



Watercolor

Pittura ad acquerello



INDICE

- Campo di applicazione
- Installazione su Windows
- Installazione su Mac
- Installazione su Linux
- Registrazione del software
- Come funziona
 - ◊ Area di lavoro
 - ◊ Come usare il programma
 - ◊ Effetto acquerello
 - ◊ Acquerello classico
 - ◊ Acquerello contorno
 - ◊ Arte astratta
 - ◊ Strumenti
 - ◊ Tela
 - ◊ Cornici
 - ◊ Testo
 - ◊ Preset
 - ◊ Preferenze
 - ◊ Elaborazione batch
 - ◊ Stampare l'immagine
- Esempi
 - ◊ Veliero sulle onde
 - ◊ Galleria di Watercolor
- Programmi di AKVIS

AKVIS WATERCOLOR 8.0 | DIPINTI AD ACQUERELLO DALLE FOTO

AKVIS Watercolor trasforma le foto in opere d'arte con la tecnica acquerello. Il software consente di creare brillanti e meravigliosi dipinti ad acquerello con un clic. Usando questo incredibile effetto artistico è possibile far rendere le tue foto simili a dipinti.

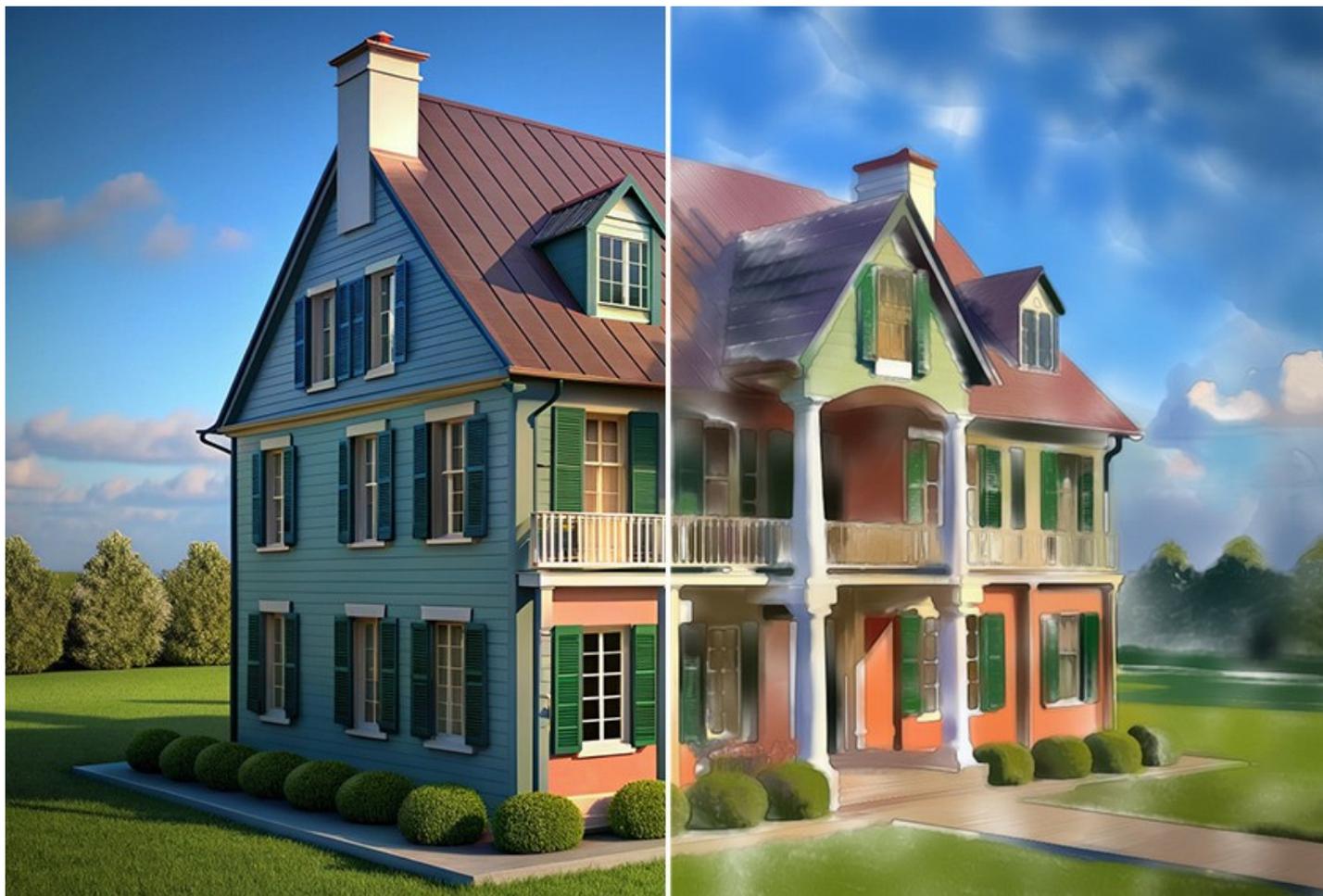
Senti la magia e il potere dell'arte con **AKVIS Watercolor!**

Non devi essere un artista per divertirti a dipingere. Usare gli effetti artistici AKVIS per creare le tue opere d'arte!

L'*Acquerello* è una delle più antiche tecniche di pittura frequentemente utilizzate, in cui i pigmenti di colore sono dissolvibili in acqua. I dipinti ad acquerello sono caratterizzati dall'aspetto brillante e luminoso basato sulla chiarezza dei colori e fluidità di linee.

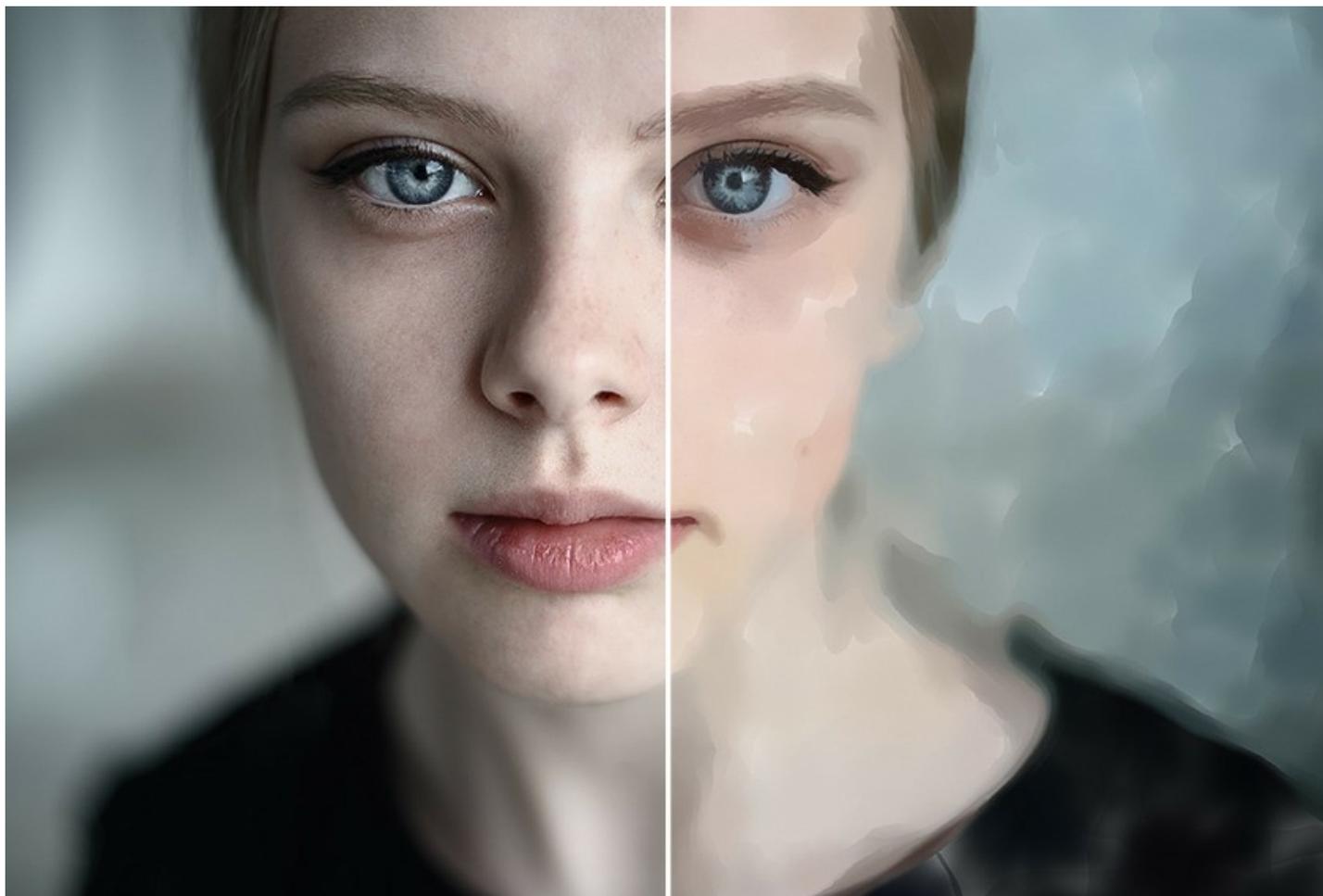


Hai mai sognato di creare il tuo capolavoro? Con **AKVIS Watercolor** è possibile imitare le tecniche dei grandi maestri senza alcuna competenza pittorica! Hai bisogno solo di regolare le impostazioni a tuo piacimento ed applicare l'effetto. Qualsiasi comune immagine si trasformerà in una magnifica opera d'arte ad acquerello!



AKVIS Watercolor include due stili di conversione da foto a dipinto: **Acquerello classico** e **Acquerello contorno**. Ogni stile viene fornito con una serie di preset pronti all'uso e con le impostazioni regolabili.

Il software consente di sperimentare una vasta gamma di generi di pittura: dai **dipinti marini** e paesaggi atmosferici fino a esaltanti **ritratti** e mirabili nature morte. [Guarda la galleria degli esempi](#) creati nel programma.



Il programma è molto facile da usare e non richiede alcuna precedente esperienza. Watercolor offre una serie di preset pronti all'uso che possono essere utilizzati per imitare diverse tecniche di acquerello. Applicali per dare inizio alla tua creatività!

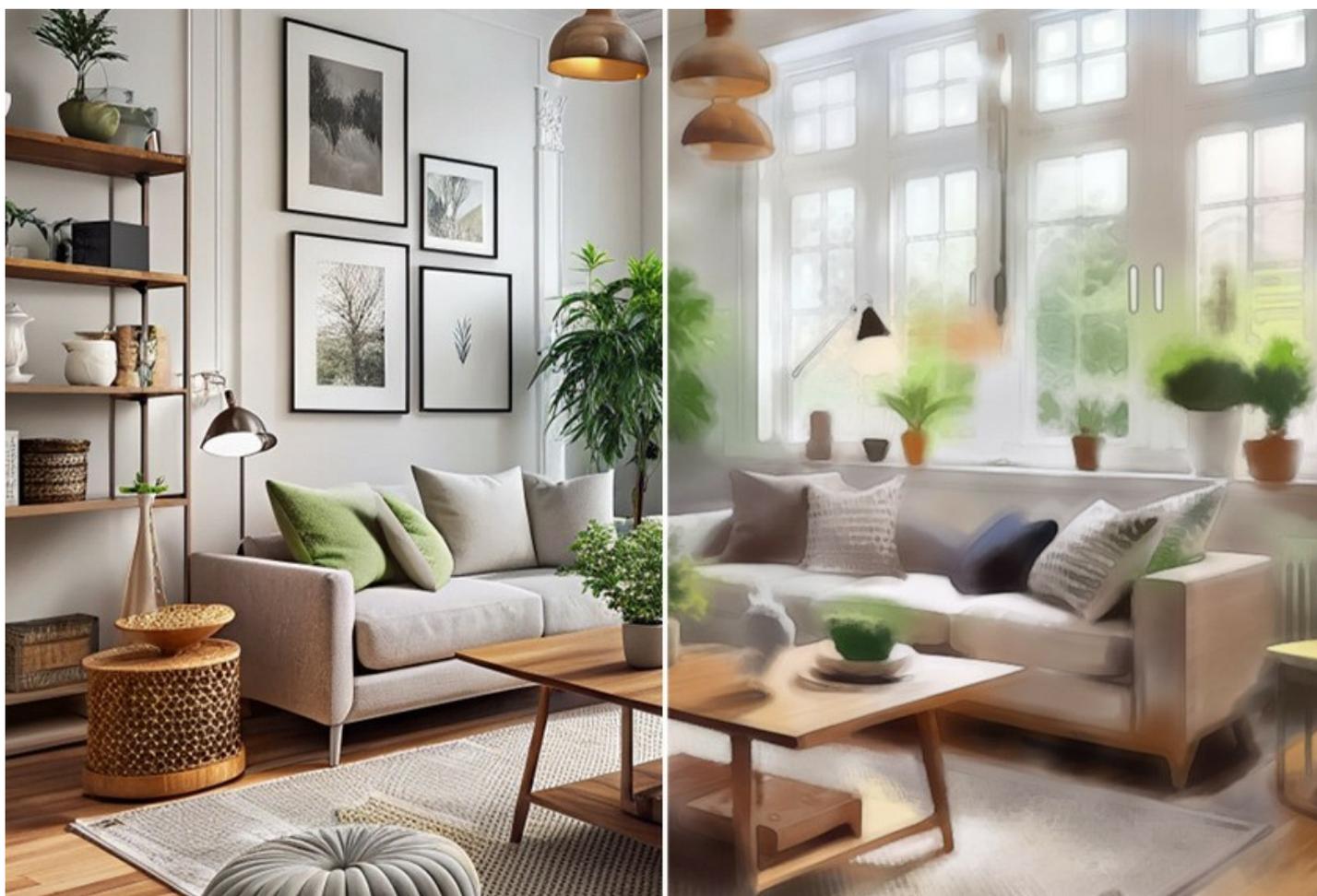
Il software è dotato di un'ampia varietà di funzioni creative.

L'effetto **Arte astratta**, disponibile per entrambi gli stili, offre le impostazioni aggiuntive che trasformano qualsiasi foto digitale in un capolavoro indimenticabile della pittura astratta. Porta un tocco contemporaneo ai tuoi dipinti usando colori vivaci e forme irregolari! È possibile creare unici disegni astratti o semplicemente fare pittura ad acquerello più interessante con questi effetti aggiuntivi.



