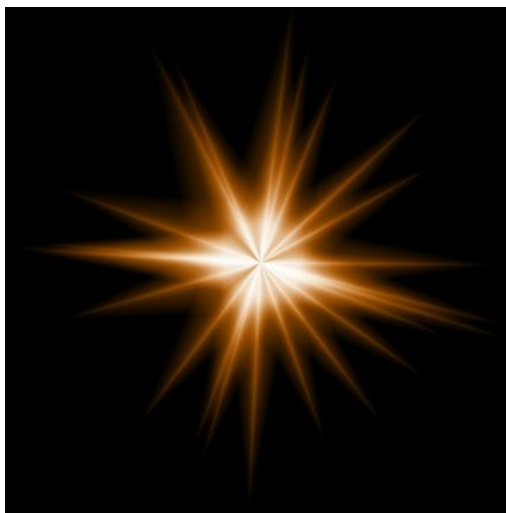



Estensione alone = 80

**Effetti casuali** (0-999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione dei corpuscoli. Esso può essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e 999. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione delle particelle.

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: STELLA A RAGGI MULTIPLI

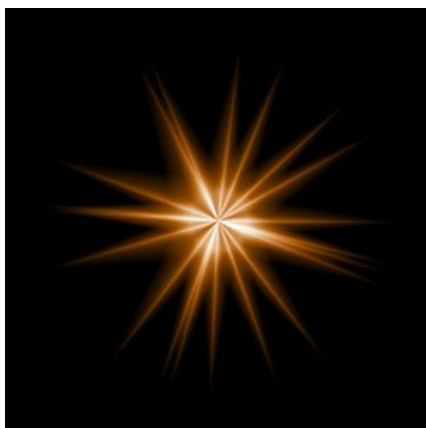
La **Stella a raggi multipli** è una stella con raggi distribuiti in modo casuale ed appuntiti alle estremità.



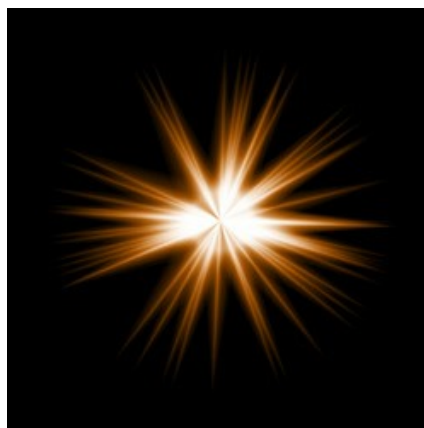
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali della **Stella a raggi multipli**:

**Raggi** (1-128). Il parametro cambia il numero di raggi che compongono l'elemento.

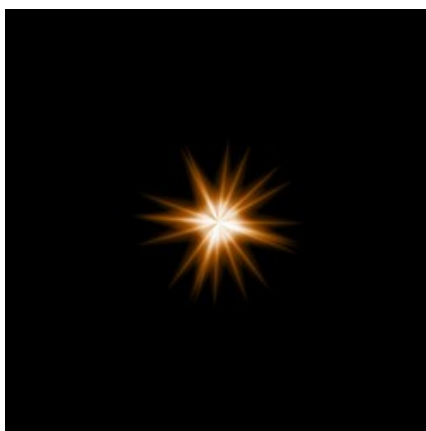


Raggi = 20

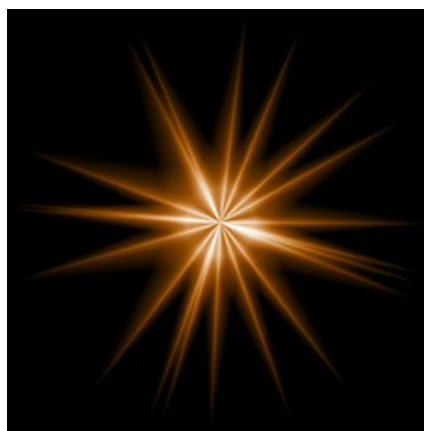


Raggi = 50

**Lunghezza raggi** (10-200). Il parametro definisce la lunghezza massima dei raggi. Diversi raggi possono avere lunghezze differenti, ma non possono superare il valore specificato.

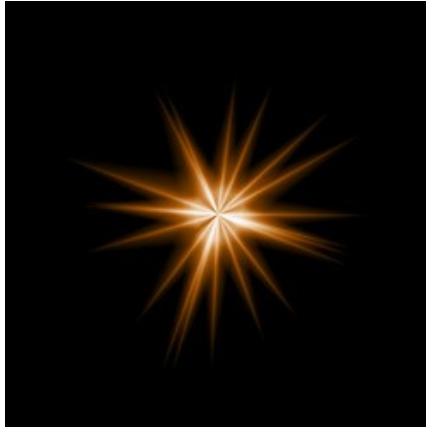


Lunghezza raggi = 50

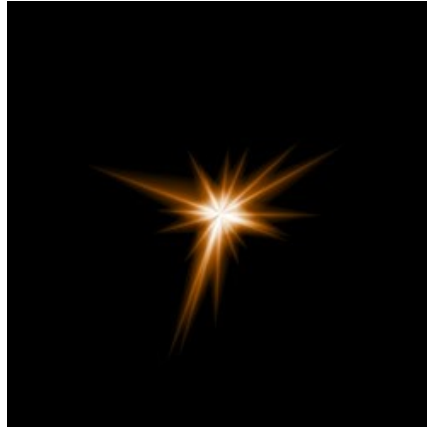


Lunghezza raggi = 120

**Lunghezza casuale** (0-100). Questo parametro specifica l'intervallo della lunghezza dei raggi. Incrementandolo, aumenta la gamma della lunghezza dei raggi nell'elemento.

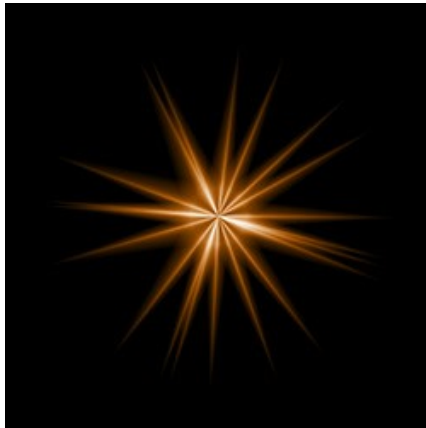


Lunghezza casuale = 25

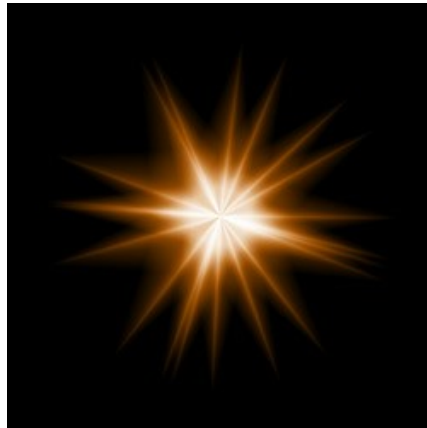


Lunghezza casuale = 75

**Larghezza raggi** (1-100). Il parametro modifica la larghezza dei raggi nell'elemento.



Larghezza raggi = 25

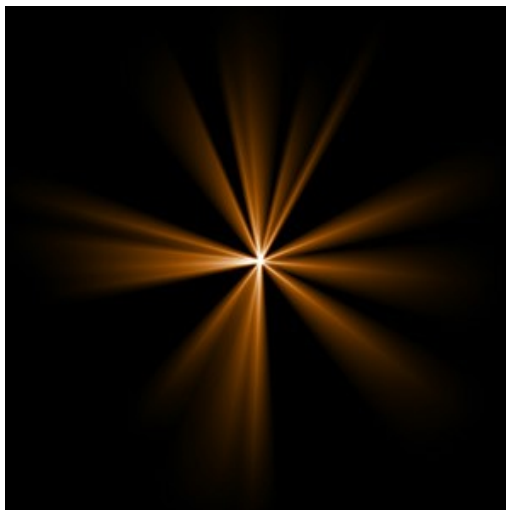



Larghezza raggi = 75

**Effetti casuali** (0-999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione dei raggi. Esso può essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e 999. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione dei raggi.

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: ESPLOSIONE DI LUCE

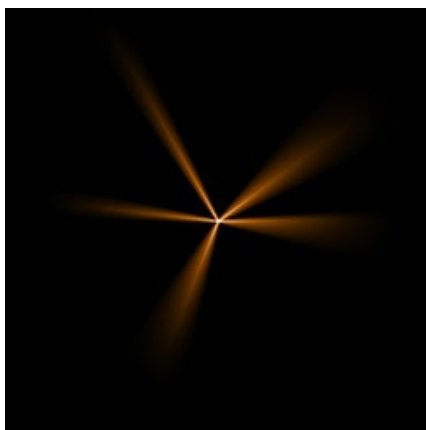
L'**Esplosione di luce** è un elemento costituito da fasci di luce casualmente distribuiti, che scaturiscono da un unico centro e sfumati ai bordi.



