



MultiBrush

Foto ritocco facile!

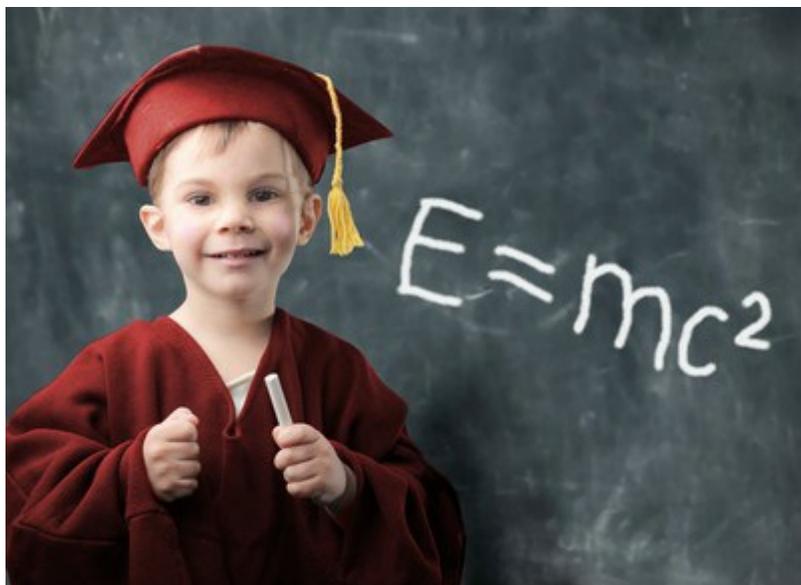


INDICE

- Campo di applicazione
- Installazione su Windows
- Installazione su Mac
- Registrazione del software
- Comparazione delle licenze
- Area di lavoro
- Come usare il programma
- Creare una nuova immagine
- Preferenze
- Tasti rapidi
- Stampare l'immagine
- Barra degli strumenti
- Colore
- Campioni
- Storia
- Livelli
- Canali
- Pennello colore
- Matita colore
- Spray
- Gomma
- Pennello storia
- Timbro clona
- Pennello camaleonte
- Sfocatura
- Nitidezza
- Sbavatura
- Schiarire
- Scurire
- Saturare
- Pennello ad olio
- Rullo
- Pennarello
- Gessetto
- Matita artistica
- Spray artistico
- Gomma artistica
- Allineamento
- Selezione
- Taglierina
- Sposta
- Trasformazione
- Testo
- Contagocce
- Mano
- Zoom
- Cambiare colore agli occhi
- Migliorare un ritratto
- Terzo incomodo
- Alter ego
- Programmi di AKVIS

STRUMENTI PER FOTORITOCCO E PITTURA

AKVIS MultiBrush è la fantastica soluzione per il ritocco di immagini e ritratti. MultiBrush è un vero e proprio laboratorio in cui è possibile modificare un ritratto, ripristinare una vecchia immagine, dipingere divertenti e piacevoli dettagli sull'immagine o crearne direttamente una nuova partendo da zero. Il programma offre due set di strumenti: pennelli **Standard** ed **Artistici**.



Semplici accessori per migliorare un'immagine

AKVIS MultiBrush rende facile **ritoccare le fotografie e migliorare i ritratti** in Windows e Mac. Caratterizzato da una raccolta di pennelli correttivi, strumenti di clonazione e di timbri, AKVIS MultiBrush aiuta gli artisti, i fotografi e tutti gli utenti a valorizzare i ritratti, ritoccare le fotografie e rimuovere oggetti indesiderati da immagini digitali. Disponibile come prodotto standalone (autonomo) o come plugin per Adobe Photoshop, AKVIS MultiBrush rimuove rughe, cicatrici, graffi e migliora la pelle imperfetta sui ritratti nel modo più naturale possibile. Sfregi, punti, macchie e polvere sono facili da rimuovere e mascherare.

Correggere e ritoccare immagini

Il **Pennello camaleonte** risolve i problemi della pelle e rimuove ogni imperfezione senza compromettere la trama di sfondo, illuminazione e colori. Questo pennello è simile al Pennello correttivo di Adobe, ma offre più opzioni di flessibilità, adattamento e personalizzazione.

AKVIS MultiBrush è indispensabile quando è necessario far rinascere vecchie foto in bianco e nero. Utilizzando un set di pennelli, specialmente **Pennello camaleonte** e **Timbro clona**, è possibile ripristinare molte immagini vecchie e danneggiate dalla scansione. Il programma permette di rimuovere il pulviscolo, gli sfregi e le macchie del tempo ridando una seconda vita al vostro album di famiglia.

Fantastici collage con la modalità Clonazione artistica

La modalità **Clonazione artistica** rende AKVIS MultiBrush veramente unico nel suo genere. Questa innovativa funzione permette di clonare parti di una foto in modo davvero intelligente. Un campione o una parte della stessa immagine si possono moltiplicare per creare collage di grande effetto con il minimo sforzo.



Uno studio artistico

Pensare che MultiBrush possa essere utilizzato solo per modificare delle foto è molto riduttivo, esso infatti consente di aggiungere anche vari effetti creativi e persino realizzare un'immagine nuova partendo da zero. Il programma include i **Pennelli artistici** — un set di strumenti per persone creative: **Pennello ad olio**, **Spray artistico**, **Matita artistica**, **Pennarello**, **Gessetto** ed altri.



Con questi meravigliosi strumenti, che imitano effettivamente il lavoro dei pennelli, è possibile decorare una foto disegnando ad esempio una cornice o inserendo qualche dettaglio interessante che aggiunga entusiasmo e fascino all'immagine. Esiste anche la possibilità di creare completamente un'immagine nuova realizzandola totalmente ad olio o gessetto.

Funzionalità aggiuntive

Il programma è talmente semplice da usare che anche un principiante di programmi grafici può imparare con facilità. La barra degli strumenti contiene due set di pennelli, le schede d'aiuto da configurare nelle impostazioni. È possibile modificare i canali di un'immagine e lavorare con i livelli (**raster** e **artistico**), questi aprono possibilità praticamente illimitate per l'elaborazione di foto digitali. Una delle tante caratteristiche utili di AKVIS MultiBrush è il controllo totale della storia di tutte le azioni, infatti attraverso i punti di controllo è possibile ritornare rapidamente a qualsiasi stadio dell'immagine.

Compatibilità: Miglioramenti per tutti gli strumenti avanzati di ritocco!

AKVIS MultiBrush offre strumenti di correzione avanzati con la versione **standalone** e la versione **plugin**, quest'ultima necessaria a tutti i clienti che utilizzano programmi di fotoritocco come Adobe Photoshop e Photoshop Elements, Corel Paint Shop Pro, PhotoImpact e Photo-Paint, ACD FotoCanvas e Photo Editor, Picture Publisher Pro, Bodypaint e molti altri ancora, su piattaforme Windows e Mac.

COME INSTALLARE I PROGRAMMI AKVIS

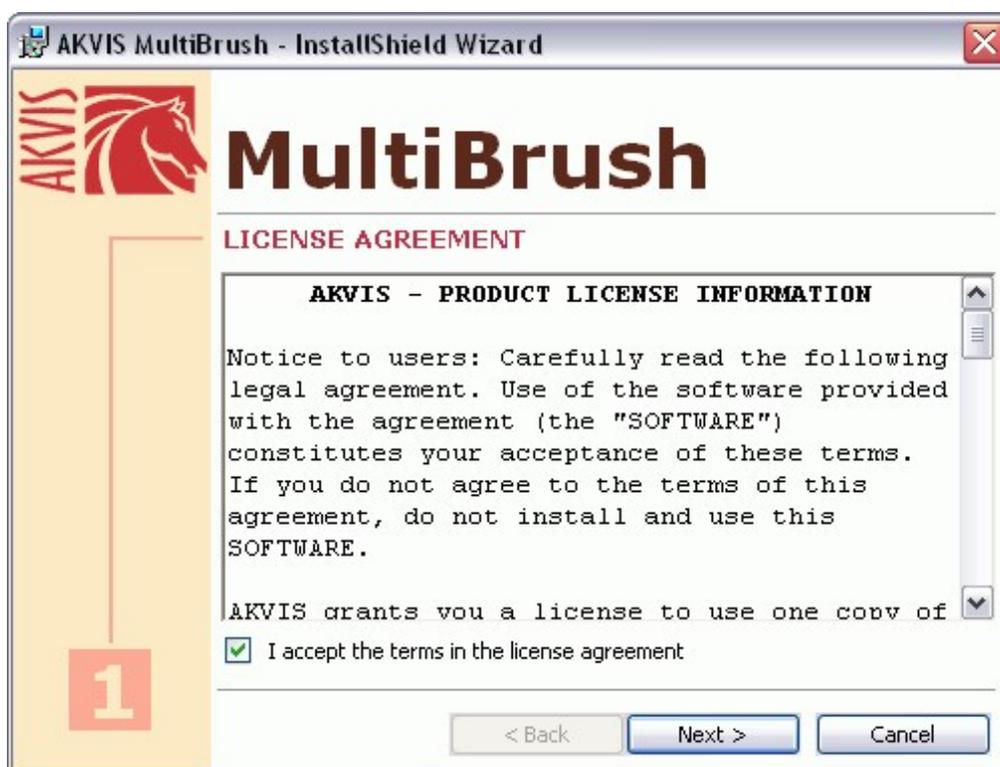
Attenzione! Per poter installare il software è necessario avere i diritti di amministratore sulla postazione in uso.

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.

Per installare **AKVIS MultiBrush** sul computer con Windows seguire le istruzioni:

- Fare doppio clic sul file di installazione **exe**.
- Scegliere il linguaggio preferito (ad esempio, Italiano) e premere **OK** per cominciare l'installazione.
- Per procedere è necessario leggere ed accettare la **Licenza d'uso**.

Attivare la casella **Accetto i termini del contratto di licenza** e premere **Avanti**.



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

Nota:

Se l'editor di grafica non è presente nella lista, attivare il componente **Cartella utente per i plugin**, premere **Cambia...** e selezionare la cartella **Plugins** dell'editor di grafica utilizzato. Ad esempio, C:\Programmi\Coreel\Coreel Graphics 12\Plugins. È possibile usare la cartella speciale, ad esempio C:\Miei Plugins. In questo caso controllare che la cartella sia selezionata nelle preferenze del programma di grafica.

Oppure copiare il file **8bf** nella cartella dei plugin dell'editor.

Per installare la **versione indipendente** (il programma autonomo), controllare che sia attivato il componente **Standalone**. È possibile scegliere di creare un **Collegamento sul Desktop** per il programma.

Premere **Avanti**.



- Premere **Installa**.



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



- L'installazione è completata.

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



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

Dopo l'installazione della versione **standalone** di **AKVIS MultiBrush**, si possono vedere una nuova riga nel menu di Start: **AKVIS - MultiBrush** e un collegamento sul Desktop, se durante l'installazione è stata attivata l'opzione **Collegamento sul Desktop**.

Dopo l'installazione del **plugin AKVIS MultiBrush** si possono trovarlo nel menu Filtri/Effetti dell'editor di grafica: **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**.

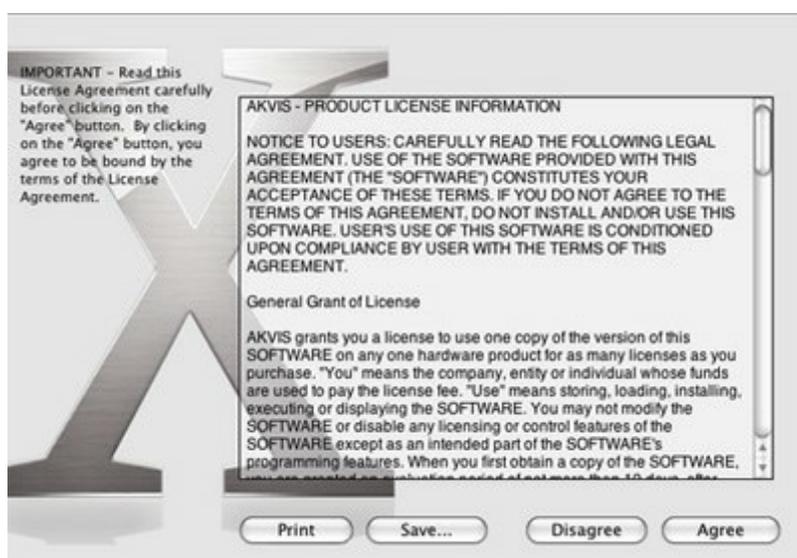
COME INSTALLARE I PROGRAMMI AKVIS

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

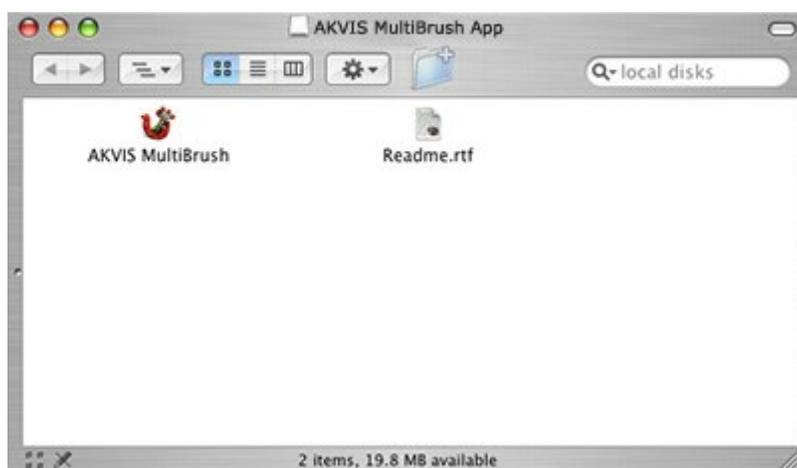
Prima dell'installazione del plugin, assicurarsi che l'editor grafico, in cui installare il plugin, sia chiuso. Se l'editor grafico fosse aperto durante l'installazione, riavviarlo.

Per installare **AKVIS MultiBrush** su Mac seguite le istruzioni:

- Aprire il disco virtuale **dmg**:
 - **akvis-multibrush-app.dmg** per installare la versione **Standalone** (indipendente)
 - **akvis-multibrush-plugin.dmg** per installare il **Plugin** in editor grafici.
- Per procedere è necessario leggere ed accettare la **Licenza d'uso**.



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





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

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

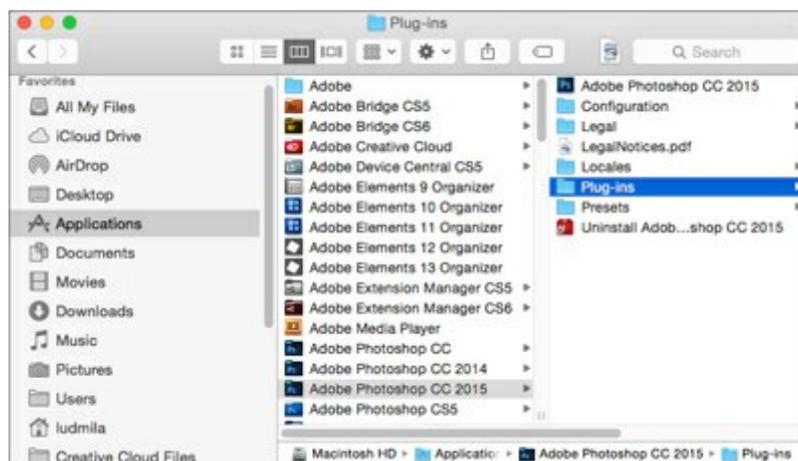
Ad esempio:

se si utilizza **Photoshop CS6**, spostare il plugin in **Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins**,

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

se si utilizza **Photoshop CC 2015.5**: **Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC**.

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



Dopo l'installazione del plugin **AKVIS MultiBrush** si possono vedere una nuova voce nel menu Filtri/Effetti dell'editor: **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**.

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 MultiBrush**. [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.

AKVIS MultiBrush Version 9.0.1622M.14124:14125

ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

Direct connection to the activation server

Send a request by e-mail

Lost your serial number? [Restore it here.](#)

Activation problems? [Contact us.](#)

[Copy HWID.](#)

©2004-2016 AKVIS. All rights reserved.

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.

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 (**MultiBrush.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):

- ♦ Su **Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10:**

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

- ♦ Su **Windows XP:**

C:\Documents and Settings\All Users\Documenti condivisi\AKVIS;

- ♦ Su **Mac OS X:**

Utenti/Condivisa/AKVIS.

La registrazione è completata!

AKVIS MultiBrush Version 9.0.1625.14129-r

License: Business (Lifetime)
Licensed to: John Smith
Free updates to new versions till: 2018-12-31

UPGRADE ACTIVATE TRY IT

©2004-2016 AKVIS. All rights reserved.

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**).

STRUMENTI PER FOTORITOCICO E PITTURA

Voi avete la possibilità di scegliere tra i tipi di licenze nella versione di prova. Questo vi aiuterà a decidere quale tipo di licenza soddisfa di più le vostre esigenze.

Comparazione delle licenze:	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
Scopo				
<i>non commerciale</i>	✓	✓	✓	✓
<i>commerciale</i>	—	—	—	✓
Edizione				
Plugin 🖱️	✓	—	✓	✓
Standalone 🔄	—	✓	✓	✓
Funzionalità				
Barra degli strumenti:				
Pennelli standard	✓	✓	✓	✓
Pennelli artistici	✓	✓	✓	✓
Strumenti generali	✓	✓	✓	✓
Schede:				
Colore	✓	✓	✓	✓
Campioni	✓	✓	✓	✓
Livelli	✓	✓	✓	✓
Storia	—	—	✓	✓
Canali	—	—	✓	✓
Caratteristiche aggiuntive:				
Salvare/caricare progetti (* .akvis)	—	✓	🔄	🔄
Condividi	✓	✓	✓	✓
Stampa	—	✓	🔄	🔄
EXIF, IPTC	—	✓	🔄	🔄
Spazio dei colori				
RGB	✓	✓	✓	✓
CMYK	✓	✓	✓	✓
Lab	✓	✓	✓	✓
Grayscale	✓	✓	✓	✓
8 / 16 bits	✓	✓	✓	✓

32 bits	✓	✓	✓	✓
Formato				
AKVIS	✓	✓	✓	✓
TIFF	✓	✓	✓	✓
JPEG	✓	✓	✓	✓
BMP	✓	✓	✓	✓
PNG	✓	✓	✓	✓
RAW	✓	✓	✓	✓
DNG	✓	✓	✓	✓
PSD	✓	✓	✓	✓
OS				
Windows	✓	✓	✓	✓
Mac OS X	✓	✓	✓	✓
10-giorni di prova gratuita	✓	✓	✓	✓
Prezzo	€ 39	€ 39	€ 50	€ 69

FORMATO AKVIS

Il software offre il formato speciale **AKVIS** che permette di salvare una copia di lavoro in un file senza perdita di qualità.

Per il salvataggio fare clic su  e selezionare **AKVIS Document (*.akvis)** dall'elenco **Formato**. Per caricare il file cliccare su .

Il file **AKVIS** contiene lo stato dell'immagine al momento del salvataggio, tutti i livelli (raster, artistici, di testo) e gruppi, con le loro proprietà, ed i punti di controllo creati manualmente durante il lavoro (in Storia).

Il formato **AKVIS** offre notevoli ed utili opportunità di lavoro con i file:

1. salvare una struttura del documento (livelli, loro gruppi e proprietà);
2. salvare livelli artistici e di testo senza rasterizzarli;
3. salvare i punti di controllo (la possibilità di ripristinare uno stato precedente) - per le versioni *Deluxe/Business*;
4. salvare una selezione;
5. salvare le linee guida;
6. salvare l'immagine originale (creando un punto di controllo o una copia del livello di sfondo).

Si consiglia di utilizzare il formato **AKVIS** per salvare una copia e proseguire il lavoro successivamente o per backup.

È possibile salvare il risultato finale utilizzando uno dei seguenti formati: **JPG**, **TIFF**, **PNG**, per poterlo condividere.

AREA DI LAVORO

AKVIS MultiBrush è disponibile come programma autonomo e come plugin in un editor di foto.

Standalone è un programma indipendente, è possibile aprirlo cliccando sull'icona del programma.

Per avviare la versione standalone eseguire direttamente il programma:

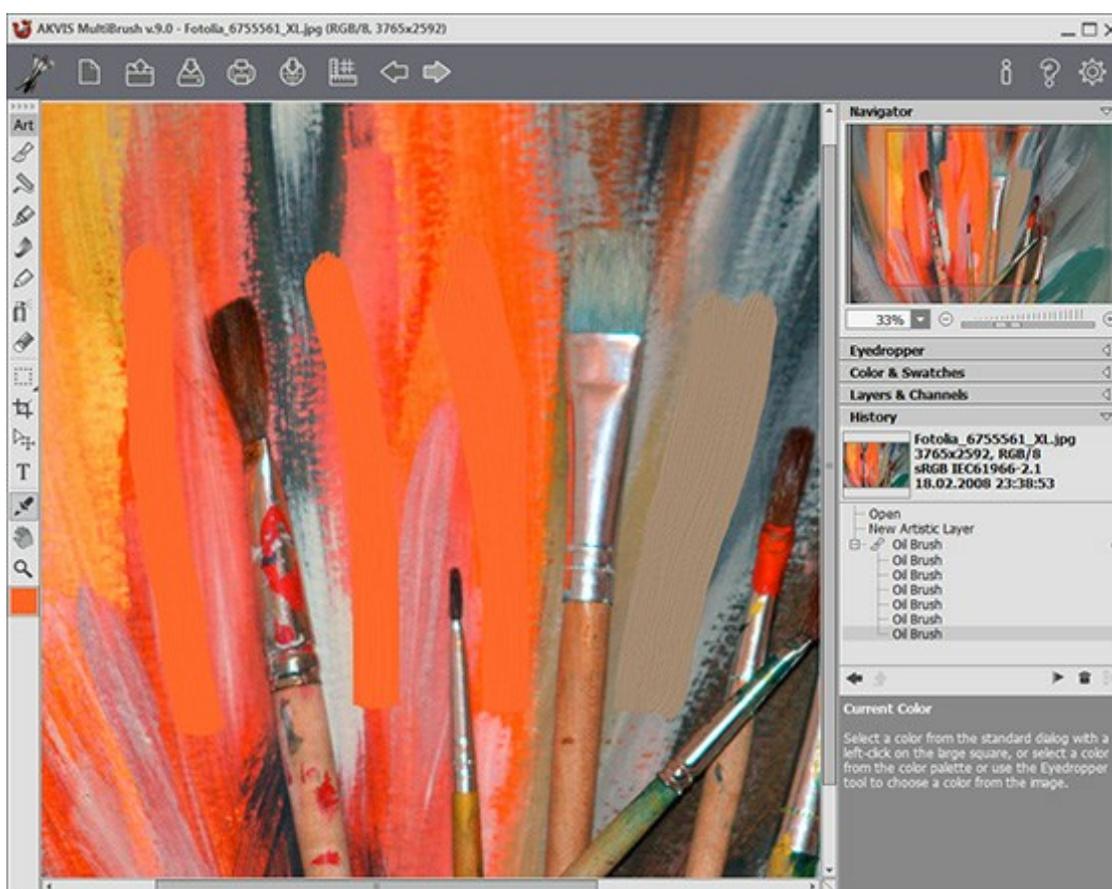
Su Windows selezionarlo dal menu **Start** o utilizzare la scorciatoia del programma.

Su Macintosh lanciare dalla cartella **Applicazioni**.

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 di **AKVIS MultiBrush** è simile a questa:



Area di lavoro di AKVIS MultiBrush

La parte centrale della finestra di **AKVIS MultiBrush** è occupata dalla **Finestra immagine**. Un clic, con il tasto destro del mouse, nella **Finestra immagine** apre le impostazioni dello strumento selezionato.

Nella parte superiore della finestra c'è il **Pannello di controllo** con la barra d'avanzamento e i seguenti pulsanti

Il pulsante  apre la pagina Web del programma [AKVIS MultiBrush](#).

Il pulsante  (solo nella versione standalone) crea [una nuova immagine](#).

Il pulsante  (solo nella versione standalone) apre l'immagine per l'elaborazione.

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  (solo nella versione standalone) salva l'immagine sul disco.

Il pulsante  (solo nella versione standalone) stampa l'immagine.

Il pulsante  consente di pubblicare le immagini dal programma sui social network: Twitter, Flickr, Google+, Dropbox.

Il pulsante  mostra/nasconde il menu degli [strumenti di allineamento](#) (linee guida, righelli, griglie).

Il pulsante  annulla l'ultima operazione. Se si preme questo pulsante più volte, è possibile annullare una serie di azioni.

I tasti rapidi sono **Ctrl+Z** su Windows, **⌘+Z** su Macintosh.

Il pulsante  ripristina le modifiche annullate con l'azione .

I tasti rapidi sono **Ctrl+Y** su Windows, **⌘+Y** su Macintosh.

Il pulsante  (solo nella versione plugin) applica il risultato dell'elaborazione. Quando si clicca sul pulsante, le modifiche vengono applicate all'immagine e la finestra del plugin MultiBrush si chiude.

Il pulsante  mostra le informazioni sul programma e sulla licenza.

Il pulsante  apre il file d'**Aiuto** del programma.

Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Preferenze** che permette di modificare le impostazioni del programma.

Alla sinistra della **Finestra immagine** si trova la **Barra degli strumenti**. Gli strumenti sono raggruppati in **set per comodità**: **Standard** (disponibile quando si lavora con un livello raster) e **Artistici** (disponibile quando si lavora con un livello artistico). Premere il tasto **Q** per passare rapidamente tra i set.

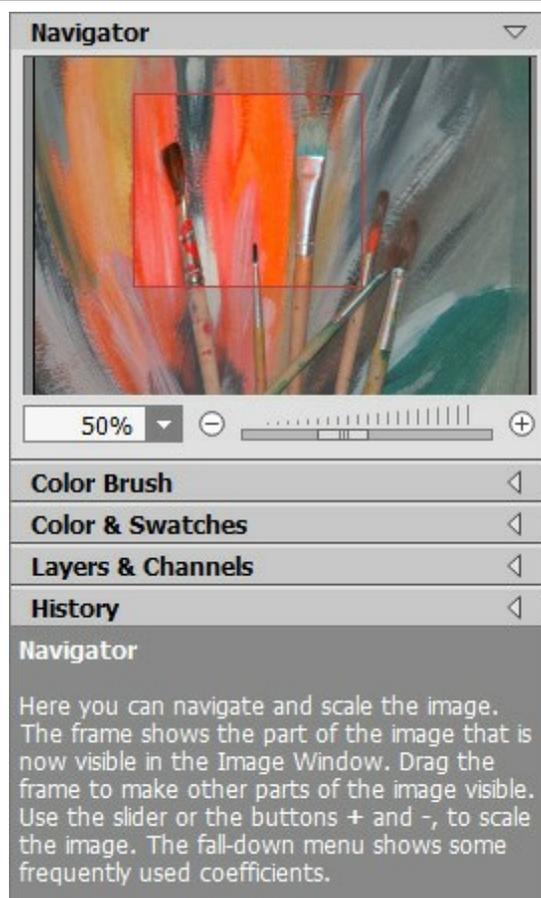
Quando viene attivato uno degli strumenti di questa barra, i parametri corrispondenti verranno visualizzati sopra la **Finestra immagine** (con un clic destro del mouse) e nel **Pannello impostazioni**.

In fondo alla **Barra degli strumenti** si trova la casella con il colore corrente. È possibile cambiare la tinta cliccando sulla casella e selezionarne un'altra dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

Sul lato destro della finestra del programma si possono vedere queste sezioni:

1. **Navigator**;
2. Opzioni degli strumenti;
3. Schede **Colore** e **Campioni**;
4. Schede **Livelli** e **Canali**;
5. Scheda **Storia**;
6. Suggestivi.

È possibile nascondere/mostrare una sezione facendo clic sul suo titolo.



Navigatore

In alto a destra dell'area di lavoro c'è la finestra **Navigatore** che permette di navigare e scalare l'immagine. Nella finestra **Navigatore** è possibile vedere la copia ridotta dell'immagine. La cornice mostra la parte di immagine che è attualmente visibile nella **Finestra immagine**; le zone esterne ad essa saranno ombreggiate. Trascinare la cornice per rendere visibili altre parti dell'immagine. Per spostare la cornice, portare il cursore al suo interno, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, spostare il riquadro nella finestra **Navigatore**.

Per scorrere l'immagine nella **Finestra immagine** è possibile premere la barra spaziatrice sulla tastiera e trascinare l'immagine con il tasto sinistro del mouse premuto, il cursore si trasforma in una mano. E' possibile usare la rotellina del mouse per spostare l'immagine verso l'alto o verso il basso; tenendo premuto il tasto **Ctrl** su Windows o **⌘** su Macintosh - a sinistra e a destra; tenendo premuto il tasto **Alt** su Windows, **Opzione** su Macintosh scalare l'immagine. Cliccando con il tasto destro del mouse sulla barra di scorrimento viene attivato il menu di navigazione rapida.

Utilizzare il cursore oppure i pulsanti **+** e **-** per cambiare la scala dell'immagine nella **Finestra immagine**. Quando si clicca sul pulsante **+** o si sposta il cursore verso destra, la scala dell'immagine aumenta. Quando si clicca sul pulsante **-** o si sposta il cursore verso sinistra, la scala dell'immagine si riduce.

È inoltre possibile modificare la scala dell'immagine digitando un nuovo coefficiente nell'apposito campo e premendo il tasto **Invio** (Enter) su Windows o **Ritorno** (Return) su Macintosh. L'apertura del menu a discesa mostra alcuni coefficienti utilizzati frequentemente.