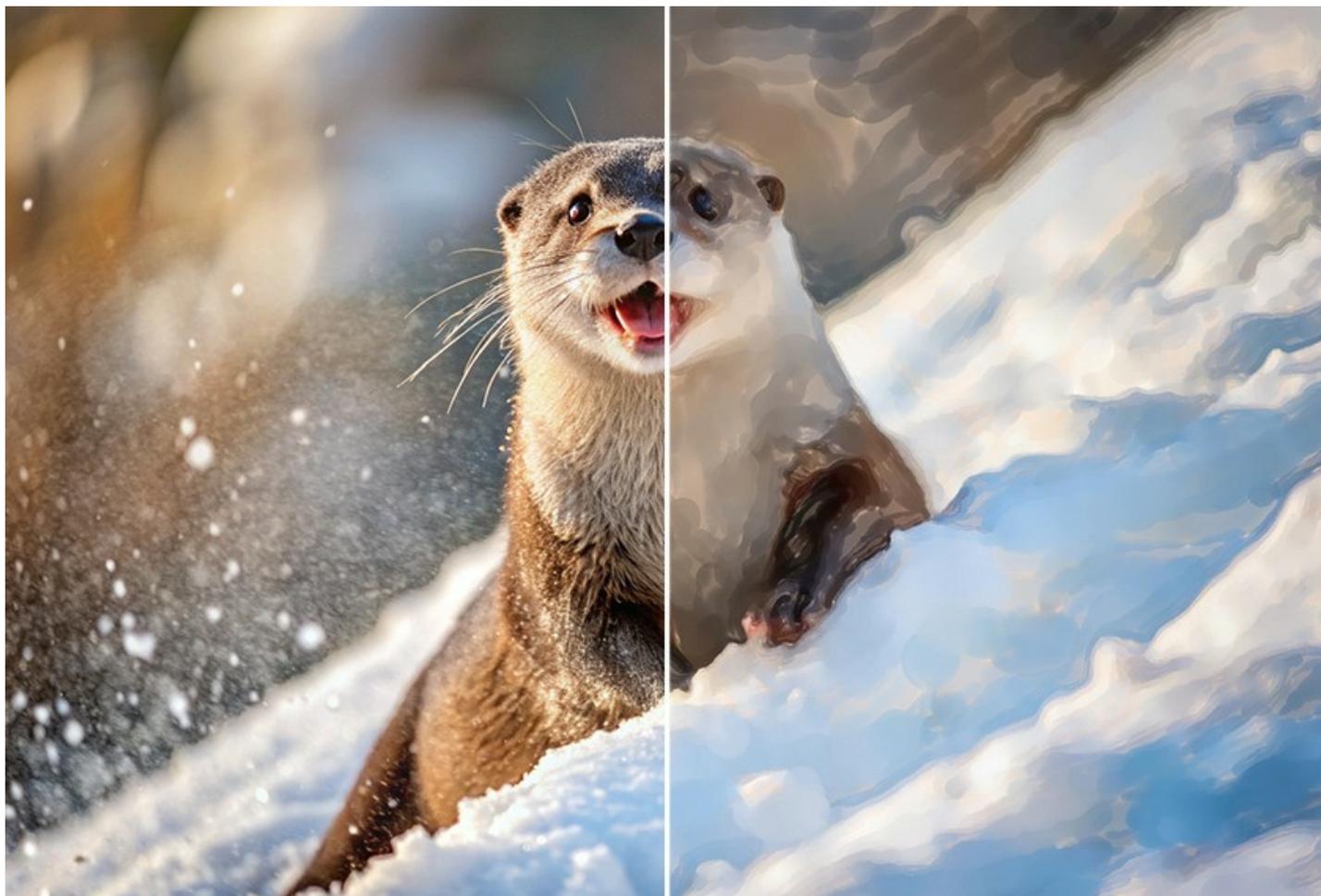
Puoi rendere la tua opera d'arte ancora più realistica utilizzando la scheda **Decorazione** che consente di imitare una carta per [acquerello](#), aggiungere una [cornice](#) classica o creativa al tuo dipinto o personalizzarlo con una [firma](#) o [logo](#).

Inoltre, è possibile aggiungere un tocco finale all'immagine usando il **Pennello acquerello** ed altri [strumenti di ulteriore elaborazione](#).



Il programma supporta la funzione **Elaborazione batch** che consente di risparmiare tempo prezioso ed elaborare una serie di immagini in modo automatico.

AKVIS Watercolor è disponibile come applicazione *standalone* (indipendente) e come *plugin* per editor di grafica: AliveColors, Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro, ecc. Consulta la [pagina di compatibilità](#) per ulteriori dettagli.



Le caratteristiche del programma dipendono dal [tipo di licenza](#). Durante il periodo di prova è possibile testare tutte le funzioni, per scegliere poi la licenza più idonea.

INSTALLAZIONE SU WINDOWS

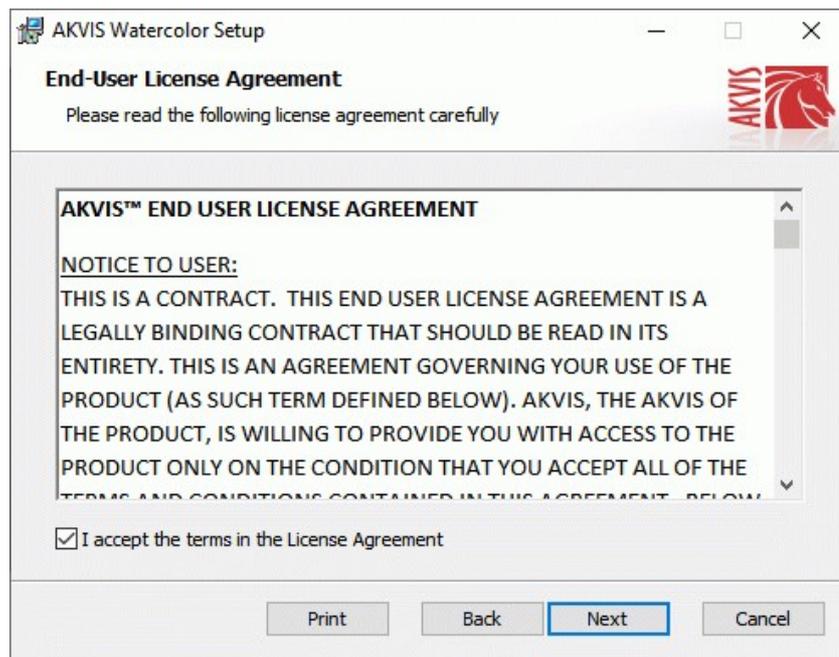
Di seguito sono riportate le istruzioni su come installare i programmi AKVIS su Windows.

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

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

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

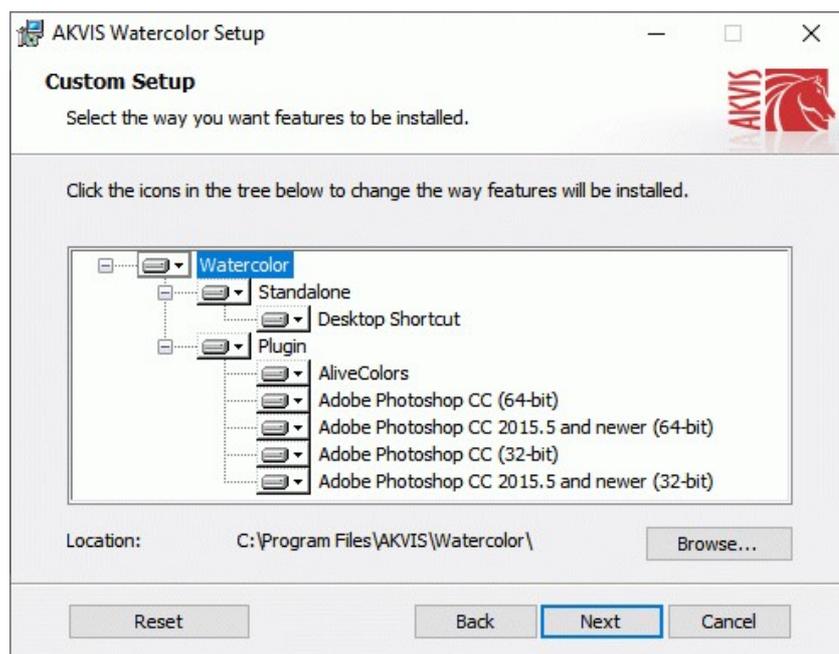
Attivare la casella **Accetto i termini del Contratto di Licenza** e premere **Avanti**.



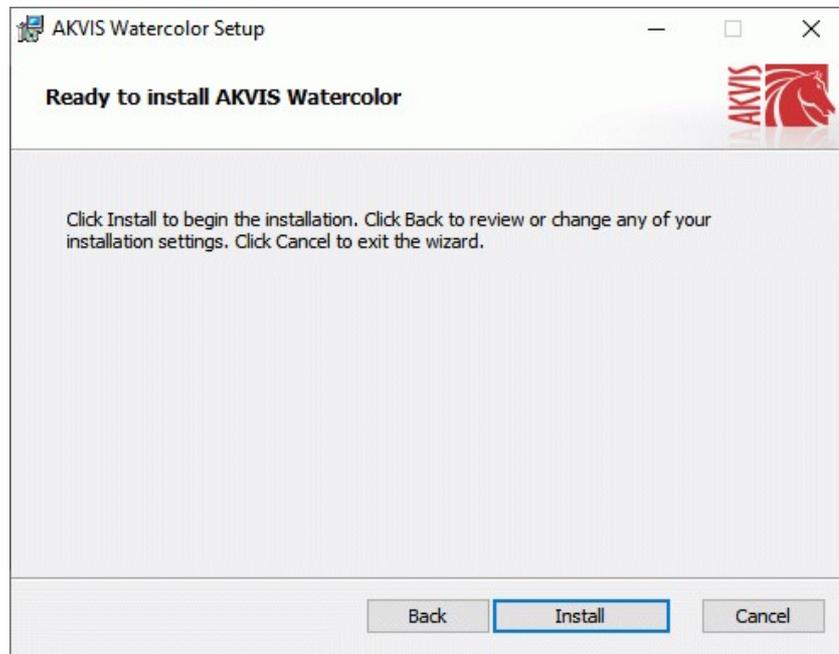
4. Selezionare i componenti per l'installazione. Per installare la versione **plugin** selezionare il programma(i) di grafica.

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

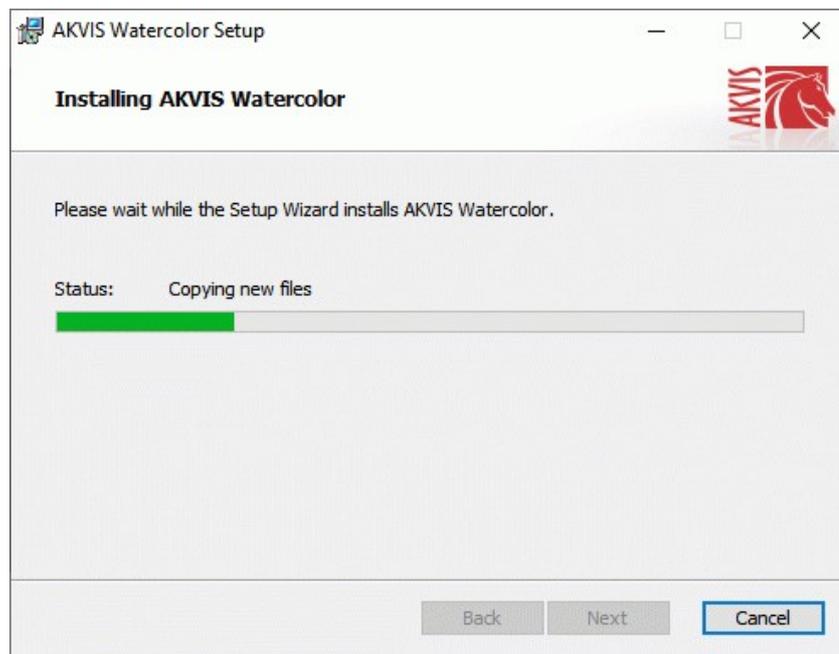
Premere **Avanti**.



5. Premere **Installa**.

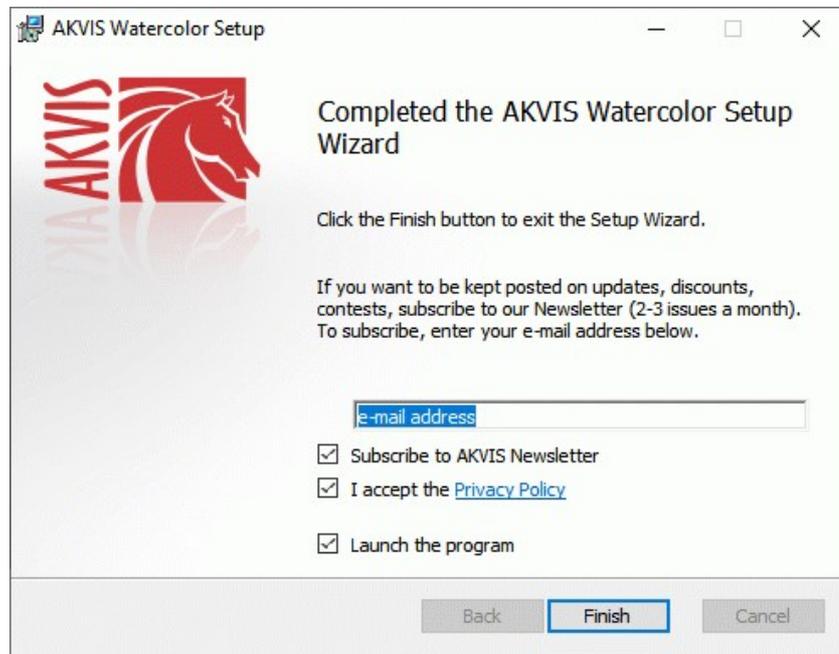


6. Ora che tutti i dati necessari sono stati inseriti fare clic su **Avanti** per completare l'installazione.
L'installazione è in progressione.



7. L'installazione è completata.

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



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

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

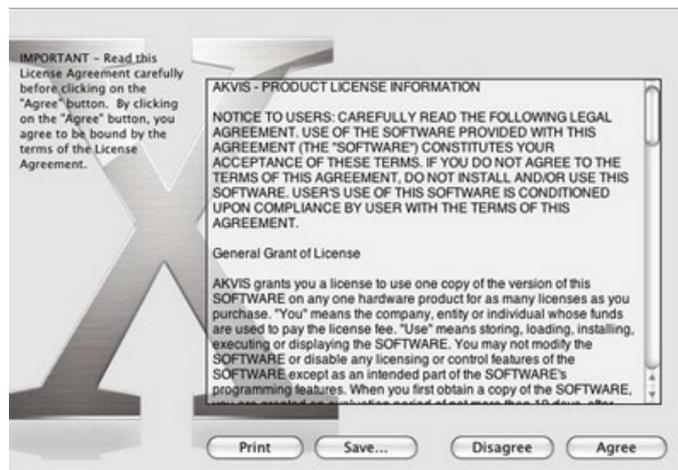
Dopo l'installazione del **plugin** si possono trovarlo nel menu **Filtri/Effetti** dell'editor di grafica. Ad esempio, in **Photoshop**: **Filtro -> AKVIS -> Watercolor**, in **AliveColors**: **Effetti -> AKVIS -> Watercolor**

INSTALLAZIONE SU MAC

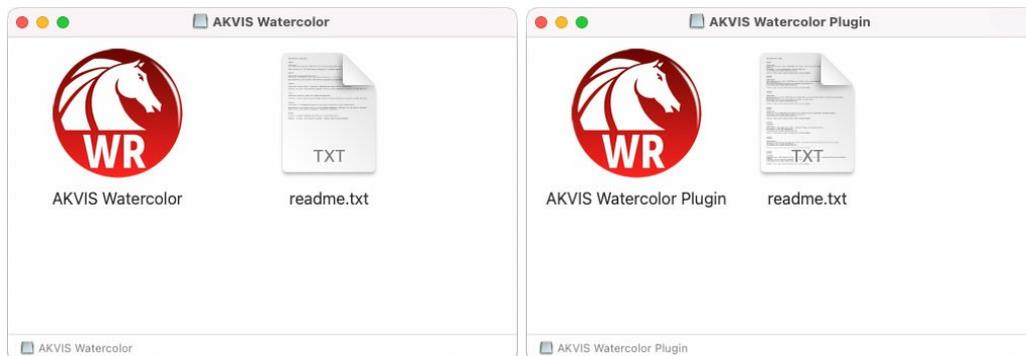
Seguire le istruzioni per installare i programmi AKVIS su un computer Mac.