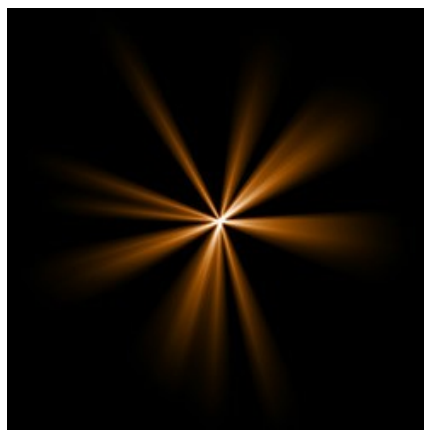
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali dell'**Esplosione di luce**:

**Raggi** (1-72). Il parametro cambia il numero di raggi che compongono l'elemento.

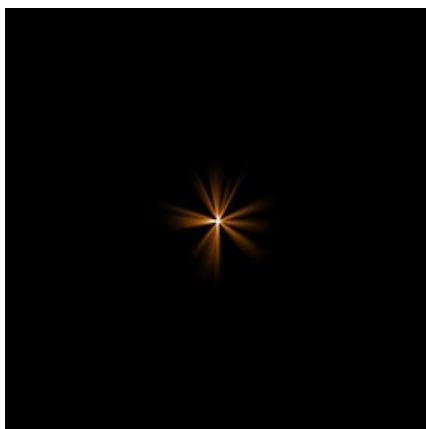


Raggi = 5

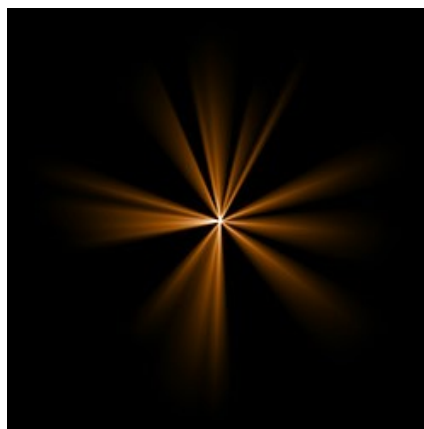


Raggi = 15

**Lunghezza raggi** (10-200). Il parametro definisce la lunghezza massima dei raggi. Diversi raggi possono avere lunghezze differenti, ma non possono superare il valore specificato.



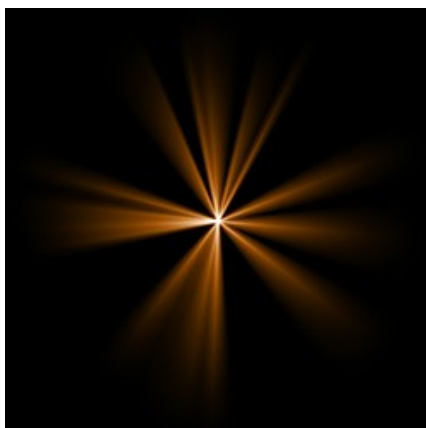
Lunghezza raggi = 50



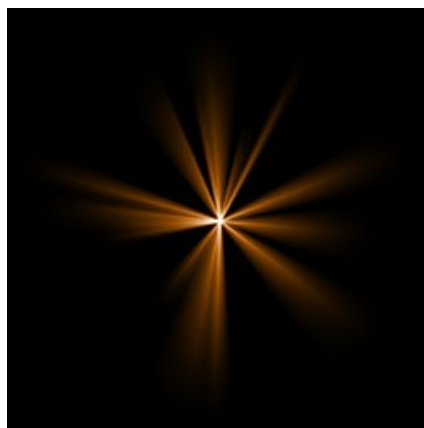
Lunghezza raggi = 150



**Lunghezza casuale** (0-100). Questo parametro specifica l'intervallo della lunghezza dei raggi. Al valore minimo la lunghezza di tutti i raggi è la stessa - massimo (= **Lunghezza raggi**). Incrementandolo, aumenta la gamma della lunghezza dei raggi nell'elemento.

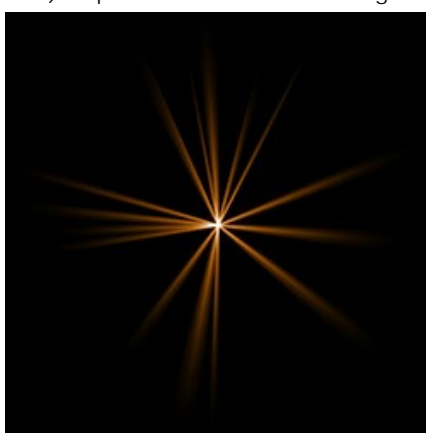


Lunghezza casuale = 5

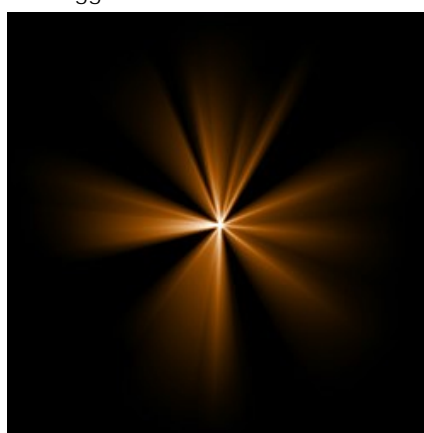


Lunghezza casuale = 50

**Larghezza raggi** (1-100). Il parametro modifica la larghezza dei raggi nell'elemento.

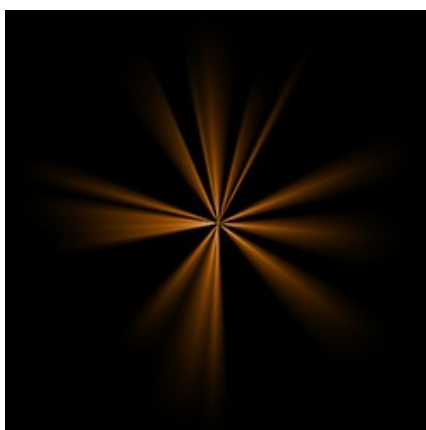


Larghezza raggi = 10

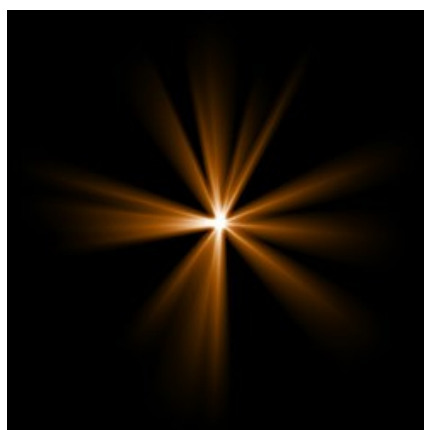


Larghezza raggi = 50

**Centro** (0-5). Il parametro aggiunge un centro luminoso all'elemento. Aumentandolo, si amplifica la luminosità del punto centrale.



Centro = 0

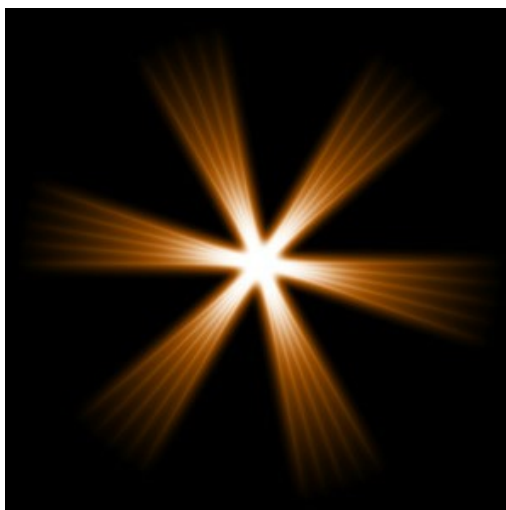



Centro = 5

**Effetti casuali** (0-999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione dei raggi. Esso può essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e 999. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione dei raggi.

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: RAGGI

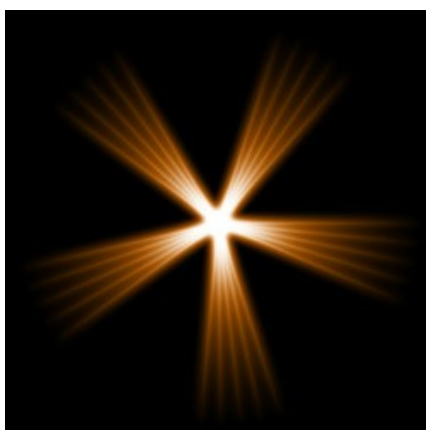
L'elemento **Raggi** ha la forma di fasci identici, divergenti, scaturiti da un unico centro e composti a loro volta da raggi gradualmente sfumati.



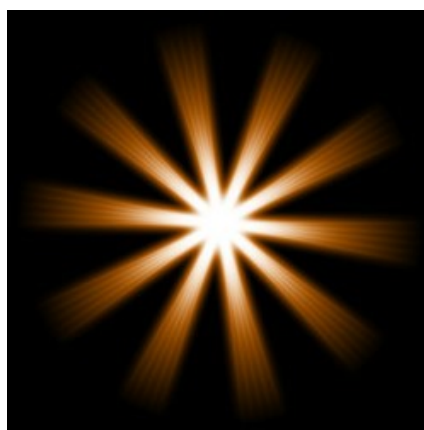
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali dei **Raggi**:

**Raggi** (1-48). Il parametro cambia il numero dei raggi principali (fasci) nell'elemento.

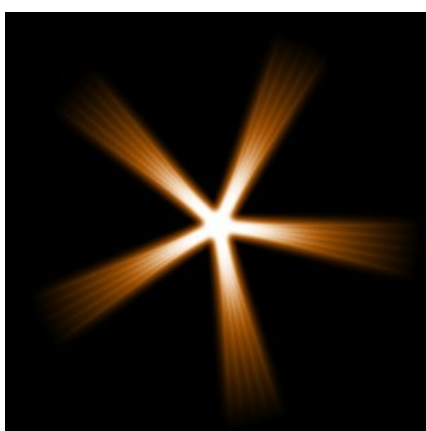


Raggi = 5



Raggi = 10

**Larghezza raggi** (0-100). Il parametro modifica la larghezza dei raggi principali. Più alto è il valore, maggiore è la distanza tra i raggi interni di un fascio.