È possibile anche aumentare la scala dell'immagine utilizzando il tasto rapido **+** o **Ctrl++** su Windows, **⌘++** su Macintosh, oppure ridurla usando il tasto **-** o **Ctrl+-** su Windows, **⌘+-** su Macintosh.

Sotto la finestra **Navigatore** c'è il **Pannello impostazioni** con le opzioni per lo strumento selezionato e con le schede **Colore** e **Campioni** (raggruppate), **Livelli** e **Canali** (raggruppate) e **Storia**. Per aprire una scheda fare clic sul titolo corrispondente. Per modificarne l'ordine nel gruppo è sufficiente cliccare sul titolo della scheda e trascinarla con il tasto sinistro del mouse premuto. Le schede **Storia** e **Canali** sono disponibili [solo nelle versioni Home Deluxe e Business](#).

Sotto il **Pannello impostazioni** è possibile vedere alcuni **Suggerimenti**: una breve descrizione del

parametro/pulsante quando il cursore passa sopra uno di essi. E' possibile mostrare/nascondere questa sezione in [Preferenze](#).

COME FUNZIONA

AKVIS MultiBrush può lavorare in modo indipendente come programma standalone e come plugin in un foto editor.

Seguire le istruzioni riportate di seguito:

Passaggio 1. Aprire un'immagine da ritoccare o [crearne una nuova](#).

- Se si lavora con la versione standalone:

[Eseguire](#) l'edizione standalone di **AKVIS MultiBrush**

Per aprire un'immagine nel programma è possibile fare doppio clic nell'area di lavoro vuota di MultiBrush oppure trascinare l'immagine direttamente nell'area di lavoro o premere  sul

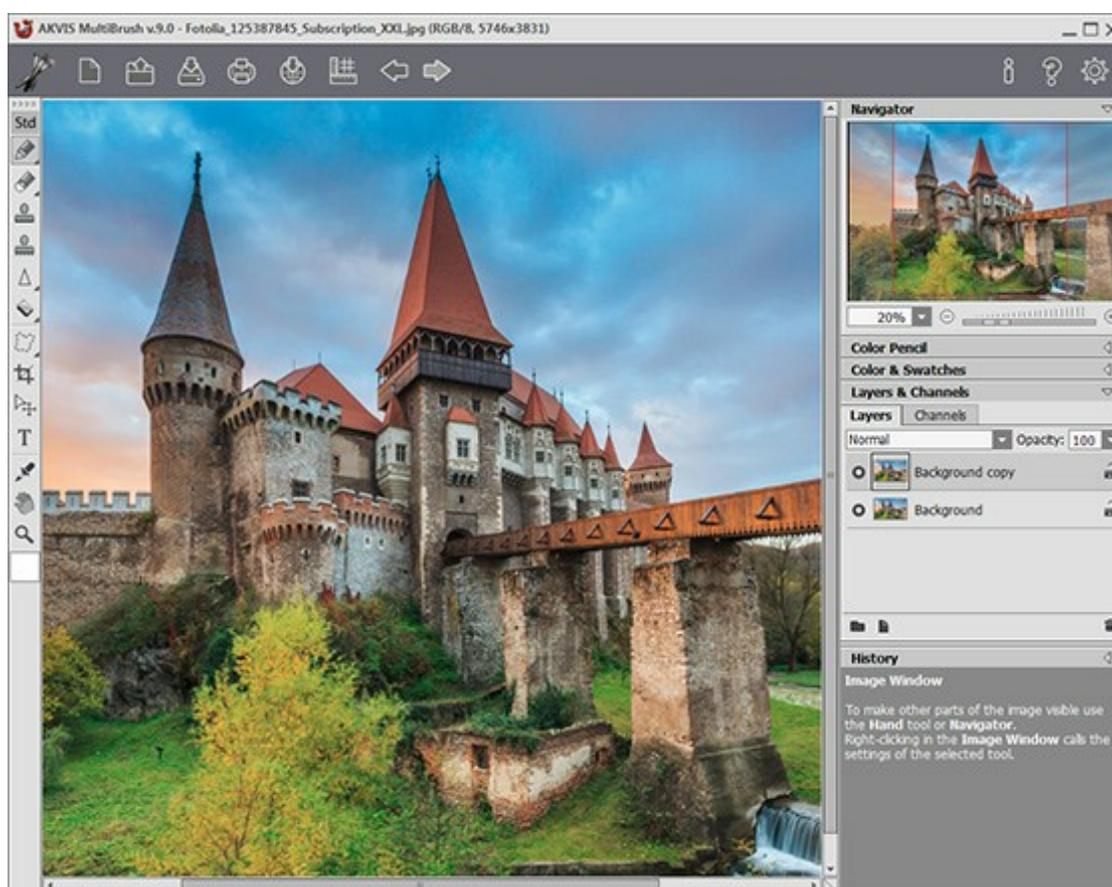
Pannello di controllo. Il programma supporta i file in formato **BMP, JPEG, PNG, TIFF, PSD** e **AKVIS**.

- Se si lavora con il plugin:

Eseguire l'editor di grafica. Il plugin è compatibile con Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro ed [altri programmi](#).

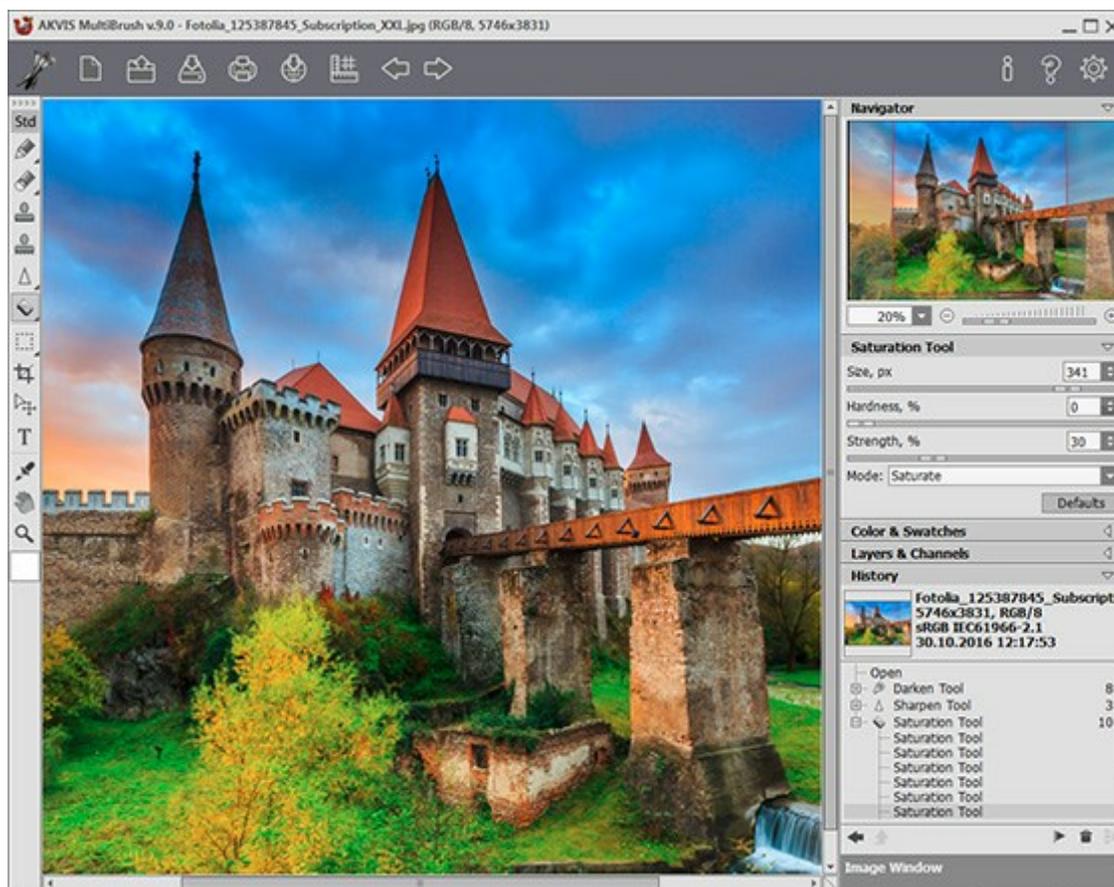
Aprire un'immagine nel foto editor con **File -> Apri** o utilizzare la combinazione di tasti rapidi **Ctrl+O** su Windows o **⌘+O** su Macintosh.

Poi lanciare il plugin AKVIS MultiBrush dal menu Filtri/Effetti dell'editor di foto. In **Adobe Photoshop** selezionare dal menu **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**; in **Corel Paint Shop Pro** selezionare dal menu **Effetti -> Plugin -> AKVIS -> MultiBrush**; in **Corel Photo-Paint** selezionare dal menu **Effetti -> AKVIS -> MultiBrush**.



La finestra di AKVIS MultiBrush

Passaggio 2. Utilizzare gli strumenti di modifica nella [Barra degli strumenti](#) per elaborare l'immagine (leggere come utilizzare gli strumenti, ad esempio in questa pagina).



Elaborare l'immagine

Passaggio 3. Condividere la tua opera d'arte cliccando su  che apre l'elenco dei social network da pubblicare l'immagine: Twitter, Flickr, Google+, Dropbox.

La versione standalone permette di [stampare](#) il dipinto ad olio con il pulsante .

Passaggio 4. Salvare l'immagine trasformata.

- Se si lavora con la versione standalone:

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

- Se si lavora con il plugin:

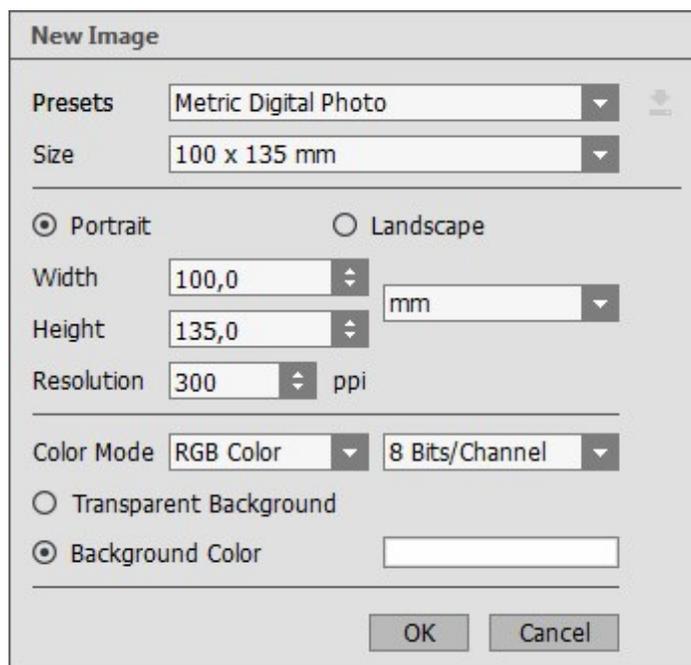
Premere il pulsante  per applicare il risultato e chiudere la finestra. Il plugin **AKVIS MultiBrush** si chiude e l'immagine verrà visualizzata nell'area di lavoro del foto editor.

Nel programma di grafica, aprire la finestra di dialogo **Salva con nome** selezionando **File -> Salva con nome**, inserire un nome per il file, scegliere il formato e specificare la cartella di destinazione.

Nota: Utilizzare il [formato AKVIS](#) per poter continuare a lavorare con un file multi-livelli che salva tutti i punti di controllo e tutti i livelli nella loro forma originale (raster, artistici e di testo) senza unirli o rasterizzarli. È possibile salvare il risultato finale utilizzando uno dei seguenti formati: JPG, TIFF, PNG, per poterlo condividere.

CREAZIONE DI UNA NUOVA IMMAGINE

Questa è la finestra di dialogo **Nuova immagine**:



Finestra di dialogo Nuova immagine

Il menu a discesa **Predefiniti** contiene i tipi di file standard che vengono utilizzati nella stampa o che lavorano su internet. Il menu **Formato** mostra le dimensioni disponibili per il predefinito scelto e tutti gli altri parametri verranno configurati automaticamente. In genere la preimpostazione ha un orientamento verticale (**Ritratto**) ed il **Colore di sfondo** del documento è bianco.

Le modifiche apportate ai parametri di un **Predefinito** porterà al cambiamento del nome nel menu a discesa su **Personalizzato** e sarà attivo il pulsante **Salva predefinito personalizzato**  accanto ad esso. Premere questo pulsante per salvare le impostazioni correnti. Al nuovo Predefinito verrà automaticamente assegnato un nome che può essere cambiato nel campo illuminato inserendo una qualsiasi combinazione di lettere e numeri. Dopo aver premuto **Invio** il nuovo Predefinito verrà visualizzato nell'elenco. Qualsiasi predefinito dall'utente può essere eliminato selezionandolo e premendo il pulsante **Elimina predefinito personalizzato** .

Ci sono due possibili orientamenti per un documento - **Ritratto** e **Paesaggio**. Nel formato **Paesaggio** l'immagine è orientata in senso orizzontale (la larghezza è maggiore dell'altezza), mentre nel formato **Ritratto** è orientata verticalmente (l'altezza è maggiore della larghezza).

Le dimensioni del documento possono essere impostate manualmente nei campi **Larghezza** e **Altezza**. Le unità di misura sono riportate in un elenco a discesa (pixel, pollici, centimetri, millimetri, punti e pica).

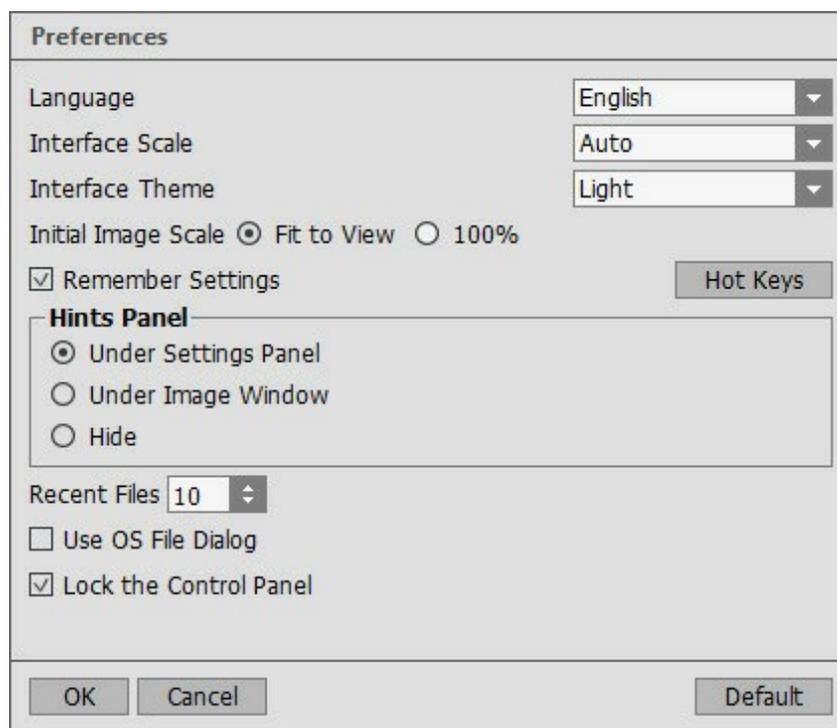
Il parametro **Risoluzione** specifica la densità di pixel in un'immagine (livello dei dettagli) e calcola il numero di pixel per pollice (ppi).

In **Modalità colore** è possibile scegliere tra una delle seguenti combinazioni di colore: scala di grigi, RGB, CMYK e Lab, queste differiscono tra loro nella modalità di gestione colore. Dopo la definizione del modello di colore, scegliere l'intensità del colore dall'elenco adiacente: 8 bit/canale, 16 bit/canale o 32 bit/canale.

L'opzione **Sfondo trasparente** assegna uno sfondo trasparente all'immagine, mentre l'opzione **Colore di sfondo** consente di riempire l'immagine con uno sfondo colorato opaco (predefinito è bianco). Il colore può essere selezionato nella finestra di dialogo **Seleziona colore** che viene attivata facendo doppio clic sulla barra dei colori adiacente.

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** o **Scuro**.
- **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.
- **Ricorda le impostazioni.** Selezionando la casella verranno conservate le modifiche apportate alle impostazioni e applicate ogni volta che verrà avviato il programma.
- **Tasti rapidi.** Fare clic su questo pulsante per aprire la finestra di dialogo dove è possibile impostare le scorciatoie da **tastiera** per tutti gli strumenti e le azioni.
- **Suggerimenti.** Quando il cursore passa sopra ad un parametro o ad un pulsante si può vedere una sua breve descrizione. È possibile selezionare come mostrare il campo **Suggerimenti**:
 - **Sotto la Finestra immagine.** Questa opzione permette di mostrare i suggerimenti nella finestra principale, sotto l'immagine. Optare per questa se lo spazio sulla schermata non è sufficiente (per altezza).
 - **Sotto il Pannello impostazioni** (Impostazione predefinita). Selezionare questa opzione per mostrare i suggerimenti in basso a destra, sotto le impostazioni.
 - **Nascondi.** Scegliere questa opzione per nascondere il campo **Suggerimenti**.
- **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.
- **Utilizza la finestra di dialogo OS per aprire/salvare i file.** Questa opzione permette d'utilizzare la finestra di dialogo Apri/Salva di sistema. Per impostazione predefinita viene utilizzata la finestra di dialogo AKVIS.

-
- **Blocca il Pannello di controllo.** Se la casella è selezionata il pannello superiore è sempre visibile. Deselezionare l'opzione per sbloccare tale pannello, per nascondere/mostrarlo (facendo clic sul piccolo triangolo centrale). Il pannello minimizzato viene nuovamente mostrato quando si sposta il cursore sopra di esso.

Per applicare i cambiamenti premere **OK**.

Premere **Predefinito** per ripristinare le impostazioni predefinite.

TASTI RAPIDI

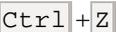
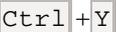
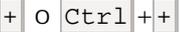
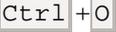
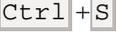
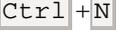
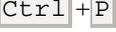
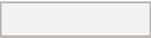
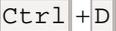
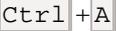
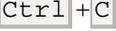
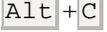
I tasti di scelta rapida o scorciatoie da tastiera automatizzano varie operazioni, rendendo il lavoro produttivamente migliore.

Ecco come personalizzare i tasti di scelta rapida:

Cliccare su  per aprire la finestra di dialogo **Preferenze**.

Fare clic sul pulsante **Tasti rapidi** per aprire la finestra di dialogo contenente i tasti di scelta rapida.

Ecco l'elenco dei tasti rapidi per **AKVIS MultiBrush**:

Windows	Mac OS X	
		Cancellare l'ultima operazione.
		Ripristinare l'ultima operazione cancellata.
		Aumentare la scala dell'immagine.
		Ridurre la scala dell'immagine.
		Aprire l'immagine per elaborazione.
		Salvare l'immagine sul disco.
		Creare una nuova immagine.
		Stampare l'immagine.
		Aprire il file d'Aiuto del programma.
		Passare rapidamente tra i set nella Barra degli strumenti (Std/Art) .
		Scorrere l'immagine nella finestra immagine (premere la barra spaziatrice sulla tastiera e trascinare l'immagine con il tasto sinistro del mouse premuto, usando lo strumento Mano).
		Deselezionare.
		Selezionare tutto.
		Invertire selezione.
		Copiare negli appunti.
		Incollare dagli appunti.
		Passare tra gli strumenti di selezione .
		Attivare lo strumento Taglierina .
		Attivare lo strumento Sposta .
		Attivare lo strumento Testo .
		Attivare lo strumento Contagocce .
		Attivare lo strumento Mano .
		Attivare lo strumento Zoom .

Strumenti standard:

B	B	Attivare lo strumento Pennello colore .
P	P	Attivare lo strumento Matita colore .
A	A	Attivare lo strumento Spray .
E	E	Passare tra gli strumenti Gomma e Pennello storia .
S	S	Attivare lo strumento Timbro clona .
H	H	Attivare lo strumento Pennello camaleonte .
R	R	Passare tra gli strumenti Sfocatura , Nitidezza e Sbavatura .
L	L	Passare tra gli strumenti Schiarire , Scurire e Saturare .

Strumenti artistici:

B	B	Attivare lo strumento Pennello ad olio .
R	R	Attivare lo strumento Rullo .
F	F	Attivare lo strumento Pennarello .
C	C	Attivare lo strumento Gessetto .
P	P	Attivare lo strumento Matita artistica .
A	A	Attivare lo strumento Spray artistico .
E	E	Attivare lo strumento Gomma artistica .

Impostazioni degli strumenti:

[e]	[e]	Cambiare la dimensione dello strumento (ridurre/aumentare - 5 px).
Alt + D	Opzione + D	Ripristinare le impostazioni predefinite.

Supplemento:

Maiusc + clic	⇧ + clic	Disegnare una linea retta con le matite ed i pennelli (solo sul livello raster).
---------------	----------	--

STAMPARE L'IMMAGINE IN MULTIBRUSH

Nella versione standalone di **AKVIS MultiBrush** è possibile stampare l'immagine.

Premere il pulsante  per aprire le opzioni di **Stampa**.



Opzioni di stampa in AKVIS MultiBrush

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.



Stampa poster

- ◊ **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.
- ◊ **Linee di taglio.** Attivare la casella per visualizzare ai margini i segni di taglio.

-
- ◊ **Mostra numeri.** Se la casella è selezionata, ai margini viene stampato il numero d'ordine di ogni sezione, per colonna e riga.

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

BARRA DEGLI STRUMENTI

La **Barra degli strumenti** contiene un gruppo di attrezzi che consentono di modificare le immagini. Cliccare sul pulsante corrispondente per selezionare gli strumenti di pittura, ritocco, tonalità, ecc.

Essi sono raggruppati in set per comodità: **Standard** (disponibile quando si lavora con un livello raster) e **Artistici** (disponibile per un livello artistico). Premere il tasto **Q** per passare rapidamente tra i set o utilizzare il pulsante **Std/Art** nella parte superiore della barra degli strumenti. Sulla barra è visibile un solo gruppo alla volta ma le frecce poste nella parte superiore di essa consentono di visualizzare contemporaneamente entrambi i gruppi. Sotto questi pennelli, nella parte sinistra, alcuni strumenti aggiuntivi sono sempre visibili.

Facendo clic con il tasto destro su un'immagine appariranno le impostazioni dello strumento selezionato. Anche i parametri per lo strumento vengono visualizzati nel **Pannello impostazioni**. Premendo il pulsante **Predefinito** (o i tasti rapidi **Alt+D**) esso verrà ripristinato con le impostazioni predefinite.

I pulsanti contrassegnati da un piccolo triangolo contengono un sottomenu di strumenti aggiuntivi che vengono selezionati con un clic del pulsante destro del mouse o cliccando e mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse sullo strumento desiderato. Dopo l'apertura del menu selezionare lo strumento desiderato cliccando su di esso.

Barra degli strumenti
estesa

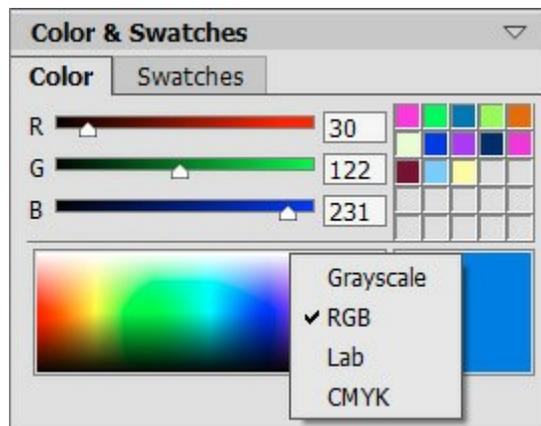
Sottomenu

Sotto gli strumenti si trova la casella con il colore corrente. È possibile cambiare il colore cliccando sulla casella e selezionandone un altro dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

SCHEDA COLORE

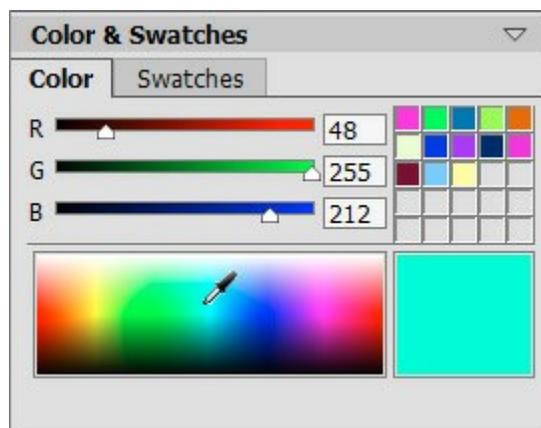
Il colore selezionato nella scheda **Colore** viene visualizzato nell'ampio quadrato posizionato in basso a destra. Cliccando su di esso si aprirà la finestra di dialogo **Seleziona colore**.

Cliccando, con il tasto destro del mouse, su vari punti della scheda **Colore**, verrà aperto il menu delle modalità dei colori dove si potrà scegliere tra: scala di grigi, RGB, CMYK e Lab.



Modalità dei colori

Per modificare i componenti del colore selezionato, spostare i cursori o immettere i valori numerici negli appositi campi. Nella parte inferiore della scheda vi è un rettangolo multicolore, passandoci sopra con il cursore del mouse, quest'ultimo si trasformerà in un contagocce. Per scegliere un colore, cliccare con il contagocce sul rettangolo multicolore.

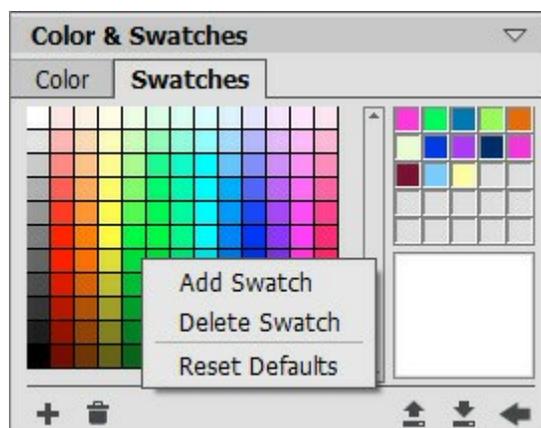


Scheda dei colori

Le caselle sulla destra sono usate per contenere i colori utilizzati frequentemente. Per aggiungere un colore, fare doppio clic su una delle caselle con il tasto sinistro del mouse, quindi selezionare un colore dalla finestra di dialogo che verrà automaticamente aperta. Per cambiare il colore contenuto in una casella, ripetere lo stesso procedimento, cioè doppio clic su di essa e scelta del nuovo colore. Per rimuovere il colore contenuto nella casella, basterà cliccare su di essa con il tasto destro del mouse.

SCHEDA CAMPIONI

La scheda **Campioni** contiene una collezione di colori comunemente usati. Selezionare un colore dalla tavolozza cliccando con il tasto sinistro del mouse, questo sarà visualizzato nel quadrato grande come colore principale. Premendo il tasto destro del mouse si accede al menu impostazioni della scheda, esso riproduce le funzioni dei pulsanti posti nella parte inferiore.



Set dei colori

I pulsanti nella parte inferiore della scheda hanno le seguenti funzioni:

Il pulsante **Aggiungi campione**  aggiunge il colore selezionato nella raccolta.

Il pulsante **Rimuovi campione**  elimina il campione selezionato. È possibile anche trascinarlo nel cestino con il mouse.

Il pulsante **Carica da file**  carica una raccolta di campioni salvata (file con estensione **.swatches**).

Il pulsante **Salva su file**  apre una finestra di dialogo in cui i campioni possono essere salvati per usi futuri.

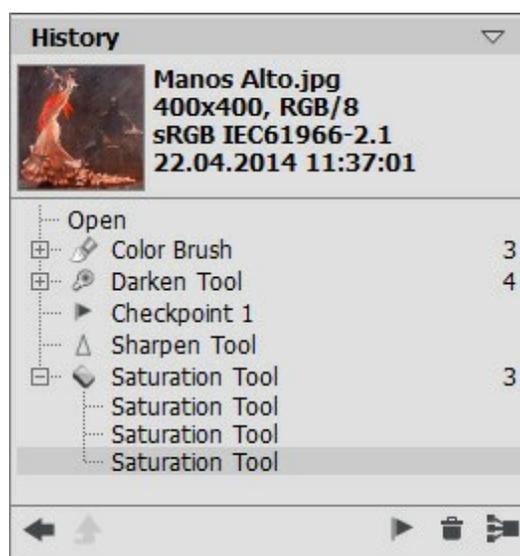
Il pulsante **Impostazione predefinita**  ripristina la raccolta iniziale dei campioni di colore.

SCHEDA STORIA

La scheda **Storia** è disponibile solo nelle versioni [Home Deluxe](#) e [Business](#), non per la versione Home sia Plugin che Standalone.

La scheda **Storia** mostra l'elenco di ogni modifica apportata al file. Facendo clic su un elemento nella lista è possibile ripristinare il file ad uno stato precedente.

Nella parte superiore della scheda, vicino alla miniatura dell'immagine, si possono vedere le informazioni sul file: nome, dimensioni (in pixel), modalità colore, profilo, data ed ora della creazione.



Cronologia delle modifiche

La storia delle modifiche è organizzata in modo lineare. Ciò significa che se si ritorna a qualsiasi stato intermedio e si applica quell'azione, tutte le modifiche successive a tale azione verranno rimosse in modo definitivo, fatta eccezione per i punti di controllo (che, se creati, saranno posti in cima alla lista). Selezionando **Apri** il file ritornerà al suo stato originale (prima delle modifiche).