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

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



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



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

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

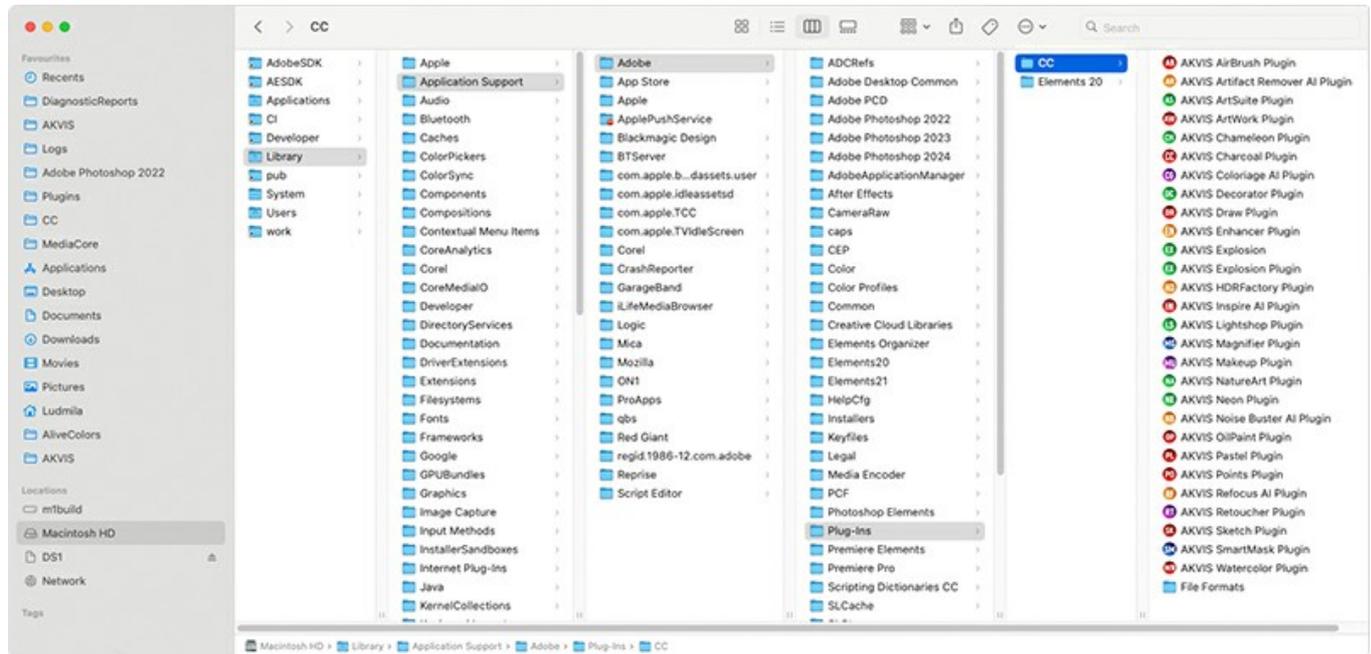
AliveColors: Scegliere nelle **Preferenze** la cartella dei plugin.

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

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

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

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



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

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

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

INSTALLAZIONE SU LINUX

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

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

Installazione su sistemi basati su **Debian**:

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

1. Eseguire il terminale.
2. Creare una directory per conservare le chiavi:

```
sudo mkdir -p /usr/share/keyrings
```

3. Scaricare la chiave che ha firmato il repository:

```
curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

or

```
wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

4. Aggiungere il repository all'elenco in cui il sistema cerca i pacchetti da installare:

```
echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
```

5. Aggiornare l'elenco dei pacchetti conosciuti:

```
sudo apt-get update
```

6. Installare AKVIS Watercolor

```
sudo apt-get install akvis-watercolor
```

7. L'installazione è completata.

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

8. Per gli aggiornamenti automatici usare il comando:

```
sudo apt-get upgrade
```

Per rimuovere il programma:

```
sudo apt-get remove akvis-watercolor --autoremove
```

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

1. Eseguire il terminale.
2. Registrare la chiave che ha firmato il repository:

```
sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc
```

3. Aggiungere il repository al sistema:

```
sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo
```

4. Aggiornare l'elenco dei pacchetti:

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

```
sudo dnf update
```

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

```
sudo yum update
```

5. Installare AKVIS Watercolor:

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

```
sudo dnf install akvis-watercolor
```

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

```
sudo yum install akvis-watercolor
```

6. L'installazione è completata.

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

7. Per gli aggiornamenti automatici:

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

```
sudo dnf upgrade
```

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

```
sudo yum upgrade
```

8. Per rimuovere il programma:

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

```
sudo dnf remove akvis-watercolor
```

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

```
sudo yum remove akvis-watercolor
```

Installazione su **openSUSE**.

1. Eseguire il terminale.
2. Fare long come utente root.
3. Aggiungere la chiave che ha firmato il repository:

```
rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
```

4. Aggiungere il repository al sistema:

```
zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
```

5. Aggiornare l'elenco dei pacchetti:

```
zypper ref
```

6. Install AKVIS Watercolor:

```
zypper install akvis-watercolor
```

7. L'installazione è completata.

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

8. Per gli aggiornamenti automatici:

```
zypper update
```

Per rimuovere il programma:

```
zypper remove akvis-watercolor
```

Installazione utilizzando **Flatpak**:

1. Eseguire il terminale.
2. Aggiungere il repository Flathub

```
sudo flatpak remote-add --if-not-exists flathub https://flathub.org/repo/flathub.flatpakrepo
```

3. Aggiungere il repository AKVIS

```
sudo flatpak remote-add --if-not-exists akvis --from https://akvis-  
flatpak.sfo3.cdn.digitaloceanspaces.com/com.akvis.flatpakrepo
```

4. Installare AKVIS Watercolor:

```
sudo flatpak install -y akvis com.akvis.akvis-watercolor
```

5. L'installazione è completata.

Avviare il programma utilizzando il collegamento del programma oppure il terminale:

```
flatpak run com.akvis.akvis-watercolor
```

6. Per aggiornare tutti i flatpak installati utilizzare il comando:

```
sudo flatpak update -y
```

per rimuovere il programma:

```
sudo flatpak remove -y com.akvis.akvis-watercolor
```

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

REGISTRAZIONE DEI PROGRAMMI AKVIS

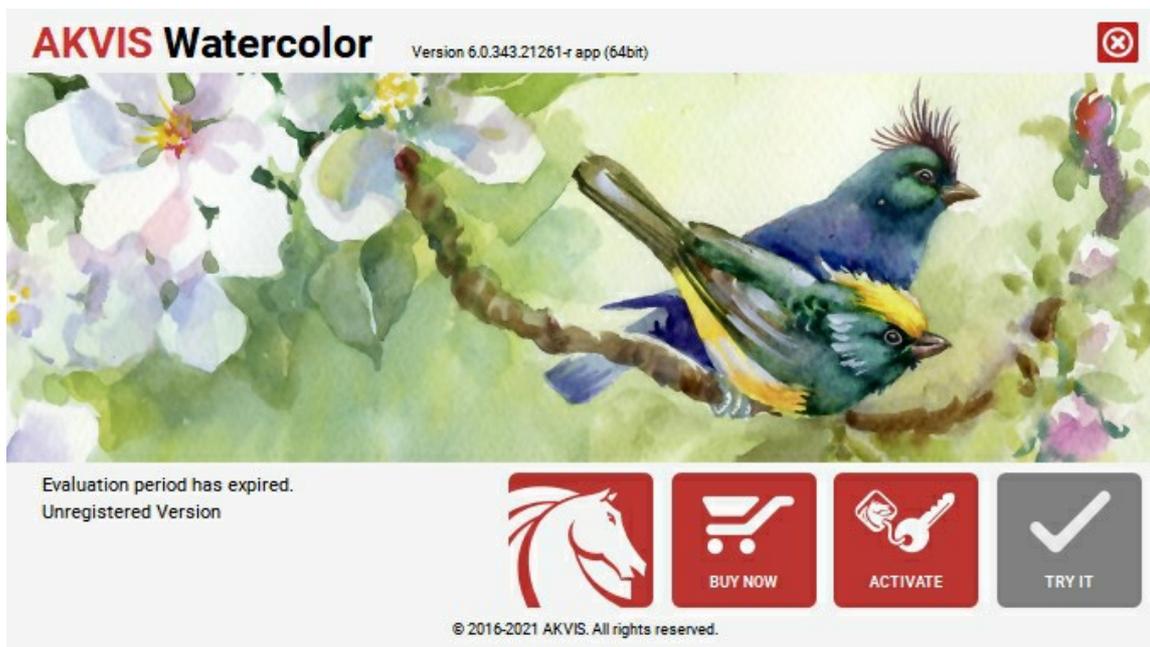
Attenzione! Durante il processo di attivazione il computer deve essere collegato a Internet.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Connessione diretta:

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

Premere **REGISTRA**.

La registrazione è completata!

Richiesta via e-mail:

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

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

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

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 (**Watercolor.lic**) con queste informazioni e lo invieremo al tuo indirizzo e-mail.

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

- **Windows:**

C:\Utenti\Pubblica\Documenti pubblici\AKVIS

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

- **Mac:**

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

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

- **Linux:**

/var/lib/AKVIS

La registrazione è completata!

AKVIS Watercolor Version 6.0.343.21261-r app (64bit) 



License: Business (Lifetime)
Licensed to: John Smith
Free updates to new versions till: 2030-01-01

UPGRADE ACTIVATE TRY IT

© 2016-2021 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**).

AREA DI LAVORO

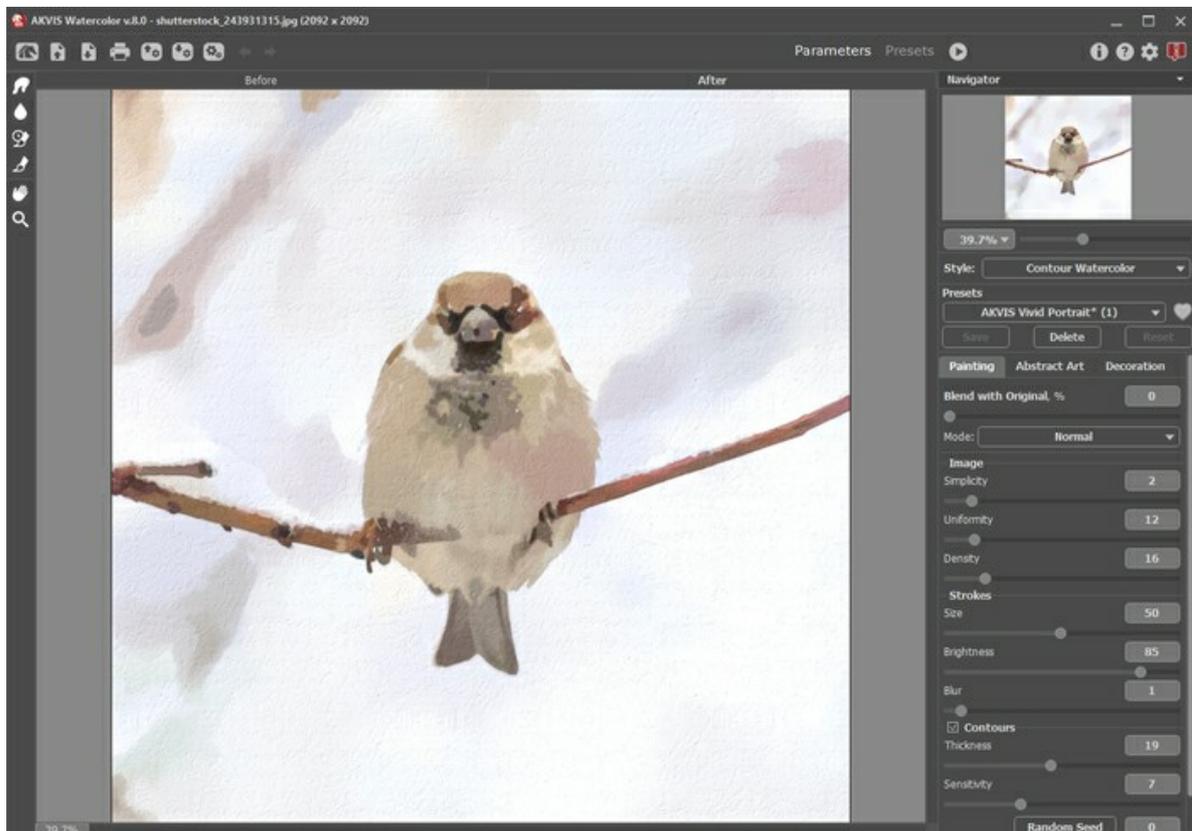
AKVIS Watercolor permette di trasformare una foto in un dipinto ad acquerello. Il software funziona come applicazione *standalone* (indipendente) e come *plugin* per i più diffusi programmi di grafica.

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

Plugin è un modulo aggiuntivo per programmi di grafica, ad esempio Photoshop, AliveColors ed altri [programmi compatibili](#). Per lanciare il plugin [selezionarlo dai filtri](#) dell'editor grafico.

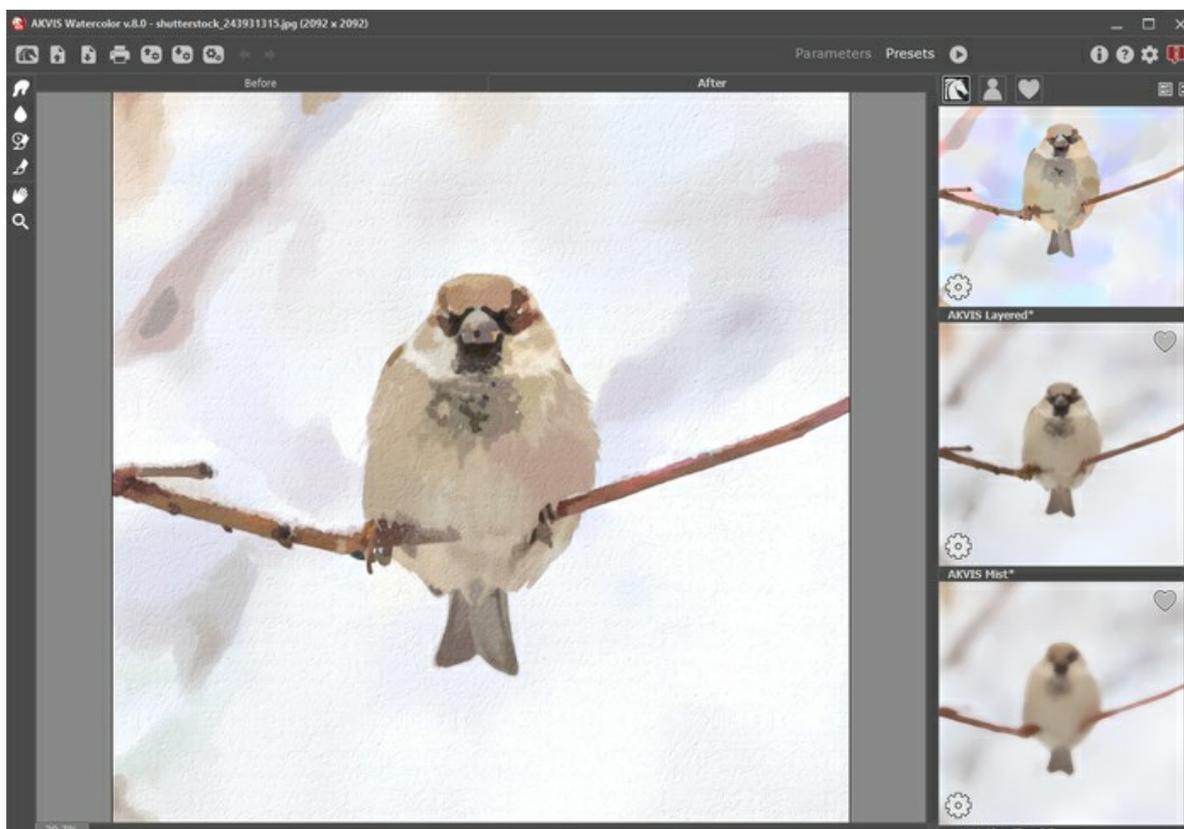
L'area di lavoro del programma verrà predisposta secondo la modalità dell'interfaccia selezionata: [Parametri](#) o [Preset](#).