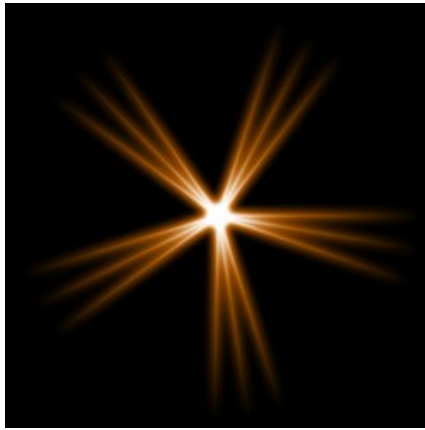


Larghezza raggi = 25

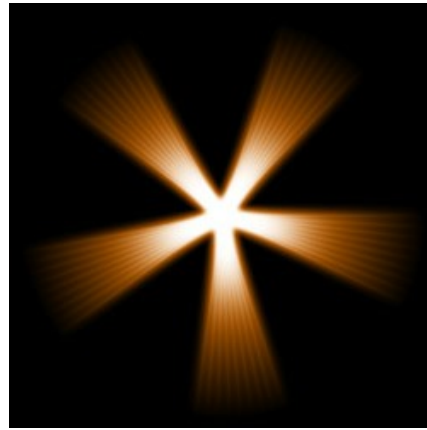


Larghezza raggi = 75

**Raggi interni** (1-24). Il parametro definisce il numero dei raggi interni ad ogni fascio principale.

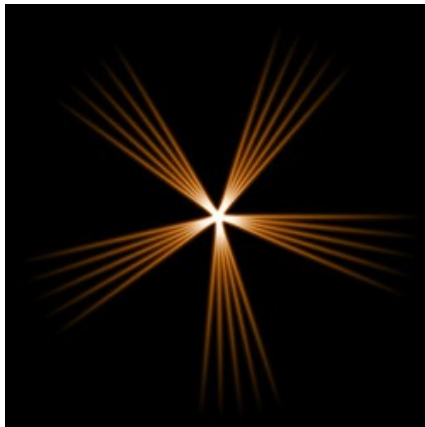


Raggi interni = 3

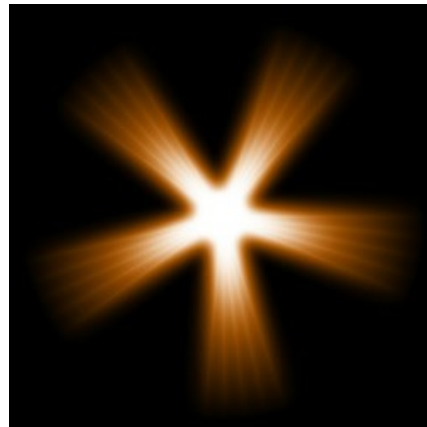


Raggi interni = 9

**Estensione alone** (1-100). Maggiore è il valore del parametro più ampia è l'area dell'alone attorno all'elemento.

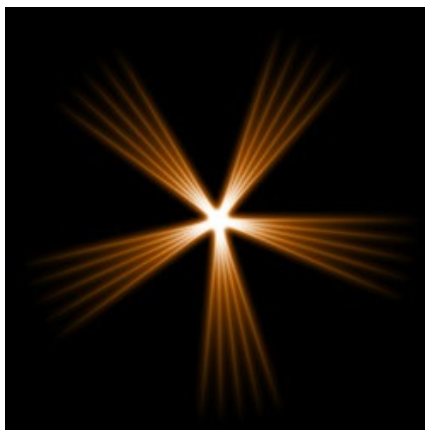


Estensione alone = 10

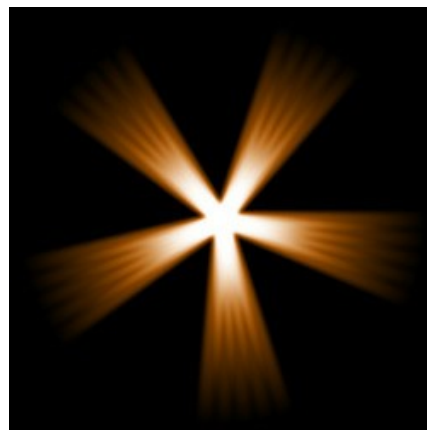


Estensione alone = 50

**Intensità** (5-40). Il parametro cambia la luminosità dell'alone ed influisce sulla morbidezza dei bordi dell'elemento.



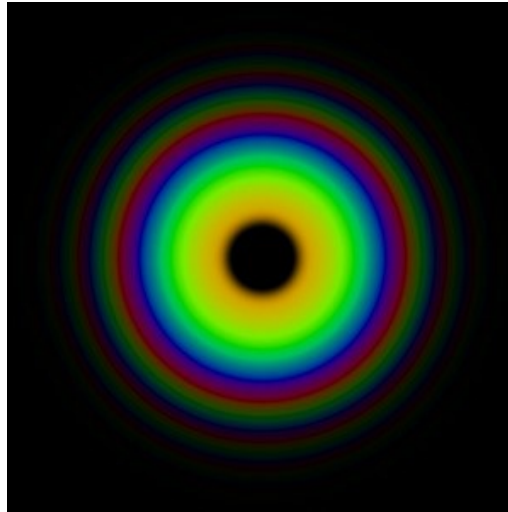
Intensità = 5




Intensità = 15

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: ALONE

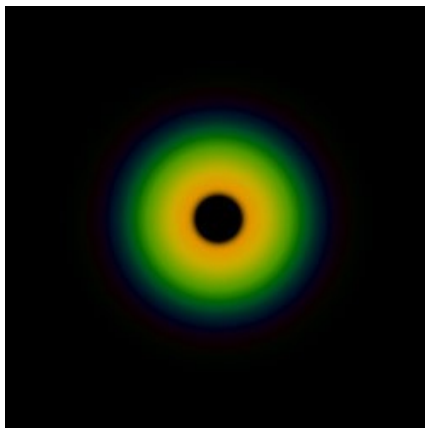
L'**Alone** è un elemento dell'effetto di luce a forma di anello variegato.



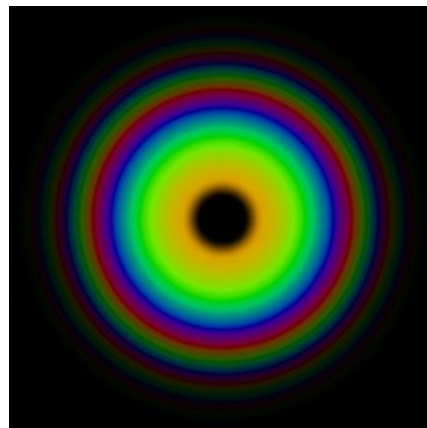
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore (Metodo di fusione)** dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali dell'**Alone**:

**Raggio** (10-90). Il parametro modifica la dimensione dell'elemento.

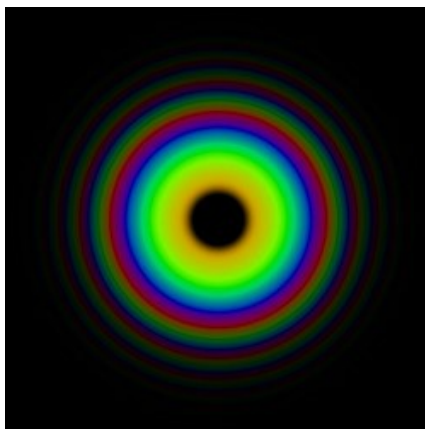


Raggio = 25

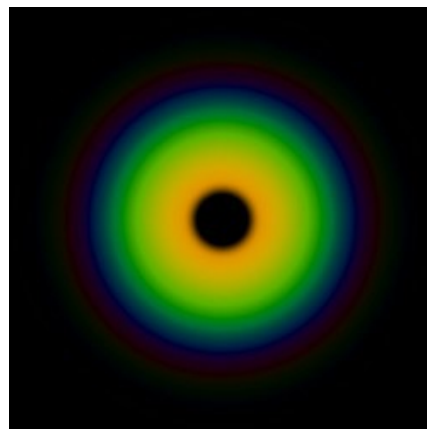


Raggio = 75

**Larghezza anello** (1-100). Il parametro definisce la larghezza degli anelli colorati che compongono l'elemento.



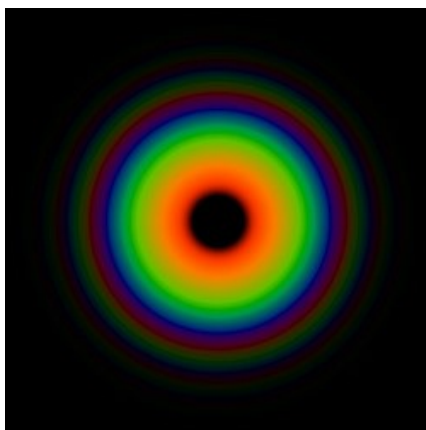
Larghezza anello = 25



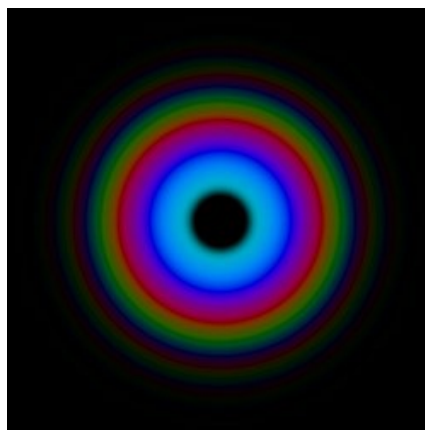
Larghezza anello = 75



**Cambia spettro (0-100).** Questo parametro definisce l'ordine degli anelli colorati nell'elemento. A valori più alti gli anelli si spostano verso il centro, a valori inferiori al bordo.