Tutte le modifiche apportate vengono mostrate con l'icona ed il nome dello strumento corrispondente. Le modifiche eseguite con lo stesso strumento (due o più) sono organizzate in gruppo; il numero di elementi di un gruppo è indicato da una cifra posizionata a destra. L'elenco degli elementi di un gruppo può essere nascosto o visualizzato premendo su "+" a sinistra dell'icona dello strumento.

I seguenti pulsanti sono nella parte inferiore della scheda **Storia**:

I pulsanti **Annulla/Torna allo stato**  e  passano tra due stati della lista.

A differenza dei pulsanti  e  che servono per annullare/ripristinare le voci in elenco uno dopo l'altro, questi pulsanti permettono di ripristinare tutti gli elementi della **Storia** annullando l'eliminazione di più elementi, ad esempio, dopo il comando **Elimina stati**  o **Comprimi gruppo** .

Il tasto **Esci**  è attivo solo nella modalità **Clonazione artistica** del **Pennello camaleonte**. Esso consente di uscire dalla modalità senza applicare le modifiche.

I singoli stati di un elenco possono essere conservati creando un punto di controllo con il pulsante **Crea un punto di controllo** .

Ogni *punto di controllo* che viene aggiunto prende il nome in successione (Punto di controllo 1, Punto di controllo 2, ecc).

Il punto di controllo non ha più la storia di tale elemento ma mantiene la modifica apportata ad esso.

Per rinominare un punto di controllo, fare doppio clic sul nome, immetterne uno nuovo e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**).

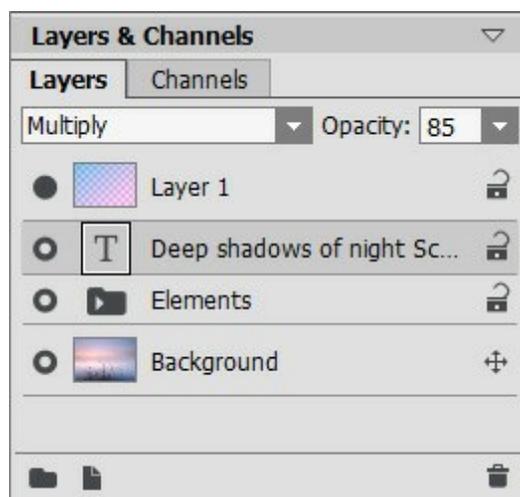
Premendo il pulsante **Elimina stati**  tutti i cambiamenti dopo lo stato selezionato saranno eliminati,

ma i parametri di riferimento saranno conservati e portati in cima alla lista. Se questo pulsante viene premuto quando un punto di controllo è selezionato, esso verrà eliminato.

Il pulsante **Comprimi gruppo**  riduce l'elenco delle modifiche di un gruppo, creando un unico atato ed eliminando la storia individuale di ogni elemento. Dopo questa operazione i singoli elementi di un gruppo non potranno più essere modificati.

LIVELLI

La scheda **Livelli** permette di lavorare con i livelli (un insieme di pixel che può essere modificato separatamente) e [gruppi di livelli](#).



Scheda "Livelli"

La scheda contiene l'elenco dei livelli. Fino a quando non viene aperta un'immagine o non è stato creato un nuovo documento questo campo rimarrà vuoto.

Nell'elenco il livello attivo (modificabile) è evidenziato in grigio. Per sceglierne un altro cliccare sul suo nome o sulla miniatura. Per selezionare più livelli fare clic su di essi tenendo premuto il tasto **Ctrl**, per selezionare tutti quelli compresi tra il livello attivo e quello scelto, mentre il livello attivo è evidenziato, cliccare sul livello scelto tenendo premuto il tasto **Maiusc** (Shift).

Per rinominare un livello fare doppio clic sul nome accanto alla miniatura, quindi immettere un nuovo nome e premere **Invio** (Enter).

A sinistra della **miniatura** di un livello c'è un indicatore di **visibilità** / che può essere utilizzato per nascondere o visualizzare temporaneamente il suo contenuto. Gli strumenti di modifica non possono essere utilizzati su un livello la cui visibilità è spenta. Per passare tra le visibilità del livello cliccare sull'indicatore.

Nota 1: I livelli di un gruppo sono visibili solo se la visibilità del gruppo è attivata (indipendentemente dalla visibilità dei singoli livelli).

Nota 2: Quando un file viene salvato in un formato che non supporta i livelli, quelli invisibili vengono scartati.

Un livello può essere o **raster** o **artistico**. Entrambi i tipi di livello hanno ciascuno il proprio [set di strumenti](#) (**Std** o **Art** nella barra degli strumenti). Un livello artistico sarà **etichettato Art** sulla destra (vedere lo screenshot sopra). Inoltre, c'è un livello di **testo** che viene utilizzato per inserire un testo. Rasterizzare il livello **artistico/di testo** per utilizzare gli strumenti **Std**.

L'ordine dei livelli può essere cambiato tenendo premuto il tasto destro del mouse e trascinandoli su o giù.

Cliccando con il tasto destro su un livello si apre il menu dei comandi. I contenuti del menu variano a seconda del tipo ed il numero di livello selezionato.

Opzioni di fusione. Apre il menu [Opzioni di fusione](#).

Proprietà di livello. Apre un menu separato di [parametri per il livello artistico](#).

Duplica. Copia il livello o il gruppo selezionato.

Elimina. Cancella il livello o il gruppo selezionato (analogo a .

Rasterizza livello. Converte qualsiasi livello in un livello normale (raster).

Raggruppa livelli. Raccoglie i livelli selezionati in un gruppo (analogo a .

Separa livelli. Separa rapidamente i livelli dal gruppo selezionato.

Mostra/Nascondi. Abilita/disabilita la visualizzazione del contenuto dei livelli/gruppi.

Unisci gruppo. Consente di unire tutti i livelli visibili di un gruppo in un unico livello. Il nuovo livello verrà visualizzato nell'elenco in sostituzione del gruppo.

Unisci visibili. Fonde tutti i livelli visibili in un unico livello.

Unisci tutto. Fonde tutti i livelli visibili in un unico livello, scartando quelli invisibili.

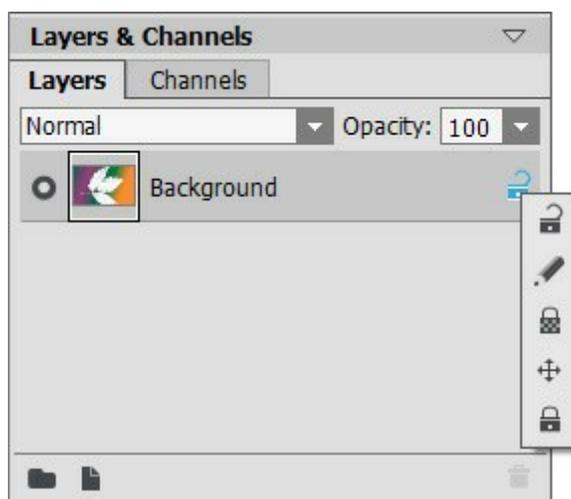
Porta in primo piano. Sposta il livello selezionato in cima all'elenco.

Porta avanti. Scambia la posizione del livello selezionato con il livello superiore.

Porta indietro. Scambia la posizione del livello selezionato con il livello sottostante.

Porta sotto. Sposta il livello selezionato in fondo all'elenco.

A destra del nome di un livello c'è l'icona di un lucchetto. Cliccare sul lucchetto per aprire il menu con i pulsanti che rappresentano diversi strati di protezione del livello, salvaguardandolo da modifiche involontarie.



Menu di blocco

Sblocca . Il livello è sbloccato (cioè disponibile per le modifiche).

Blocca i pixel dell'immagine . Protegge i pixel opachi del livello da eventuali modifiche apportate da strumenti di disegno o di modifica.

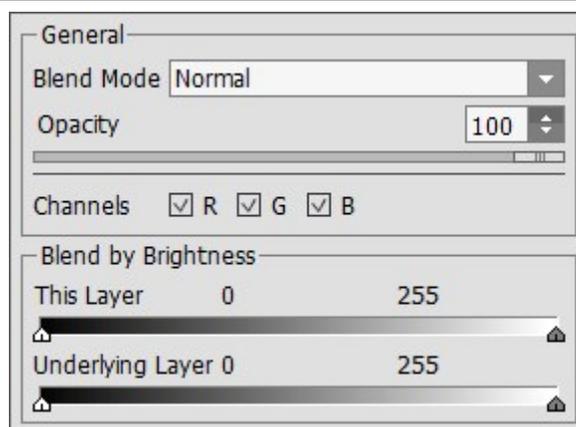
Blocca i pixel trasparenti  (solo per i livelli raster). Impedisce di apportare modifiche ai pixel trasparenti del livello.

Blocca la posizione . Impedisce al livello d'essere spostato.

Blocca tutto . Impedisce di apportare qualsiasi modifica al livello.

Facendo doppio clic sulla miniatura del livello si apre il menu **Opzioni di fusione**. Per chiudere questo menu premere **Esc** e le modifiche saranno ignorate, oppure cliccare all'esterno della finestra del menu, in questo caso le modifiche verranno salvate.

Il menu **Opzioni di fusione** si presenta così:



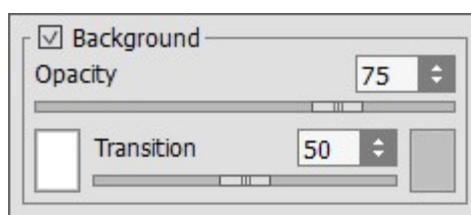
Metodi di fusione. Fornisce diversi modi di fondere i pixel di un unico livello con quelli del livello sottostante ([per saperne di più](#)).

Opacità (0-100). Essa influisce sulla visibilità del livello selezionato con quelli sottostanti. Se un livello ha un'opacità pari allo 0%, è completamente trasparente (invisibile), ad un valore intermedio produce una parziale trasparenza dei pixel su tale livello. Al 100% di opacità sono visibili solo i pixel su quel livello. Le aree trasparenti e traslucide sono riempite con un motivo a scacchi. L'**Opacità** influenza anche in che misura i metodi di fusione diversi da Normale, sono coinvolti nella formazione di un'immagine mista.

Canali. Permette di controllare i colori dei canali in modo indipendente. Facendo clic su una delle caselle si determina quali canali di colore verranno coinvolti nella fusione dei livelli.

Fusione da luminosità. Controlla la visibilità dei pixel del livello attivo e dei livelli sottostanti in base alla loro luminosità ([per saperne di più](#)).

Se si clicca sulla parola **Art** di un livello artistico, si aprirà il menu **Proprietà del livello**:



Attivando la casella **Sfondo** si riempie il livello con un colore.

Opacità (1-100). Controlla quanto il colore di sfondo verrà miscelato con i colori dei pixel nei livelli sottostanti.

Transizione (0-100). Controlla il rapporto dei colori in un riempimento di sfondo. Maggiore è il valore di questo parametro più dominante sarà il colore primario. Per modificare il colore fare clic sulla piccola casella colorata e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

I pulsanti nella parte inferiore della scheda vengono utilizzati come segue:

Nuovo gruppo . Consente di unire più livelli in un unico set. Quando si fa clic su questo pulsante nella scheda Livelli, verranno creati degli elementi denominati gruppo 1, gruppo 2, ecc., ognuno con l'icona cartella . Spostando una cartella è possibile spostare tutti i livelli del set.

Per aggiungere un livello ad un gruppo, trascinarlo nella cartella tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e rilasciarlo quando è sopra alla cartella. In modo analogo è possibile rimuovere un livello da un gruppo. Se si trascina la cartella sul pulsante  nella parte inferiore della scheda, verrà creata una copia della cartella con i suoi sottolivelli.

Per raggruppare più livelli contemporaneamente, selezionarli e premere il pulsante . I livelli verranno automaticamente uniti in un nuovo gruppo.

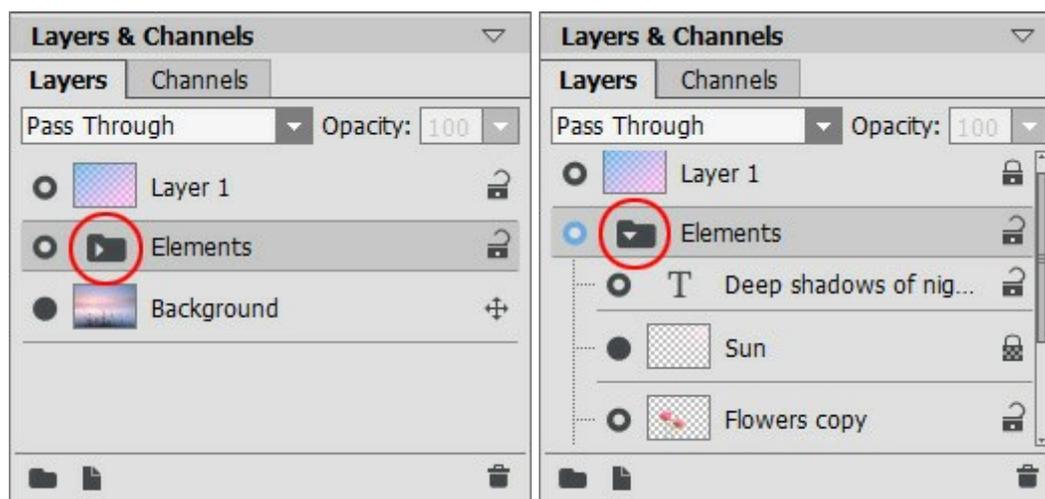
Per rinominare un gruppo basta fare doppio clic sul suo nome ed immettere quello nuovo poi premere

Invio (Enter).

Se un gruppo non è vuoto (contiene i livelli) viene visualizzato sulla cartella un triangolo . Facendo doppio clic sul triangolo si può aprire o chiudere il gruppo. Quando un gruppo è aperto  i livelli costituenti possono essere spostati, eliminati o modificati singolarmente.

Per ogni gruppo di livelli è possibile selezionare un **metodo di fusione**. Se **Attraversa** viene selezionato dall'[elenco a discesa dei metodi di fusione](#), i livelli di un gruppo interagiscono tra loro e con gli altri livelli sottostanti nel modo consueto, come se non fossero raggruppati.

Quando si utilizzano altri metodi di fusione il gruppo si comporta come se tutti i livelli al suo interno fossero uniti in un unico livello, ed interagisce con i livelli esterni al gruppo in base alla modalità di fusione scelta. In questo caso i metodi di fusione dei singoli livelli all'interno di un gruppo sono validi solo all'interno di esso e non hanno alcun effetto sui livelli esterni.



Gruppo chiuso

Gruppo aperto

Nuovo livello . Crea un nuovo livello sopra il livello attivo o nel gruppo attivo. Quando si crea un nuovo livello viene visualizzato un menu a comparsa dove si può scegliere quale tipo di livello creare **raster** o **artistico**. Se si trascina un livello (o gruppo) su questo pulsante, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e poi si rilascia, viene creata una copia di questo livello (o gruppo).

Elimina . Cancella il livello o il gruppo selezionato. Quando un gruppo viene trascinato su questo pulsante il gruppo e tutto il suo contenuto verrà cancellato. Se un gruppo è selezionato e si preme questo pulsante è possibile eliminare il gruppo con o senza il suo contenuto (a scelta).

Nota: E' impossibile cancellare tutti i livelli.

METODI DI FUSIONE

I **Metodi di fusione** consentono di combinare il colore e la luminosità dei **livelli** di un'immagine.

Qui di seguito è riportato un esempio di ciò che si può ottenere quando si fondono due livelli:



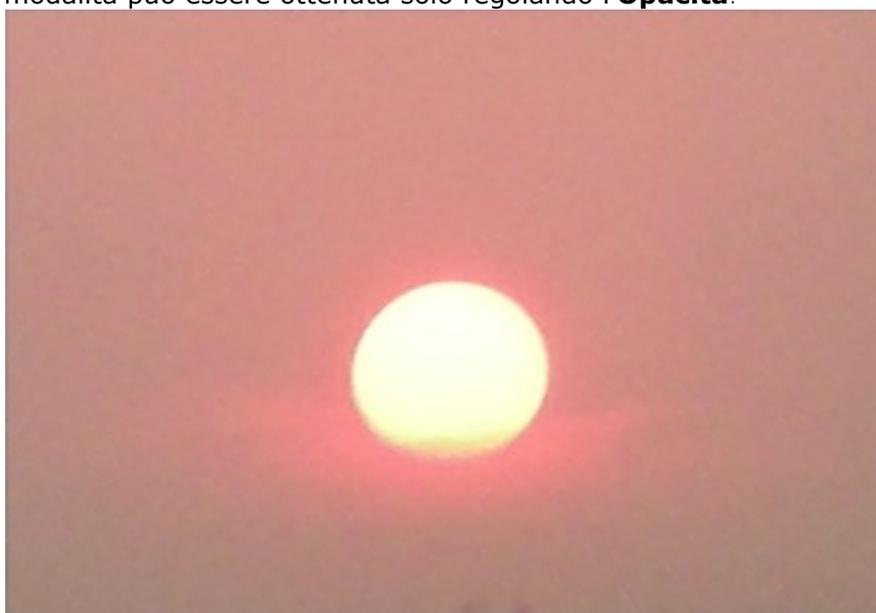
Il programma dispone di 16 modalità di fusione.

Per impostazione predefinita ogni livello è impostato su **Normale**.

Per ogni **set di livelli (gruppo)** può essere scelto un metodo di fusione diverso. Se **Attraversa** viene selezionato dall'elenco delle modalità di fusione, i livelli di un gruppo interagiscono tra loro e con i livelli sottostanti nel modo consueto, come se non fossero raggruppati. Quando si utilizzano altri metodi di fusione il gruppo si comporta come se tutti i livelli al suo interno fossero uniti in un unico livello ed interagisce con quelli esterni al gruppo in base alla modalità di fusione scelta. In questo caso i metodi di fusione dei singoli livelli all'interno di un gruppo sono validi solo all'interno di esso e non hanno alcun effetto sui livelli esterni.

Modalità principali

Normale. In questa modalità non si verifica nessuna interazione tra il livello attivo e quello sottostante, vale a dire che tutti i pixel del livello superiore vengono visualizzati come al solito. La fusione in questa modalità può essere ottenuta solo regolando l'**Opacità**.

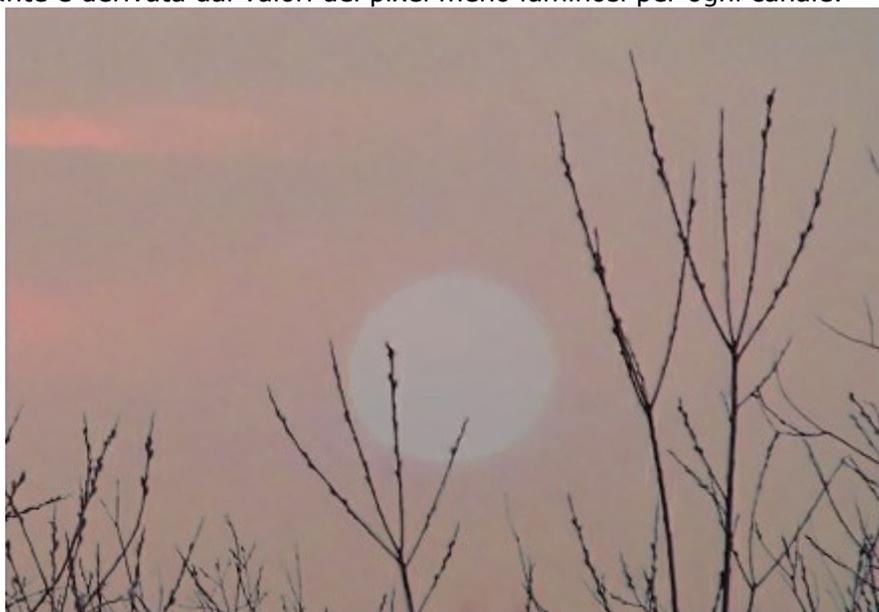


Dissolvi. Questa modalità funziona solo quando l'**Opacità** è inferiore al 100%. Ridurre l'opacità significa nasconde casualmente i pixel sul livello superiore, mentre quelli del livello inferiore sono lasciati al loro posto.



Modalità per scurire

Scurisci. In questa modalità il livello superiore appare di colore più scuro rispetto al livello inferiore. I pixel scuri sul livello superiore rimangono invariati mentre il colore bianco diventa trasparente. L'immagine risultante è derivata dai valori dei pixel meno luminosi per ogni canale.



Moltiplica. Questa modalità consente al livello superiore di scurire il livello inferiore. I colori sono combinati in modo tale che essi diventano più consistenti; l'immagine si scurisce ed il colore bianco diventa trasparente. Essa può essere utilizzata per ripristinare foto sbiadite o sovraesposte, collocare ombre o imitare un evidenziatore.



Colore brucia. In questa modalità il contrasto viene aumentato miscelando i pixel più scuri del livello inferiore con il colore del livello superiore; i pixel bianchi sul livello diventano trasparenti. Le ombre in questa modalità sono più intense che in Moltiplica. Viene spesso utilizzata per aumentare la saturazione delle aree chiare, vetro colorato, pietre preziose, per sottolineare i dettagli di un collage e per infuocare un'immagine.

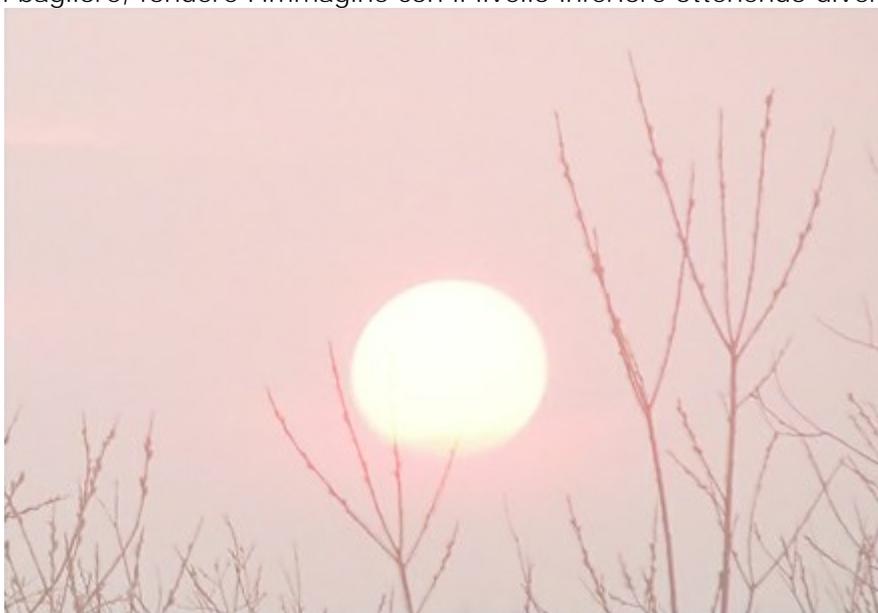


Modalità per schiarire

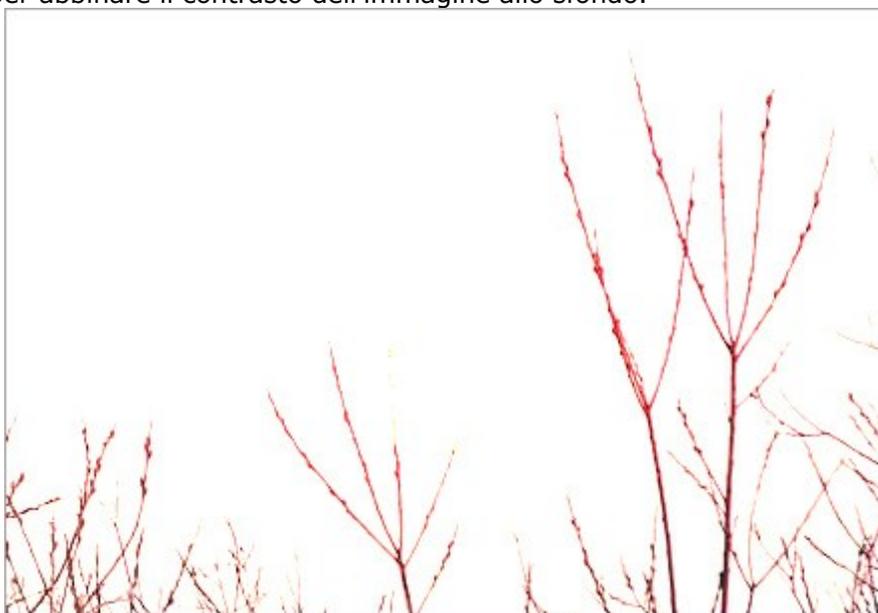
Schiarisci. In questa modalità le zone più luminose del livello superiore sostituiscono le aree più scure del livello inferiore. I pixel luminosi del livello superiore rimangono invariati mentre quelli neri diventano trasparenti. Il risultato è basato sui valori dei pixel più luminosi di entrambi i livelli.



Scolora. In questa modalità il livello superiore illumina quello sottostante secondo la sua luminosità. Il colore nero sul livello superiore diventa trasparente. Essa può essere utilizzata per illuminare immagini scure, simulare un bagliore, fondere l'immagine con il livello inferiore ottenendo diversi tipi di riflessi.



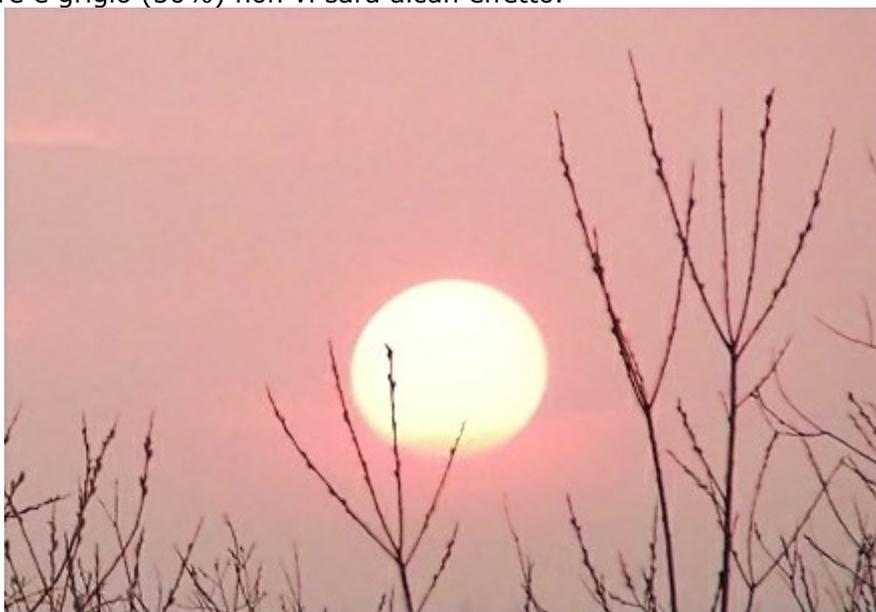
Colore schermo. In questa modalità l'immagine sul livello inferiore è illuminata diminuendo il contrasto in base al colore del livello superiore. Il colore nero sul livello superiore diventa trasparente. L'effetto sulle zone di luce è più forte persino della modalità **Scolora**. Essa può essere utilizzata per creare lampi luminosi e per abbinare il contrasto dell'immagine allo sfondo.



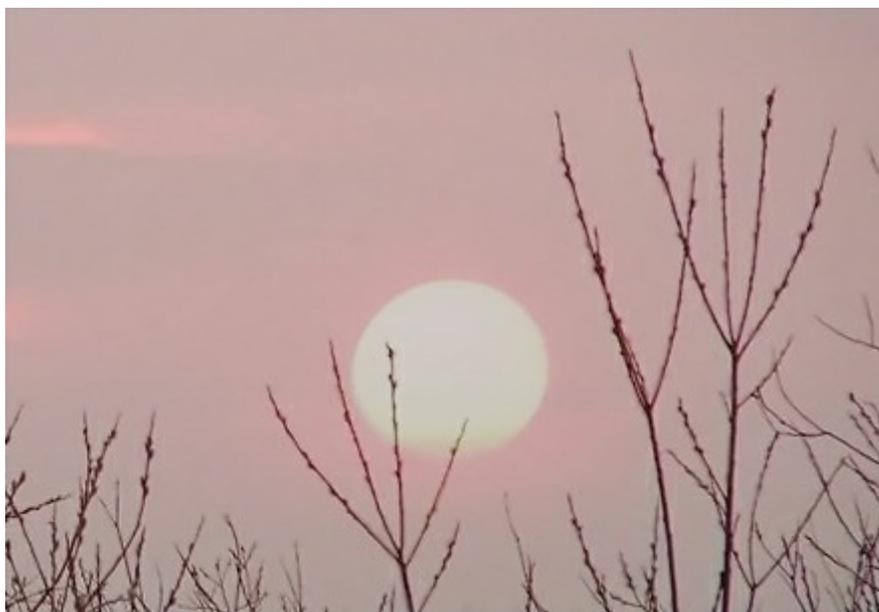
Scherma lineare. Funziona come **Colore schermo** con meno effetto.