Nella modalità **Parametri** è visibile la finestra del programma standard.



Area di lavoro di AKVIS Watercolor (Parametri)

Fare clic su **Preset** nel pannello superiore per passare alla modalità di visualizzazione dei preset ([Galleria di preset](#)).



Area di lavoro di AKVIS Watercolor (Preset)

La parte sinistra dell'area di lavoro di **AKVIS Watercolor** è occupata dalla **Finestra immagine** con due schede **Prima** e **Dopo**. La scheda **Prima** visualizza l'immagine originale, la scheda **Dopo** mostra la foto elaborata. È possibile passare da una finestra all'altra facendo clic sulla scheda con il tasto sinistro del mouse. Per confrontare l'immagine originale con quella creata, si può anche cliccare sull'immagine premendo/rilasciando il tasto del mouse, il programma automaticamente passa da una scheda all'altra.

Sopra l'immagine, solo in fase di elaborazione, appare la **barra di avanzamento** che mostra la percentuale del lavoro eseguito ed il tasto **Annulla** che consente di interrompere la lavorazione.

Nella parte superiore della finestra c'è il **Pannello di controllo** con i seguenti comandi:

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

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

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

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

Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Stampa** per stampare l'immagine (solo nella versione standalone). Tasti rapidi **Ctrl+P** su Windows, **⌘+P** su Mac.

Il pulsante  carica un [elenco di preset](#) (file **.watercolor**).

Il pulsante  salva i [preset utente](#) in un file con estensione **.watercolor**.

Il pulsante  (solo nella versione standalone) apre la finestra di dialogo **Elaborazione batch** per elaborare automaticamente un gruppo di foto.

Il pulsante  carica le [linee guida](#) precedentemente salvate (file **.direction**).

Il pulsante  salva le [linee guida](#) in un file con estensione **.direction**.

Il pulsante  /  mostra/nasconde le linee guida create con lo strumento **Direzione traccia**.

Il pulsante  cancella l'ultima operazione eseguita (con gli strumenti). È possibile cancellare più operazioni consecutivamente. Tasti rapidi **Ctrl+Z** su Windows, **⌘+Z** su Mac.

Il pulsante  ripristina l'ultima operazione cancellata. È possibile ripristinare più operazioni consecutivamente. Tasti rapidi **Ctrl+Y** su Windows, **⌘+Y** su Mac.

Il pulsante  avvia il processo di elaborazione dell'immagine con le impostazioni correnti. Il risultato sarà visualizzato nella scheda **Dopo**.

- Il pulsante  (solo nella versione plugin) consente di chiudere la finestra del plugin ed applicare il risultato nell'editor di foto.
- Il pulsante  mostra le informazioni sul programma, sulla licenza e sulla versione.
- Il pulsante  apre i file d' **Aiuto** del programma. Tasto rapido **F1**.
- Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Preferenze** che permette di modificare le impostazioni del programma.
- Il pulsante  apre una finestra che mostra le ultime notizie su Watercolor.

Alla sinistra della Finestra immagine c'è la **Barra degli strumenti** che mostra attrezzi differenti a seconda della scheda: **Prima** o **Dopo**.

Strumenti di pre-elaborazione (nella scheda **Prima**):

- Il pulsante  attiva/disattiva la **Finestra di anteprima**. Lo strumento è utilissimo per mostrare rapidamente il risultato ed analizzare le diverse zone dell'immagine.
- Il pulsante  (solo nella versione standalone) attiva lo strumento **Taglierina** che consente di ritagliare aree indesiderate dell'immagine.
- Il pulsante  attiva lo strumento **Direzione traccia** che serve a definire le linee guida, successivamente il programma convertirà l'immagine in un dipinto indirizzando le pennellate a seguire le linee guida tracciate (solo nello stile **Acquerello classico** per le licenze **Home Deluxe e Business**).
- Il pulsante  attiva lo strumento **Gomma** che permette di cancellare o modificare le linee guida create con lo strumento **Direzione traccia**.

Strumenti di ulteriore elaborazione (nella scheda **Dopo**, per le licenze **Home Deluxe e Business**):

- Il pulsante  attiva lo strumento **Sbavatura** che permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura.
- Il pulsante  attiva lo strumento **Sfocatura**. Questo pennello applica un effetto di sfocatura riducendo il contrasto dei colori tra i pixel adiacenti.
- Il pulsante  attiva lo strumento **Pennello storia** che ripristina l'immagine allo stato originale.
- Il pulsante  attiva lo strumento **Pennello acquerello** che consente di disegnare le linee traslucide e luminose con la tecnica acquerello.

Strumenti supplementari:

- Il pulsante  attiva lo strumento **Mano** che permette di scorrere l'immagine nella finestra qualora l'intera immagine abbia una dimensione non adatta ad essa. Per spostare l'immagine selezionare lo strumento, posizionare il cursore all'interno della foto, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, spostare l'immagine nella finestra. Facendo doppio clic sull'icona  adatta l'immagine alla finestra.
- Il pulsante  attiva lo strumento **Zoom** che permette di scalare l'immagine. Per aumentare la scala dell'immagine fare clic con il tasto sinistro del mouse sull'immagine. Per ridurla usare il tasto sinistro del mouse + **Alt**. Premere **Z** per accedere rapidamente a questo strumento. Facendo doppio clic sull'icona  mostra l'immagine nelle dimensioni reali, impostando la scala al 100%.

Navigare e scalare l'immagine usando la finestra **Navigator**.

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



Finestra Navigatore

Per far scorrere l'immagine nella **Finestra immagine** premere la barra spaziatrice sulla tastiera e trascinare l'immagine premendo il tasto sinistro di mouse, il cursore si trasformerà in una mano. Oppure utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine su/giù; mantenendo il tasto **Ctrl** su Windows o **⌘** su Mac premuto, utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine a destra/sinistra; mentre per ridurre/ingrandire l'immagine premete il tasto **Alt** su Windows, **Opzione** su Mac utilizzando sempre la rotella del mouse.

Per scalare l'immagine usare il cursore. Spostando il cursore verso destra, la scala dell'immagine aumenta. Spostando il cursore verso sinistra, la scala dell'immagine si riduce.

È possibile cambiare la scala dell'immagine anche immettendo un nuovo coefficiente nel campo della scala.

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

Sotto il **Navigatore** c'è il **Pannello impostazioni** dove è possibile scegliere lo stile di pittura (**Acquerello classico** o **Acquerello contorno**) ed i **Preset**, oltre a modificare i parametri nelle schede:

- **Pittura:** Qui è possibile regolare i parametri dell'effetto acquerello a seconda dello stile scelto: **Acquerello classico/contorno**.
- **Arte astratta:** Creare opere d'arte colorate con forme stravaganti e fantastiche.
- **Decorazione (Testo/Tela/Cornice):** Si può aggiungere un testo, un logo o una filigrana a un'immagine, scegliere la trama di una tela ed applicare una cornice.

Sotto i parametri, per impostazione predefinita, è possibile vedere alcuni **Suggerimenti**: una breve descrizione del parametro/pulsante quando il cursore passa sopra uno di essi. È possibile modificare la posizione di questo campo oppure nascondere nelle **Preferenze** del programma.

COME USARE IL PROGRAMMA

AKVIS Watercolor trasforma le fotografie in dipinti ad acquerello. Il software funziona come applicazione *standalone* (indipendente) e come *plugin* per i più diffusi programmi di grafica.

Per creare un dipinto ad acquerello dalla foto attenersi alle seguenti istruzioni:

Passaggio 1. Aprire un'immagine.

- Se si lavora con il programma standalone:

La finestra di dialogo **Seleziona file per l'apertura** si apre facendo doppio clic sull'area di lavoro vuota del programma o cliccando sull'icona . Tasti rapidi **Ctrl+O** su Windows, **⌘+O** su Mac. È possibile anche trascinare l'immagine scelta direttamente nell'area di lavoro del software.

Il programma standalone supporta i file in formato **JPEG, RAW, PNG, BMP, WEBP** e **TIFF**.

- Se si lavora con il plugin:

Aprire un'immagine nell'editor di grafica selezionando il comando **File -> Apri**.

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

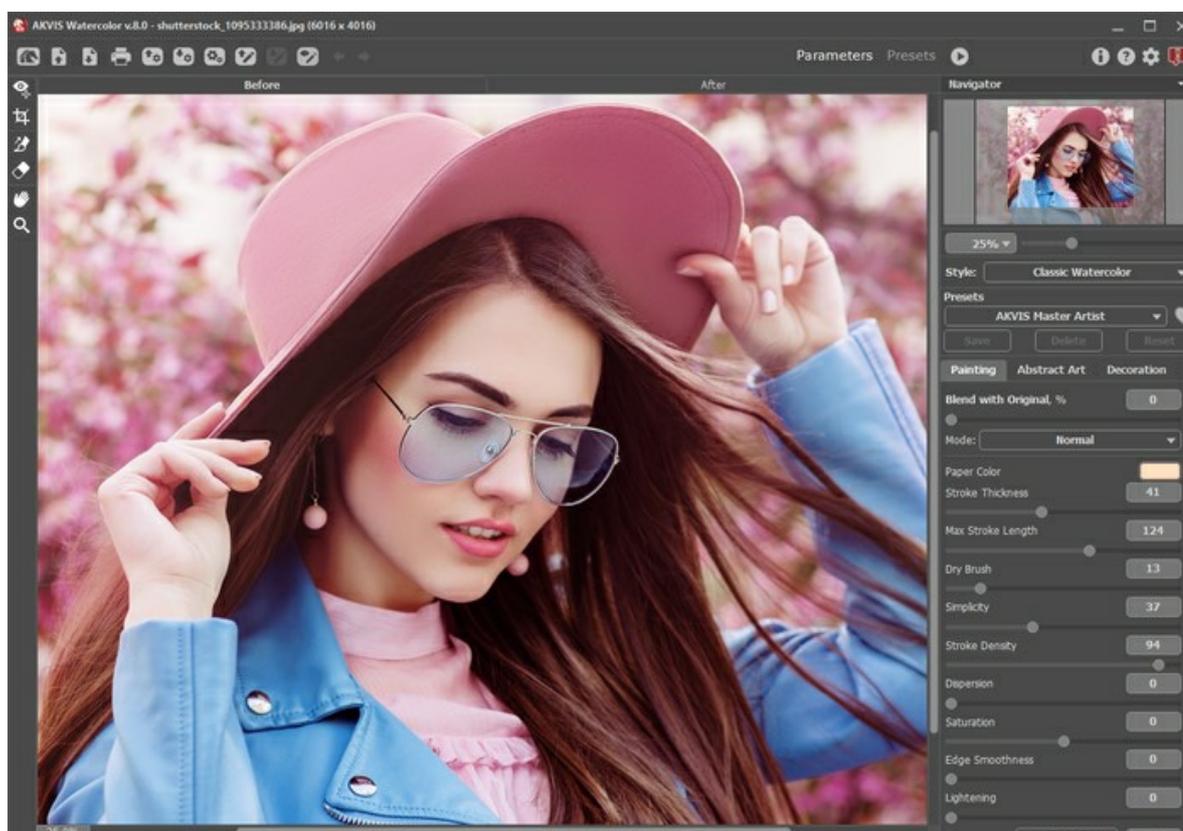
In **AliveColors**: Effetti -> AKVIS -> Watercolor;

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

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

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

L'area di lavoro del programma verrà predisposta secondo la modalità dell'interfaccia selezionata: **Parametri** o **Preset**.



Finestra di AKVIS Watercolor

Passaggio 2. Nella versione standalone, prima dell'applicazione dell'effetto è possibile ritagliare aree indesiderate e migliorare la composizione dell'immagine con lo strumento **Taglierina** . Se si utilizza il plugin, è possibile realizzarlo nell'editor di grafica.



Taglierina

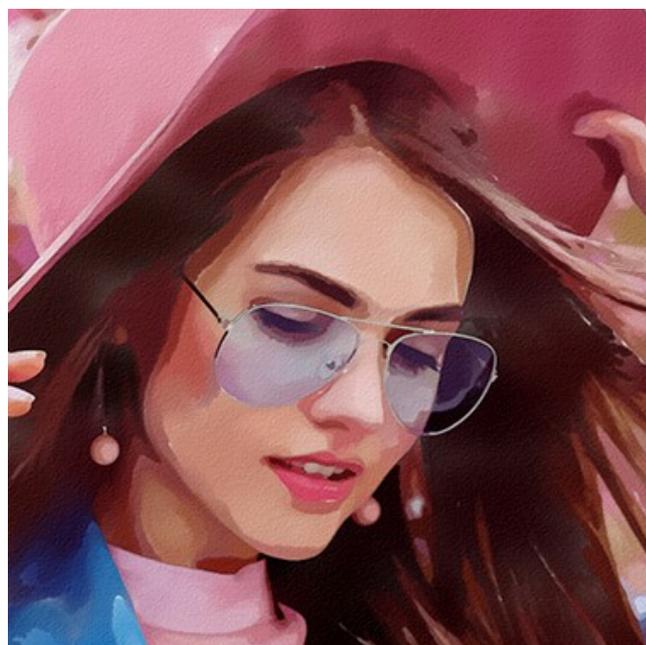
Passaggio 3. Nel Pannello impostazioni selezionare uno stile di pittura ad acquerello: **Acquerello classico** o **Acquerello contorno**.

Lo stile **Acquerello classico** consente di creare opere d'arte nella tecnica acquerello con colori trasparenti. A causa della varietà delle impostazioni è possibile imitare varie tecniche di pittura.

Lo stile **Acquerello contorno** imita un metodo misto di pittura, molto vicino alla tecnica dell'acquerello "secco su bagnato", con una combinazione di vernici e matite ad acquerello.



Acquerello classico

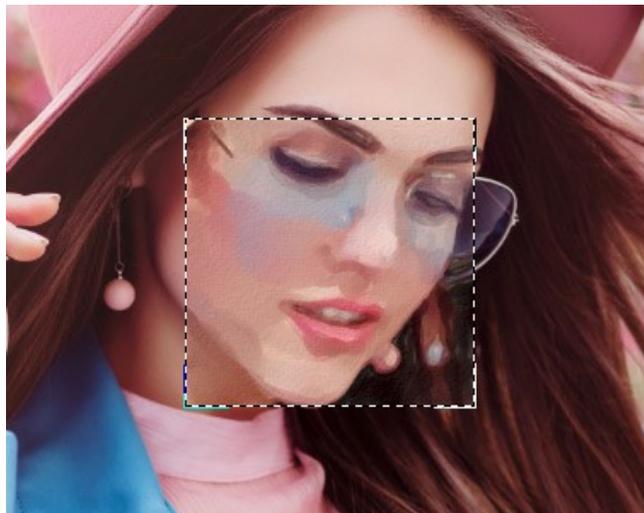


Acquerello contorno

Nella scheda **Pittura** regolare i parametri dello stile acquerello selezionato.