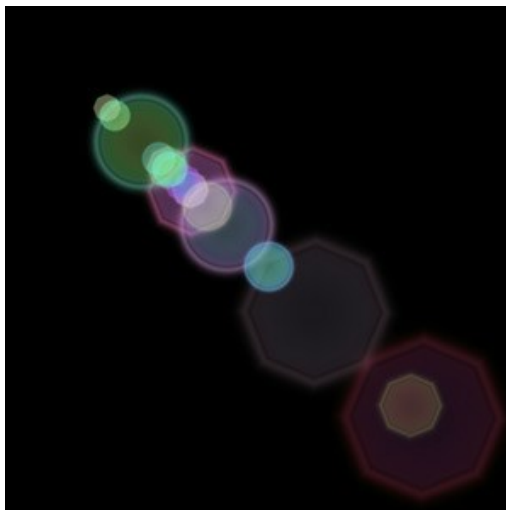
Cambia spettro = 0




Cambia spettro = 50

## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: PUNTI DI LUCE

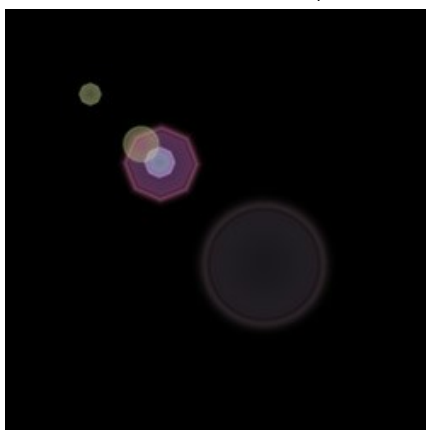
L'elemento **Punti di luce** rappresenta un set di cerchi e poligoni multicolori di qualsiasi dimensione che si trovano sulla stessa linea.



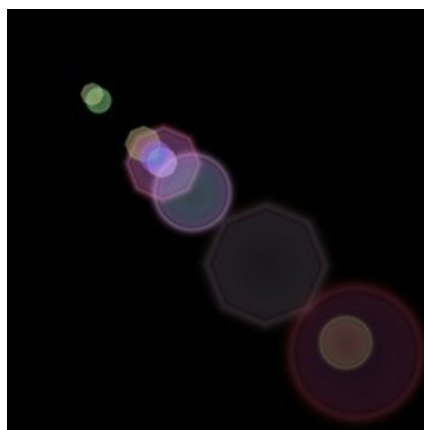
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** (**Metodo di fusione**) dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali dei **Punti di luce**:

**Punti** (1-30). Il parametro definisce il numero di punti di luce nell'elemento.



Punti = 5

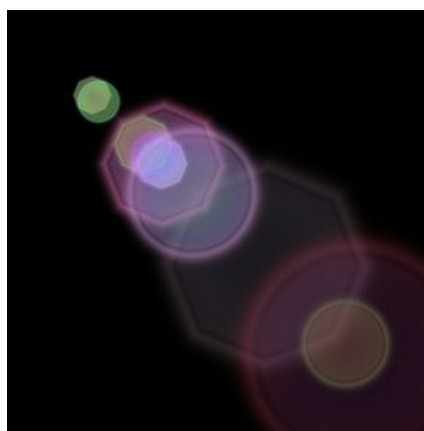


Punti = 10

**Dimensione punti** (0-100). Il parametro cambia la dimensione dei punti di luce che compongono l'elemento.

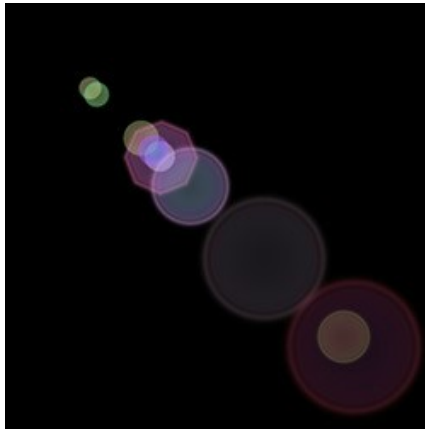


Dimensione punti = 10

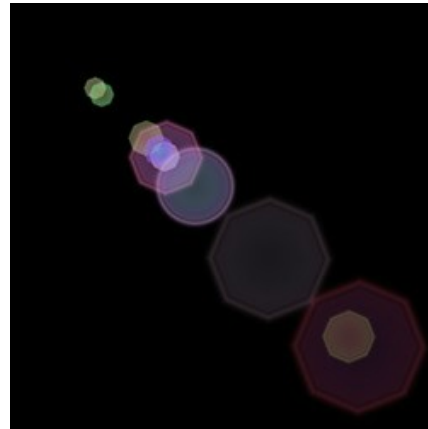


Dimensione punti = 50

**Forma** (0-100). Il parametro regola il numero di punti circolari e poligonalici nell'elemento. Quando il parametro è impostato a 0 tutti i punti sono circolari; incrementandolo, aumenta il numero dei poligoni. Al valore massimo tutti i punti hanno una forma poligonale.

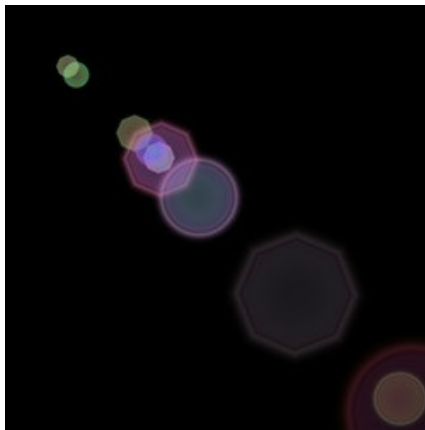


Più punti a forma circolare

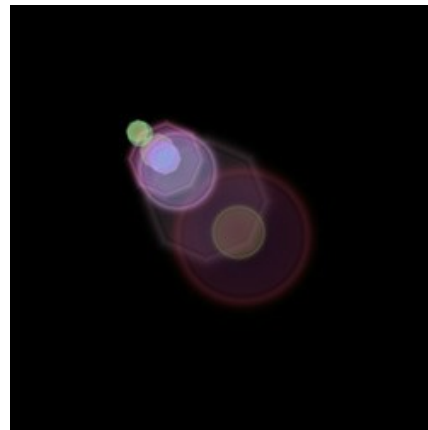


Più punti a forma poligonale

**Densità** (1-100). Incrementando il parametro i punti si avvicinano l'uno all'altro.

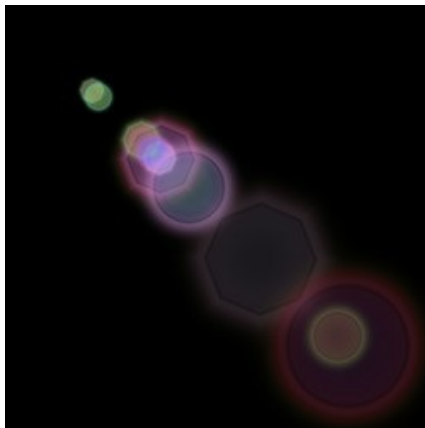


Densità = 10

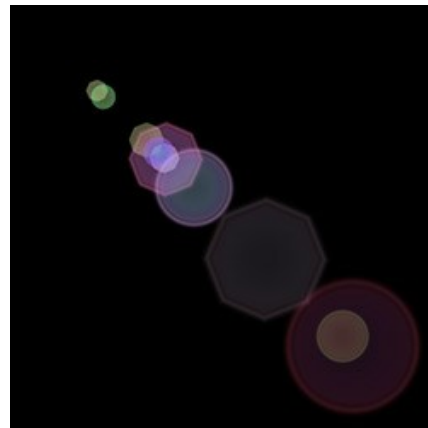


Densità = 90

**Contrasta bordi** (1-100). Maggiore è il valore più nitidi e visibili sono bordi dei punti.

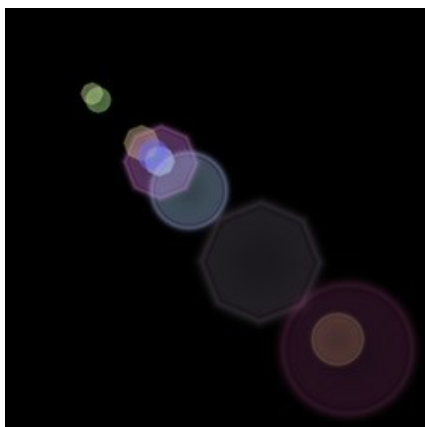


Contrasta bordi = 10

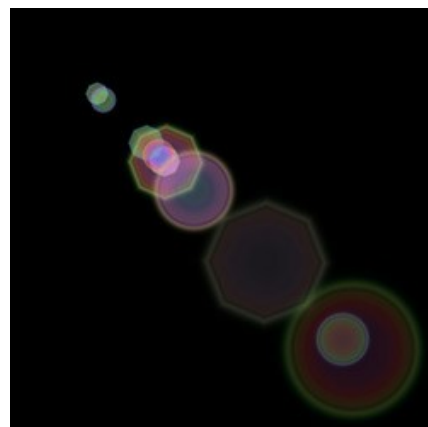


Contrasta bordi = 50

**Spettro** (0-100). Se il valore è 0, ogni punto ha un colore. Accrescendo il parametro si aggiungono anelli colorati ai punti. Maggiore è il valore, più anelli compongono ciascuno punto.