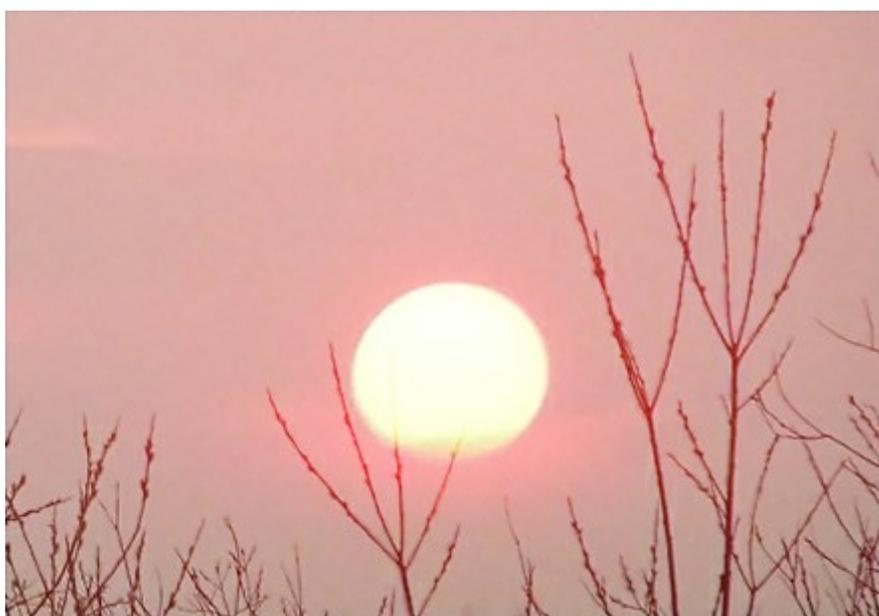
Sovrapponi. Questa modalità combina gli effetti delle modalità **Moltiplica** e **Scolora** miscelando il livello superiore con quello inferiore. Il risultato dipende dalla luminosità dei pixel nei livelli fusi, se i pixel del livello inferiore sono più scuri di quelli sul livello superiore l'immagine diventa più scura (**Moltiplica**), se sono più chiari l'immagine risulta più chiara (**Scolora**). È particolarmente adatto per migliorare il dettaglio del basso contrasto e per sovrapposizioni di texture ad un'immagine. Se il colore del livello superiore è grigio (50%) non vi sarà alcun effetto.



Luce soffusa. Con questa modalità l'immagine viene illuminata in base alla luminosità del livello superiore. Se i pixel del livello superiore sono più chiari del grigio neutro (50%) l'immagine viene illuminata, se sono più scuri allora il livello inferiore viene scurito. Se il livello superiore è grigio neutro (esattamente al 50%) non vi è alcun effetto. Essa è utile per regolare i toni di uno sfondo quando si effettua un collage, in modo tale che un oggetto inserito sopra lo sfondo si misceli delicatamente con esso.



Luce intensa. Questa è simile alla modalità precedente, l'immagine viene scurita (**Moltiplica**) se i pixel del livello superiore sono più scuri del grigio neutro e schiarita (**Scolora**) se i pixel sono più chiari, sempre rispetto al grigio neutro. Il contrasto dei colori è più elevato che in modalità **Luce soffusa**. Qualora il livello superiore fosse grigio neutro (esattamente al 50%) non si riscontrerà alcun effetto. Questa modalità è utile per rendere visibile la trama di sfondo del livello inferiore sul livello superiore.



Modalità comparativi

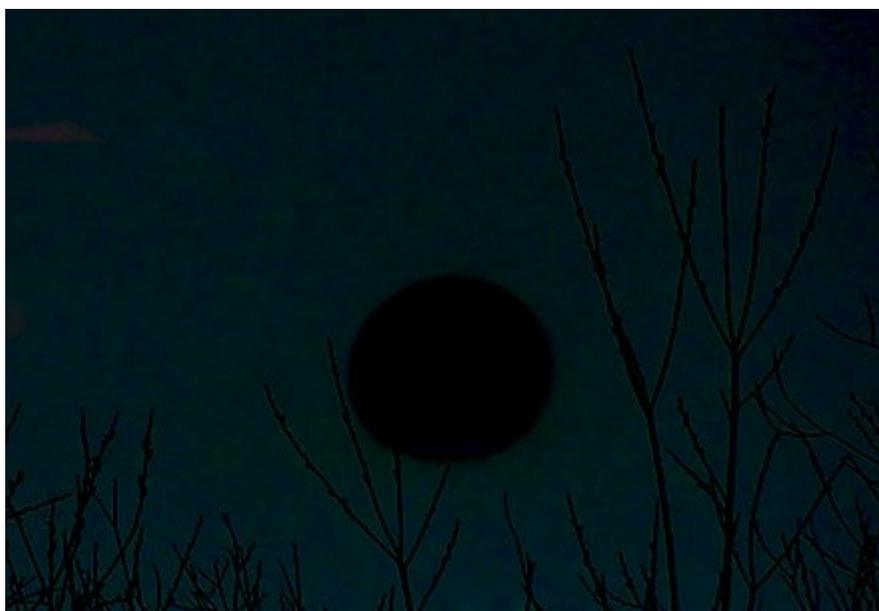
Differenza. Questa modalità consente di visualizzare la differenza del contenuto tonale tra i due livelli. I colori sono invertiti in base alla luminosità dei pixel sui livelli superiori e inferiori. Se il colore del livello superiore è bianco i colori del livello inferiore sono invertiti, se è nero non vi è alcun cambiamento. Qualora i livelli combinati non fossero troppo scuri o troppo luminosi, ma sufficientemente saturi potranno verificarsi alcuni effetti interessanti. Questa modalità può essere persino usata per confrontare due immagini, se differiscono anche di un solo pixel esso verrà visualizzato in nero.



Esclusione. Questa è simile alla modalità precedente, l'inversione del colore è determinato dalla luminosità dei pixel sul livello superiore e inferiore. I pixel di colori intermedi verranno visualizzati in grigio, riducendo il contrasto. La fusione con il bianco inverte i colori del livello inferiore, la fusione con il nero non produce cambiamenti. Questa modalità è utile per realizzare vari effetti.



Sottrai. In questa modalità il colore finale del pixel è determinato dalla differenza tra i valori di colore dei pixel nei livelli. Se il risultato della sottrazione è negativo, il pixel diventa nero.



Dividi. Il colore risultante è ottenuto dividendo i valori di colore dei pixel inferiori dai valori di colore

dei pixel superiori. Se si applica all'immagine la sua copia, tutto diventerà completamente bianco.



FUSIONE DA LUMINOSITÀ

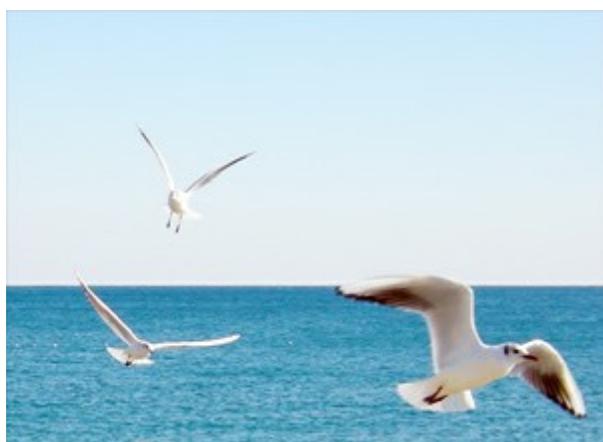
I parametri delle **Opzioni di fusione** dei livelli sono strutturati in due gruppi: **Generale** e **Fusione da luminosità** (avanzata).

La **Fusione da luminosità** è utilizzata per controllare la visibilità dei pixel sul livello attivo (*Questo livello*) ed il livello inferiore (*Livello sottostante*) basato sulla loro luminosità. Ogni scala ha due cursori, essi indicano che un pixel a sinistra ha una luminosità pari a 0 (nero), all'estrema destra una luminosità di 255.

Quei pixel la cui luminosità è compresa tra i valori dei due cursori vengono visualizzati (per il livello superiore) e nascosti (per il livello inferiore).

I cursori nascondono i pixel senza rimuoverli. Se uno dei cursore viene spostato mentre si tiene premuto il tasto **Ctrl** si dividerà in due parti che potranno poi essere spostati indipendentemente uno dall'altro. I cursori divisi impostano la gamma tonale (l'intervallo) tra i pixel visibili e invisibili, in modo da poter ottenere un effetto più sottile con un cambiamento di colore morbido.

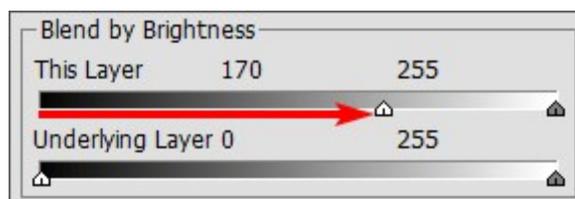
Azioni sul livello attivo (**Questo livello**):



Livello superiore

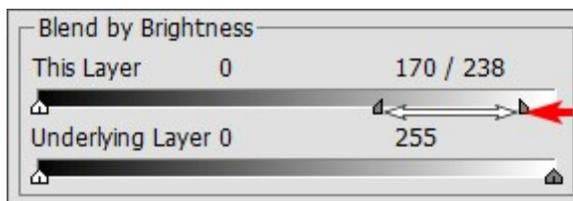


Livello inferiore



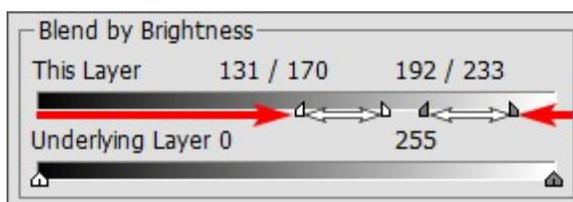
Livello attivo:
Nascosto 0-170
Visibile 170-255

Spostando il cursore sinistro vengono nascosti i pixel scuri con minor luminosità



Livello attivo:
 Visibile 0-170
 Transizione 170-238
 Nascosto 238-255

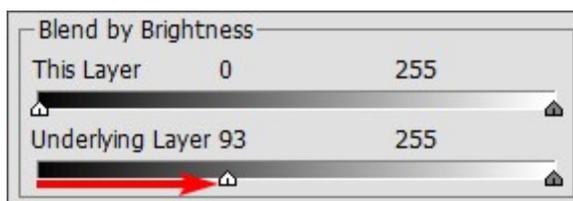
Spostando il cursore destro vengono nascosti i pixel chiari con maggiore luminosità



Livello attivo:
 Nascosto 0-131
 Transizione 131-170
 Visibile 170-192
 Transizione 192-233
 Nascosto 233-255

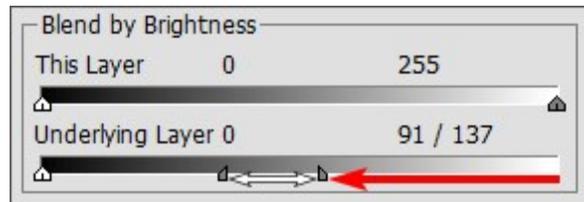
Spostando i cursori a metà vengono rivelati solo i pixel con valori di luminosità compresi tra il loro intervallo

Azioni sul livello inferiore (**Livello sottostante**):



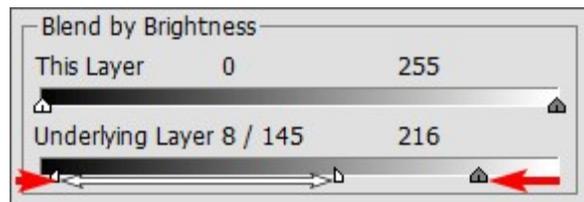
Livello inferiore:
 Visibile 0-93
 Nascosto 93-255

Spostando il cursore sinistro i pixel più scuri del livello inferiore vengono resi visibili sul livello superiore, se la loro luminosità è inferiore al valore specificato



Livello inferiore:
Nascosto 0-91
Transizione 91-137
Visibile 137-255

Spostando il cursore destro i pixel più luminosi del livello inferiore vengono resi visibili sul livello superiore, se i valori sono più chiari rispetto ai valori specificati



Livello inferiore:
Visibile 0-8
Transizione 8-145
Nascosto 145-216
Visibile 216-255

Spostando i cursori al centro i pixel del livello inferiore, i cui valori di luminosità non rientrano nell'intervallo segnato dai cursori, vengono resi visibili sul livello superiore

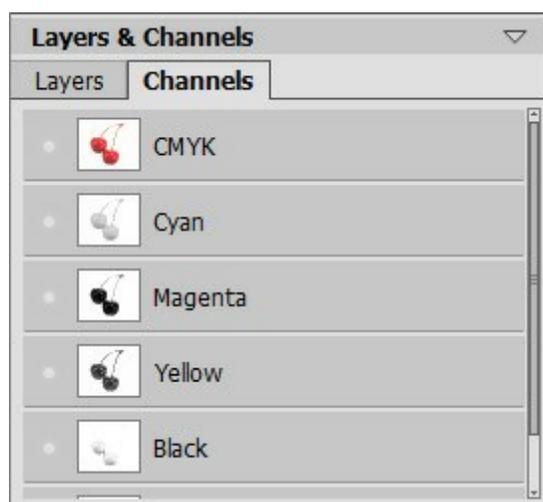
CANALI

La scheda **Canali** è disponibile solo nella versione [Home Deluxe e Business](#).

Questa scheda consente di visualizzare e modificare un'immagine in canali separati. Un canale si può definire come un'immagine di mezzitoni che contiene informazioni riguardo la luminosità dei colori che lo compongono.

L'elenco dei canali contiene 1) l'immagine composita (RGB, CMYK, Lab o Scala di grigi), 2) i canali separati della modalità colore (ad esempio, per RGB - Rosso, Verde, Blu), 3) la trasparenza del livello "raster" attuale (canale Alfa) e 4) il canale della selezione attuale.

A sinistra del nome di un canale c'è un indicatore di visibilità e una miniatura che mostra tutte le modifiche apportate al canale stesso.



Scheda Canali: immagine CMYK

Nell'elenco il canale attivo (modificabile) è evidenziato in grigio. Per selezionarne un altro basta cliccare sul suo nome.

Quando si seleziona uno dei canali dei componenti (esempio blu in RGB), l'immagine viene visualizzata nei toni che variano dal bianco al nero nella Finestra immagine.



Il canale blu è visibile

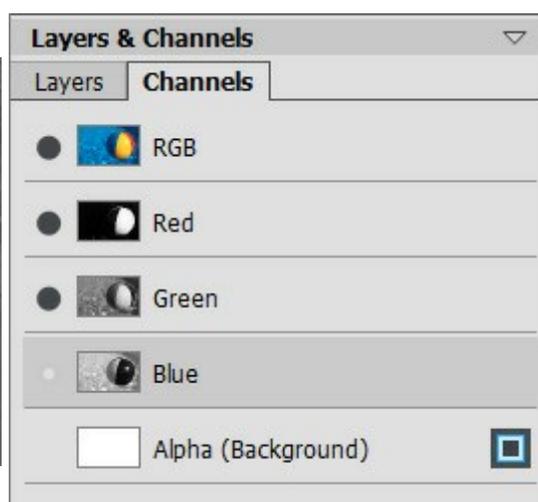


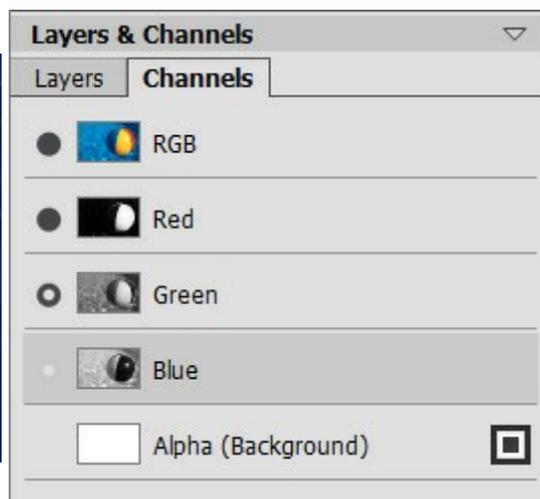
Immagine RGB - Il canale blu è modificabile

L'indicatore di visibilità del canale inattivo significa che questo canale è visibile nella Finestra immagine, ma non è modificabile.

Se sono visibili più canali l'immagine viene visualizzata a colori.



I canali blu e verde sono visibili

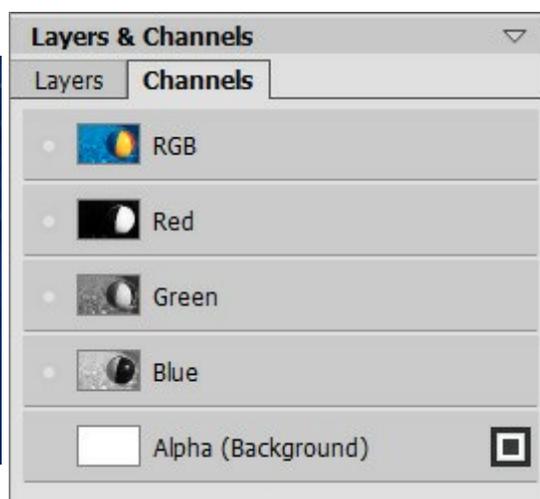
Il canale blu è modificabile
Il canale verde è visibile ma non modificabile

Se si seleziona il canale composito, tutti i canali-componenti diventano visibili e attivi.

L'immagine composita è sempre posizionata nella parte superiore della lista e selezionata predefinito.



Immagine composita RGB

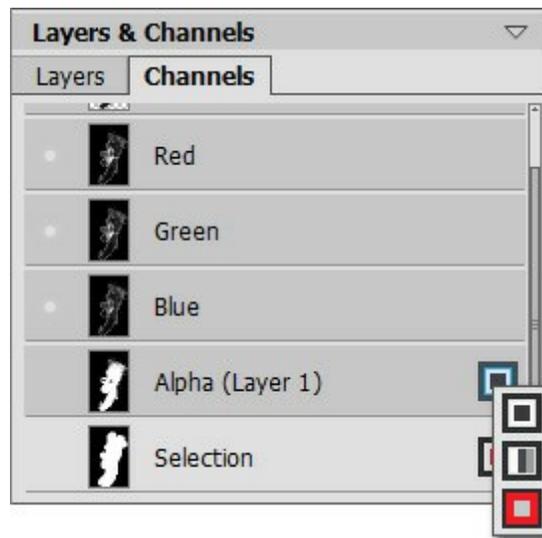


Tutti i canali RGB sono modificabili

Per modificare un canale utilizzare i consueti attrezzi da disegno. Selezionando il bianco come colore dello strumento (per esempio il pennello) il risultato che si ottiene è quello di un aumento del 100% dell'intensità del colore corrispondente. Applicando al pennello diverse tonalità di colore si avrà la possibilità di variare l'intensità del colore stesso. Utilizzando lo strumento con il colore nero verrà rimosso completamente il colore del canale che si sta modificando.

Nel canale Alfa, predefinito, le zone opache vengono mostrate in bianco, quelle trasparenti in nero ed infine le aree semitrasparenti in grigio.

È possibile regolare la modalità di visualizzazione per il canale alfa nel menu a comparsa: **Scala di grigi**, **Trimap** ed **In rosso**.



Modalità di visualizzazione per il canale Alfa



Immagine originale RGB

Scala di grigi:
le aree nere sono trasparenti, le aree bianche sono opacheTrimap: le aree nere sono trasparenti,
le grigie: semitrasparenti, le bianche: opacheIn rosso:
le aree trasparenti sono evidenziate in rosso

Per il canale Selezione è possibile passare tra 6 modalità di visualizzazione: **Scala di grigi**, **Trimap**, **In rosso**, **Rosso invertito**, **Sfondo nero** e **Sfondo bianco**.

PENNELLO COLORE

Lo strumento **Pennello colore**  viene utilizzato per disegnare linee a mano libera con bordi più o meno sfumati. È possibile dipingere una linea netta o sfumata. Premere **B** per accedere rapidamente ad esso.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare il valore di un parametro spostare il cursore oppure immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro e premere **Invio** (Enter) su Windows o **Ritorno** su Macintosh.

Dimensione (1-1000). Imposta la larghezza della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di sfumatura del bordo esterno (in percentuale). Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Al 100% il pennello disegna quasi come una matita, mentre ad un valore inferiore il suo bordo è più sfumato.

Nascita di una grande stella bianca

(il cerchio indica il diametro effettivo del pennello = 160)



Durezza = 60%



Durezza = 15%

Modalità di fusione. Definisce come le pennellate si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di [16 modalità di fusione](#).



Modalità Scolora

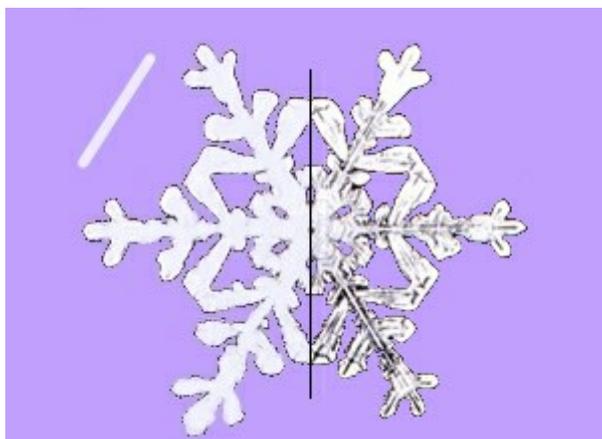


Modalità Sovrapponi

Opacità (1-100). Opacità delle pennellate in relazione al colore dello sfondo. Il parametro regola l'opacità delle pennellate in percentuale. Più il valore è basso più la linea tracciata diventa trasparente e maggiore è la sua interazione con lo sfondo.

Colorazione di un cristallo di neve con il pennello bianco

(Dimensione = 6, Durezza = 85%)



Opacità = 90%



Opacità = 40%

Spaziatura (5-200). Il parametro imposta la distanza della distribuzione degli elementi che formano una linea. L'aumento di questo parametro crea una linea composta da una serie di cerchi, la distanza tra di loro dipende dal valore impostato.

Disegni con spaziature



Spaziatura = 65



Spaziatura = 70 e 104

Aspetto (1-100). Il parametro modifica la compressione della punta del pennello. Con un valore = 1 il pennello appare come una linea, con un valore = 100 è come un cerchio e a valori intermedi è un'ellisse. Più basso è il valore più l'ellisse si restringe assumendo l'angolazione specificata dal parametro **Angolo**.



Aspetto = 40

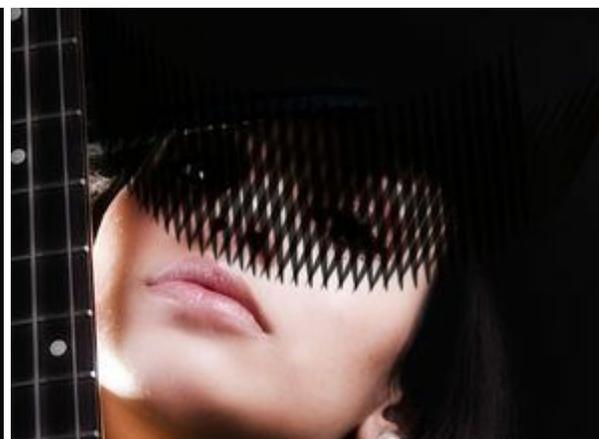


Aspetto = 85

Angolo (0-180). L'angolo di rotazione del pennello.



Angolo = 62

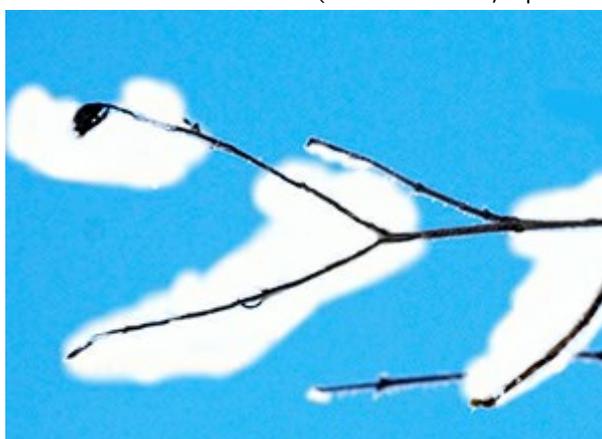


Angolo = 62 e 95

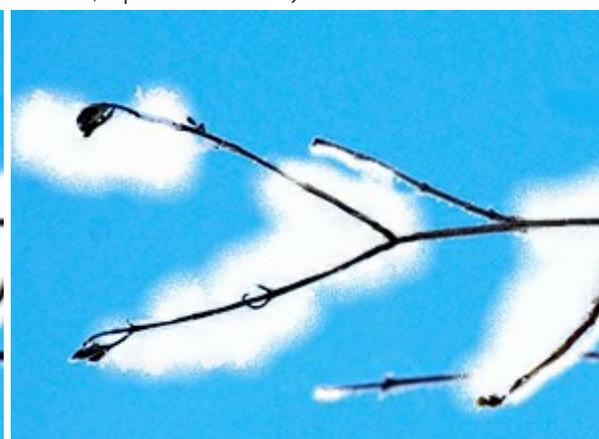
Rumore. Selezionando questa casella viene aggiunto del rumore ai bordi del pennello. Ad un valore basso di **Durezza** ed alto di **Spaziatura** si ottiene del rumore ben visibile.

Comparsa di neve sul ramo

(Durezza = 0%, Opacità = 100%, Spaziatura = 30)



Casella "Rumore" disattivata



Casella "Rumore" selezionata

È possibile cambiare il colore del pennello nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per modificarlo posizionare il cursore sul rettangolo multicolore (il cursore assume la forma di un contagocce) e fare clic sul colore desiderato, oppure cliccare sul quadrato colorato e selezionare quello preferito utilizzando la finestra di dialogo **Seleziona colore**. In alcuni casi può essere utile cambiare il colore manualmente regolando i cursori, sempre nella finestra **Seleziona colore**.

Per disegnare una linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto **Maiusc** (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto **Maiusc**. Se **Maiusc** viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

MATITA COLORE

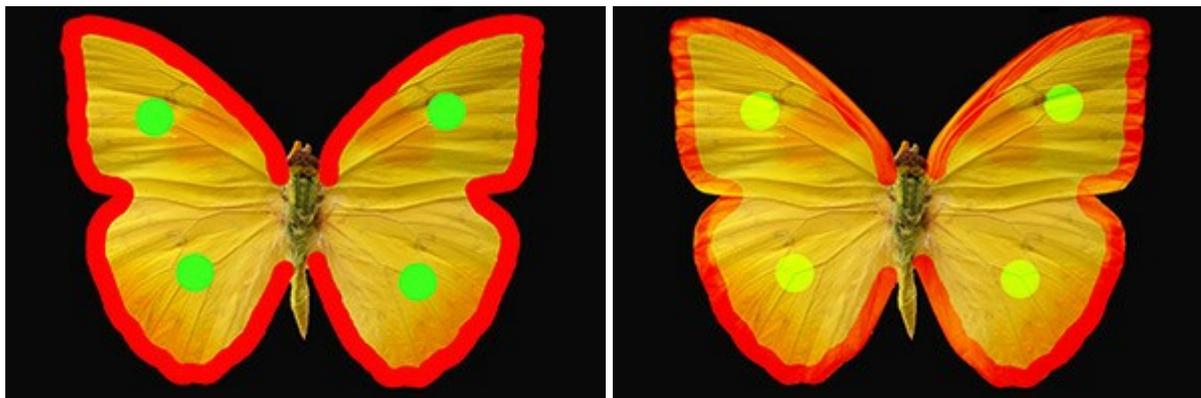
Lo strumento **Matita colore**  è stato progettato per disegnare tratti con i bordi netti. Premere **P** per accedere rapidamente a questo strumento.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare il valore di un parametro spostare il cursore oppure immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro e premere **Invio** (Enter) su Windows o **Ritorno** (Return) su Macintosh.

Dimensione (1-1000). Imposta la larghezza della linea disegnata con la matita (in pixel).

Modalità di fusione. Definisce come i tratti della matita si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di **16 modalità di fusione**.



Modalità Normale

Modalità Sovrapponi

Opacità (1-100). Opacità dei tratti in relazione al colore dello sfondo. Il parametro regola l'opacità dei tratti della matita in percentuale. Più il valore è basso più la linea tracciata diventa trasparente e maggiore è la sua interazione con lo sfondo.

Disegno di una ballerina



Opacità = 80%

Opacità = 20%

Spaziatura (5-200). Il parametro imposta la distanza della distribuzione degli elementi che formano una linea. L'aumento di questo parametro crea una linea composta da una serie di cerchi, la distanza tra di loro dipende dal valore impostato.

Disegno con spaziature



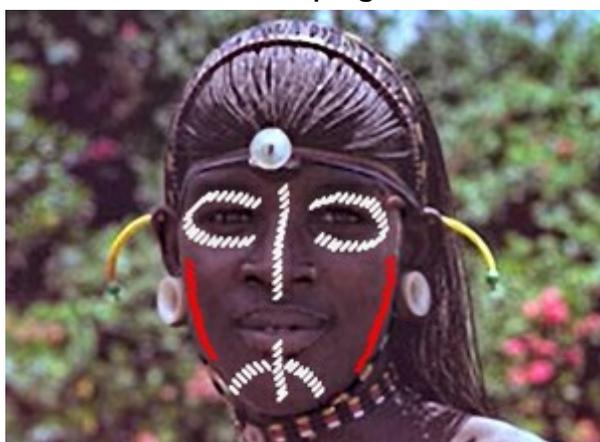
Spaziatura = 5



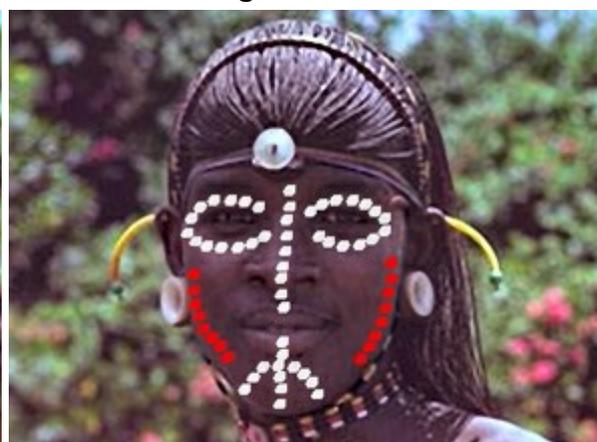
Spaziatura = 91 e 100

Aspetto (1-100). Il parametro modifica la compressione della punta dello strumento. Con un valore = 1 lo strumento appare come una linea, con un valore = 100 è come un cerchio e a valori intermedi è un'ellisse. Più basso è il valore più l'ellisse si restringe assumendo l'angolazione specificata dal parametro **Angolo**.