Inoltre, è possibile usare la scheda **Arte astratta** per modificare le forme e i colori degli oggetti, dando loro un aspetto originale e fantasioso. Questa funzione è disponibile solo per le licenze **Home Deluxe** e **Business**.

Il risultato sarà visualizzato nell'area di **Anteprima rapida**.



Finestra di anteprima

Suggerimento: È possibile utilizzare uno dei **Preset** pronti all'uso.

Passaggio 4. Premere il pulsante  per convertire la foto originale in un dipinto con le impostazioni selezionate. Il pulsante **Stop**, sulla la barra di avanzamento, interrompe il processo di elaborazione.

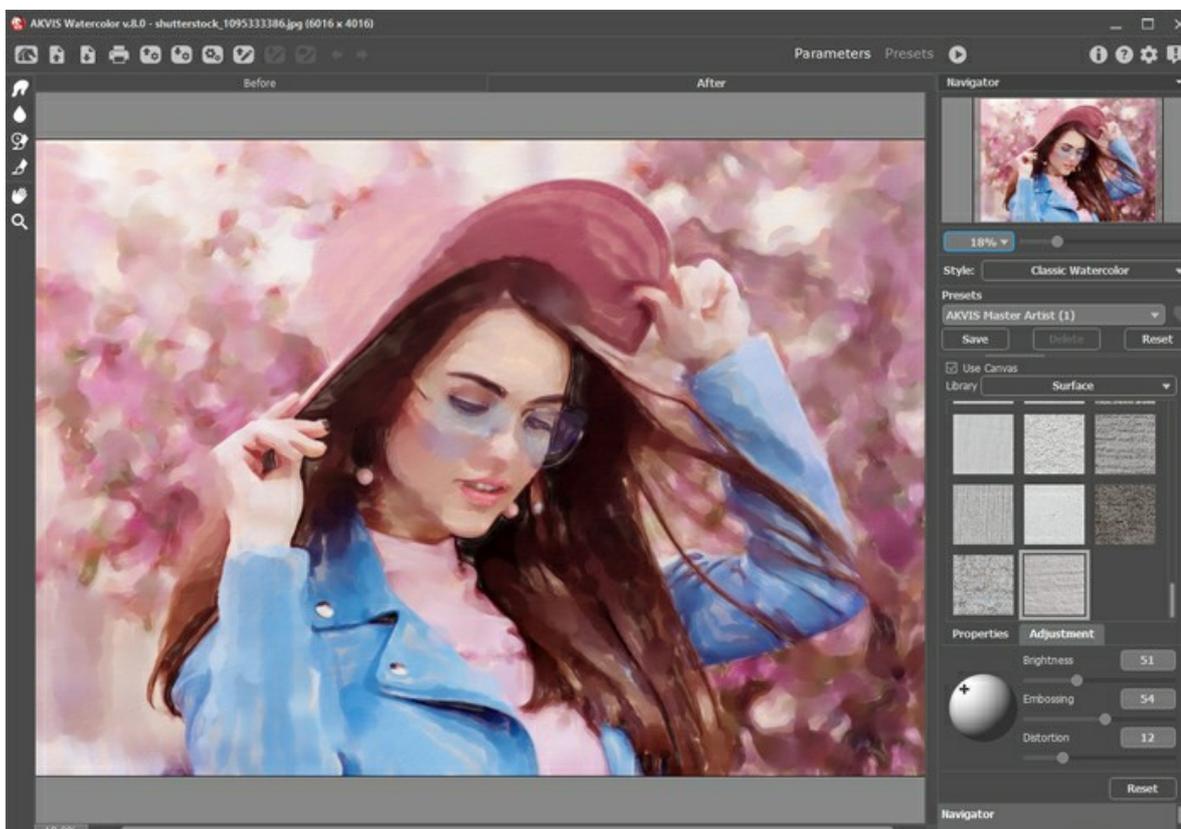
Passaggio 5. Nello stile **Acquerello classico**, per le licenze avanzate (**Home Deluxe/Business**) è possibile migliorare il risultato della conversione automatica usando lo strumento **Direzione traccia**  che consente di cambiare la direzione delle pennellate.

Disegnare le linee guida e cliccare su  per elaborare nuovamente l'immagine.

Distribuzione automatica
delle pennellateTrasformazione della direzione
delle pennellate

Passaggio 6. Per rendere il dipinto ancora più realistico ed impressionante è possibile utilizzare le opzioni di **Decorazione**: **Tela**, **Cornice** e **Testo**.

Suggerimento: L'ordine d'applicazione degli effetti decorativi dipende dalla posizione delle schede. Trascinare le schede per modificare l'ordine a piacimento.



Pittura ad acquerello su tela

Passaggio 7. Se le nuove impostazioni sono interessanti si possono [salvare come preset](#) per usarle successivamente. Digitare il nome nel campo **Preset** e premere il pulsante **Salva**. Un nuovo preset sarà disponibile in tutte le schede e conterrà le impostazioni complessive.

Fare clic sull'icona a forma di cuore vicino al campo del nome del preset per aggiungere il preset ai **Preferiti** o per rimuoverlo da questo gruppo di preset.

[Ulteriori informazioni sui preset di Watercolor.](#)

Passaggio 8. È possibile compiere gli ultimi ritocchi al dipinto ad acquerello usando gli [strumenti di ulteriore elaborazione](#)    , disponibili per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#) nella scheda **Dopo**.

Attenzione! Utilizzare questi strumenti esclusivamente nella fase finale. Se si apportano cambiamenti eseguendo poi una nuova elaborazione , le modifiche attuate con questi pennelli andranno perse!

Passaggio 9. Nella versione standalone [stampare](#) il dipinto ad acquerello con il pulsante . Nella versione plugin utilizzare le opzioni di stampa nell'editor grafico.

Passaggio 10. Salvare l'immagine elaborata.

- Se si lavora con il programma standalone:

Fare clic su . Tasti rapidi **Ctrl+S** su Windows, **⌘+S** su Mac. Inserire un nome per il file in **Salva con nome**, scegliere il formato (**TIFF**, **BMP**, **JPEG**, **WEBP** o **PNG**) ed indicare la cartella di destinazione.

- Se si lavora con il plugin:

Premere il pulsante  per applicare il risultato e chiudere la finestra. Il plugin **AKVIS Watercolor** verrà chiuso e l'immagine elaborata sarà visualizzata nell'area di lavoro dell'editor di grafica.

Nel programma di grafica richiamare **Salva con nome** usando il comando **File -> Salva con nome**, inserire un nome per il file, scegliere il formato ed indicare la cartella di destinazione.



Dipinto ad acquerello dalla foto

EFFETTO PITTURA AD ACQUERELLO

AKVIS Watercolor trasforma le foto in luminosi e straordinari dipinti ad acquerello. Il programma consente di creare un capolavoro con pochi clic del mouse.

È possibile selezionare uno stile di pittura ad acquerello e regolare i parametri dell'effetto nel *Pannello impostazioni*, nella scheda **Pittura**.

Il programma include due stili di conversione da foto a pittura: **Acquerello classico** e **Acquerello contorno**. Ogni stile viene fornito con un'ampia gamma di preset pronti all'uso.

Lo stile **Acquerello classico** consente di creare opere d'arte nella tecnica acquerello con colori trasparenti. A causa della varietà delle impostazioni il programma può imitare varie tecniche di pittura.

Lo stile **Acquerello contorno** imita un metodo misto di pittura, molto vicino alla tecnica dell'acquerello "secco su bagnato". Aggiunge linee sottili al dipinto per enfatizzare il bordo degli oggetti, in più consente di simulare una combinazione di vernici e matite ad acquerello. I colori, in tali disegni, sono più vivaci e meno sfocati, il risultato potrebbe sembrare un guazzo o un poster.

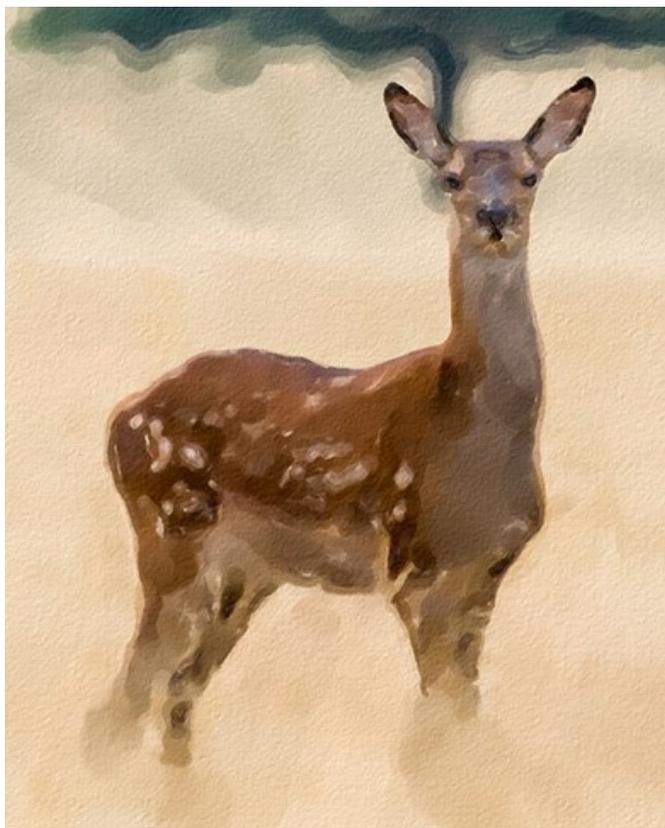
Sperimenta con ogni effetto e scegli il migliore per la tua immagine.



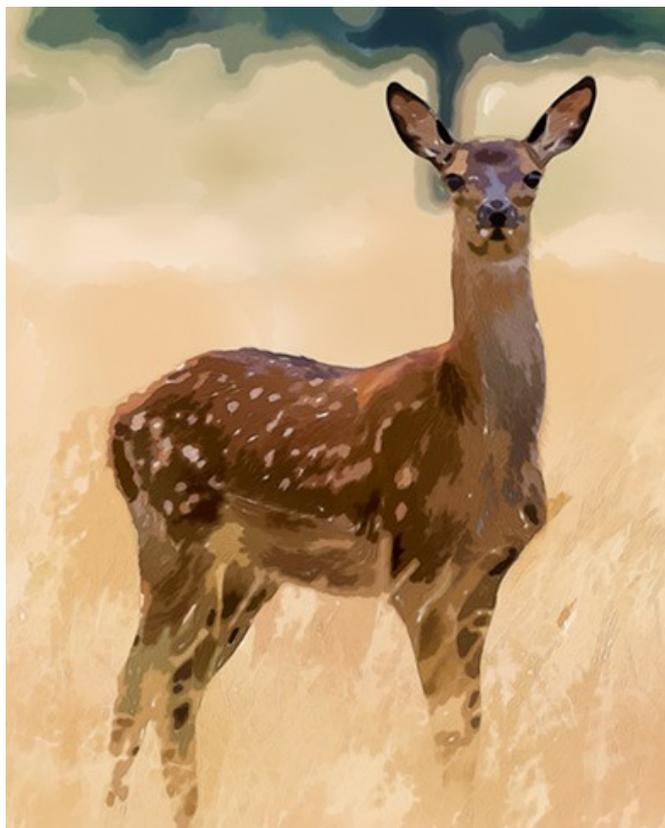
Acquerello classico



Acquerello contorno



Acquerello classico



Acquerello contorno

Nota: Lo stile **Acquerello classico** include lo strumento **Direzione traccia**  che aiuta a cambiare la direzione delle pennellate generate con il programma. Gli altri strumenti sono disponibili per entrambi gli stili.

ACQUERELLO CLASSICO

Nel programma lo stile **Acquerello classico** crea opere d'arte nella tecnica acquerello con colori trasparenti. A causa della varietà delle impostazioni il programma può imitare varie tecniche di pittura.



Pittura ad acquerello da una foto
(Acquerello classico)

Parametri dell'effetto:

Miscela con l'originale (0-100). L'effetto può essere unito con l'immagine originale modificando la trasparenza del risultato. Con un valore = 0 non avviene alcuna fusione. Maggiore è il parametro, più i colori originali si mescolano al risultato.



Miscela con l'originale = 0



Miscela con l'originale = 50

Nell'elenco a discesa **Metodo** è possibile impostare il metodo di fusione.



Normale



Brucciatura lineare

Colore carta. È possibile cambiare il colore della carta. Fare doppio clic sul rettangolo colorato per richiamare la finestra di dialogo *Seleziona colore*.



Carta bianca

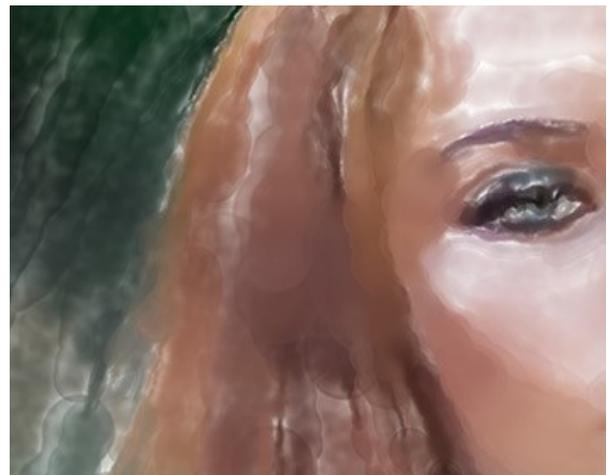


Carta rosa

Spessore traccia (0-100). Il parametro definisce la larghezza della traccia.



Spessore traccia = 10



Spessore traccia = 40

Massima lunghezza traccia (1-100). Il parametro imposta la lunghezza massima della traccia.



Massima lunghezza traccia = 40



Massima lunghezza traccia = 160

Pennello asciutto (0-100). Aumentare il valore del parametro per simulare la tecnica pittorica *Pennello asciutto*. Riduce l'uniformità dei tratti e rivela la texture del pennello. Minore è il valore più fluidi appaiono i tratti.



Pennello asciutto = 15



Pennello asciutto = 85

Semplicità (1-100). Il parametro regola la semplificazione dell'immagine. Più alto è il valore maggiori dettagli vengono sfumati.



Semplicità = 5



Semplicità = 50

Densità traccia (0-100). Il parametro influisce sul numero dei tratti. I valori più bassi creano maggiori tratti trasparenti e luminosi.



Densità traccia = 20



Densità traccia = 80

Dispersione (0-100). Il parametro cambia in modo casuale la direzione e la larghezza dei tratti.



Dispersione = 10



Dispersione = 90

Saturazione (-100..100). Il parametro definisce l'intensità del colore delle pennellate.