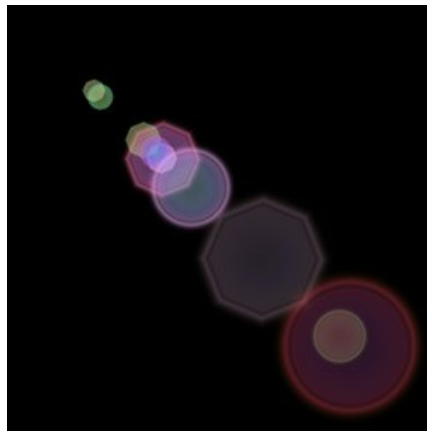


Spettro = 5

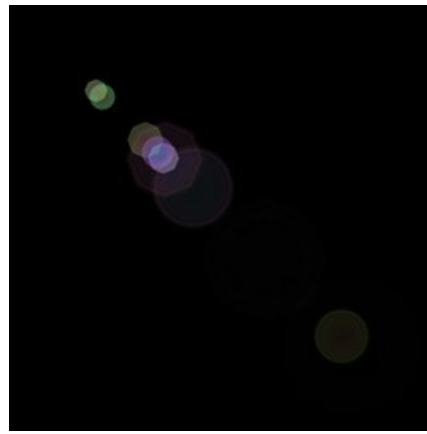


Spettro = 75

**Dissolvenza (0-100).** Il parametro cambia la trasparenza dei punti. Più grande è il punto, più diventa trasparente.



Dissolvenza = 5



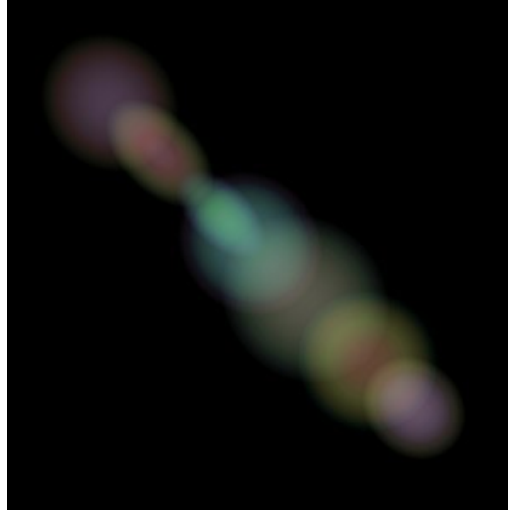
Dissolvenza = 45


**Effetti casuali (0-999).** Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione dei punti. Esso può essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e 999. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione dei punti sulla linea.



## ELEMENTI DEGLI EFFETTI DI LUCE: PUNTI DI LUCE OVALI

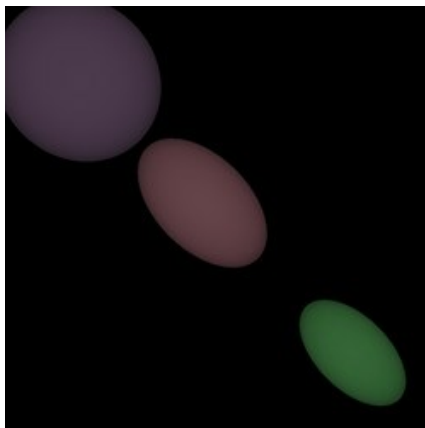
L'elemento **Punti di luce ovali** ha la forma di riflessi ellittici che si trovano sulla stessa linea.



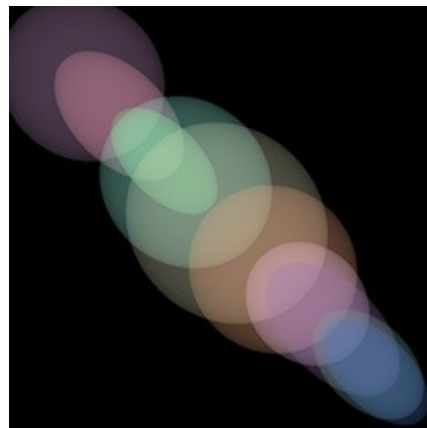
È possibile trasformare l'effetto della luce con lo strumento . Nel pannello **Proprietà elemento** modificare la **Posizione e dimensione** e **Colore** (**Metodo di fusione**) dell'elemento.

Inoltre è possibile regolare i parametri speciali dei **Punti di luce ovali**:

**Punti** (1-20). Il parametro definisce il numero di ellissi che compongono l'elemento.

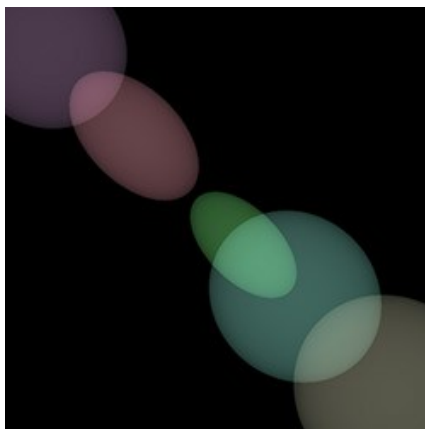


Punti = 3

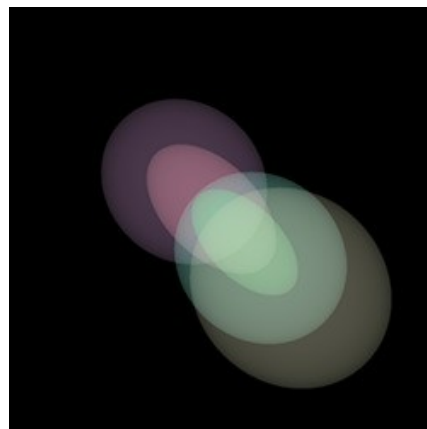


Punti = 10

**Densità** (1-100). Incrementando il parametro i punti si avvicinano l'uno all'altro.

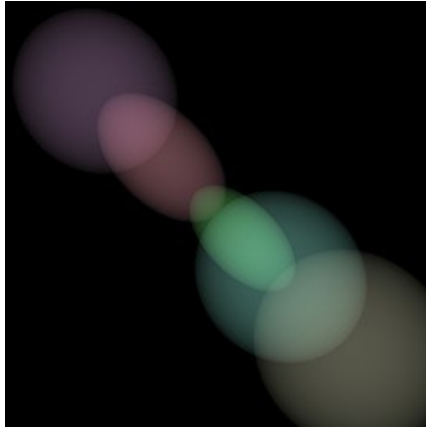


Densità = 10

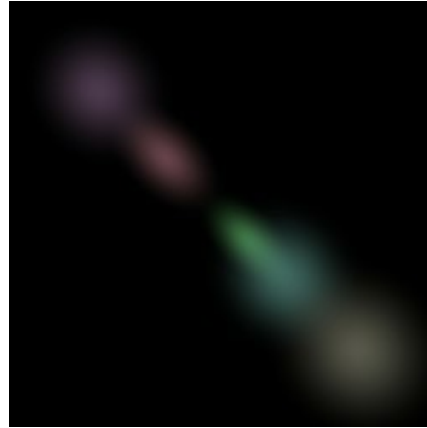


Densità = 90

**Dissolvenza (2-100).** Al valore minimo i punti ovali hanno bordi nitidi; incrementandolo i bordi diventano più sfocati e le ellisse sono più piccole.

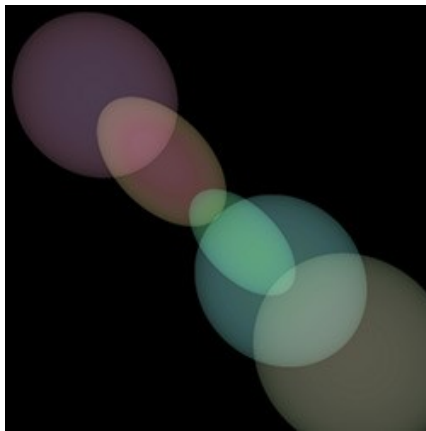


Dissolvenza = 5

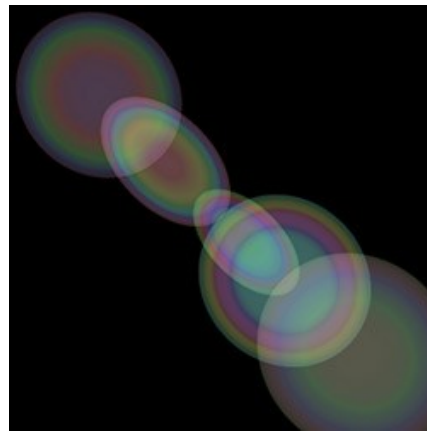


Dissolvenza = 25

**Spettro (0-100).** Aumentando il parametro si aggiungono anelli colorati ai punti. Maggiore è il valore, più anelli variopinti compongono ciascuno punto.



Spettro = 5



Spettro = 50

**Effetti casuali (0-999).** Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione dei punti. Esso può essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e 999. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione dei punti sulla linea.

## FUOCHI D'ARTIFICIO

Immaginiamo una città in una normale sera d'inverno. Ognuno è impegnato con la propria vita. Ma c'è la data che unisce tutti gli abitanti. In questa notte di festa si possono vedere non solo le stelle nel cielo notturno della città, ma anche le colorate luci dei fuochi d'artificio.

Con **AKVIS LightShop** è possibile trasformare un'ordinaria foto in una briosa cartolina del festoso evento.