Dipingere il viso con colori e simboli di guerra



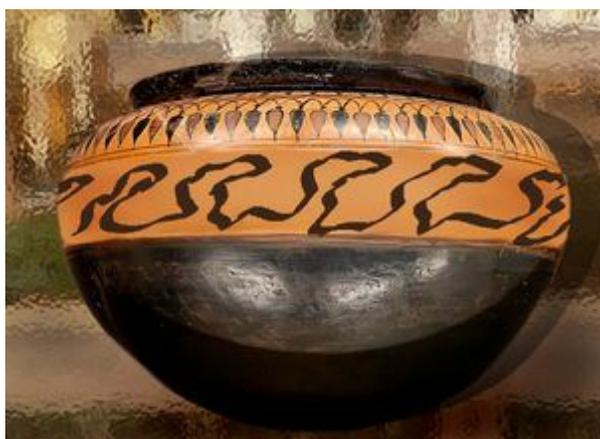
Aspetto = 30



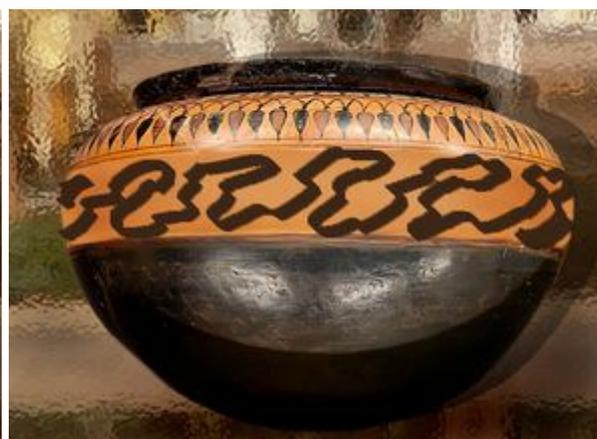
Aspetto = 80

Angolo (0-180). L'angolo di rotazione dello strumento.

Ornamento sul vaso



Angolo = 30



Angolo = 140

E' possibile cambiare il colore del pennello nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per modificarlo posizionare il cursore sul rettangolo multicolore (il cursore assume la forma di un contagocce) e fare clic sul colore desiderato, oppure cliccare sul quadrato colorato e selezionare quello preferito utilizzando la finestra di dialogo **Seleziona colore**. In alcuni casi può essere utile cambiare il colore manualmente regolando i cursori, sempre nella finestra **Seleziona colore**.

Per disegnare una linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto **MAIUSC** (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto

Maiusc. Se **Maiusc** viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

SPRAY

Lo **Spray**  imita gli spruzzi di vernice su carta. Essa non viene applicata in uno strato continuo ma piuttosto come goccioline sparse lungo il tratto. Premere **A** per accedere rapidamente a questo strumento.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (10-1000). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento (in pixel).
Opacità (1-100). La permeabilità dello spruzzo in relazione al colore dello sfondo. Questo parametro regola la trasparenza della vernice applicata all'immagine. A valori bassi le gocce hanno maggior trasparenza ed interagiscono di più con il colore dello sfondo.

Evidenziare le lentiggini sul volto del bambino (Dimensione = 55, Densità gocce = 5, Dimensione goccia = 4)



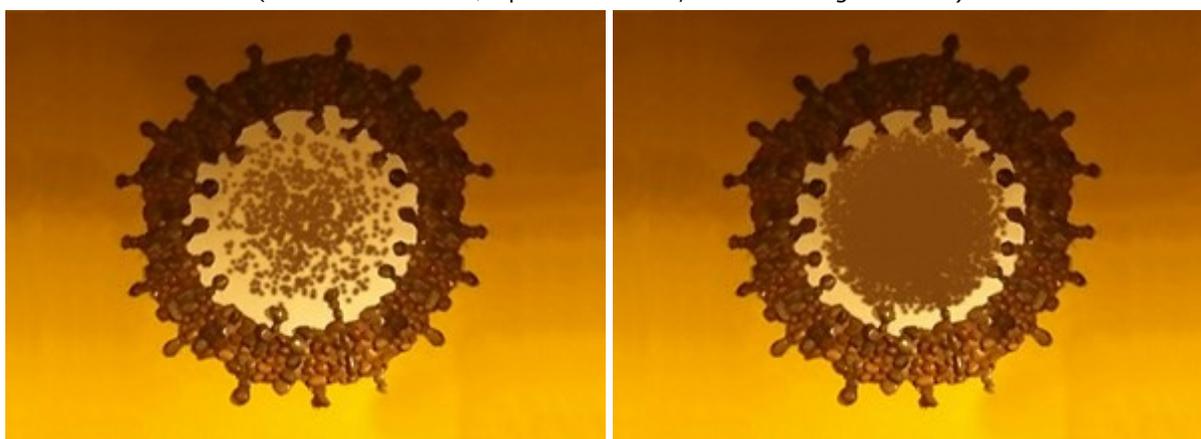
Opacità = 24%

Opacità = 55%

Densità gocce (1-100). Il parametro regola la densità delle gocce di un unico spruzzo. Più alto è il valore più gocce vengono applicate alla spruzzata che di conseguenza diventa più densa.

Spruzzo con diversa densità

(Dimensione = 175, Opacità = 100%, Dimensione goccia = 9)



Densità gocce = 10

Densità gocce = 65

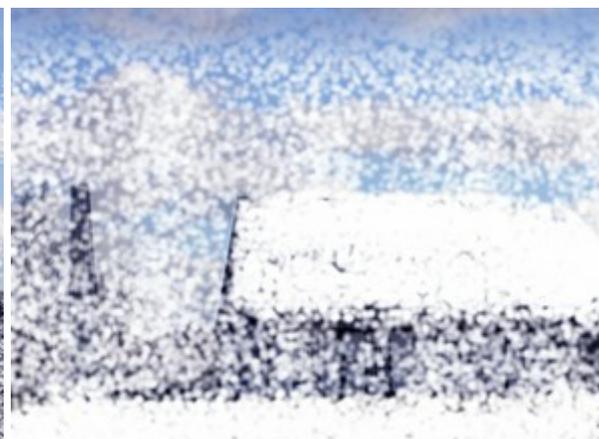
Dimensione goccia (1-50). Il diametro dei singoli punti. Essi più sono grandi più si fonderanno tra loro formando un tratto irregolare con bordi grezzi.

Arriva l'inverno

(Dimensione = 400, Opacità = 100%, Densità gocce = 1)



Dimensione goccia = 5



Dimensione goccia = 30

Intensità (1-100). Il parametro regola la vivacità del colore della goccia in un singolo spruzzo. Il modo in cui vengono spruzzate le gocce modifica l'interazione di una con l'altra. Più basso è il valore e più pallido sarà il colore della vernice.

Aggiunta di fard alle guance della ragazza

(Dimensione = 52, Opacità = 100%, Densità Gocce = 100, Dimensione Goccia = 1)



Intensità = 5



Intensità = 70

Il colore della vernice viene impostato nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per scegliere un colore diverso portare il cursore sopra il rettangolo multicolore (il cursore assumerà la forma di una pipetta) e cliccare su quello desiderato o fare doppio clic sull'ampio quadrato posizionato in basso a dx e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** che verrà aperta. In alcuni casi eseguire quest'ultima operazione è più pratico che selezionare manualmente i componenti di un colore tramite i cursori.

Per creare una spruzzata in linea retta impostare il punto di partenza con il tasto sx del mouse, premere il tasto **Maiusc** (Shift) e, mantenendolo premuto, spostare il cursore del mouse sul punto desiderato e cliccare, rilasciare il tasto **Maiusc**; se quest'ultimo viene mantenuto premuto si creeranno altre linee rette consecutive tra i punti in cui verrà cliccato il mouse.

GOMMA

Lo strumento **Gomma**  cancella i pixel di un'immagine (sul livello raster selezionato). Le aree trattate diventano trasparenti e sono visualizzate con uno sfondo a scacchiera. Premere **E** per passare rapidamente tra gli strumenti **Gomma** e **Pennello storia**.

Attenzione! Quando si salva il file, non scegliere formati che non supportano la trasparenza (JPEG), in quanto tali zone verrebbero sostituite dal colore bianco. Per salvare un'immagine con aree trasparenti si consiglia di usare il formato PNG.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (1-1000). Imposta la larghezza massima della linea trasparente lasciata dalla gomma (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di durezza dello strumento gomma (in percentuale). Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Vicino al 100% il confine tra la parte cancellata e quella conservata sarà più netto, a valori bassi la linea di demarcazione tra queste zone sarà più morbida.

Cancellare con lo strumento gomma



Durezza = 100%

Durezza = 20%

Forza (1-100). Questo parametro consente di impostare il grado di influenza della gomma sull'immagine in percentuale. Più alto è il valore più aumenta il grado di trasparenza.

Rimozione dei bordi



Forza = 100%

Forza = 45%

Campione di colore. Quando la casella di controllo è disattivata, lo strumento rimuove tutti i colori.

Attivare la casella per cancellare specifici colori sullo sfondo. Quando si clicca con la gomma su un colore, essa lo campiona e lo utilizza.

Tolleranza (1-100). Questo parametro si attiva quando la casella **Campione di colore** è selezionata. Esso permette di regolare (ridurre o espandere) l'area da rimuovere. A valori bassi lo strumento elimina i colori simili al punto su cui si è cliccato. Maggiore è il valore, più ampia è la gamma di gradazioni da cancellare.



Casella disattivata



Casella selezionata

Per cancellare in linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto **Maiusc** (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto **Maiusc**. Se **Maiusc** viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

PENNELLO STORIA

Lo strumento **Pennello storia**  ripristina l'immagine alla sua condizione originale, eliminando le modifiche effettuate con altri strumenti. Premere **E** per passare rapidamente tra gli strumenti **Gomma** e **Pennello storia**.

La differenza tra gli strumenti **Gomma** e **Pennello storia** è che quest'ultimo rimuove tutti gli effetti applicati, ma non incide sullo sfondo.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

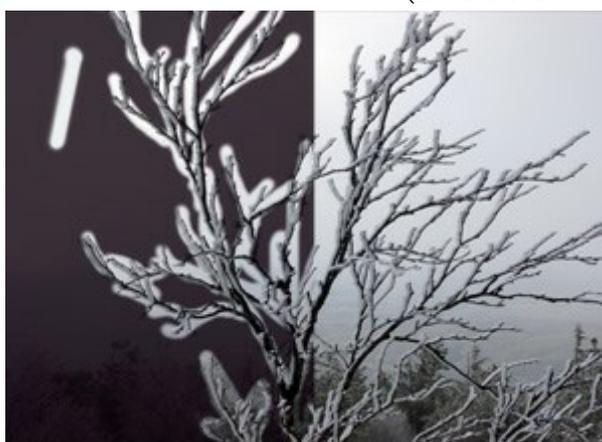
Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (1-1000). Imposta la larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di sfumatura dello strumento pennello (in percentuale). Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Al 100% il confine tra i bordi del pennello e lo sfondo è molto distinto, a valori inferiori è più morbido.

Ripristino dei rami con il Pennello storia

(Dimensione = 100, Forza = 100%)



Durezza = 20%



Durezza = 100%

Forza (1-100). Questo parametro imposta il grado di ripristino dell'immagine allo stato originario. A valori bassi il ripristino sarà parziale e si creerà una miscelazione tra l'effetto e l'immagine originale, a valori vicini al 100% il ripristino alla condizione originale sarà totale.

Rimozione della polvere dallo specchio (aggiunta precedentemente)



Forza = 50%



Forza = 100%

TIMBRO CLONA

Lo strumento **Timbro clona**  permette di clonare un frammento dell'immagine, cioè duplicare una parte dell'immagine in un'altra area della stessa immagine, mantenendo colori, ombre, texture, illuminazione e altre caratteristiche della parte clonata. Premere **S** per accedere rapidamente a questo strumento.

Per clonare un oggetto, selezionare con un clic **il punto di partenza** tenendo premuto il tasto **Alt** su Windows o **Opzione** su Mac, una volta che il punto di riferimento è definito, posizionare il cursore sull'area dove si desidera collocare il clone, spostare il cursore per copiare il frammento mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

Quando si fa clic sul tasto sinistro del mouse per duplicare il frammento, si noterà la comparsa anche di un cursore a forma di croce, questo identifica l'immagine sorgente.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (1-1000). Imposta il diametro dell'area sorgente usata per la clonazione (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di sfumatura del frammento (in percentuale). Al 100% i bordi tra il frammento clonato e l'immagine originale sono molto evidenti perchè il perimetro del frammento non interagisce con lo sfondo, a valori inferiori il confine tra questi settori è più morbido.

Clonazione di bacche rosse con il timbro dello stesso diametro



Durezza = 30%

Durezza = 100%

Modalità di fusione. Definisce come il frammento clonato si fonde con lo sfondo. Il programma dispone di **16 modalità di fusione**.

Clonazione con diversi metodi di fusione



Modalità Normale

Modalità Sovrapposti

Opacità (1-100). Il parametro regola l'opacità del frammento clonato in percentuale, rispetto ai colori dello sfondo. Più il valore è basso più il frammento diventa trasparente e maggiore è la sua interazione

con lo sfondo.

Clonazione di un uovo di vetro (esempio di Gun Legler)



Opacità = 40%

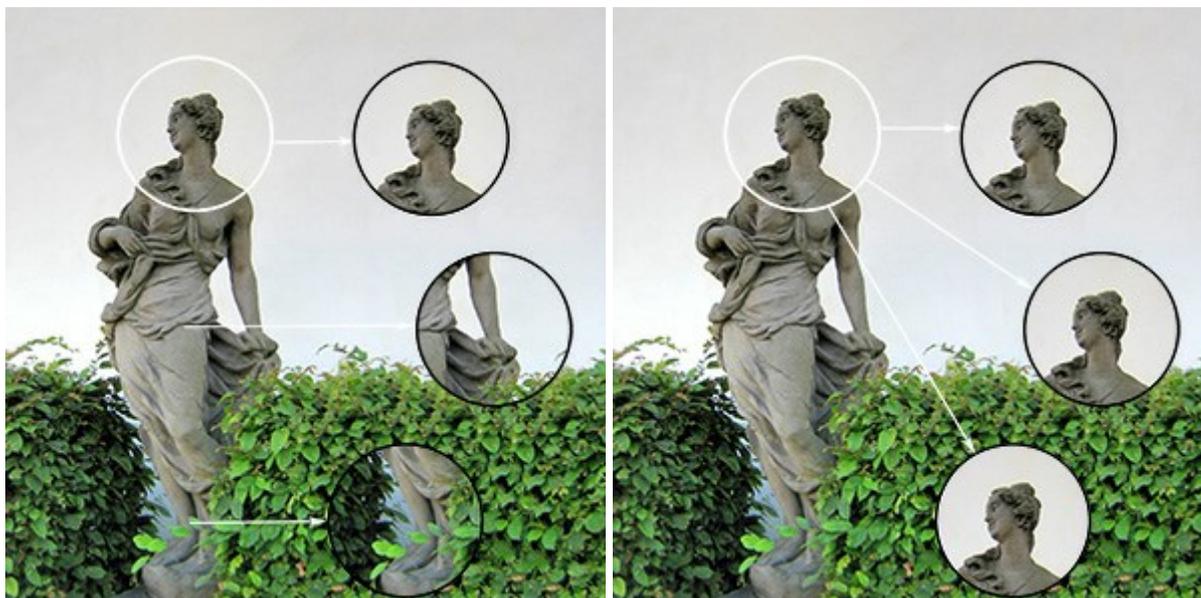
Opacità = 100%

Allineato. Questa opzione imposta il metodo di clonazione. Se la casella è selezionata, sarà creato un unico clone utilizzando le informazioni provenienti da tutta la sorgente, questo vuol dire che ogni volta che si applica il timbro, lo schema viene preso in sequenza secondo il punto di origine, anche dopo un'interruzione.

Questa opzione è utile quando l'operazione è difficile da eseguire in un'unica sessione.

Se la casella non è selezionata, ogni volta che viene rilasciato il tasto del mouse, il cursore ritorna al punto di origine usando sempre e solo quel punto di partenza per clonare.

Metodi di clonazione



Casella "Allineato" selezionata

Casella "Allineato" disattivata

Attivare la casella **Rifletti orizzontalmente** per riflettere il clone scambiando il lato destro con il sinistro, speculare all'asse verticale.

Attivare la casella **Rifletti verticalmente** per riflettere il clone dall'alto al basso capovolgendolo.

Riflessione del clone



Immagine originale



Utilizzando il Timbro clona



Rifletti orizzontalmente



Rifletti verticalmente

Scala (20-400%). La dimensione del clone rispetto al frammento originale.

Ridimensionamento del clone



Scala = 20%



Scala = 110%

PENNELLO CAMALEONTE

Lo strumento **Pennello camaleonte**  permette di clonare un frammento dell'immagine, cioè duplicare una parte dell'immagine in un'altra area della stessa immagine; colori, ombre, texture, illuminazione e altre caratteristiche interagiscono integrandosi con lo sfondo al quale viene applicato il clone. A differenza del **Timbro clona**, questo strumento mantiene le caratteristiche dello sfondo. Premere **H** per accedere rapidamente questo strumento.

Il pennello risolve anche i problemi della pelle e rimuove polvere, macchie e graffi.

La clonazione tiene conto dell'illuminazione dello sfondo (Esempio di Gun Legler)



Frammento su sfondo scuro

Frammento su sfondo chiaro

Clonazione di uova di vetro (Esempio di Gun Legler)



Immagine originale di un uovo di cristallo

Due uova di cristallo clonati su sfondi differenti

Per clonare un oggetto selezionare con un clic il **punto di partenza** tenendo premuto il tasto **Alt** su Windows o **Opzione** su Mac, una volta che il punto di riferimento è definito, posizionare il cursore sull'area dove si desidera collocare il clone, spostare il cursore per copiare il frammento mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

Quando si fa clic sul tasto sinistro del mouse per duplicare il frammento, si noterà la comparsa anche di un cursore a forma di croce, questo identifica l'immagine sorgente.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del

mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (1-1000). Imposta il diametro dell'area usata come sorgente della clonatura (in pixel).

Allineato. Questa opzione imposta il metodo di clonazione. Se la casella è selezionata sarà creato un unico clone utilizzando le informazioni provenienti da tutta la sorgente, questo vuol dire che ogni volta che si applica il timbro, lo schema verrà preso in sequenza secondo il punto di origine, anche dopo un'interruzione.

Se la casella non è selezionata, ogni volta che viene rilasciato il tasto del mouse, il cursore ritorna al punto di origine usando sempre e solo quel punto di partenza per clonare.

Attivare la casella **Rifletti orizzontalmente** per riflettere il clone scambiando il lato destro con il sinistro, **speculare all'asse verticale**.

Attivare la casella **Rifletti verticalmente** per riflettere il clone dall'alto al basso capovolgendolo.

Scala (20-400%). La dimensione del clone rispetto al frammento originale.

La casella **Clonazione artistica** sospende temporaneamente l'adattamento automatico del frammento allo sfondo. Questa modalità è utile quando si deve duplicare un frammento grande o creare un clone partendo da parti differenti di un'immagine.

In questo modo è possibile modificare la dimensione del pennello, scegliere una nuova sorgente da clonare, rimuovere parti di un clone, ecc.

Per rimuovere una parte del clone premere il tasto **Ctrl** su Windows o **⌘** su Macintosh e, tenendolo premuto, pulire l'area premendo il tasto sinistro del mouse.

Il clone verrà automaticamente elaborato quando la casella sarà disattivata o dopo aver premuto il pulsante  (a destra della modalità), questo è utile per la clonazione in più fasi.

SFOCATURA

Lo strumento **Sfocatura**  riduce la nitidezza dell'immagine ed ammorbidisce i bordi, diminuendo il contrasto dei colori tra i pixel. Premere **R** per passare rapidamente tra gli strumenti **Sfocatura**, **Nitidezza** e **Sbavatura**.

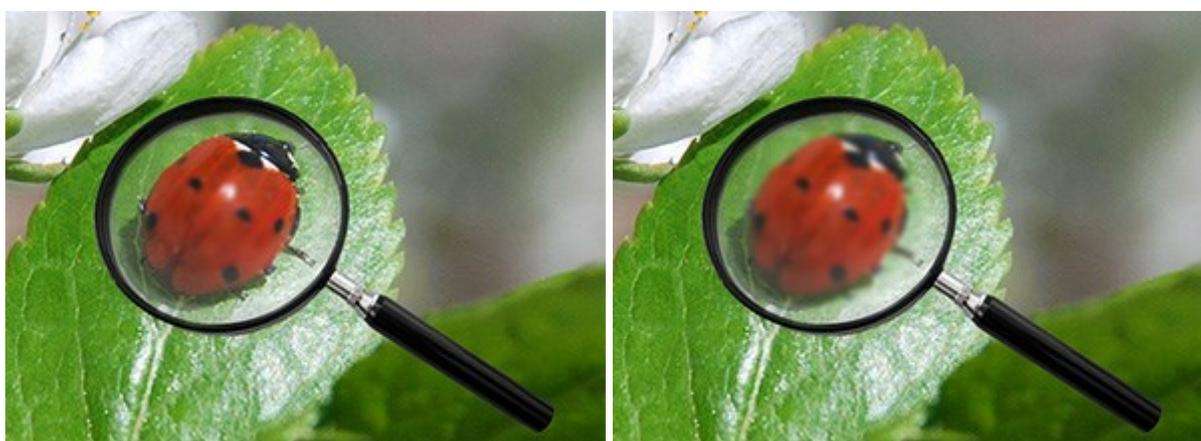
I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (1-200). Imposta il diametro dello strumento (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica le dimensioni del cerchio interno del pennello definendo l'area della sfocatura (in percentuale). Più alto è il valore maggiore è la zona e più evidente è l'effetto.

Sfocatura al centro di una lente



Durezza = 10%

Durezza = 80%

Raggio (0.1-5.0). Il parametro determina l'area dove i pixel vengono sfocati, a valori più alti il raggio della sfocatura è maggiore.

Aumentare il raggio di sfocatura



Raggio = 1.5

Raggio = 4.0

Per sfocare l'immagine lungo una linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto **Maiusc** (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto **Maiusc**. Se **Maiusc** viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee di sfocatura in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

NITIDEZZA

Lo strumento **Nitidezza**  migliora la qualità dell'immagine, aumentando il contrasto dei colori tra i pixel. Premere **R** per passare rapidamente tra gli strumenti **Sfocatura**, **Nitidezza** e **Sbavatura**.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (1-500). Imposta il diametro dello strumento (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica le dimensioni del cerchio interno del pennello definendo l'area della nitidezza (in percentuale). Più alto è il valore maggiore è la zona e più evidente è l'effetto.



Durezza = 30%



Durezza = 95%

Livello (1-250). Il parametro definisce la quantità del contrasto tra i pixel. Impostando il valore al 100% il contrasto raddoppia, al 200% aumenta di 4 volte, ecc...

Migliorare la finezza del dettaglio con il Livello del contrasto



Livello = 20%



Livello = 210%

Raggio (0.1-20.0). Il parametro determina l'area dove i pixel vengono resi più nitidi, a valori più alti il raggio della nitidezza è maggiore.

Aumentare la finezza del dettaglio con il Raggio di nitidezza



Raggio = 3.0



Raggio = 18.0

Per aumentare la nitidezza dell'immagine lungo una linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto `Maiusc` (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto `Maiusc`. Se `Maiusc` viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee di nitidezza in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

SBAVATURA

Lo strumento **Sbavatura**  miscela i colori sostituendo i pixel, come un dito che passa sulla vernice fresca. Premere **R** per passare rapidamente tra gli strumenti **Sfocatura**, **Nitidezza** e **Sbavatura**.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare il valore di un parametro spostare il cursore oppure immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro e premere **Invio** su Windows o **Ritorno** su Macintosh.

Dimensione (1-300). Imposta il diametro dello strumento (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di sfumatura dei bordi esterni dello strumento (in percentuale). Più alto è il valore più la linea di sbavatura è grossa e i bordi sono evidenti e netti.

Ragazzo dai capelli arruffati



Durezza = 10%



Durezza = 90%

Forza (1-100). Questo parametro regola l'estensione della sbavatura dei colori in un tratto. Più alto è il valore e più sbavato sarà il colore. Al 100% il colore del punto iniziale è utilizzato su tutta la linea tracciata.

Allungamento dei denti canini



Forza = 30%



Forza = 60%

Usa colore (0-100). Il parametro regola, all'inizio di ogni tratto, l'intensità del colore selezionato. Più alto è il valore e più concentrato sarà il colore scelto all'inizio di ogni tratto; a valore = 0 il colore selezionato non viene usato.

E' possibile cambiare il colore principale nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per modificarlo posizionare il cursore sul rettangolo multicolore (il cursore assume la forma di un contagocce) e fare clic sul colore desiderato, oppure cliccare sul quadrato colorato e selezionare quello preferito utilizzando la finestra di dialogo **Seleziona colore**. In alcuni casi può essere utile cambiare il colore manualmente regolando i cursori, sempre nella finestra **Seleziona colore**.

Comparsa della fiammella



Usa colore = 20



Usa colore = 75

Per sbavare i colori lungo una linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto **Maiusc** (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto **Maiusc**. Se **Maiusc** viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee sbavate in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

SCHIARIRE

Lo strumento **Schiarire**  aumenta la luminosità dei colori permettendo di schiarire alcune aree dell'immagine. L'effetto aumenta ad ogni pennellata. Premere  per passare rapidamente tra gli strumenti **Schiarire**, **Scurire** e **Saturare**.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare il valore di un parametro regolare il dispositivo di scorrimento oppure immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro e premere  (Enter) su Windows o  (Return) su Macintosh.

Dimensione (1-1000). Imposta la larghezza dello strumento (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di sfumatura dei bordi esterni dello strumento (in percentuale). Più alto è il valore più evidenti e netti sono i bordi.

Schiarire i colori del cielo

(il cerchio indica il diametro effettivo del pennello)



Durezza = 80%



Durezza = 40%

Forza (1-100). Questo parametro regola il grado di luminosità dei colori nell'area trattata (in percentuale). Più alto è il valore più chiaro sarà il colore.



Forza = 20%



Forza = 95%

Il parametro **Gamma** offre 3 metodi di elaborazione dei pixel trattati.

Dal menu a tendina selezionare una delle seguenti voci:

Ombre. Con questa opzione lo strumento modifica le aree scure.

Mezzitoni. Con questa opzione lo strumento modifica allo stesso modo sia le aree scure che quelle chiare.

Luci. Con questa opzione lo strumento modifica le aree chiare.

Schiarire l'immagine con diverse gamme



Ombre

Mezzitoni

Luci

Per schiarire alcune aree di un'immagine in linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto **Maiusc** (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto **Maiusc**. Se **Maiusc** viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee chiare in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

SCURIRE

Lo strumento **Scurire**  diminuisce la luminosità dei colori permettendo di scurire alcune aree dell'immagine. L'effetto aumenta ad ogni pennellata. Premere **L** per passare rapidamente tra gli strumenti **Schiarire**, **Scurire** e **Saturare**.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare il valore di un parametro regolare il dispositivo di scorrimento oppure immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro e premere **Invio** (Enter) su Windows o **Ritorno** (Return) su Macintosh.

Dimensione (1-1000). Imposta la larghezza dello strumento (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di sfumatura dei bordi esterni dello strumento (in percentuale). Più alto è il valore più evidenti e netti sono i bordi.

"Maturazione" del mirtillo rosso



Durezza = 40%



Durezza = 95%

Forza (1-100). Questo parametro regola il grado di oscuramento dei colori nell'area trattata (in percentuale). Più alto è il valore più scuro sarà il colore.



Forza = 30%



Forza = 95%

Il parametro **Gamma** offre 3 metodi di elaborazione dei pixel trattati.

Dal menu a tendina selezionare una delle seguenti voci:

Ombre. Con questa opzione lo strumento modifica le aree scure.

Mezzitoni. Con questa opzione lo strumento modifica allo stesso modo sia le aree scure che quelle chiare.

Luci. Con questa opzione lo strumento modifica le aree chiare.

Schiarire l'immagine con diverse gamme



Ombre

Mezzitoni

Luci

Per scurire alcune aree di un'immagine in linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto **Maiusc** (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto **Maiusc**. Se **Maiusc** viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee scure in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

SATURARE

Lo strumento **Saturare**  regola l'intensità dei colori dell'immagine cambiando la saturazione ed il contrasto dei pixel vicini. Premere  per passare rapidamente tra gli strumenti **Schiarire**, **Scurire** e **Saturare**.

Lo strumento lavora in due modalità:

Saturazione — per intensificare i colori;

Desaturazione — per togliere intensità ai colori, questa opzione permette anche di trasformare alcune aree delle immagini in bianco e nero, mantenendone altre colorate.



Modalità "Saturazione"



Modalità "Desaturazione"

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare il valore di un parametro regolare il dispositivo di scorrimento oppure immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro e premere  (Enter) su Windows o  (Return) su Macintosh.

Dimensione (1-1000). Imposta la larghezza dello strumento (in pixel).