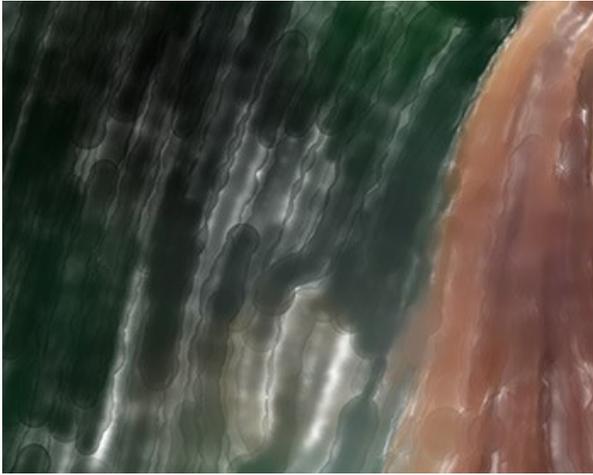


Saturazione = 10

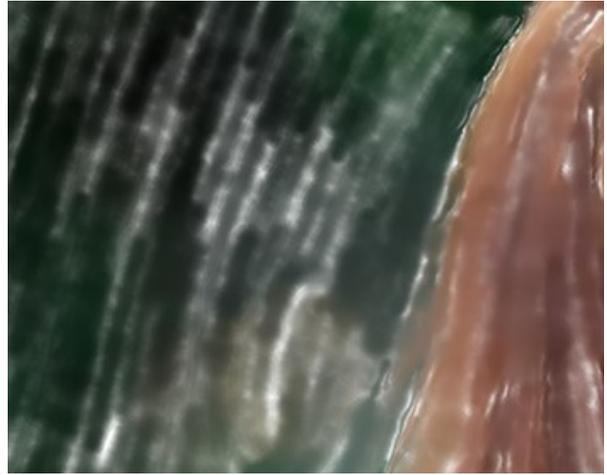


Saturazione = 90

Uniformità bordi (0-100). Il parametro imposta la sfumatura e l'attenuazione dei bordi dei tratti. I valori elevati imitano la tecnica "bagnato su bagnato" levigando le transizioni tra i tratti e creando bordi sfocati. A valori inferiori i bordi sono ruvidi e netti.

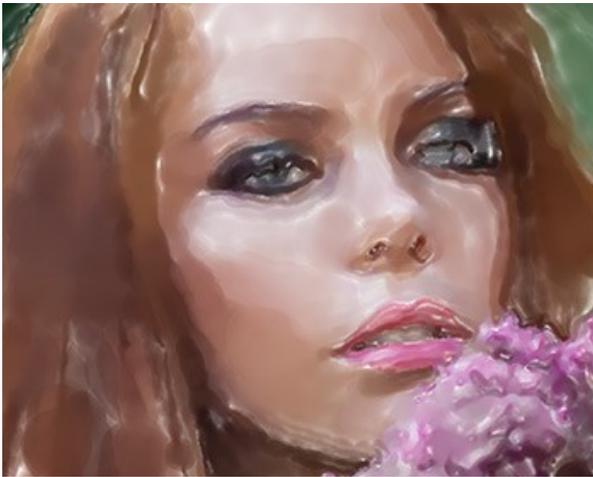


Uniformità bordi = 20



Uniformità bordi = 80

Schiarimento (0-100). Il parametro consente di schiarire l'immagine. È utile per foto scure, questo consente di restituire ai colori e luminosità e brillantezza.

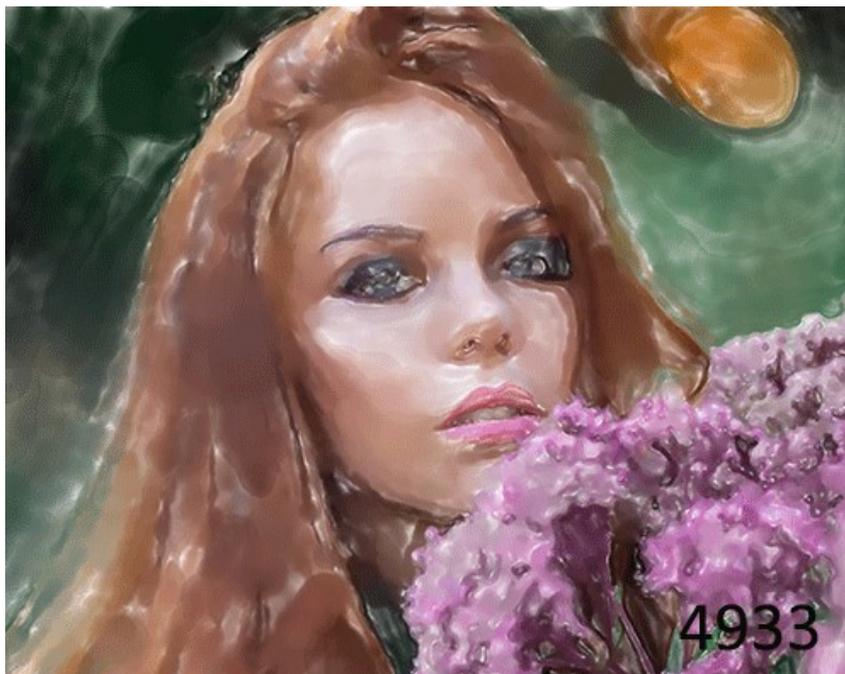


Senza schiarimento



Schiarimento = 70

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione delle pennellate. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione dei punti di colore.



Disposizione casuale delle pennellate

ACQUERELLO CONTORNO

Nel programma lo stile **Acquerello contorno** imita un metodo misto di pittura, molto vicino alla tecnica dell'acquerello "secco su bagnato". Aggiunge linee sottili al dipinto per enfatizzare il bordo degli oggetti, in più consente di simulare una combinazione di vernici e matite ad acquerello. I colori, in tali disegni, sono più vivaci e meno sfocati, il risultato potrebbe sembrare un guazzo o un poster.



Pittura ad acquerello da una foto
(Acquerello contorno)

Parametri dell'effetto:

Miscela con l'originale (0-100). L'effetto può essere unito con l'immagine originale modificando la trasparenza del risultato. Con un valore = 0 non avviene alcuna fusione. Maggiore è il parametro, più i colori originali si mescolano al risultato.



Miscela con l'originale = 0



Miscela con l'originale = 50

Nell'elenco a discesa **Metodo** è possibile impostare il metodo di fusione.



Normale



Bruciatura lineare

Gruppo **Immagine**:

Semplicità. La semplificazione dell'immagine. Più alto è il valore, più dettagli sfumano.



Semplicità = 0



Semplicità = 10

Uniformità. L'irregolarità, la fusione e la sfocatura delle aree dipinte.



Uniformità = 1



Uniformità = 80

Densità. La quantità delle pennellate e livelli di pittura.



Densità = 0



Densità = 70

Gruppo **Pennellate**:

Dimensione. La dimensione delle pennellate.



Dimensione = 1



Dimensione = 15

Luminosità (0-100). La quantità e l'intensità di vernice nelle pennellate. A valori bassi lo sfondo bianco si vede attraverso le vernici.

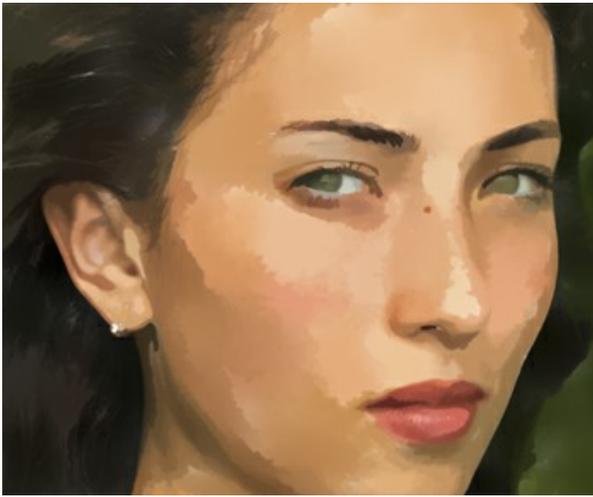


Luminosità = 10

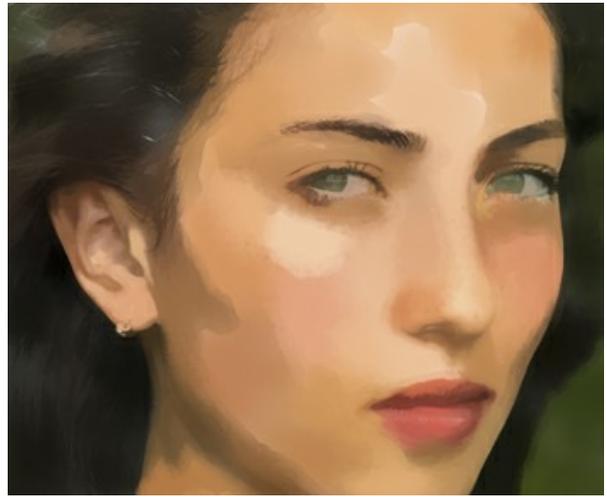


Luminosità = 60

Sfocatura. Il grado di diffusione e sbavatura delle pennellate.



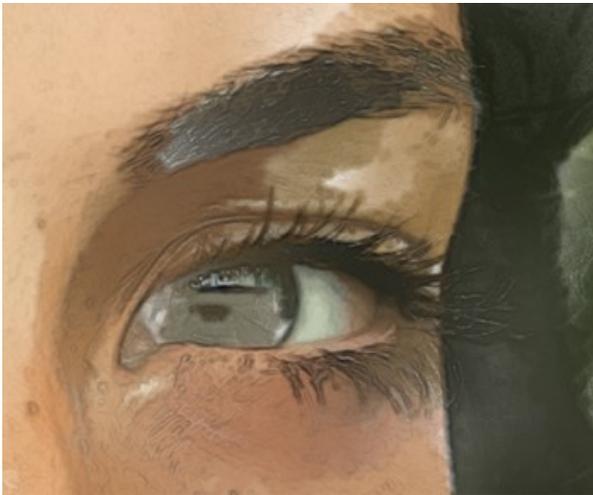
Sfocatura = 2



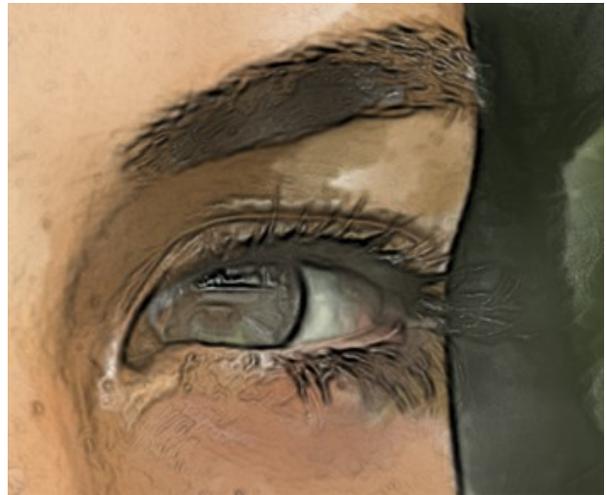
Sfocatura = 16

Gruppo **Contorni**:

Spessore. La grossezza dei contorni.

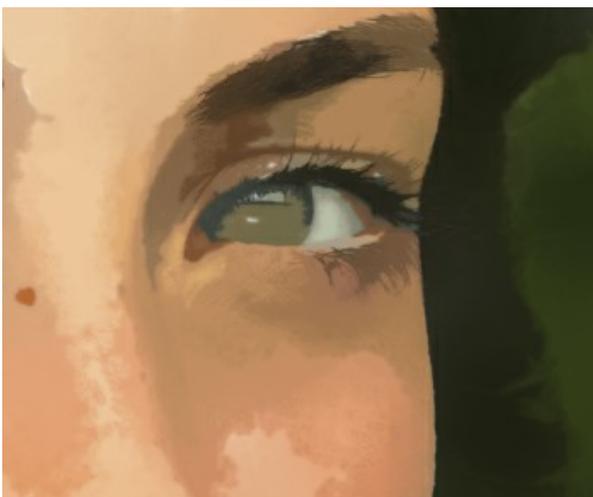


Spessore = 15

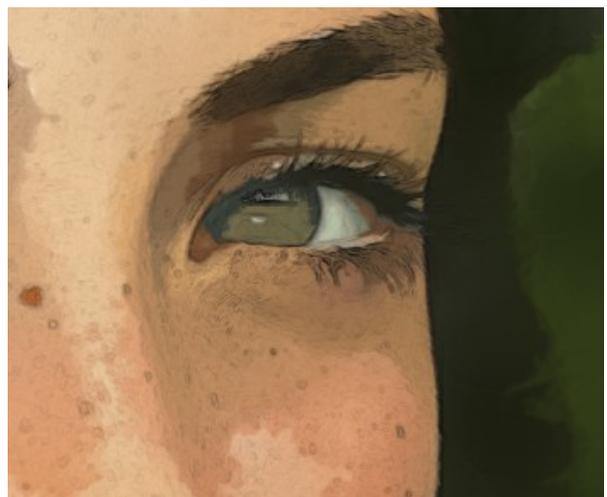


Spessore = 30

Sensibilità. L'intensità delle linee di contorno.



Sensibilità = 1



Sensibilità = 30

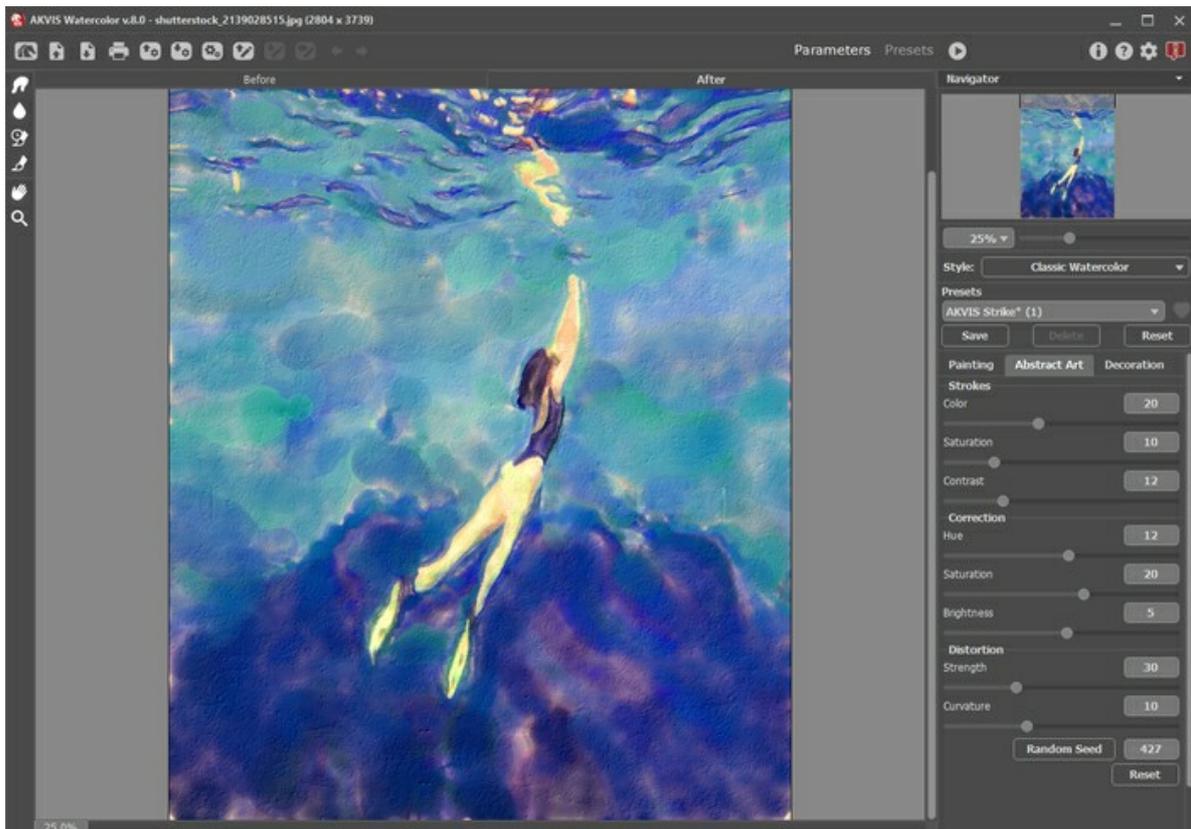
Inoltre, è possibile aggiungere effetti casuali alla distribuzione delle pennellate ad acquerello:

Effetti casuali (0-9999). Un elemento di casualità nella disposizione delle pennellate.