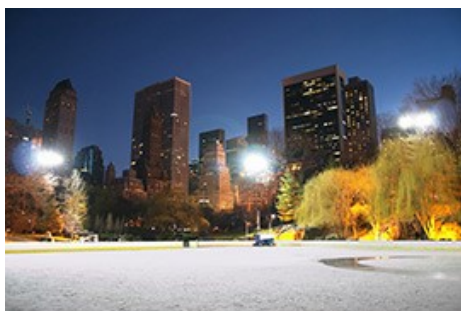



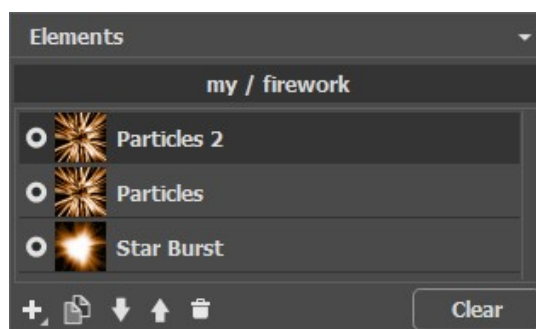
Immagine originale



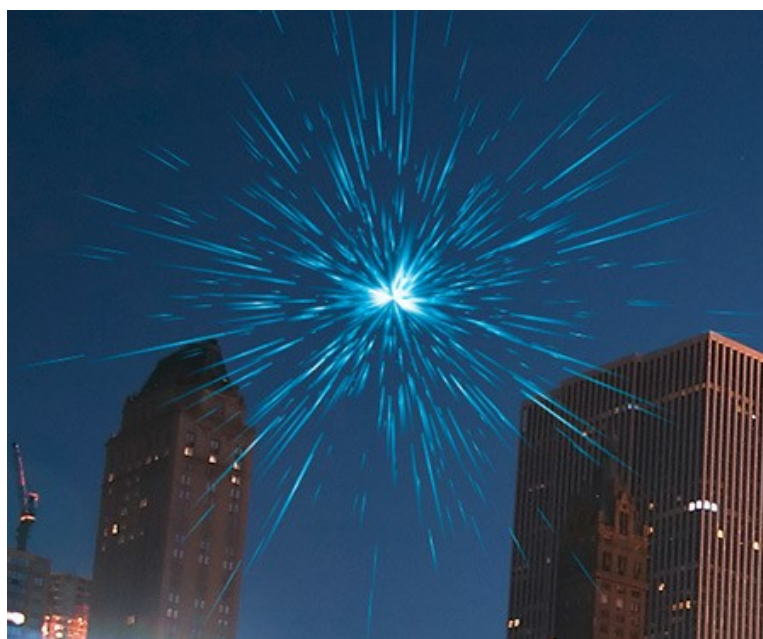
Risultato

**Passaggio 1.** In **AKVIS LightShop**, in modalità **Avanzata**, passare al pannello **Elementi** e creare un nuovo effetto di luce utilizzando gli elementi **Particelle** e **Stella a raggi multipli**.

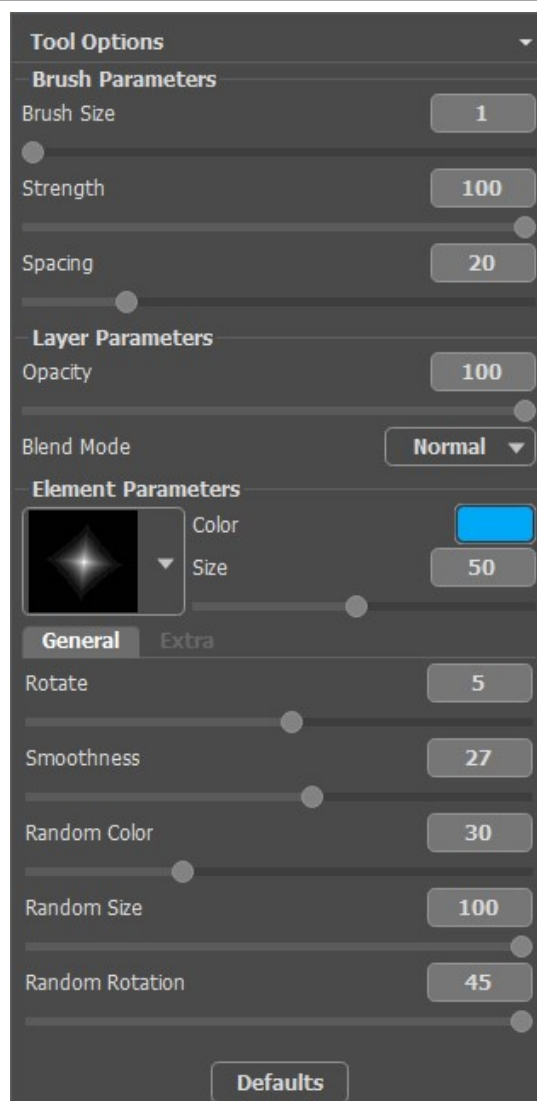
È possibile [scaricare l'effetto](#), decomprimere il pacchetto zip ed importare il file xml nel programma (utilizzando  nel pannello **Effetti**) o creare il proprio effetto.



Regolare i parametri di ogni elemento nel pannello **Proprietà elemento**, quindi le impostazioni dell'intero effetto nel pannello **Parametri effetto**, per ottenere qualcosa analogo a questo:




**Passaggio 2.** Scegliere il **Pennello scintille**  e regolare le sue opzioni come mostrato qui:



Utilizzando il pennello, aggiungere stelle sull'immagine, disegnandole all'estremità delle particelle o in modo casuale per ottenere i bagliori dei fuochi artificiali nel cielo.



Salvare il risultato  . Viene visualizzato il messaggio: "Usare il risultato come immagine sorgente?" Fare clic su **Sì** per proseguire nel lavoro.

Se si utilizza la versione plugin, applicare il risultato  e rilanciare il plugin.


**Passaggio 3.** Ripetere i passaggi 1-2, aggiungendo differenti effetti di luce in varie parti dell'immagine. Modificare la dimensione e la posizione degli effetti utilizzando lo strumento **Trasforma**  . Selezionare un altro colore nei **Parametr**



effetto.


Per ogni effetto è possibile sostituire l'elemento centrale (**Stella a raggi multipli**) con qualsiasi altro elemento, per esempio, **Fasci di luce** o **Raggi**.

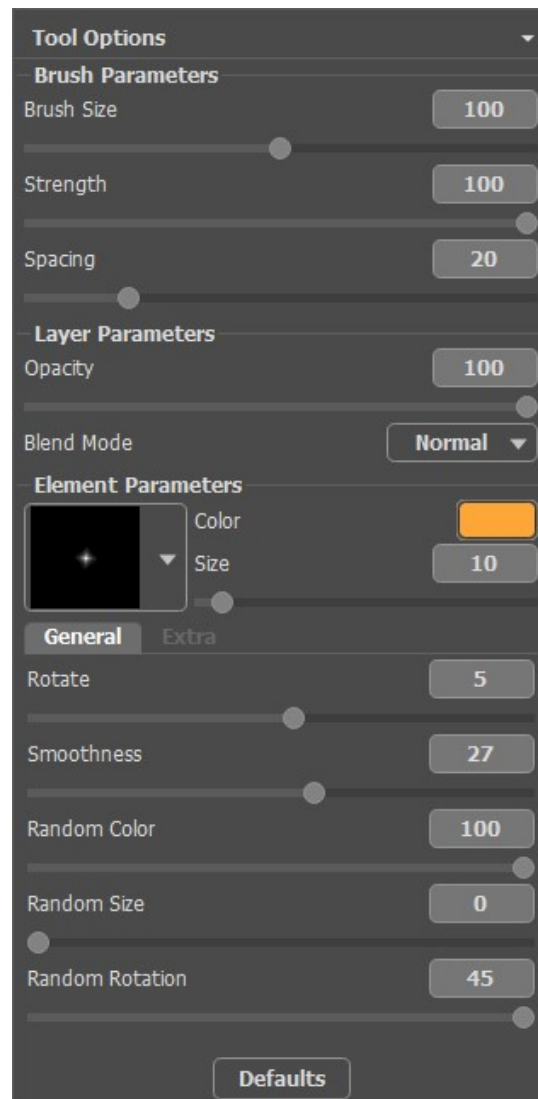
**Suggerimento:**

È possibile salvare qualsiasi effetto come preset cliccando su  nel pannello **Effetti**; in questo modo saranno disponibili nuovi effetti da usare in futuro.

Nota che solo gli effetti di luce possono essere salvati in file xml, non le stelle create con il pennello!



**Passaggio 4.** Disegnare nel cielo variopinti serpentelli con piccole stelle. Utilizzare le seguenti impostazioni per il **Pennello scintille** .



Tracciare con il pennello alcune linee curve in diverse aree dell'immagine. Aumentare la **Dimensione stelle** e aggiungere nuovi tratti sopra quelli precedenti, ma più brevi di circa 1/3.