Durezza (0-100). Il parametro modifica il grado di sfumatura dei bordi esterni dello strumento (in percentuale). Più alto è il valore più evidenti e netti sono i bordi dell'area modificata, a valori bassi il confine tra le due aree è molto soft.

Influenza del parametro Durezza su un arcobaleno



Durezza = 10%



Durezza = 85%

Forza (1-100). Questo parametro regola il grado di intensità dei colori nell'area trattata (in percentuale). Più alto è il valore maggiore è il cambiamento.

Saturazione dei colori



Forza = 10%

Forza = 80%

Per saturare\desaturare alcune aree di un'immagine in linea retta specificare il punto di partenza facendo clic con il tasto sinistro del mouse, quindi, tenendo premuto il tasto `Maiusc` (Shift), spostare il cursore sul punto desiderato e rilasciare il tasto `Maiusc`. Se `Maiusc` viene mantenuto premuto si creeranno continuamente nuove linee di saturazione\desaturazione in ciascun punto in cui il mouse è stato cliccato.

PENNELLO AD OLIO

Il **Pennello ad olio**  è stato progettato per imitare la pittura ad olio con tratti in rilievo la cui densità della vernice varia lungo l'intera riga. Premere **B** per accedere rapidamente ad esso.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (3-150). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento (in pixel).

Rilievo (0-100). Regola l'importanza dei dettagli delle pennellate. Questo parametro aumenta il volume della traccia di vernice lasciata dai peli del pennello diventando più pronunciata ed in rilievo, la pennellata è più corposa.

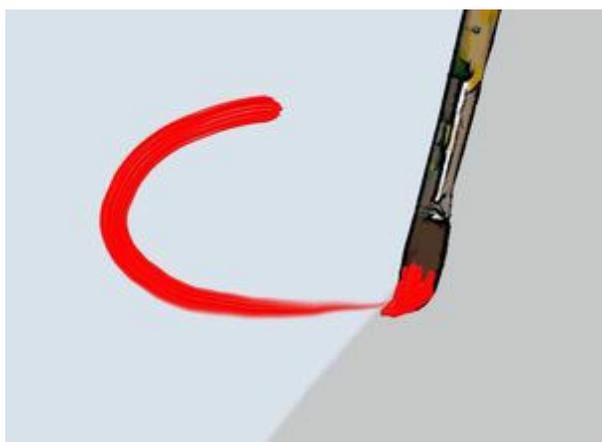


Rilievo = 15

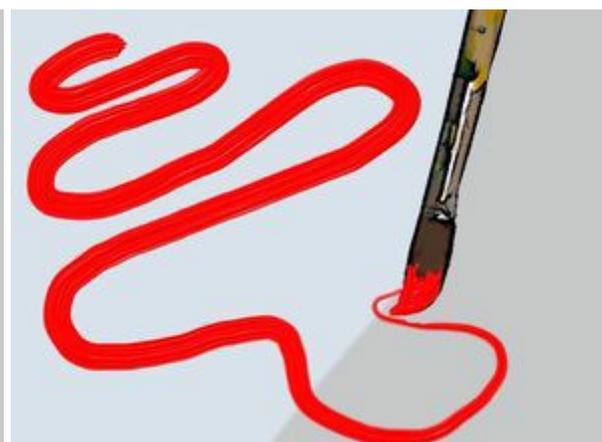


Rilievo = 70

Riserva vernice (0-100). Regola la lunghezza delle linee dipinte. Quando la vernice si esaurisce il pennello termina di dipingere e lascia un tratto gradualmente scolorito e sottile.

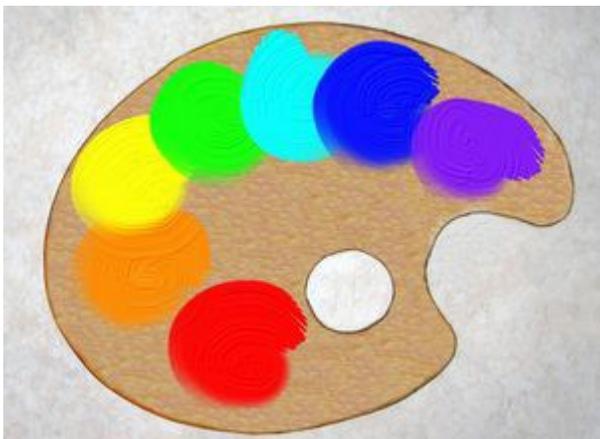


Riserva vernice = 10

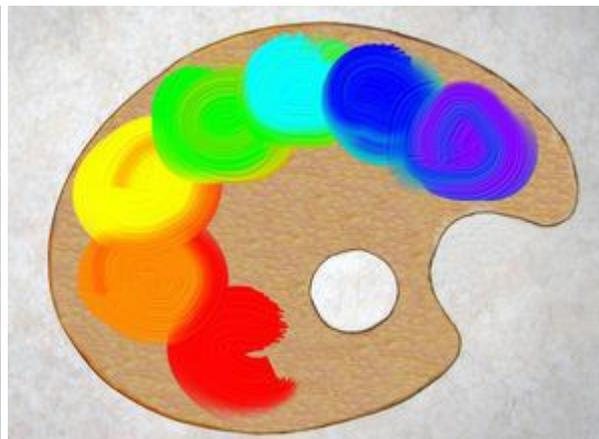


Riserva vernice = 60

Casella **Miscela colore**. Definisce lo stato della pittura applicata con il pennello. Quando la casella è selezionata le pennellate vengono amalgamate come se la vernice fosse bagnata. Se la casella è disattivata la vernice si comporta come se fosse asciutta, cioè i tratti del pennello non verranno miscelati.



Casella "Miscela colore" disattivata



Casella "Miscela colore" selezionata

Il colore della vernice viene impostato nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per scegliere un colore diverso portare il cursore sopra il rettangolo multicolore (il cursore assumerà la forma di una pipetta) e cliccare su quello desiderato o fare doppio clic sull'ampio quadrato posizionato in basso a dx e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** che verrà aperta. In alcuni casi eseguire quest'ultima operazione è più pratico che selezionare manualmente i componenti di un colore tramite i cursori.

RULLO

Il **Rullo**  simula un rotolamento di vernice sull'immagine. Il pennello lascia tratti piani e porosi la cui densità della vernice varia lungo l'intera pennellata. Premere **R** per accedere rapidamente a questo strumento.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (10-200). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento (in pixel).

Consistenza (0-100). Regola la densità della vernice in un solo tratto del rullo. Quando i tratti sono dipinti uno sull'altro l'inchiostro diventa più denso. A valori bassi i tratti vengono applicati in strati sottili, più trasparenti. Quando il parametro è impostato al 100% la penna disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.

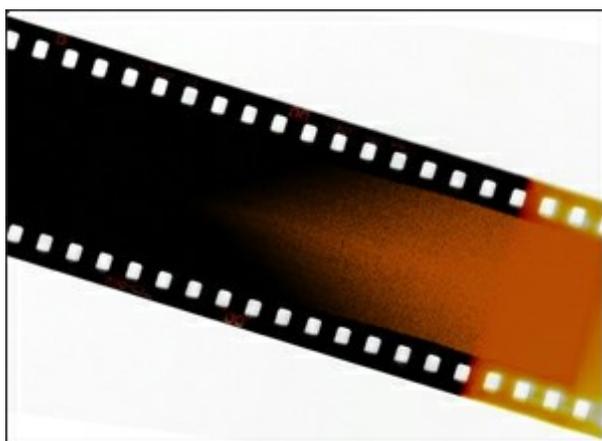


Consistenza = 10

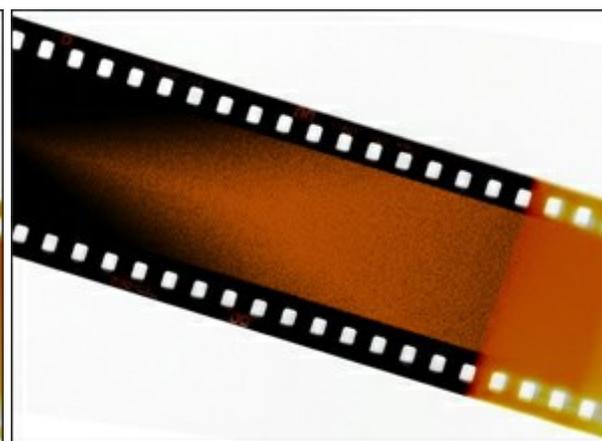


Consistenza = 60

Riserva vernice (0-100). Regola la lunghezza delle linee dipinte. Quando la vernice si esaurisce il pennello termina di dipingere e lascia un tratto gradualmente scolorito e sottile.



Riserva vernice = 3



Riserva vernice = 12

Casella **Miscela colore**. Definisce lo stato della pittura applicata con il pennello. Quando la casella è selezionata le pennellate vengono amalgamate come se la vernice fosse bagnata. Se la casella è disattivata la vernice si comporta come se fosse asciutta, cioè i tratti del pennello non verranno miscelati.



Casella "Miscela colore" disattivata



Casella "Miscela colore" selezionata

Il colore della vernice viene impostato nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per scegliere un colore diverso portare il cursore sopra il rettangolo multicolore (il cursore assumerà la forma di una pipetta) e cliccare su quello desiderato o fare doppio clic sull'ampio quadrato posizionato in basso a dx e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** che verrà aperta. In alcuni casi eseguire quest'ultima operazione è più pratico che selezionare manualmente i componenti di un colore tramite i cursori.

PENNARELLO

Il **Pennarello**  è uno strumento speciale con costante flusso di vernice che disegna linee lisce, eleganti e traslucide. Premere F per accedere rapidamente a questo strumento.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (3-100). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento (in pixel).

Consistenza (0-100). Regola la densità della vernice in un solo tratto del pennarello. Quando i tratti sono dipinti uno sull'altro l'inchiostro diventa più denso. A valori bassi i tratti vengono applicati in strati sottili, più trasparenti. Quando il parametro è impostato al 100% la penna disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.



Consistenza = 20



Consistenza = 100

Il colore del pennarello viene impostato nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per scegliere un colore diverso portare il cursore sopra il rettangolo multicolore (il cursore assumerà la forma di una pipetta) e cliccare su quello desiderato o fare doppio clic sull'ampio quadrato posizionato in basso a dx e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** che verrà aperta. In alcuni casi eseguire quest'ultima operazione è più pratico che selezionare manualmente i componenti di un colore tramite i cursori.

GESSETTO

Il **Gessetto**  disegna linee morbide con bordi porosi. Premere **C** per accedere rapidamente a questo strumento.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (3-200). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento (in pixel).
Forza (0-100). Questo parametro regola il grado di influenza dello strumento sull'immagine (in percentuale). Più alto è il valore più spesso sarà il tratto e i bordi più marcati.



Forza = 5



Forza = 95

Il colore del gessetto viene impostato nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per scegliere un colore diverso portare il cursore sopra il rettangolo multicolore (il cursore assumerà la forma di una pipetta) e cliccare su quello desiderato o fare doppio clic sull'ampio quadrato posizionato in basso a dx e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** che verrà aperta. In alcuni casi eseguire quest'ultima operazione è più pratico che selezionare manualmente i componenti di un colore tramite i cursori.

MATITA ARTISTICA

La **Matita artistica**  disegna linee con bordi netti ed applica il colore in modo uniforme (senza rilievo). Premere **P** per accedere rapidamente a questo strumento.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (3-50). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento (in pixel).

Consistenza (0-100). Regola la densità della vernice in un solo tratto della matita. Quando i tratti sono dipinti uno sull'altro l'inchiostro diventa più denso. A valori bassi i tratti vengono applicati in strati sottili, più trasparenti. Quando il parametro è impostato al 100% la penna disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.



Consistenza = 10



Consistenza = 80

Inclinazione matita (0-100). Imita l'inclinazione della matita, cioè la pressione su un lato della linea viene indebolita. Più forte è l'inclinazione maggiore è la differenza tra gli spigoli.

Tratti della Matita artistica

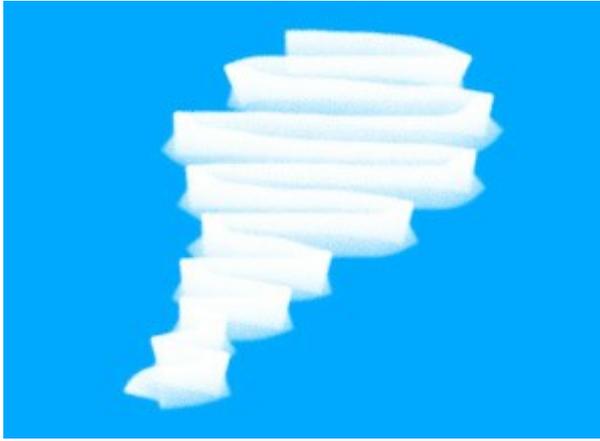


Inclinazione matita = 30

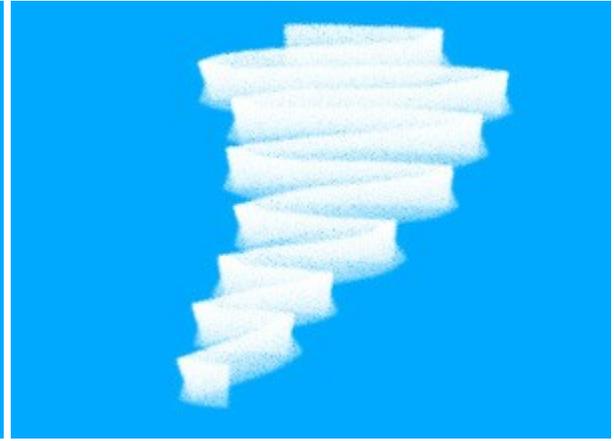


Inclinazione matita = 80

Grana (0-100). Aggiunge rumore ai tratti della matita rendendoli meno densi. L'effetto è visibile a valori bassi del parametro **Consistenza**.



Grana = 30



Grana = 100

Il colore della matita viene impostato nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per scegliere un colore diverso portare il cursore sopra il rettangolo multicolore (il cursore assumerà la forma di una pipetta) e cliccare su quello desiderato o fare doppio clic sull'ampio quadrato posizionato in basso a dx e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** che verrà aperta. In alcuni casi eseguire quest'ultima operazione è più pratico che selezionare manualmente i componenti di un colore tramite i cursori.

SPRAY ARTISTICO

Lo **Spray artistico**  simula la verniciatura a spruzzo sull'immagine. Il pennello non applica la vernice in modo continuo ma con gocce in rilievo e disseminate lungo il tratto. Premere **A** per accedere rapidamente questo strumento.

I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

Dimensione (10-300). Imposta la larghezza massima dello spruzzo o della linea disegnata dallo strumento (in pixel).

Densità gocce (1-100). Il parametro regola la densità delle gocce di un unico spruzzo. Più alto è il valore più gocce vengono applicate alla spruzzata.

Ciambella con semi di papavero



Densità gocce = 10



Densità gocce = 55

Dimensione goccia (1-50). Il diametro dei singoli punti. Essi più sono grandi più si fonderanno, formando una linea di forma strana con bordi irregolari.

Bolle d'aria in un acquario



Dimensione goccia = 6



Dimensione goccia = 20

Il colore della vernice viene impostato nelle schede **Colore** o **Campioni**. Per scegliere un colore diverso portare il cursore sopra il rettangolo multicolore (il cursore assumerà la forma di una pipetta) e cliccare su quello desiderato o fare doppio clic sull'ampio quadrato posizionato in basso a dx e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore** che verrà aperta. In alcuni casi eseguire quest'ultima operazione è più pratico che selezionare manualmente i componenti di un colore tramite i cursori.

GOMMA ARTISTICA

La **Gomma artistica**  cancella l'immagine sul livello artistico selezionato. Questo strumento cambia la trasparenza di un pixel dell'immagine e rimuove il rilievo della vernice. Premere **E** per accedere rapidamente a questo strumento.

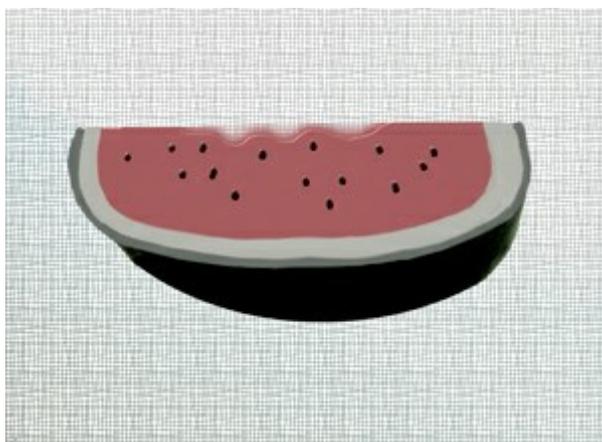
I parametri dello strumento verranno mostrati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel **Pannello impostazioni**.

Per modificare l'impostazione di un parametro immettere un valore numerico nella sua casella e premere **Invio** (Mac: **Ritorno**) o spostate il cursore.

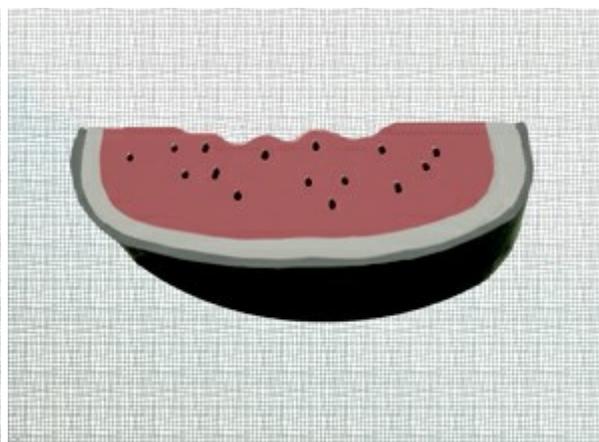
Dimensione (1-300). Imposta la larghezza massima della linea lasciata dalla gomma (in pixel).

Forza (0-100). Questo parametro regola in percentuale, il grado di influenza della gomma sull'immagine. Più alto è il valore più aumenta il grado di trasparenza dei pixel. A valori bassi viene cancellato solo il rilievo dell'immagine.

Rimuovere i bordi usando la Gomma



Forza = 20

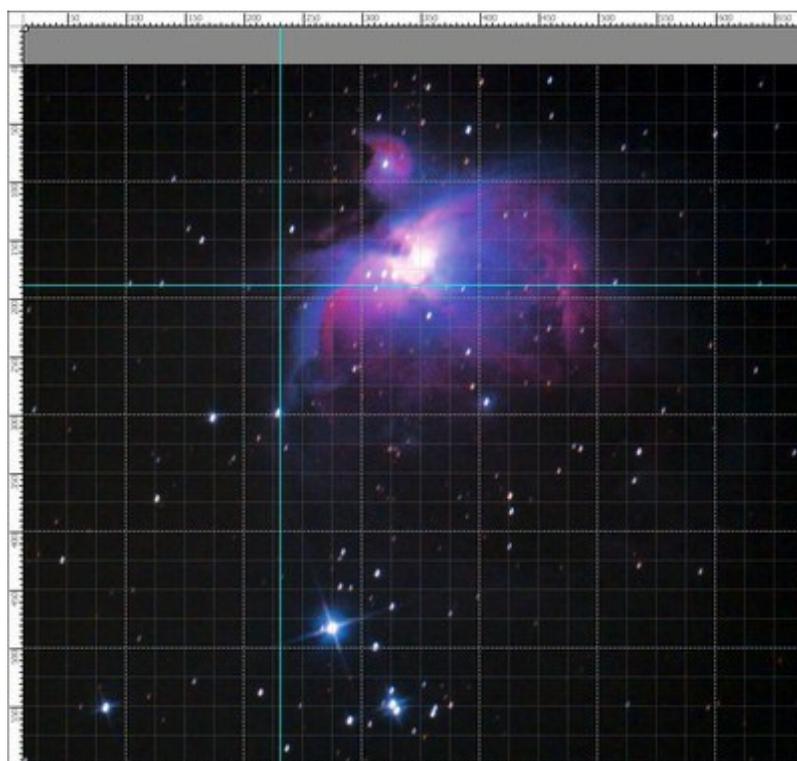


Forza = 100

STRUMENTI DI ALLINEAMENTO

Utilizzare gli strumenti di allineamento per spostare e posizionare con precisione gli oggetti (livelli). I **righelli** vengono visualizzati lungo i bordi della finestra dell'immagine. Le **linee guida** (così come la **griglia**) sono linee ausiliarie, orizzontali e verticali, non stampabili, che vengono raffigurate sull'immagine ma non appaiono sul risultato finale.

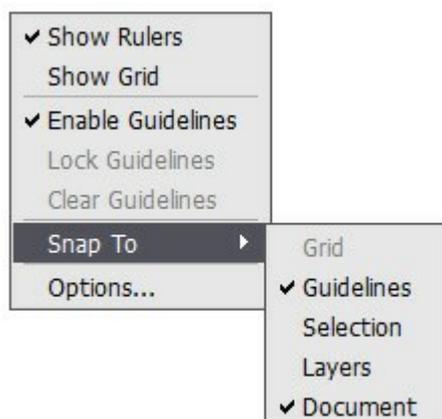
Per creare una linea guida orizzontale o verticale, posizionare il cursore sul righello corrispondente, premere il tasto sinistro del mouse e trascinare la linea blu che appare sotto il cursore. È possibile spostare le linee guida, in un secondo tempo, con lo strumento **Sposta**  (il cursore si trasforma in .



Linee guida

Per rimuovere una linea guida è sufficiente trascinarla all'esterno della Finestra immagine.

Fare clic sul pulsante , nel pannello superiore, per aprire il menu degli strumenti di allineamento:



Mostra righelli. Quando è selezionata questa opzione, i righelli vengono visualizzati lungo i bordi della finestra immagine. Fare clic con il tasto destro del mouse su un righello per scegliere l'unità di misura desiderata (pixel, pollici, centimetri, ecc.)

I segni sui righelli indicano la posizione del cursore.

Per modificare l'origine (zero), posizionare il cursore sul punto di intersezione dei righelli nell'angolo in alto a sinistra della finestra immagine e trascinarlo in diagonale fino al punto desiderato nell'immagine. Per ripristinare l'origine predefinito, fare doppio clic su questo angolo.

Mostra griglia. Quando questa opzione è selezionata, la griglia appare sopra l'immagine. Il punto d'origine della griglia dipende dall'origine dei righelli.

Usa linee guida. Quando questa opzione è attiva, vengono visualizzate le linee guida create. Quando è disattivata, le linee guida non sono visibili, non possono essere create e non possono essere utilizzate per agganciarsi.

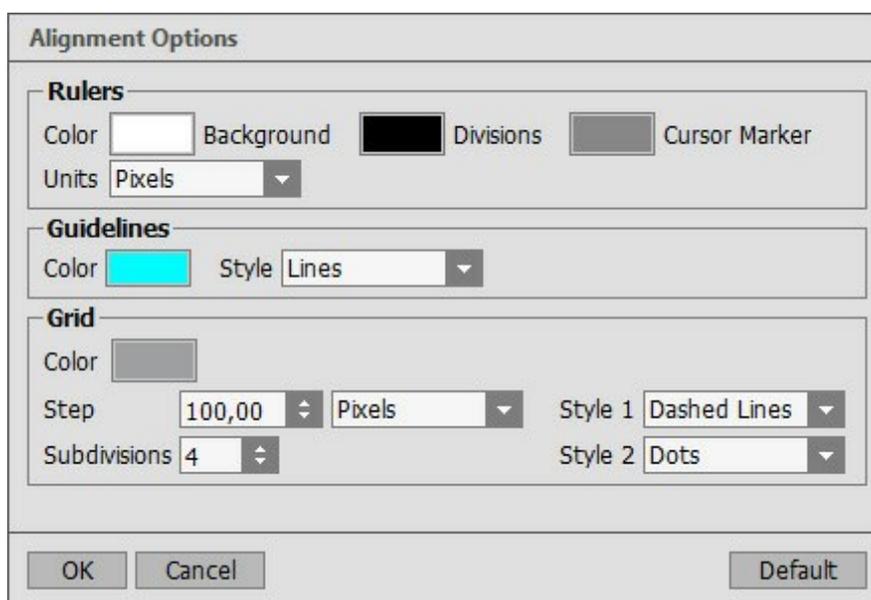
Blocca linee guida. Quando tale opzione è selezionata, non è possibile riposizionare le linee guida.

Cancella linee guida. Quando è selezionata questa opzione, tutte le linee guida create vengono eliminate.

Aggancia a. Questa funzionalità aiuta a posizionare precisamente l'oggetto che, quando viene spostato, "si aggrappa" al bordo dell'elemento selezionato. È possibile specificare gli elementi a cui agganciarsi (devono essere visibili):

- Griglia;
- Linee guida;
- Selezione;
- Livelli;
- Documento.

Opzioni. Questo comando apre la finestra di dialogo in cui è possibile modificare le opzioni di visualizzazione per gli strumenti di allineamento.



Ci sono tre gruppi di preferenze:

Righelli:

Si può cambiare il **Colore** ad ogni elemento dei righelli cliccando sulla casella corrispondente:

- **Sfondo.**
- **Divisioni.**
- **Segno del cursore.**

In **Unità**, nel menu a discesa, è possibile modificare l'unità di misura, oppure con un clic del tasto destro andando sul righello.

Linee guida:

Cambiare il **Colore** delle linee guida facendo clic sulla casella colorata.

L'elenco **Stile** definisce la forma di visualizzazione delle linee guida (**compatte, tratteggiate, a punti**).

Griglia:

La griglia è costituita da linee principali e linee aggiuntive (suddivisioni).

Il **Colore** delle linee della griglia è modificabile facendo clic sulla casella colorata.

La **Spaziatura** consente di regolare la distanza delle linee principali della griglia. Per tale opzione è possibile modificare anche l'unità di misura.

Suddivisioni - Questa opzione definisce la spaziatura delle linee minori.

È possibile regolare la forma di visualizzazione delle linee della griglia scegliendo tra: **compatte, tratteggiate, a punti**.

Ci sono due elenchi a discesa per ogni tipo di linee: lo **Stile 1** è utilizzato per le linee principali, mentre lo **Stile 2** per le linee di suddivisione.

STRUMENTI DI SELEZIONE

Gli strumenti di selezione consentono di specificare l'area di modifica sull'immagine. L'area selezionata è contrassegnata da un contorno tratteggiato. Gli strumenti di ritocco ed artistici funzionano solo nella selezione. È possibile spostare il contorno della selezione nell'immagine posizionando il cursore  al suo interno e trascinandolo.

Premere  per accedere rapidamente agli strumenti di selezione e passare da uno all'altro.



Selezione

Strumenti di selezione:

Selezione rettangolare  permette di selezionare aree rettangolari e quadrate. Trascinare sull'area con il tasto sinistro del mouse.

Selezione ellittica  permette di selezionare aree ellittiche o circolari.

Lazo  permette di creare selezioni a mano libera. Trascinare per disegnare una linea di selezione intorno ad un oggetto. Quando si rilascia il pulsante del mouse, il contorno si chiude unendo il punto finale a quello di partenza.

Lazo poligonale  consente di creare una selezione a mano libera con segmenti rettilinei. Spostare il cursore e premere il tasto sinistro del mouse su ogni punto, il programma tratterà automaticamente una linea retta tra i due punti. Per chiudere il contorno portare il cursore sul punto iniziale o fare un doppio clic su quello finale.

Comandi:

- **Deseleziona** + (Windows) o + (Macintosh).
- **Seleziona tutto** + (Windows) o + (Macintosh).
- **Inverti selezione** ++ (Windows) o ++ (Macintosh).

Tenere premuto il tasto  () per creare un quadrato o un cerchio e per disegnare una linea perfettamente verticale/orizzontale.

Le opzioni degli strumenti vengono mostrate nel Pannello impostazioni ed in una finestra fluttuante che appare cliccando con il tasto dx del mouse sull'immagine:

Modalità selezione definisce il risultato dell'interazione delle selezioni:

Nuova selezione . In questo modo viene creata una nuova selezione (la selezione precedente scomparirà).

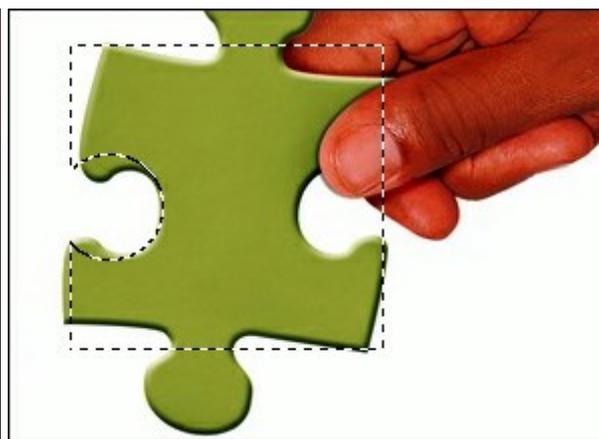
Aggiungi alla selezione . Usando questo modo l'area di selezione viene ampliata con l'aggiunta dei nuovi frammenti.

Sottrai dalla selezione . Con il modo corrente è possibile rimuovere da una selezione aree indesiderate.

Intersezione delle selezioni . Questa modalità consente di mantenere solo l'area d'intersezione delle selezioni.