ARTE ASTRATTA

Nella scheda **Arte astratta** è possibile aggiungere accenti luminosi a un dipinto ad acquerello regolando la gamma tonale e sperimentando con forme degli oggetti.

Nota: È disponibile solo per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).



Scheda Arte astratta

Le impostazioni sono suddivise in tre gruppi: **Tratti**, **Correzione** e **Distorsione**, oltre a ciò c'è il parametro ausiliario **Effetti casuali**.

Gruppo **Tratti**. I parametri regolano i colori dei tratti dell'immagine risultante.

Colore (0-50). Maggiore è il valore, più tratti vengono ricolorati e numerosi colori appaiono nell'immagine.



Colore = 0

Colore = 40

Saturazione (0-50). Il parametro aumenta la luminosità dei tratti casuali.



Saturazione = 5

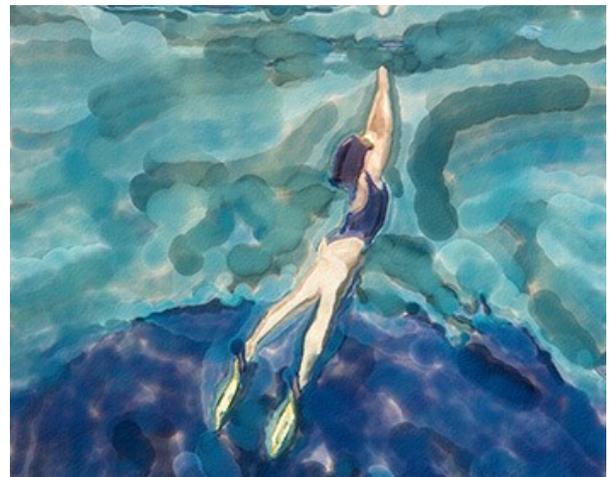


Saturazione = 50

Contrasto (0-50). Il parametro rende i tratti casuali più scuri/chiar.



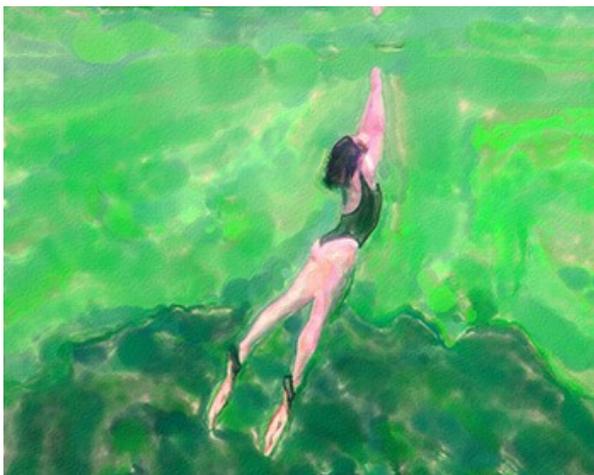
Contrasto = 10



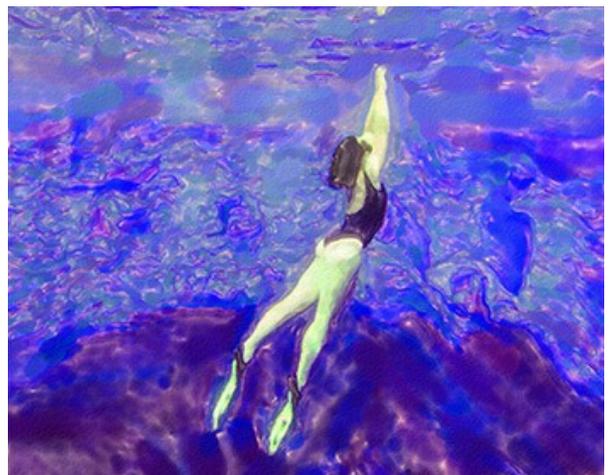
Contrasto = 50

Gruppo **Correzione.** I parametri cambiano il colore dell'immagine originale.

Tonalità (-180...180). Il parametro sposta tutti i colori con lo stesso valore di tonalità.



Tonalità = -50



Tonalità = 50

Saturazione (-100...100). Il parametro permette di tonificare l'immagine con colori più luminosi. Consente di modificare l'intensità dei colori: da toni di grigio neutro a colori vivaci.



Saturazione = -65

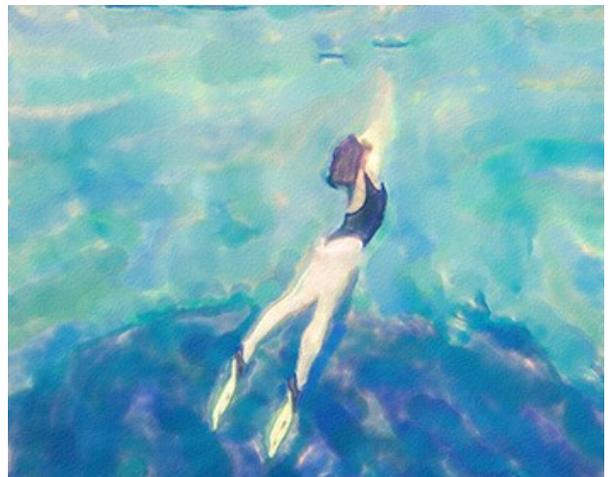


Saturazione = 65

Luminosità (-100...100). Il parametro gestisce la luminosanza dell'immagine. A valori alti l'immagine appare più luminosa, mentre a valori inferiori è più scura.



Luminosità = -50



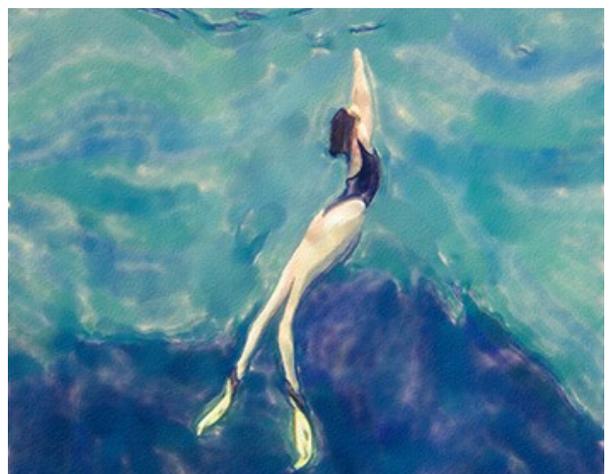
Luminosità = 50

Gruppo **Distorsione**. I parametri cambiano forme e proporzioni degli oggetti.

Forza (0-100). Il parametro regola l'intensità dello spostamento e allungamento degli oggetti nell'immagine. Con il valore di 0 non c'è distorsione.



Forza = 10



Forza = 50

Curvatura (2-25). Il parametro aumenta l'ondulazione dei contorni.



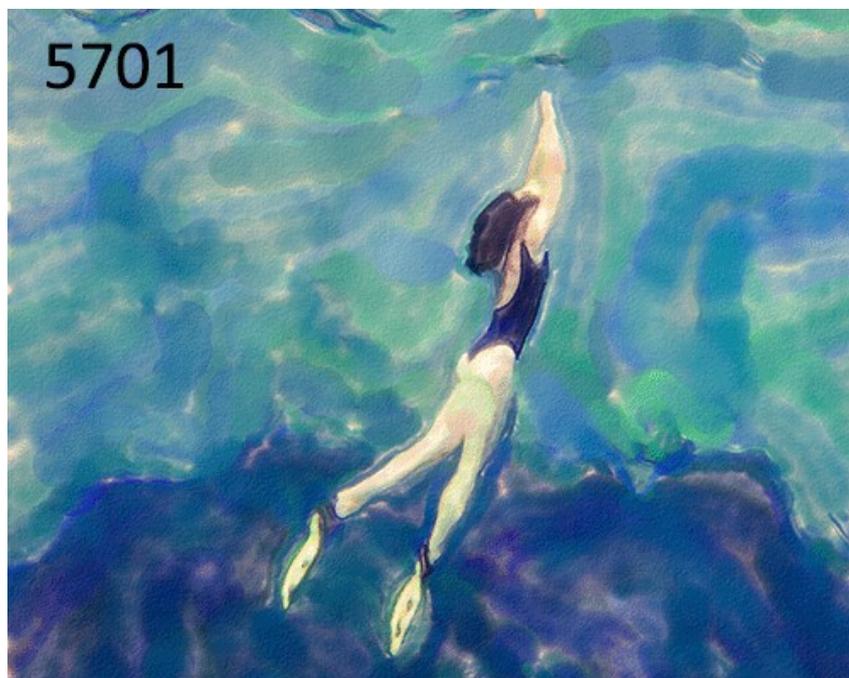
Curvature = 5



Curvature = 20

Inoltre, è possibile regolare questo parametro ausiliario:

Effetti casuali (1-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la deformazione di forme e combina i tratti in modo casuale.



Distorsioni casuali

STRUMENTI E LORO OPZIONI

In **AKVIS Watercolor** appaiono attrezzi differenti nella **Barra degli strumenti** a seconda della scheda attiva: **Prima** o **Dopo**.



Barra degli strumenti
nella scheda Prima



Barra degli strumenti
nella scheda Dopo

Gli strumenti del programma sono divisi in gruppi: strumenti di **pre-elaborazione** (disponibili nella scheda **Prima**), di **ulteriore elaborazione** (nella scheda **Dopo**) e **supplementari** (nelle schede **Prima** e **Dopo**).

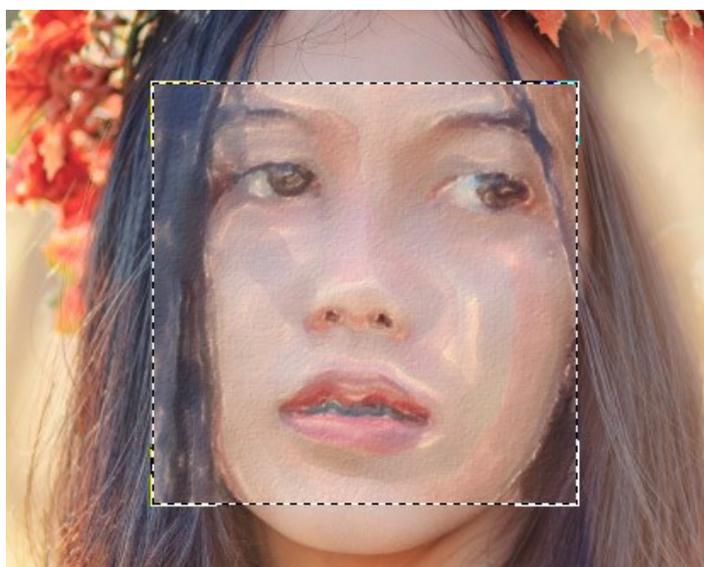
Suggerimento:

Utilizzare i pulsanti ← e → per annullare/ripristinare le operazioni fatte con gli strumenti      .

Strumenti di pre-elaborazione (nella scheda **Prima**):

Anteprima rapida  attiva/disattiva la finestra di anteprima. Lo strumento è utilissimo per mostrare rapidamente il risultato ed analizzare le diverse zone dell'immagine. La finestra di anteprima è un riquadro contornato da una linea tratteggiata ("formiche in marcia") che visualizza le modifiche apportate nelle schede **Pittura** e **Decorazioni**.

È possibile trascinare l'area di anteprima nella posizione desiderata con il tasto sinistro del mouse o con il doppio clic. Ogni volta che viene spostata il programma elabora automaticamente l'interno della zona. Per confrontare rapidamente l'immagine originale con il risultato dell'elaborazione è sufficiente cliccare sull'immagine.



Finestra di anteprima

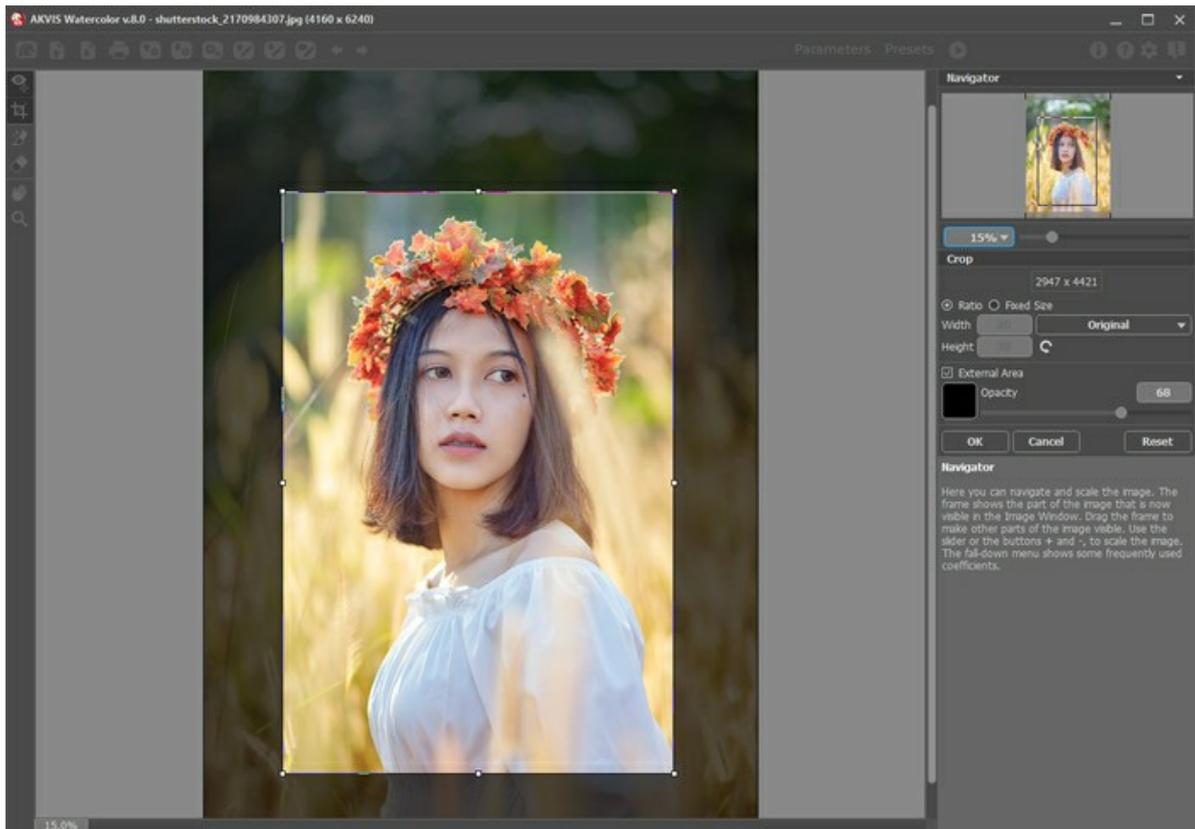
La dimensione della finestra di anteprima viene regolata nelle **preferenze** del programma .

Taglierina  (solo nella versione standalone) consente di ritagliare aree indesiderate dell'immagine. Lo strumento è utile quando si desidera migliorare la composizione dell'immagine, raddrizzarla, oppure trasformarla da orizzontale a verticale e viceversa.

Nota: Questo strumento viene applicato all'immagine originale! In primo luogo è necessario utilizzare tale strumento, quindi applicare l'effetto acquerello.

È possibile modificare la dimensione dell'area da tagliare trascinando i lati e gli angoli della cornice.