Ora abbiamo ottenuto qualcosa di simile:



Se alcune parti del cielo sembrano ancora vuote, è possibile aggiungere più stelle colorate di diverse dimensioni. Come risultato, ecco realizzata l'immagine di una notturna città al culmine dei festeggiamenti:



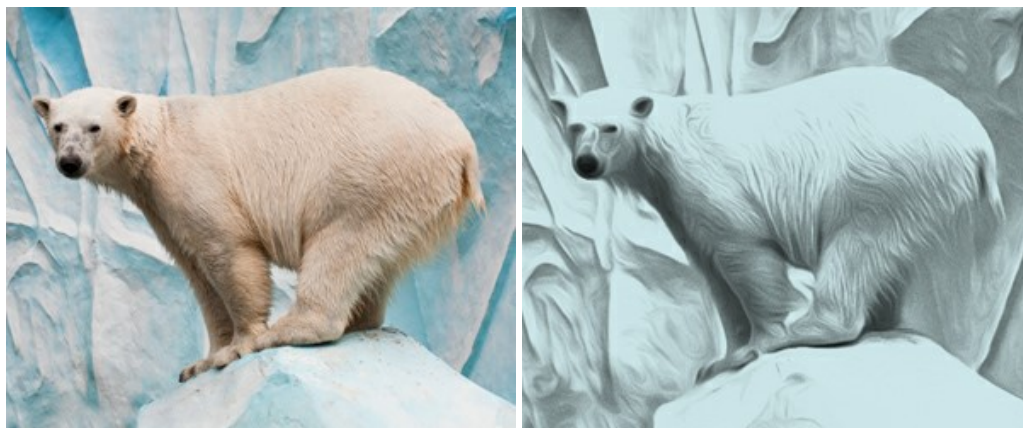
Fuochi d'artificio  
(Cliccare sull'immagine per visualizzare la versione ingrandita)



## PROGRAMMI DI AKVIS

### **AKVIS AirBrush — Aerografia: Moderna tecnica di pittura**

**AKVIS AirBrush** permette d'imitare la tecnica artistica dell'aerografia. Il software trasforma automaticamente qualsiasi immagine in un capolavoro raffinato di impagabile attrattiva, il quale sembra realmente compiuto dalle mani di un esperto aerografista. Il programma agisce come filtro artistico creando eleganti disegni aerografati, convertendo le immagini in base alle impostazioni selezionate. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Artifact Remover AI — Ottimizzazione delle immagini compresse JPEG**

**AKVIS Artifact Remover AI** utilizza algoritmi di intelligenza artificiale per rimuovere gli artefatti di compressione JPEG e ripristinare la qualità originale delle immagini compresse. Il programma fornisce 4 modalità di miglioramento d'immagine, ciascuna delle quali coinvolge una rete neurale unica sviluppata appositamente per questa occasione. Il software è disponibile gratuitamente per gli utenti domestici. Per uso commerciale viene offerta la licenza Business. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS ArtSuite — Effetti artistici e cornici per foto**

**AKVIS ArtSuite** è una fantastica collezione di cornici ed effetti molto versatili per foto. Il software rende facile aggiungere eleganza e stile ad un ritratto o ad un paesaggio.

Il programma contiene numerosi modelli dipinti a mano e campioni di vari materiali che possono essere utilizzati per creare una varietà pressoché illimitata di cornici, oltre a molteplici e particolari effetti. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS ArtWork — Collezione versatile di tecniche pittoriche**

**AKVIS ArtWork** applica diverse tecniche di pittura e disegno alle immagini digitali creando opere d'arte dalle foto. Il programma offre questi effetti: *Olio, Acquerello, Guazzo, Fumetti, Penna e Inchiostro, Linoleografia, Stencil, Pastello e Puntinismo*. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Chameleon — Fusione fotografica: composizioni e collage**

**AKVIS Chameleon** è un programma per la fusione di immagini. Il software è facile e divertente da usare e non richiede la selezione precisa degli oggetti. Chameleon adatta automaticamente gli oggetti inseriti alla gamma cromatica della foto (proprio come fa un camaleonte) fondendoli in maniera armonica. [Maggiori informazioni...](#)





### **AKVIS Charcoal — Disegni a carboncino e gessetto**

**AKVIS Charcoal** è uno strumento artistico per la conversione delle fotografie in disegni a carboncino e gessetto. Con il programma è possibile creare immagini espressive in bianco e nero dall'aspetto professionale. Giocando con i colori, si possono ottenere eccezionali effetti artistici come simulare un disegno sanguigno o altro. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Coloriage — Aggiungere colore a foto in bianco e nero**

**AKVIS Coloriage** permette di manipolare i colori di una fotografia: aggiungere colore a fotografie in B&N, modificare le tinte di una foto a colori, effettuare la desaturazione e colorazione selettiva di alcune aree, ecc. Il software aiuta a dare nuova vita alle tue fotografie in bianco e nero, portare un aspetto vintage o artistico alle immagini digitali. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Decorator — Applicare nuove texture e ricolorare**

**AKVIS Decorator** permette di applicare nuove texture e nuovi materiali alle fotografie, o a parte di esse, senza alterare la profondità delle immagini e in modo molto realistico. È possibile cambiare il look dei tuoi amici dando loro dei capelli appariscenti o metallici, trasformare un uomo in extra-terrestre, applicare una pelle d'animale alla tua auto, convertire un vaso di vetro in un vaso d'oro e molto, molto altro ancora! [Maggiori informazioni...](#)



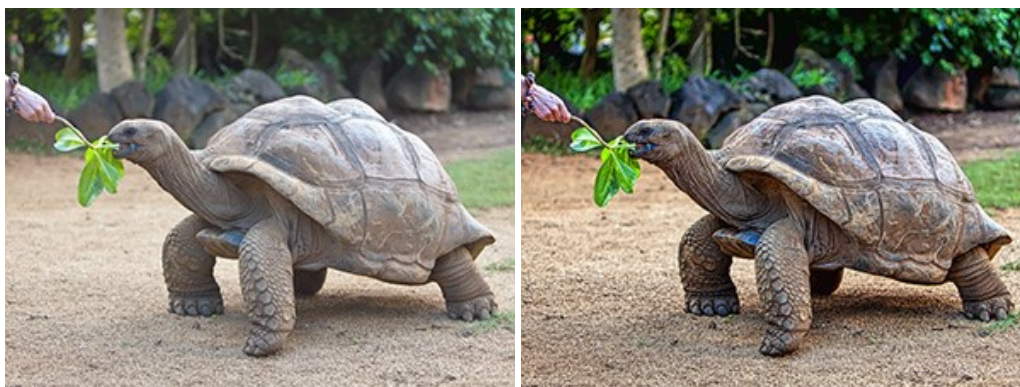
#### **AKVIS Draw — Effetto disegno a matita fatto a mano**

**AKVIS Draw** trasforma la tua foto in un disegno a matita che sembra fatto a mano. Il software crea realistiche illustrazioni line art, produce disegni sia in bianco e nero che a colori. Conferisci alle tue foto un aspetto artistico con il programma Draw! [Maggiori informazioni...](#)



#### **AKVIS Enhancer — Recupero dei dettagli di una foto**

**AKVIS Enhancer** migliora ogni parte dell'immagine, permettendo il recupero e l'ottimizzazione dei dettagli anche in foto sottoesposte, sovraesposte e in aree dai mezzi toni, senza però modificarne l'esposizione. Il software porta alla luce i dettagli intensificando la transizione di colore. Il programma funziona in tre modalità: *Migliorare i dettagli*, *Prestampa* e *Correzione toni*. [Maggiori informazioni...](#)



#### **AKVIS Explosion — Favolosi effetti di esplosione e disgregazione**

**AKVIS Explosion** offre effetti creativi di disgregazione ed esplosione per le foto. Il software consente di far esplodere un oggetto sull'immagine ed applicare polvere e particelle di sabbia. Crea grafiche strepitose in pochi minuti! [Maggiori informazioni...](#)





### **AKVIS Frames — Decora le tue foto con piacevoli cornici**

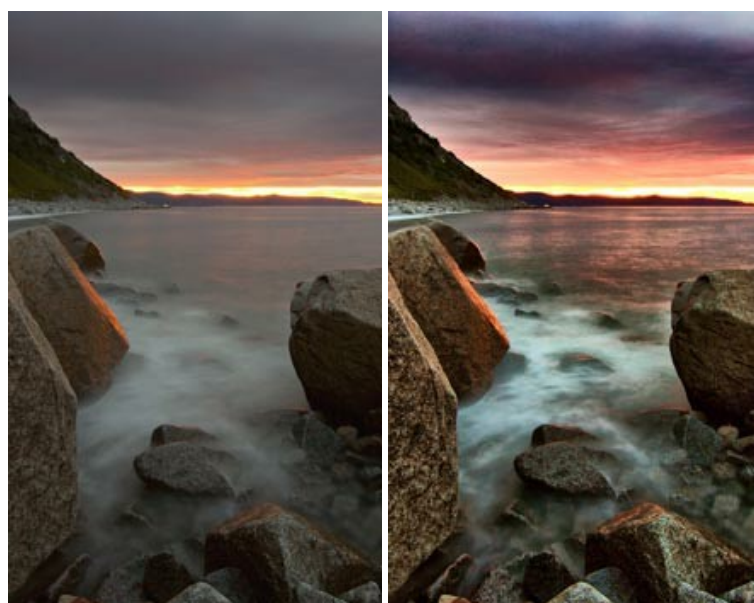
AKVIS Frames è un software gratuito progettato per utilizzare i [pacchetti di cornici AKVIS](#)



### **AKVIS HDRFactory — Immagini HDR: Più luminoso della realtà!**

AKVIS HDRFactory permette di creare un'immagine HDR da una serie di scatti con diversa esposizione o da una fotografia. Il software può essere utilizzato anche per la correzione di fotografie.