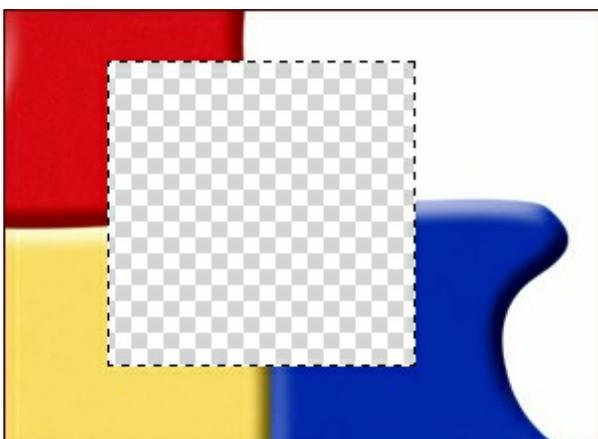


Aggiungi alla selezione

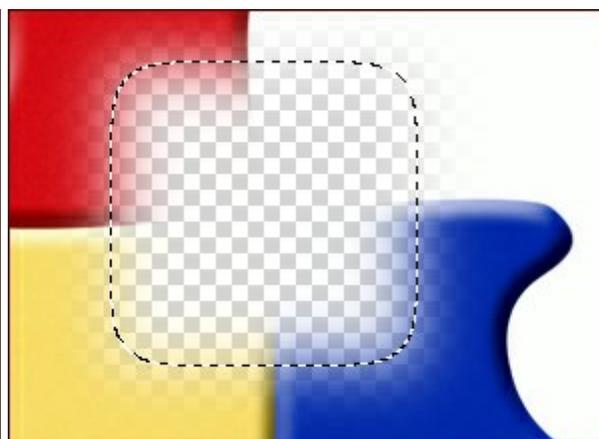


Sottrai dalla selezione

Sfumatura permette di sfocare i bordi della selezione.

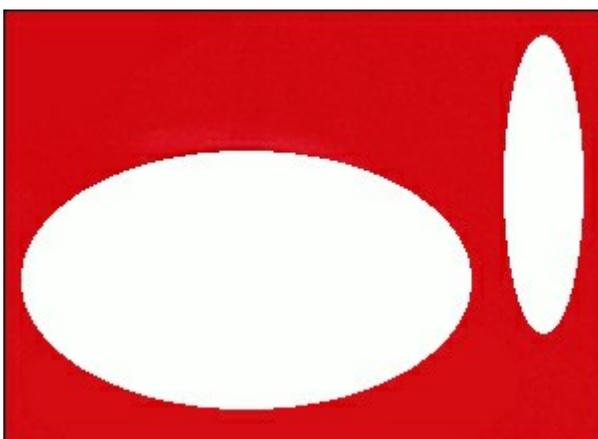


Sfumatura = 0



Sfumatura = 15

La casella **Anti-alias** smussa i bordi frastagliati della selezione. Questa casella deve essere attivata *prima* di creare una selezione.

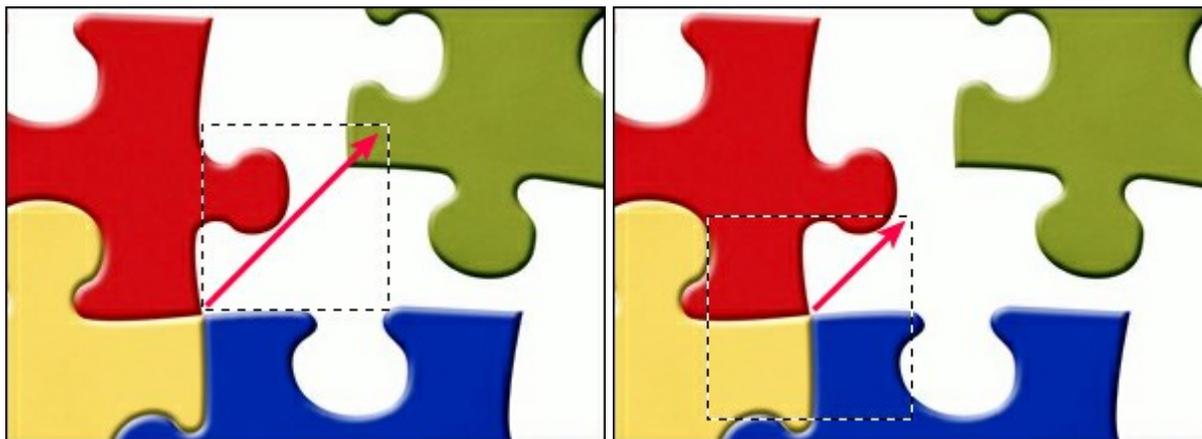


Casella disattivata



Casella attivata

La casella **Dal centro** consente di creare una selezione (un rettangolo o un'ellisse) utilizzando il punto iniziale in cui si trova il cursore, come il centro della selezione. In caso contrario, le selezioni vengono create partendo da un angolo.



Casella disattivata

Casella attivata

Stile. È possibile specificare la dimensione di una selezione:

Normale. La dimensione di una selezione è determinata dal trascinamento del cursore.

Dimensione fissa. Questa opzione consente di creare una selezione con le dimensioni esatte (impostando altezza e larghezza, in pixel).

Proporzioni fisse. Definisce la proporzione tra l'altezza e la larghezza della selezione.

TAGLIERINA

Lo strumento **Taglierina**  consente di ritagliare un'immagine. Esso aiuta a rimuovere aree indesiderate per migliorare l'inquadratura o per realizzare forme differenti, ad esempio un quadrato da un rettangolo, una foto verticale da una orizzontale o viceversa. Premere **Alt+C** per accedere rapidamente a questo strumento.

Scegliere l'area da conservare e trascinare tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Sopra l'immagine apparirà una cornice, le opzioni dello strumento vengono visualizzate nel Pannello impostazioni. Tutte le parti esterne alla cornice saranno tagliate.



Definizione dell'area da tagliare

È possibile modificare la dimensione dell'area trascinando i marcatori sui lati e agli angoli della cornice. Per mantenere le proporzioni tenere premuto il tasto **Maiusc** (**Shift**) durante la modifica.

Per spostare la cornice posizionare il cursore  al suo interno e trascinarlo.

Per ruotare l'area posizionare il cursore  al di fuori della cornice in prossimità di un angolo, e spostarlo mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Con il tasto **Alt** premuto l'angolo di rotazione cambia di 5 gradi.

I marcatori blu sulla cornice indicano la parte superiore dell'immagine ritagliata.

Se la cornice è posizionata oltre l'immagine, l'area vuota sarà riempita con uno sfondo trasparente.

Per rimuovere le parti esterne premere il tasto **OK** nelle opzioni dello strumento o utilizzare il tasto **Invio** (**Enter**). Per annullare l'operazione cliccare **Annulla** o il tasto **Esc**.

Opzioni dello strumento:

Lo strumento può funzionare in due modalità:

Elimina. Le aree esterne alla cornice verranno rimosse.

Nascondi. Le aree al di fuori della cornice saranno nascoste, ma ancora accessibili. Questa modalità consente di correggere successivamente l'area ritagliata; è possibile spostare le parti visibili con lo strumento **Sposta** .

Opzione **Elimina**Opzione **Nascondi**

Area esterna. La casella di controllo consente di visualizzare le aree dentro e fuori la cornice di ritaglio. Se la casella è attiva, le parti esterne sono evidenziate nel colore selezionato.



Casella disattivata



Casella attivata

Regolare le opzioni di visualizzazione dell'area esterna:

Colore. Fare clic sulla casella colorata per aprire la finestra di dialogo **Seleziona colore**.



Rosa



Bianco

Opacità. Il parametro definisce la trasparenza del colore.



Opacità = 15



Opacità = 60

SPOSTA

Lo strumento **Sposta**  consente di trascinare un oggetto (livello) tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Il tasto di scelta rapida per lo strumento è **M**.



Spostamento di oggetti

Opzioni dello strumento:

La casella **Selezione automatica** permette di selezionare automaticamente un livello o un gruppo, quando si clicca sull'oggetto. Utilizzare questa funzione se si lavora con un documento multilivello, in questo caso non è necessario selezionare manualmente il livello nella scheda **Livelli**.



Tutti i fiori sono su differenti livelli raggruppati.

Selezionare e spostare il livello (un fiore) o il gruppo (tutti i fiori):

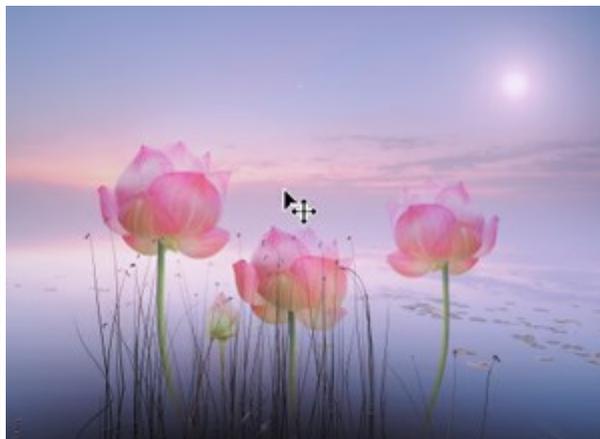
Selezione automatica di un livello

Selezione automatica di un gruppo

Mostra limiti. Questa opzione consente di mostrare/nascondere i bordi dell'oggetto in movimento.



Casella attivata

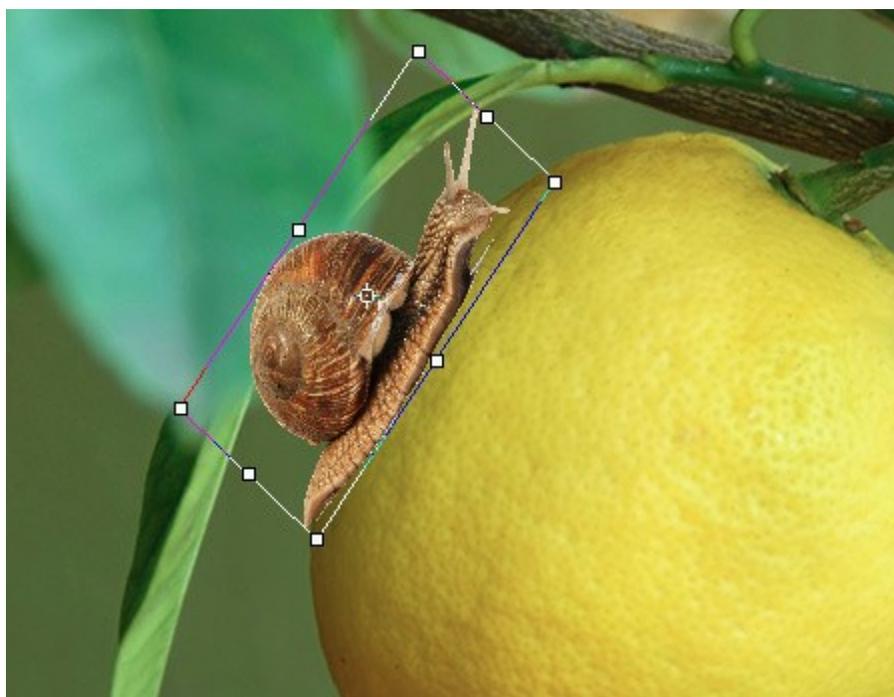


Casella disattivata

Inoltre, con lo strumento **Sposta**  è possibile [trasformare un frammento](#).

TRASFORMAZIONE DEGLI OGGETTI

Con lo strumento **Sposta**  è possibile trasformare un oggetto. I parametri di trasformazione appaiono nel Pannello impostazioni quando si clicca sulla cornice dell'oggetto.



Trasformazione dell'oggetto

Opzioni di trasformazione:

Sposta. È possibile modificare la posizione dell'oggetto in orizzontale (**X**) e verticale (**Y**). Il parametro utilizza le coordinate (in pixel) del punto superiore sinistro del rettangolo o del punto centrale (se il segno  è attivato). Solitamente il punto centrale è fisso, ma è possibile spostarlo in un'altra posizione.

Posizionare il cursore  all'interno della cornice e trascinare l'oggetto. Se il cursore si trova sul punto centrale, si otterrà un puntatore con un cerchio , in questo modo si può spostare solo il punto centrale.

Scala. Si possono regolare le dimensioni dell'oggetto in larghezza (**L**) e altezza (**AI**) (in percentuale). Trascinare uno degli otto marcatori quadri sulla cornice per aumentare o ridurre le dimensioni. Il cursore si trasformerà in una doppia freccia .

Usare il tasto **Maiusc** (**Shift**) oppure premere il simbolo  tra **L** e **AI** per mantenere le proporzioni dell'oggetto. Se tale simbolo è disattivato le proporzioni possono cambiare.

Ruota. Consente di ruotare l'oggetto. Il centro di rotazione può essere modificato spostando il punto centrale dell'oggetto. Fuori dalla cornice il cursore si trasforma in una doppia freccia ricurva . Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, ruotare l'oggetto in senso orario o antiorario. Con il tasto **Alt** l'angolo di rotazione cambia di cinque gradi.

È possibile specificare il grado di rotazione nel Pannello impostazioni nel campo **A** (angolo).

Inclinazione. È possibile spostare alcune parti dell'oggetto in relazione ad altri. Quando si porta il cursore sulla cornice, esso prende questa forma . Premere e trascinare per trasformare l'oggetto.

Inoltre, è possibile immettere i valori nel Pannello delle impostazioni nei campi **O** (inclinazione orizzontale) e **V** (inclinazione verticale).

Fare clic sul pulsante **Ripristina punto centrale** per ristabilire il punto centrale nella sua posizione predefinita.

Premere **OK** per applicare le modifiche. Per annullare l'operazione premere **Annulla** o utilizzare il tasto **Esc**.

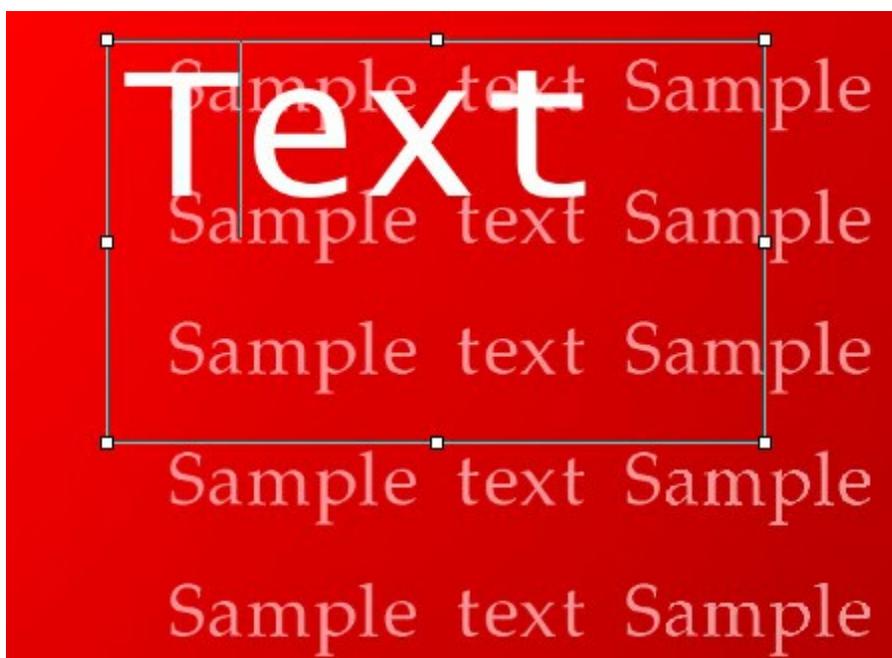
TESTO

Lo strumento **Testo**  consente di aggiungere un testo all'immagine. Il tasto di scelta rapida per lo strumento è .

Il nuovo testo appare su un livello speciale di *testo*. È possibile convertire questo livello ad un livello raster con il comando **Rasterizza livello**. Dopo la rasterizzazione del testo non è più possibile modificarlo.

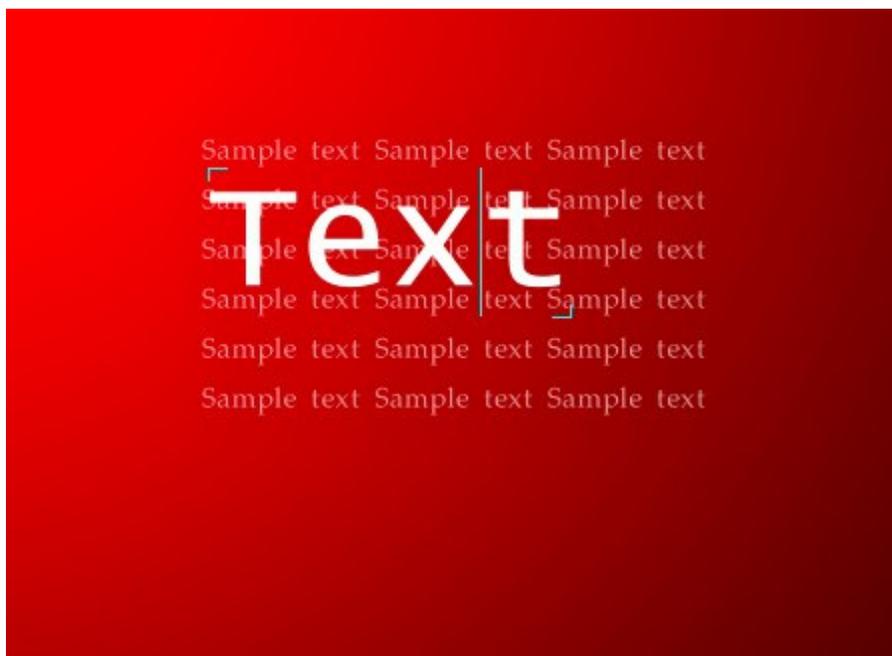
Ci sono due modi per aggiungere un testo: come un blocco di testo (in una cornice) o come una linea (digitandolo indipendente).

Per creare una cornice di testo trascinare il cursore tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, sopra l'immagine si formerà un quadro, al suo interno si potrà digitare il testo. È possibile cambiare la dimensione dell'area delimitata, trascinando i marcatori sulla cornice. Tenere premuto il tasto **Maiusc** (**Shift**) per mantenere inalterate le proporzioni. Per spostare la cornice posizionare il cursore al suo interno  e trascinarlo, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.



Blocco di testo

Inoltre, è possibile aggiungere un testo facendo clic con lo strumento sull'immagine ed iniziare a digitare. In questo caso le linee di testo non sono limitate in lunghezza.



Testo indipendente

Indipendentemente dal modo, è possibile iniziare una nuova riga con il tasto **Invio** (**Enter**).

Per applicare le modifiche premere **OK** nel Pannello impostazioni. Per annullare l'operazione premere **Annulla** o utilizzare il tasto **Esc**.

Le opzioni di formattazione vengono visualizzate nel Pannello impostazioni. È possibile applicarle ai caratteri selezionati o all'intero testo.

Font. Il menu a discesa contiene una serie di font di sistema che possono essere usati quando si digita il testo.

Stile. L'elenco contiene diverse varianti del font scelto.

Dimensione. Il parametro definisce la dimensione del carattere (in punti).

Impostazioni di testo (in forma di icone):

-  - TUTTO MAIUSCOLE
-  - tutto minuscole
-  - Tutte Iniziali Maiuscole
-  - Pedice
-  - Apice
-  - Sottolineato
-  - ~~Barrato~~

Colore. Il colore corrente è mostrato nella casella colorata. Per modificare il colore, fare clic sulla casella e selezionare una nuova tinta dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

Opzioni allineamento:

-  - Allinea testo a sinistra
-  - Centra testo
-  - Allinea testo a destra

 - Giustifica

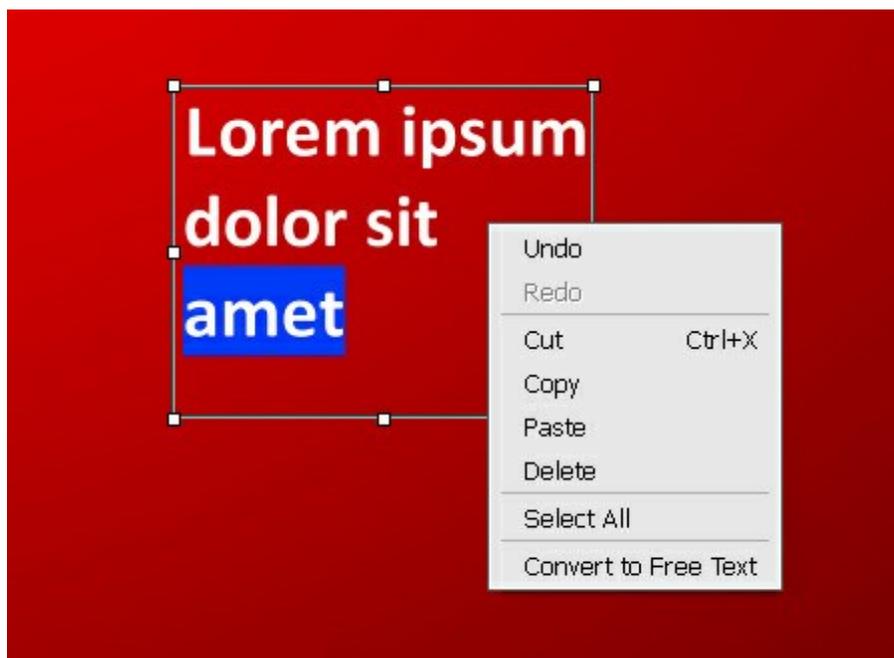
Opzione margini. È possibile regolare la spaziatura tra il testo e la cornice (in pixel):

 - Rientro a sinistra

 - Rientro a destro

 - Rientro prima riga

Cliccare con il tasto destro sul testo per aprire il menu con i comandi standard.



Annulla. Il comando consente d'annullare l'ultima modifica.

Ripristina. Il comando permette di riapplicare la modifica precedentemente annullata.

Taglia. Il comando rimuove la selezione e la inserisce negli appunti.

Copia. Il comando copia la selezione e la inserisce negli appunti.

Incolla. Il comando incolla i dati degli appunti.

Elimina. Il comando rimuove la selezione senza salvarla negli appunti.

Seleziona tutto. Il comando seleziona l'intero testo del livello.

Converti in blocco di testo/Converti in testo indipendente. Il comando modifica il tipo di testo.

È possibile trasformare il blocco di testo con il tasto **Ctrl** premuto. È importante distinguere tra questa modalità e la semplice modifica della cornice.

Inoltre, è possibile [trasformare il testo](#) utilizzando lo strumento **Sposta** .



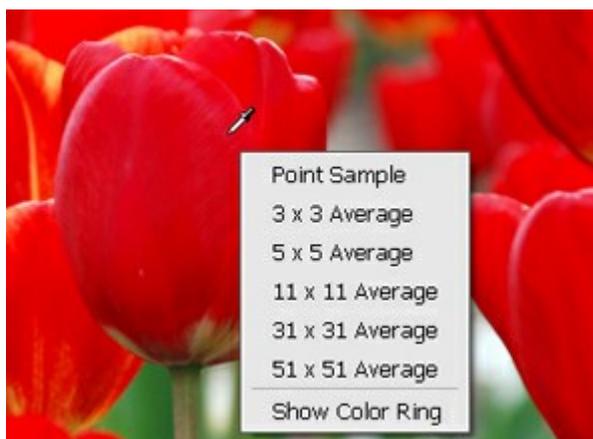
Trasformazione di un blocco di testo

CONTAGOCCE

Lo strumento **Contagocce**  serve per selezionare un colore da un'immagine. Premere **I** per accedere rapidamente a questo strumento.

Fare clic con lo strumento sull'immagine ed il colore selezionato sarà visibile come colore principale nelle schede **Colore** e **Campioni**. Se si continua a passare con il **Contagocce** sull'immagine, mantenendo premuto il tasto **Maiusc**, è possibile vedere un cambiamento nella dinamica dei colori perché vengono selezionati tutti i pixel del percorso.

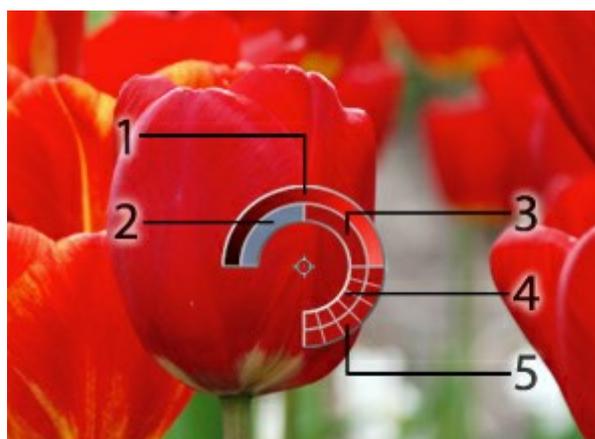
I parametri dello strumento possono essere regolati in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine ed anche nel Pannello impostazioni.



Dimensione del campione

Dimensione del campione (1-51). Il parametro regola il numero di pixel, attorno alla punta del Contagocce, che vengono utilizzati per il campione di colore selezionato. A valori minimi l'area è ridotta ad 1 pixel. Un valore più alto può essere utilizzato sulle foto con molto rumore cromatico (pixel rossi e blu casuali su sfondo omogeneo).

Casella **Mostra il cerchio colorato**. Se l'opzione è attivata, il cursore del contagocce viene visualizzato come un cerchio colorato con 5 settori che mostrano le informazioni sui colori presenti in quest'area.



1. Linea della sfumatura con al centro il colore corrente, a sinistra +30% di nero, a destra +30% di bianco.
2. L'ultimo colore selezionato.
3. Il colore attuale del pixel dove il cursore è posizionato.
4. I colori dei pixel circostanti.
5. Media dei colori delle aree 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 px (attorno alla punta del contagocce).

Questa funzione permette di scegliere i colori con maggior precisione. Se è problematico afferrare una certa gradazione, si possono esaminare le tinte adiacenti nel **Circolo di colore** e selezionare quella desiderata tenendo premuto il tasto **Ctrl**.

MANO

Lo strumento **Mano**  è stato progettato per far scorrere l'immagine nella finestra qualora l'intera immagine abbia una dimensione non adatta alla finestra. 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. Premere **Alt+H** per accedere rapidamente a questo strumento.



Trascinare per visualizzare un'altra parte dell'immagine

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

Per scorrere l'immagine nella finestra immagine, senza attivare questo strumento, è possibile farlo mantenendo premuta la barra spaziatrice e trascinando l'immagine con il tasto sinistro del mouse.

ZOOM

Lo strumento **Zoom**  permette di scalare l'immagine. Premere **Z** per accedere rapidamente a questo strumento.

Per aumentare la scala dell'immagine fare clic con il tasto sinistro del mouse su di essa. Per ridurla usare il tasto sinistro del mouse + **Alt**.

È possibile anche aumentare la scala di un'area selezionata dell'immagine con lo strumento . Tenere premuto il tasto sinistro del mouse e selezionare l'area desiderata. L'immagine sarà ingrandita automaticamente visualizzando solo quest'area che verrà adattata alla finestra.



Aumentare la scala dell'area selezionata

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

È inoltre possibile modificare la scala dell'immagine, senza attivare questo strumento, utilizzando i tasti rapidi:

per aumentare la scala usare **+** o **Ctrl** + **+** su Windows, **⌘** + **+** su Macintosh;

per ridurre la scala usare **-** o **Ctrl** + **-** su Windows, **⌘** - su Macintosh.

CAMBIARE COLORE AGLI OCCHI

AKVIS MultiBrush non è solo uno strumento di disegno, ma uno stilista magico che può cambiare il tuo aspetto con due colpi di pennello. In questo tutorial condivideremo il segreto di come far "risaltare" il soggetto con un bel primo piano per rendere la fotografia ancora più piacevole alla vista.

Ciascuno di noi nasce con un unico colore degli occhi ma alle ragazze piace sperimentare un aspetto diverso.

Farlo non è poi così difficile!



Foto di una ragazza

La stessa dopo l'elaborazione con MultiBrush

Passaggio 1. Aprire la foto in **AKVIS MultiBrush**.

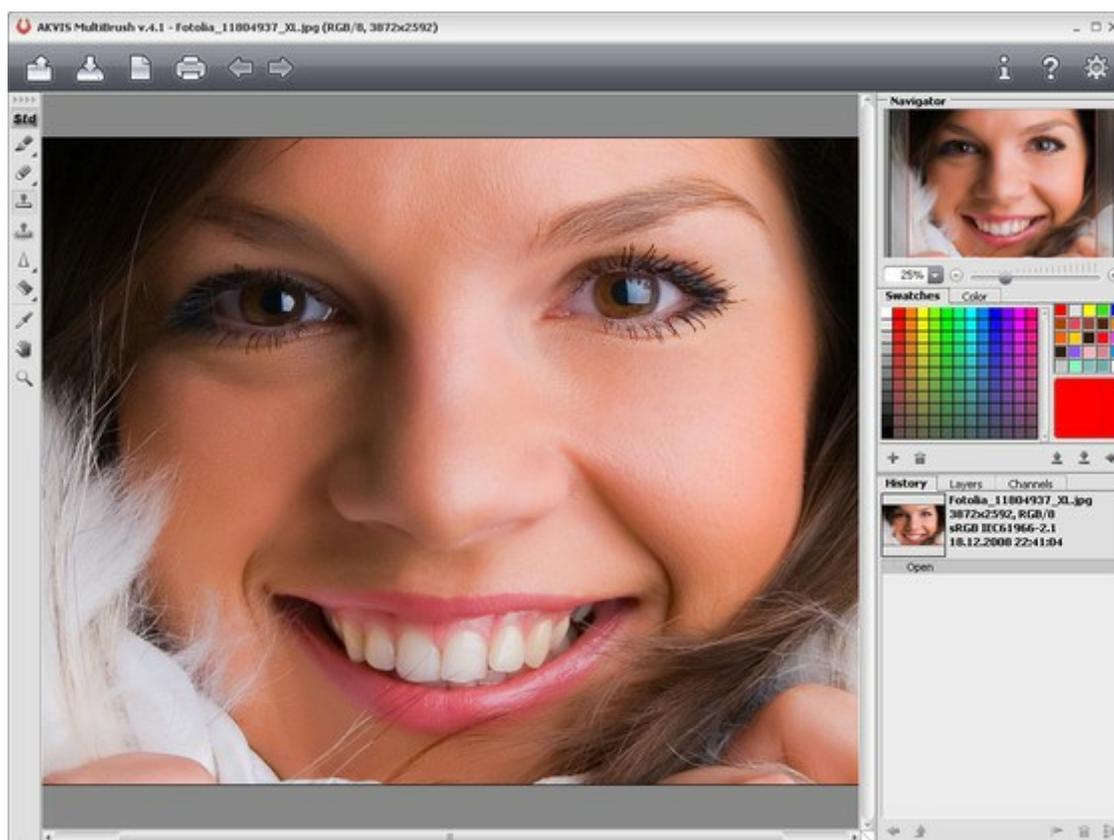
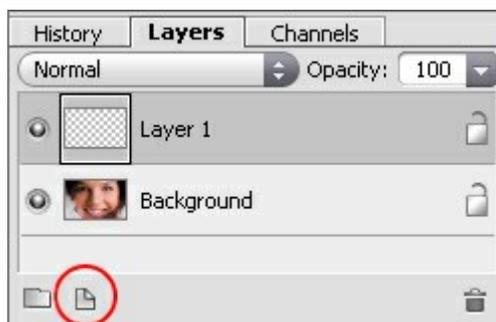


Immagine originale

Passaggio 2. Con il pulsante  creare un nuovo livello sopra l'immagine (**Livello raster**).