Il programma riempie le tue foto di vita e colore! [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Inspire AI — Stilizzazione artistica delle immagini**

AKVIS Inspire AI sintetizza le immagini utilizzando diversi campioni di pittura. Questo programma basato sull'intelligenza artificiale applica la gamma di colori e lo stile dell'opera d'arte selezionata alla foto creando un nuovo capolavoro. Il software include una galleria di stili artistici e consente di caricare un campione personalizzato. Imita lo stile di artisti di fama mondiale! [Maggiori informazioni...](#)



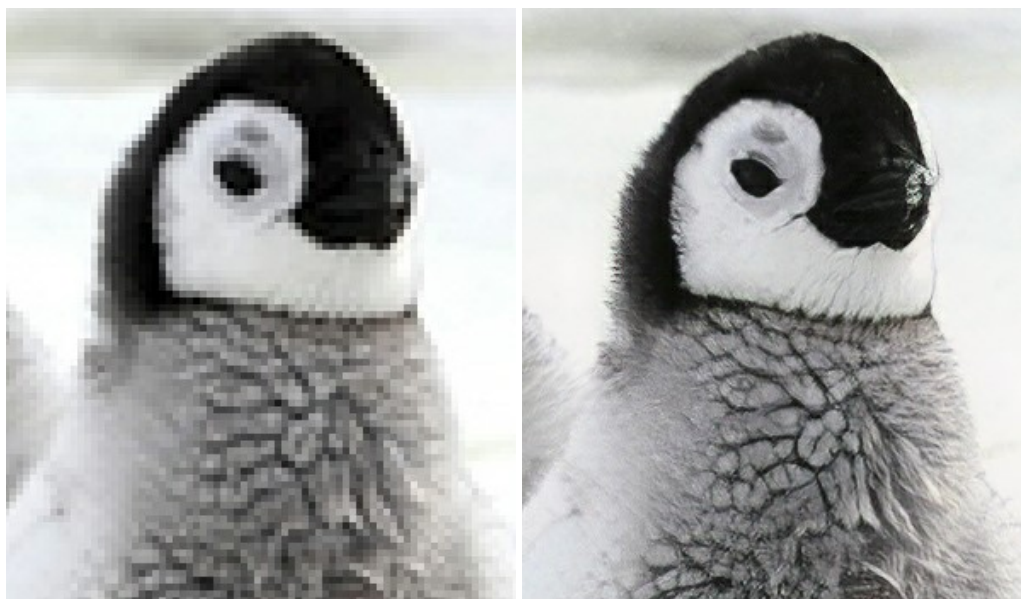
### **AKVIS LightShop — Effetti di luci e stelle**

**AKVIS LightShop** aiuta a generare stupefacenti effetti di luci: un lampo in un cielo tempestoso, un arcobaleno variopinto sopra una città, un riflesso su una goccia di pioggia, l'incandescenza della brace in un camino, insoliti segni luminosi nel cielo notturno, raggi infiammati sul sole, luci di lontani pianeti, fuochi d'artificio - dovunque la tua immaginazione possa portarti! [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Magnifier AI — Ingrandimento e ottimizzazione delle immagini**

**AKVIS Magnifier** consente di ridefinire le immagini senza perdita di qualità. Il programma implementa avanzati algoritmi basati su reti neurali che consentono di ingrandire immagini arrivando a risoluzioni altissime. Migliora la risoluzione dell'immagine, crea immagini limpide e dettagliate, con un'ottima qualità! [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS MakeUp — Migliorare e ritoccare ritratti**

**AKVIS MakeUp** migliora i ritratti e aggiunge fascino alle foto, conferendo loro un aspetto professionale. Il software ritocca i piccoli difetti sulla pelle, rendendola luminosa, bella, pulita e liscia, come si può vedere nelle immagini di grande valore artistico. È incredibile quanto un bel colorito possa rigenerare e rinfrescare un look! [Maggiori informazioni...](#)





### **AKVIS NatureArt — Fenomeni della natura per foto digitali**

**AKVIS NatureArt** è un ottimo strumento per imitare l'immensa bellezza dei fenomeni della natura sulle foto digitali. Il software offre questi effetti della natura: [Poggia](#)



### **AKVIS Neon — Dipinti luminescenti dalle foto**

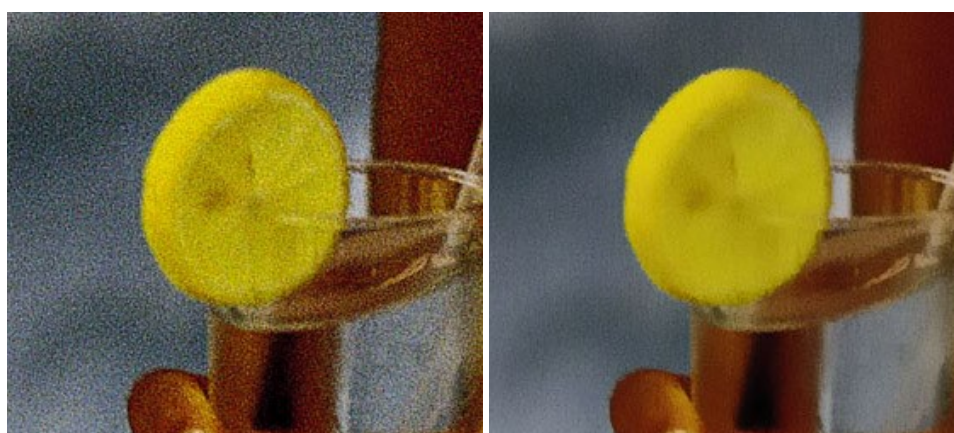
**AKVIS Neon** consente di creare incredibili effetti con tratti luminosi. Il software trasforma una foto in un disegno al neon che sembra realizzato con inchiostri luminescenti. [Maggiori informazioni...](#)





#### **AKVIS Noise Buster AI — Riduzione rumore digitale**

**AKVIS Noise Buster AI** è un software per la riduzione del rumore fotografico su immagini digitali e scansionate. Il programma è efficiente per rimuovere qualsiasi tipo di rumore. Riduce il rumore di luminanza e cromatico su immagini digitali senza rovinare gli altri aspetti della foto. Il software include tecnologie AI e regolazioni per la raffinazione manuale. [Maggiori informazioni...](#)



#### **AKVIS OilPaint — Effetto pittura ad olio**

**AKVIS OilPaint** trasforma le fotografie in dipinti ad olio. La misteriosa trasformazione accade davanti ai tuoi occhi. L'esclusivo algoritmo riproduce fedelmente la reale tecnica del pennello. Con questo software all'avanguardia puoi diventare anche tu un pittore! [Maggiori informazioni...](#)



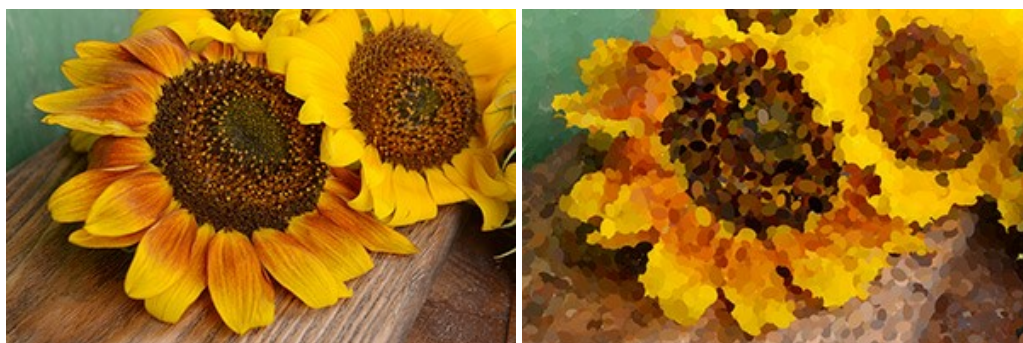
#### **AKVIS Pastel — Pittura a pastello da una foto**

**AKVIS Pastel** trasforma le tue foto in dipinti a pastello. Il programma converte un'immagine in arte digitale imitando una delle più famose tecniche pittoriche - l'arte del pastello. Il software è un potente strumento per liberare la tua creatività! [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Points — Applicare alle foto l'effetto puntinismo**

**AKVIS Points** consente di trasformare le foto in dipinti con una delle tecniche più interessante e affascinante del mondo artistico: il puntinismo. Con questo software è possibile realizzare facilmente delle stupende opere d'arte come un vero pittore puntinista. Scopri il mondo dei colori brillanti! [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Refocus AI — Effetti di nitidezza e sfocatura**

**AKVIS Refocus AI** ristabilisce la nitidezza delle fotografie sfocate, migliora l'intera immagine o parzialmente, creando la messa a fuoco selettiva. Inoltre, è possibile aggiungere effetti di sfocatura e bokeh alle foto. Il programma funziona in cinque modalità: *Messa a fuoco AI*, *Miniatura (Tilt-Shift)*, *Sfocatura iride*, *Sfocatura movimento* e *Sfocatura radiale*. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Retoucher — Restauro fotografico**

**AKVIS Retoucher** è un programma per la rimozione di polvere, graffi e macchie.

Grazie a particolari algoritmi il programma è in grado di rimuovere digitalmente tutti i problemi e le imperfezioni delle vecchie fotografie come polvere, graffi, oggetti non desiderati. [Maggiori informazioni...](#)





### **AKVIS Sketch — Trasforma foto in disegni a matita**

**AKVIS Sketch** è un programma per convertire foto in disegni a matita. Il software crea realistici disegni a colori e schizzi in bianco e nero imitando la tecnica della grafite e dei pastelli colorati. Il programma offre questi stili: *Classico*, *Artistico*, *Maestro* e *Multistile*, ognuno con numerosi preset pronti all'uso. AKVIS Sketch consente di sentirti un vero artista! [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS SmartMask — Strumento efficace di selezione**

**AKVIS SmartMask** permette di selezionare gli oggetti e rimuovere gli sfondi. Mai prima d'ora realizzare una selezione è stato così semplice ed efficace! SmartMask rende talmente semplice anche una selezione complicata da richiedere molto meno tempo, consentendoti così di dedicarti alla tua creatività. [Maggiori informazioni...](#)



### **AKVIS Watercolor — Dipinti ad acquerello dalle foto**

**AKVIS Watercolor** crea in modo facile ed efficace meravigliosi dipinti ad acquerello dalle foto. Il programma include due stili di conversione da foto a dipinto: *Acquerello classico* e *Acquerello contorno*; ogni stile viene fornito con una serie di preset pronti all'uso. Il software trasforma immagini ordinarie in opere d'arte con la tecnica acquerello. [Maggiori informazioni...](#)