Scheda Livelli

Passaggio 3. Scegliere lo strumento **Pennello colore**  e dipingere sull'iride con la tinta desiderata.



Nuova colorazione

Passaggio 4. Nella scheda **Livelli**, in alto nelle proprietà del livello, modificare il parametro **Opacità** tra il 20 e il 30% per il livello superiore (livello 1).



Modificare l'Opacità

E' possibile modificare il colore degli occhi senza dover acquistare costose lenti:



Sentitevi liberi di sperimentare...anche con qualcosa simile a questo:



MIGLIORARE UN RITRATTO

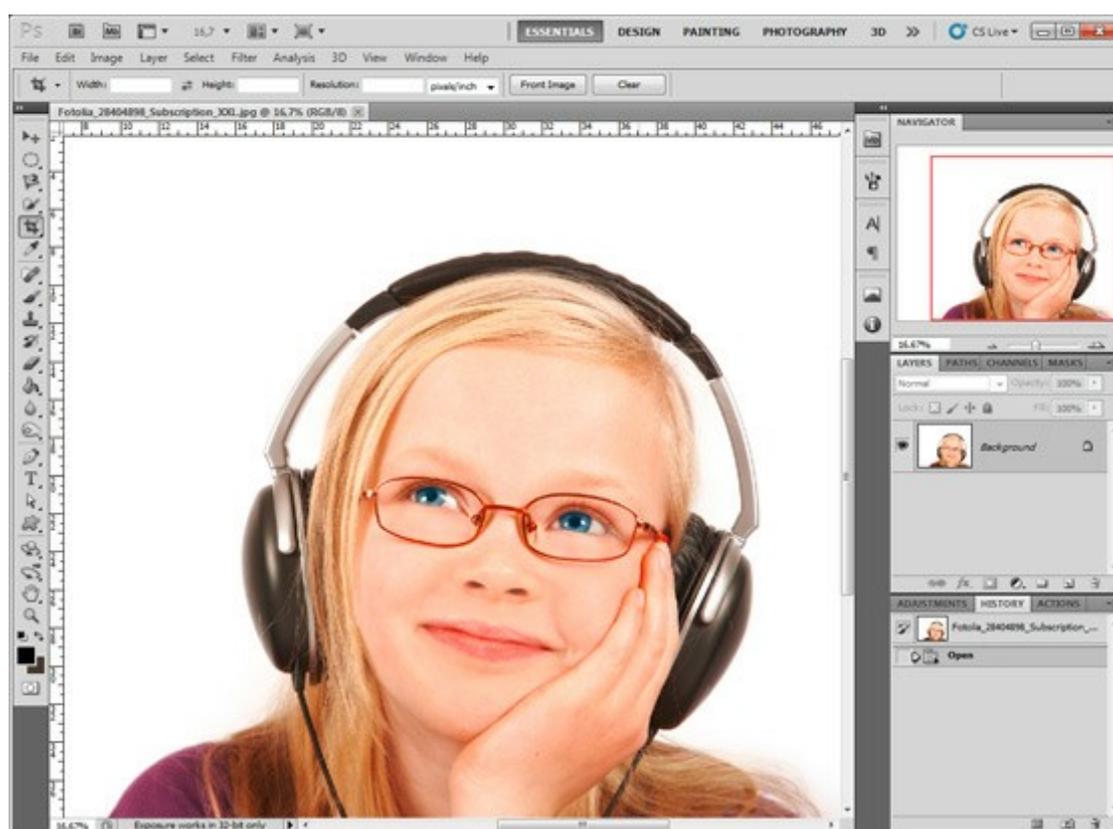
AKVIS MultiBrush vi aiuta a migliorare e ritoccare un ritratto rimuovendo gli oggetti indesiderati dalle immagini digitali.

Cerchiamo di vedere com'è questa bambina senza occhiali.



Passaggio 1. Aprire la foto nel programma di grafica.

È possibile anche utilizzare la versione **standalone** di **MultiBrush** procedendo allo stesso modo ed ottenendo gli stessi risultati.



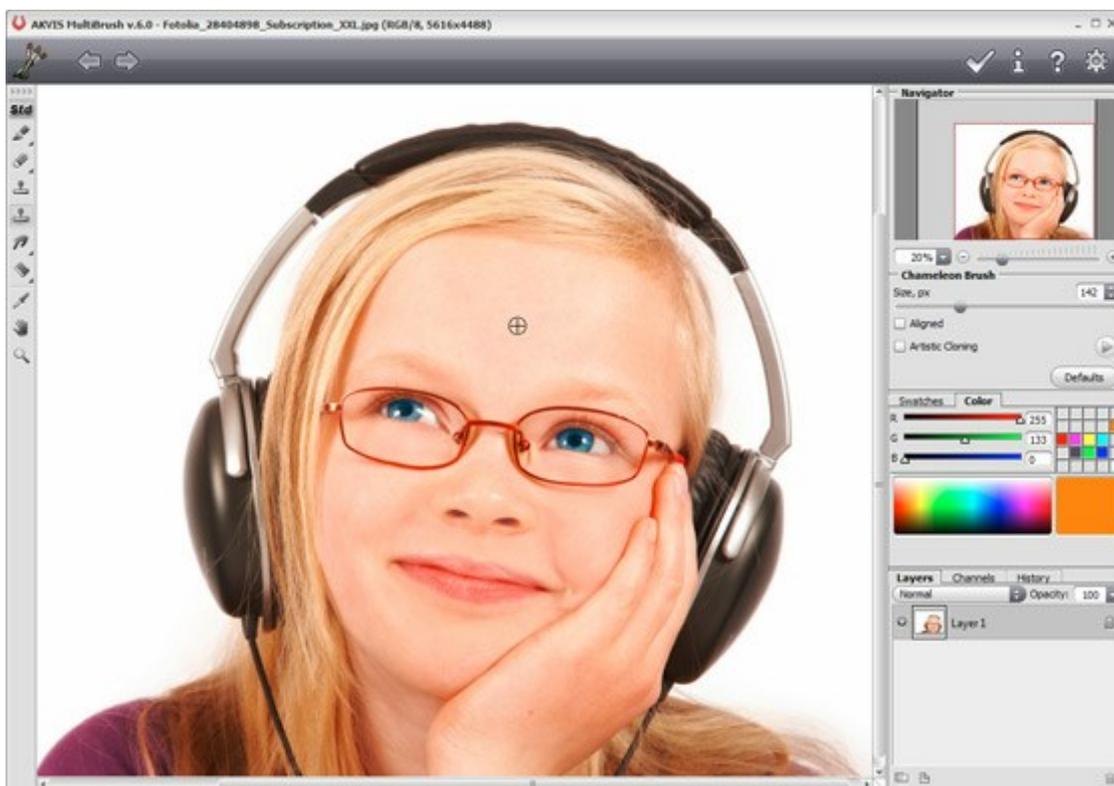
Passaggio 2. Aprire il plugin **AKVIS MultiBrush**.

In **Adobe Photoshop** selezionare **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**,
in **Corel (Jasc) Paint Shop Pro** selezionare **Effetti -> Plugin -> AKVIS -> MultiBrush**;
in **Corel Photo-Paint** selezionare **Effetti -> AKVIS -> MultiBrush**.

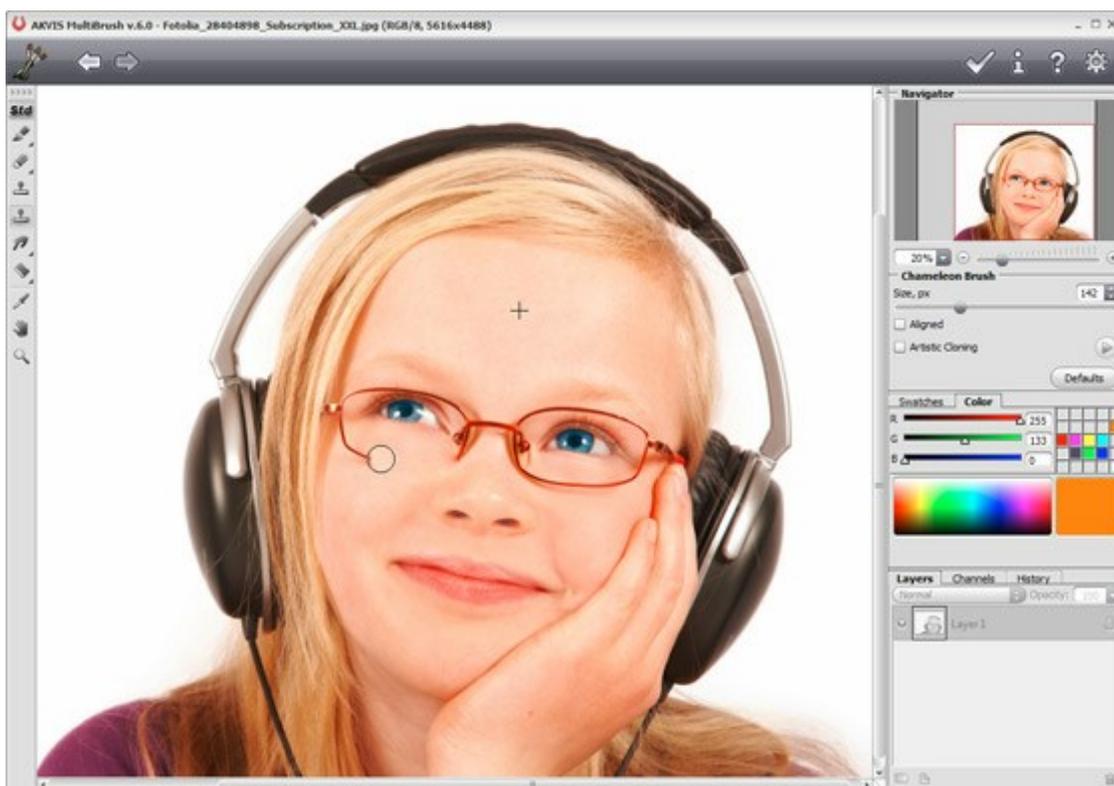
Passaggio 3. Scegliere lo strumento **Pennello camaleonte**  ed impostare una dimensione piccola del pennello.

Passaggio 4. Disattivare la casella **Allineato**, in modo che ogni volta che si applica il pennello, il frammento viene preso dallo stesso punto di partenza.

Proseguire premendo il tasto **Alt** (**Opzioni** in Macintosh) ed usare il tasto sinistro del mouse per prelevare il campione dalla fronte della bambina.



Passaggio 5. Applicare il pennello alla cornice degli occhiali con brevi passaggi.



Passaggio 6. Premere il pulsante  nel **Pannello di controllo** per applicare il risultato del ritocco e chiudere la finestra del plugin.



È possibile utilizzare questo metodo anche per rimuovere piccoli difetti, come lentiggini, cicatrici, rughe ed altro.
Cliccare sull'immagine per visualizzare la versione ingrandita in una finestra separata.





IL TERZO INCOMODO

Andremo a rimuovere il pappagallo che indiscretamente punta gli occhi sulla coppietta che si sta baciando. E' presto fatto perchè lo sfondo è sfumato e non ha dettagli evidenti, l'unica cosa che richiede un certo sforzo è la ricostruzione del ramo su cui il pappagallo è aggrappato.



Passaggio 1. Aprire la fotografia nel programma di grafica (ad esempio, Photoshop) e lanciare il **plugin AKVIS MultiBrush**:

in **Adobe Photoshop** selezionare **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**,

in **Corel (Jasc) Paint Shop Pro** selezionare **Effetti -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**;

in **Corel Photo-Paint** selezionare **Effetti -> AKVIS -> MultiBrush**.

E' possibile anche utilizzare la versione **standalone** di **MultiBrush**, il metodo di lavoro è analogo e il risultato è identico.



Passaggio 2. Useremo la modalità **Clonazione artistica** dello strumento **Pennello camaleonte**  per rimuovere il pappagallo.

In questa modalità è possibile modificare la dimensione del pennello e selezionare punti diversi di clonazione dall'immagine.

Selezionare il **Pennello camaleonte**  nella **Barra degli strumenti** e attivare la casella **Clonazione artistica** nel **Pannello impostazioni**. Il programma non fonde il frammento clonato con lo sfondo fino a quando non si esce dalla modalità.

Passaggio 3. Iniziare a rimuovere il pappagallo sostituendolo con dei frammenti adeguati dell'immagine. Clonare il ramo.

Selezionare il punto di partenza premendo **Alt** (**Opzione** su Macintosh) e clicando sul ramo a destra del pappagallo.



Passaggio 4. Disegnare una linea sulla coda ed il ramo verrà copiato in questo posto.



Selezionare un nuovo punto di partenza, inferiore all'altro, e continuare completando la ricostruzione del ramo.



Passaggio 5. Rimuovere la parte inferiore della coda selezionando il punto di partenza sullo sfondo verde.



Se durante la clonazione viene fatto un errore si può rimediare usare il pulsante  per annullare l'operazione.

Passaggio 6. Eliminare la parte superiore del pappagallo usando un frammento a destra sopra il ramo.



Passaggio 7. Ritoccare le lievi imperfezioni del ramo con il timbro. Il pappagallo è stato rimosso, il ramo ripristinato, ma i margini della zona clonata sono ancora visibili.

Per risolvere questo problema premere il pulsante  ed iniziare il processo di elaborazione, in questo modo il programma fonde i margini della zona clonata con lo sfondo.

Il pappagallo troppo curioso è scomparso senza lasciare traccia.

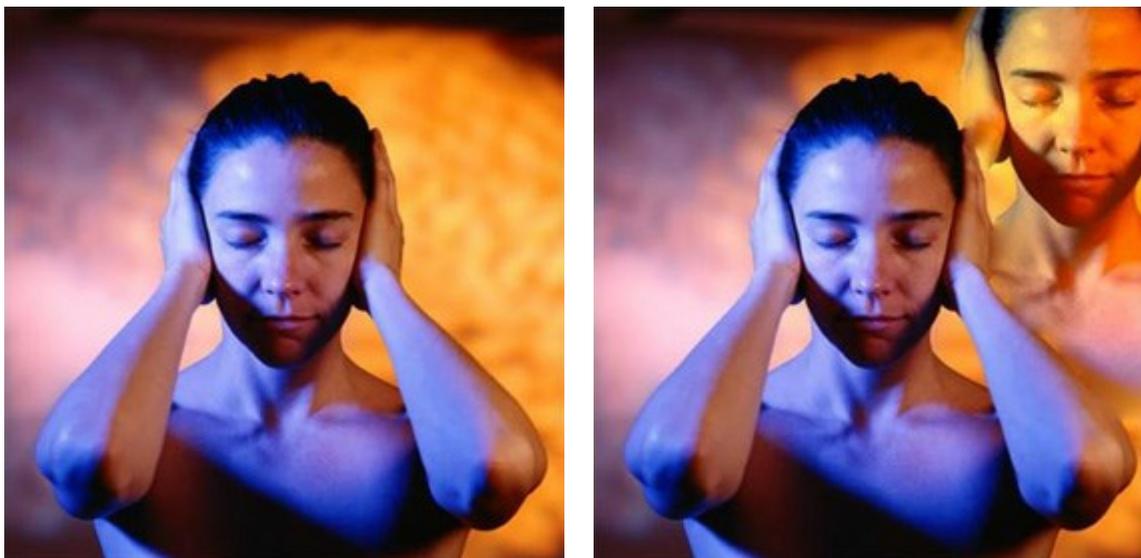


ALTER EGO

L'autore di questo esempio è **Gun Legler**. Lui ha usato la versione **plugin** con **Paint Shop Pro**. È possibile utilizzare MultiBrush in versione **standalone** ottenendo gli stessi risultati, il metodo di lavoro è analogo.

Gun Legler ha usato il plugin **AKVIS MultiBrush** per aggiungere l'immagine clonata della ragazza alla fotografia originale.

Possiamo osservare che le aree clonate si adattano allo sfondo assumendo una diversa illuminazione ed una nuova gamma di colori.



Per eseguire una clonazione procedere come descritto di seguito:

Passaggio 1. Aprire la fotografia della ragazza nel programma di grafica e lanciare **AKVIS MultiBrush**:

in Paint Shop Pro: **Effetti -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**;

in Photoshop: **Filtro -> AKVIS -> MultiBrush**.

Passaggio 2. Selezionare il **Pennello camaleonte**  nella **Barra degli strumenti** regolarne la dimensione.

Passaggio 3. Selezionare la casella **Allineato** in modo che, ogni volta che viene applicato il pennello, lo schema venga preso in sequenza secondo il punto di origine, anche dopo un'interruzione. Questa opzione è utile quando l'operazione è difficile da eseguire in un'unica passata.

Passaggio 4. Tenere premuto il tasto **Alt** (Windows) (**Opzione** su Mac) e fare clic con il **Pennello camaleonte** sul volto della ragazza per impostare il punto di partenza della clonazione.

Passaggio 5. Trascinare lo strumento verso l'angolo superiore destro per "riprodurre" il viso.

Passaggio 6. Premere il pulsante  per applicare il risultato.

PROGRAMMI DI AKVIS

AKVIS Sketch Video Classic – Trasforma video a cartoni animati: Effetti classici

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch Video Classic è un filtro plugin per After Effects e Premiere Pro per convertire un video in un cartone animato, sia in bianco e nero che a colori. Applica gli effetti di animazione facilmente con Sketch Video Classic! [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS AirBrush – Aerografia: Moderna tecnica di pittura

(Windows | Mac OS X)

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 ArtSuite – Effetti artistici e cornici per foto

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtWork applica diverse tecniche di pittura e disegno alle immagini digitali. Il programma offre queste effetti: *Olio*, *Acquerello*, *Guazzo*, *Fumetti*, *Penna e inchiostro*, *Linoleografia* e *Pastello*, da usare singolarmente o in abbinamento tra loro. Con ArtWork si possono creare un pezzo d'arte da qualsiasi foto! [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Chameleon — Fusione fotografica

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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 fotografie in bianco e nero

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Coloriage permette di manipolare i colori di una fotografia: dalla colorazione di una foto in B&N alla modifica delle tinte di una foto a colori.

Dai vita alle tue fotografie in bianco e nero con Coloriage! [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Decorator — Applicare nuove texture e ricolorare

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

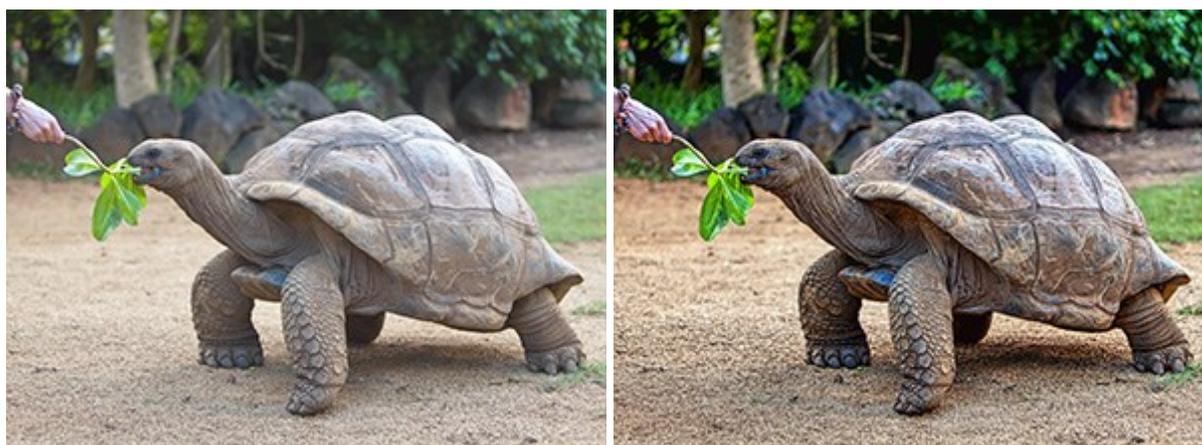
AKVIS Draw trasforma la tua foto in un disegno a matita che sembra fatto a mano. Il software crea realistiche illustrazioni line art, produce disegni sia in bianco e nero che a colori. Conferisci alle tue foto un aspetto artistico con il programma Draw! [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Enhancer — Recupero dei dettagli di una foto

(Windows | Mac OS X)

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 Frames — Decora le tue foto con piacevoli cornici

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Frames è un software gratuito progettato per utilizzare i [pacchetti di cornici AKVIS](#). Il programma offre un modo facile e divertente per decorare le tue foto con esclusive cornici, creazioni uniche ed elegante! [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS HDRFactory – Immagini HDR: Più luminoso della realtà!

(Windows | Mac OS X)

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

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



AKVIS LightShop – Effetti di luce e stelle

(Windows | Mac OS X)

AKVIS LightShop aiuta a generare stupefacenti effetti di luce: 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...](#)

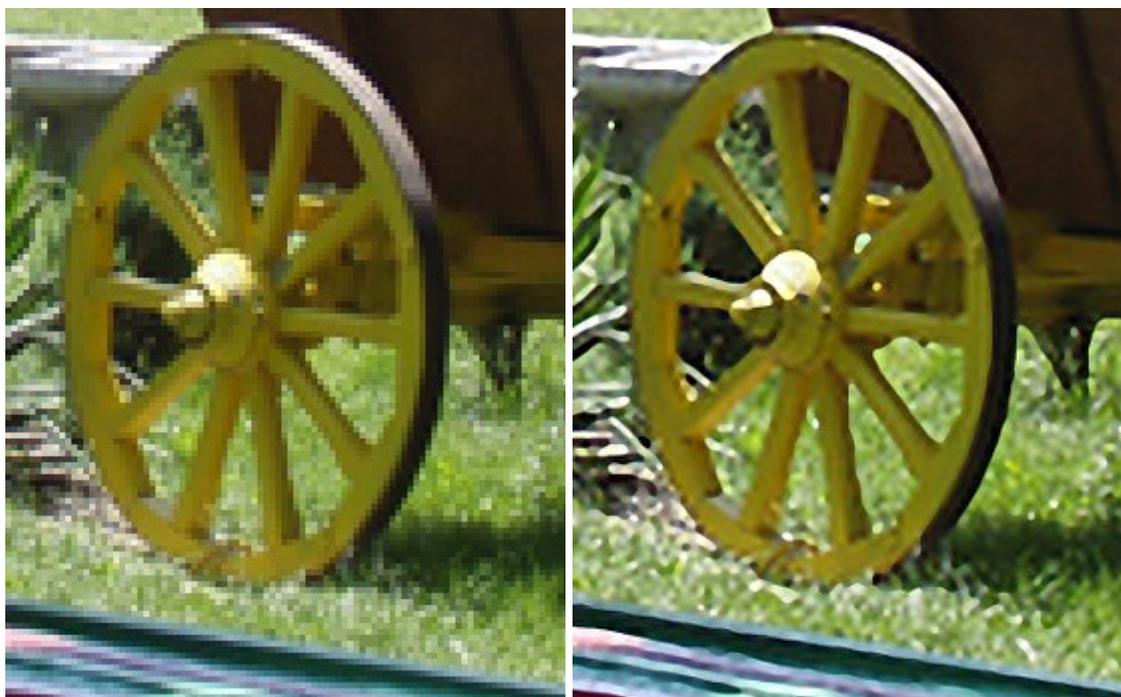


AKVIS Magnifier — Ingrandimento d'immagini senza perdita di qualità

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Magnifier consente di ridefinire le immagini senza perdita di qualità.

Il programma implementa avanzati algoritmi per l'aumento della dimensione che consentono di ingrandire immagini digitali arrivando a risoluzioni altissime. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS MakeUp — Migliorare e ritoccare ritratti

(Windows | Mac OS X)

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 MultiBrush — Strumenti per fotoritocco e pittura

(Windows | Mac OS X)

AKVIS MultiBrush rende facile ritoccare le fotografie e migliorare i ritratti. Caratterizzato da una raccolta di pennelli correttivi e di valorizzazione, strumenti di clonazione e di timbri, MultiBrush aiuta gli artisti, i fotografi e tutti gli utenti a valorizzare un ritratto, ritoccare le immagine e rimuovere oggetti indesiderati da immagini digitali. Il programma rimuove rughe, cicatrici, graffi e migliora la pelle imperfetta sui ritratti nel

modo più naturale possibile. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS NatureArt — Il contatto con la natura

(Windows | Mac OS X)

AKVIS NatureArt è un ottimo strumento per imitare l'immensa bellezza dei fenomeni della natura sulle foto digitali. Esso permette di aggiungere sole, pioggia, neve, fulmini, nuvole, stelle, acqua e fuoco o creare anche scene ambientali partendo completamente da zero, trasformando uno sfondo bianco in un romantico paesaggio marino oppure in un cielo notturno con luccicanti stelle. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Neon — Dipinti luminescenti dalle foto

(Windows | Mac OS X)

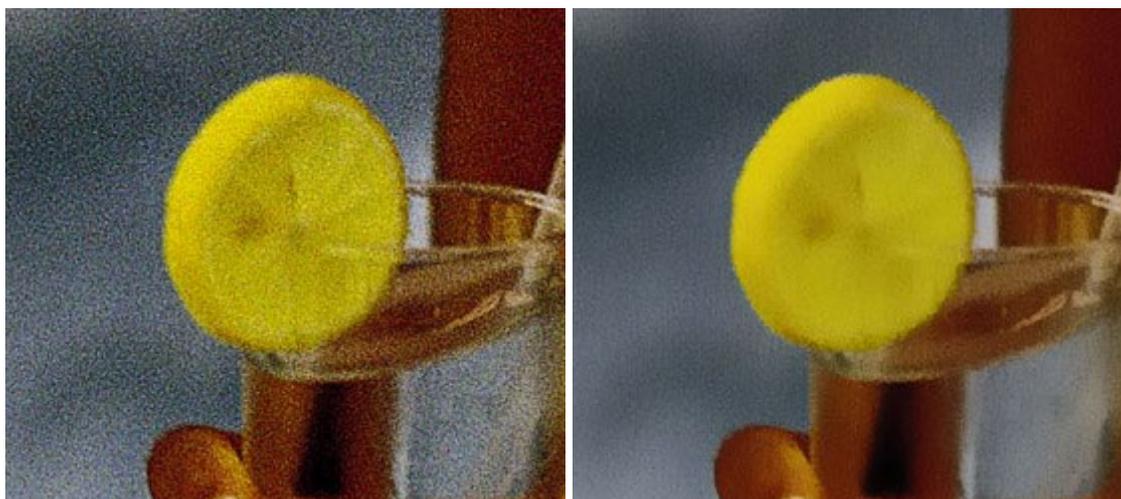
AKVIS Neon consente di creare incredibili effetti con tratti luminosi. Il software trasforma una foto in un disegno al neon che sembra realizzato con inchiostri luminescenti. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Noise Buster — Riduzione rumore digitale

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Noise Buster riduce il rumore digitale presente nelle foto. Il rumore digitale (o anche effetto moirè) è quel problema visivo che appare su molte immagini digitali provenienti da macchine fotografiche, scanner, etc, soprattutto quando ci sono compressioni, ma anche per fattori quali il tempo prolungato di esposizione, il settaggio ISO elevato, il riscaldamento del sensore, ecc. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS OilPaint — Effetto pittura ad olio

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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 — Ristabilisce la nitidezza e crea effetti di sfocatura

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Refocus ristabilisce la nitidezza delle immagini sfocate utilizzando avanzate tecniche di elaborazione. Il programma è in grado di lavorare sull'intera foto o mettere a fuoco solo la parte selezionata, questo permette di far risaltare il soggetto sullo sfondo. Inoltre, è possibile aggiungere effetti di sfocatura alle foto. Il software funziona in tre modalità: *Messa a fuoco*, *Miniatura (Tilt-Shift)* e *Sfocatura Iride*. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Retoucher — Restauro fotografico

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch è un programma per convertire foto in disegni al tratto e/o in acquerello.

Sketch permette di creare immagini realistiche, a colori e in bianco e nero, che imitano la tecnica della grafite e dei pastelli colorati, carboncino e pittura ad acquerello. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS SmartMask — Strumento efficace di selezione

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Watercolor crea in modo facile ed efficace meravigliosi dipinti ad acquerello dalle foto. Il software trasforma immagini ordinarie in incredibilmente realistici opere d'arte con la tecnica acquerello. [Maggiori informazioni...](#)