Per applicare il risultato e rimuovere le parti esterne premere il pulsante **OK** o utilizzare il tasto **Invio** (**Enter**). Per annullare l'operazione cliccare **Annulla** o il tasto **Esc**. Per ripristinare l'area originale mantenendo lo strumento attivo, premere **Ripristina**.



Taglierina

Regolare le impostazioni di ritaglio:

Scegliere la dimensione del rettangolo di ritaglio dall'elenco a discesa **Rapporto** o inserire il proprio rapporto delle proporzioni.

Se la casella di controllo **Area esterna** è attiva, è possibile modificare il colore e l'opacità delle parti esterne.

Direzione traccia  consente di definire la direzione delle pennellate. Questa tecnica permette di raggiungere veramente realistici dipinti, creando, dove è necessario, pennellate che seguono le forme dei capelli, il contorno del viso e delle ombre, delle nuvole e degli alberi, modelli e texture che vanno nella giusta direzione.

Nota: Questa funzione è disponibile solo nello stile **Acquerello classico** per le licenze avanzate (**Home Deluxe, Business**).

Tracciare con la matita le *linee guida* lungo le quali vengono disegnati i tratti del pennello. Le modifiche sono visualizzate nella finestra di anteprima. Per elaborare l'immagine nuovamente cliccare sul pulsante .



Pennellate automatiche



Linee guida



Direzione modificata

Suggerimento: È possibile **salvare**  e **caricare**  le linee guida create con questo strumento. Quando si caricano le linee, esse vengono adattate alla dimensione dell'immagine.

Gomma  consente di modificare e cancellare le linee guida create con lo strumento **Direzione traccia** . La dimensione della gomma può essere regolata nella finestra flutuante, visualizzata con un clic del tasto destro del mouse sull'immagine.

Strumenti di ulteriore elaborazione (nella scheda **Dopo**, per Deluxe/Business):

Attenzione! Gli strumenti , , ,  sono attivi solo nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze **Home Deluxe e Business**. Utilizzare questi pennelli **nella fase finale**. Se si apportano cambiamenti, effettuando poi una nuova elaborazione cliccando su , le modifiche eseguite con questi strumenti andranno perse!

I parametri degli strumenti vengono mostrati in una finestra flutuante dopo un clic sull'immagine col tasto dx del mouse.

Sbavatura  permette di miscelare i colori nell'immagine ed eliminare le irregolarità.

I parametri dello strumento:

Dimensione (1-300). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento.

Durezza (0-100). Modifica il grado di sfumatura dei bordi esterni dello strumento. Maggiore è il valore più la linea di sbavatura è grossa e più evidenti e netti sono i bordi.

Forza (1-100). Regola l'estensione della sbavatura dei colori in un tratto. Maggiore è il valore, più sbavato è il colore.



Effetto pittura ad acquerello



Uso della Sbavatura

Sfocatura  applica un effetto di sfocatura riducendo il contrasto dei colori tra i pixel adiacenti.

I parametri dello strumento:

Dimensione (1-200). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento.

Durezza (0-100). Modifica il grado di sfumatura dei bordi esterni dello strumento. Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi.

Raggio (0.1-10.0). Maggiore è il valore, più forte è l'effetto sfocatura.



Effetto pittura ad acquerello



Uso lo strumento Sfocatura

Pennello storia  consente di modificare l'intensità dell'effetto applicato, permettendo la sua dissolvenza, fino a ripristinare l'immagine allo stato originale. È possibile scegliere la modalità dello strumento: ripristinare tutte le modifiche o solo i pennelli, mantenendo l'effetto acquerello.

I parametri dello strumento:

Ripristina originale. Se la casella è selezionata, lo strumento consente di attenuare l'effetto pittura ad acquerello ed il risultato dei pennelli di ulteriore elaborazione. Se la casella è disabilitata, lo strumento modifica solo questi pennelli ma non influisce sull'effetto acquerello.

Dimensione (1-1000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello.

Durezza (0-100). Il grado di sfumatura dello strumento pennello. 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.

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



Effetto acquerello



Pennello storia

Pennello acquerello  consente di disegnare le linee traslucide e luminose con la tecnica acquerello.

Dimensione (5-1000). Imposta la larghezza massima della linea disegnata dallo strumento.

Durezza (0-100). Regola il grado di sfumatura/durezza del bordo esterno dello strumento. Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi.



Durezza = 10

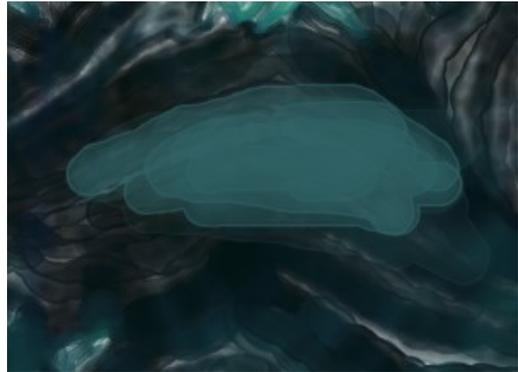


Durezza = 90

Forza (1-100). Modifica l'opacità delle pennellate.

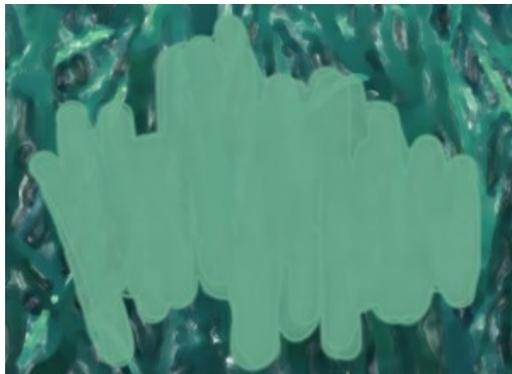


Forza = 35

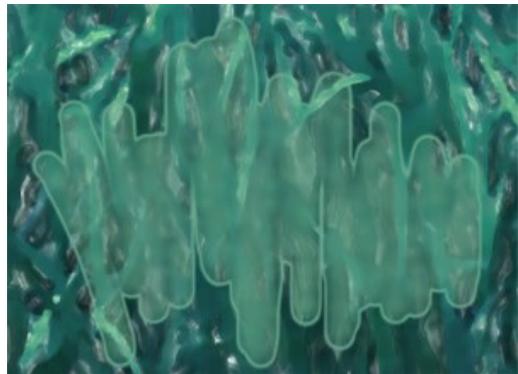


Forza = 90

Umidità (0-100). Gestisce la quantità di acqua in un tratto. Maggiore è il valore più trasparente è la parte interna della pennellata e maggiormente visibili diventano i bordi.



Umidità = 35



Umidità = 85

Colore. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse su questo quadrato per attivare lo strumento **Contagocce** che consente di prelevare un colore dall'immagine. Tasto rapido **I**.

Attorno alla punta del contagocce, sull'immagine, appare un cerchio composto da celle con sfumature adiacenti al colore isolato:



Contagocce

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.

Il cerchio colorato permette di scegliere la tonalità con maggior precisione. Se è problematico afferrare una certa gradazione, si può selezionare quella desiderata sul cerchio con il tasto **Ctrl**.

Inoltre, con un doppio clic sul quadrato è possibile scegliere una colorazione dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

Strumenti supplementari (disponibili su entrambe le schede, per tutte le licenze):

Mano  permette di scorrere l'immagine nella finestra qualora l'intera immagine abbia una dimensione non adatta ad essa. 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. Tasto rapido **H**.

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

Zoom  permette di scalare l'immagine. Per aumentare la scala dell'immagine fare clic con il tasto sinistro del mouse sull'immagine. Per ridurla usare il tasto sinistro del mouse + **Alt**. Tasto rapido **Z**.

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

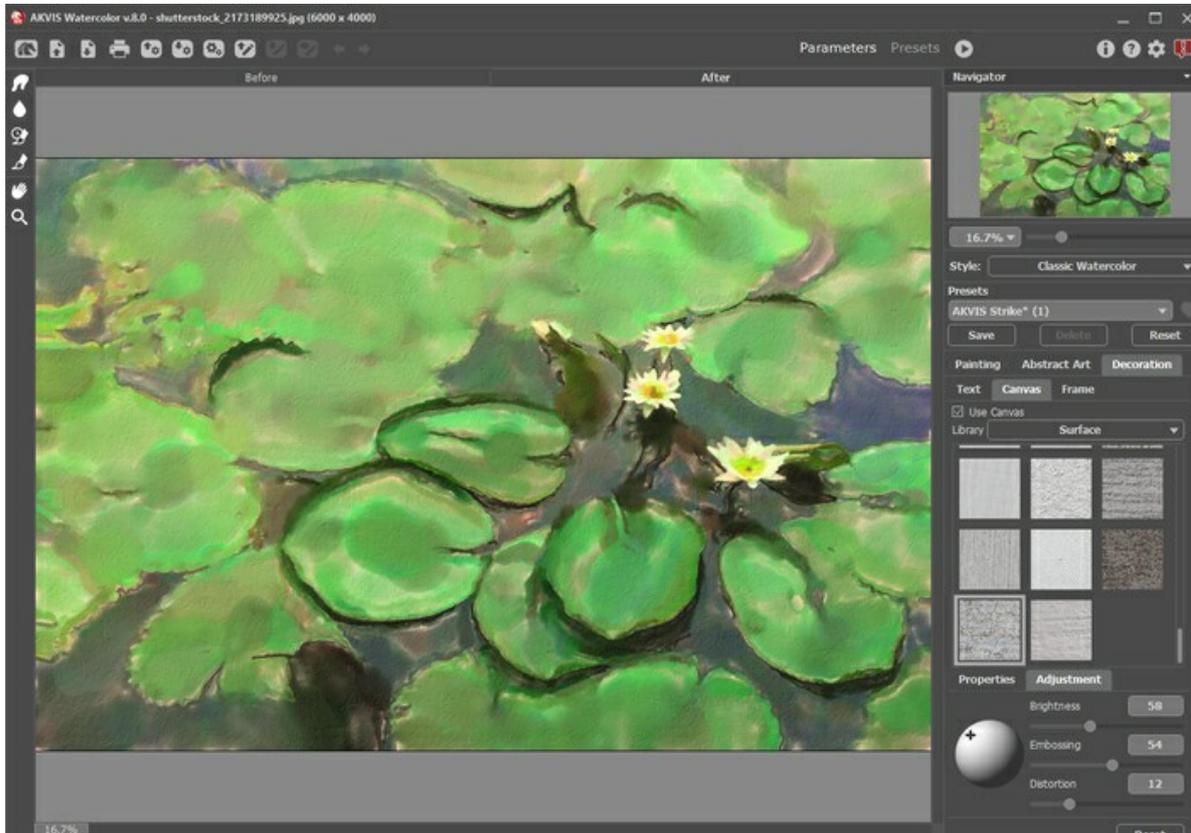
ACQUERELLO SU TELA

Per ottenere il vero e autentico effetto acquerello è particolarmente importante scegliere la superficie giusta. Generalmente gli artisti di questa tecnica utilizzano una carta ruvida. Con **AKVIS Watercolor** si può posizionare il dipinto su qualsiasi superficie come: carta vetrata, un pannello MDF, un muro di mattoni o altro.

Passare alla scheda **Tela** nella scheda **Decorazione** per scegliere e regolare una texture adeguata all'opera d'arte.

Suggerimento: È possibile trascinare le schede **Tela/Cornice/Testo** modificando a piacimento l'ordine di applicazione degli effetti decorativi.

Per impostazione predefinita i parametri della scheda sono disabilitati e l'immagine si presenta come se fosse disegnata su carta normale. Per attivare i parametri selezionare la casella **Usa tela**.



Acquerello su carta ruvida

Scegliere una texture dalla **Libreria** -> **Superfici** o caricare il proprio campione selezionando **Libreria** -> **Texture utente...**

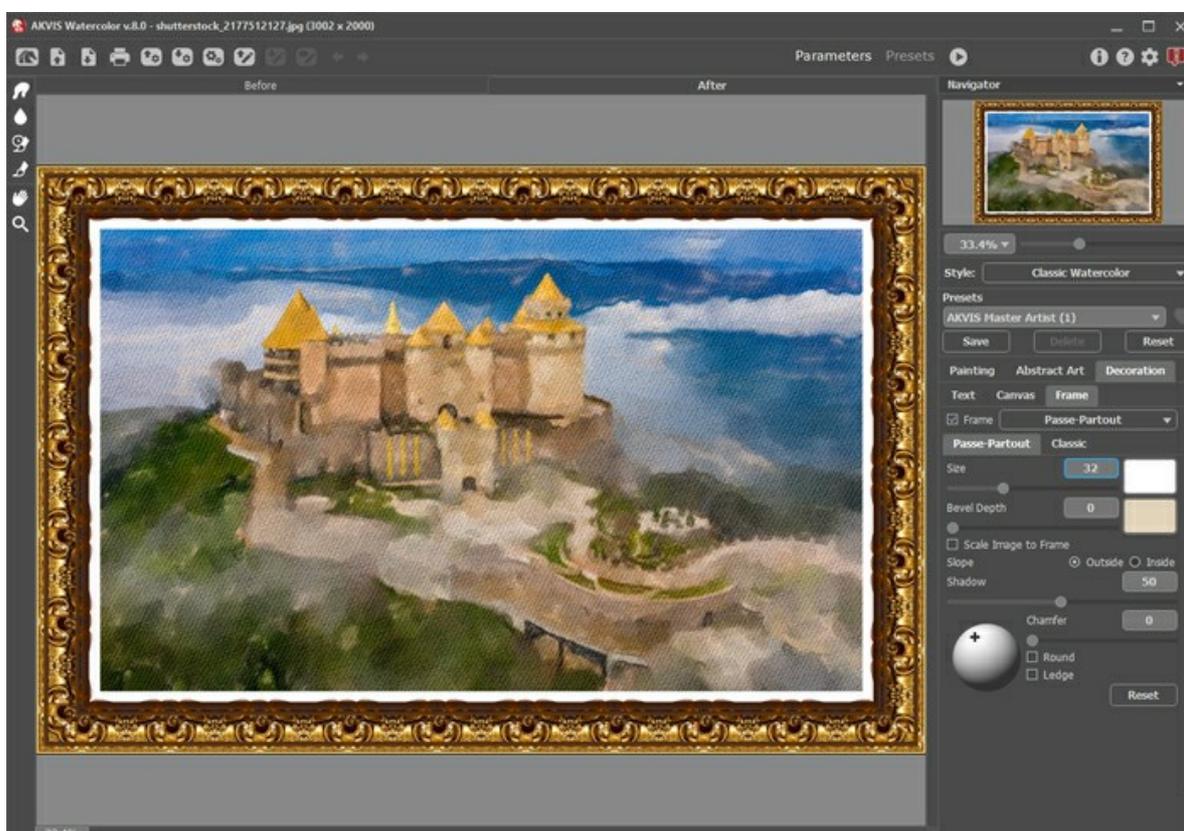
[Regolare le impostazioni di una tela.](#)

AGGIUNGERE UNA CORNICE A UN'IMMAGINE

In **AKVIS Watercolor** è possibile aggiungere una cornice a un dipinto per creare una vera opera d'arte.

Nella scheda **Decorazione** passare alla scheda **Cornice**, attivare la casella di controllo dello stesso titolo e scegliere lo stile e la texture della cornice.

Suggerimento: È possibile trascinare le schede **Tela/Cornice/Testo** modificando a piacimento l'ordine di applicazione degli effetti decorativi.



Pittura nella cornice

È possibile applicare queste cornici per decorare il dipinto:

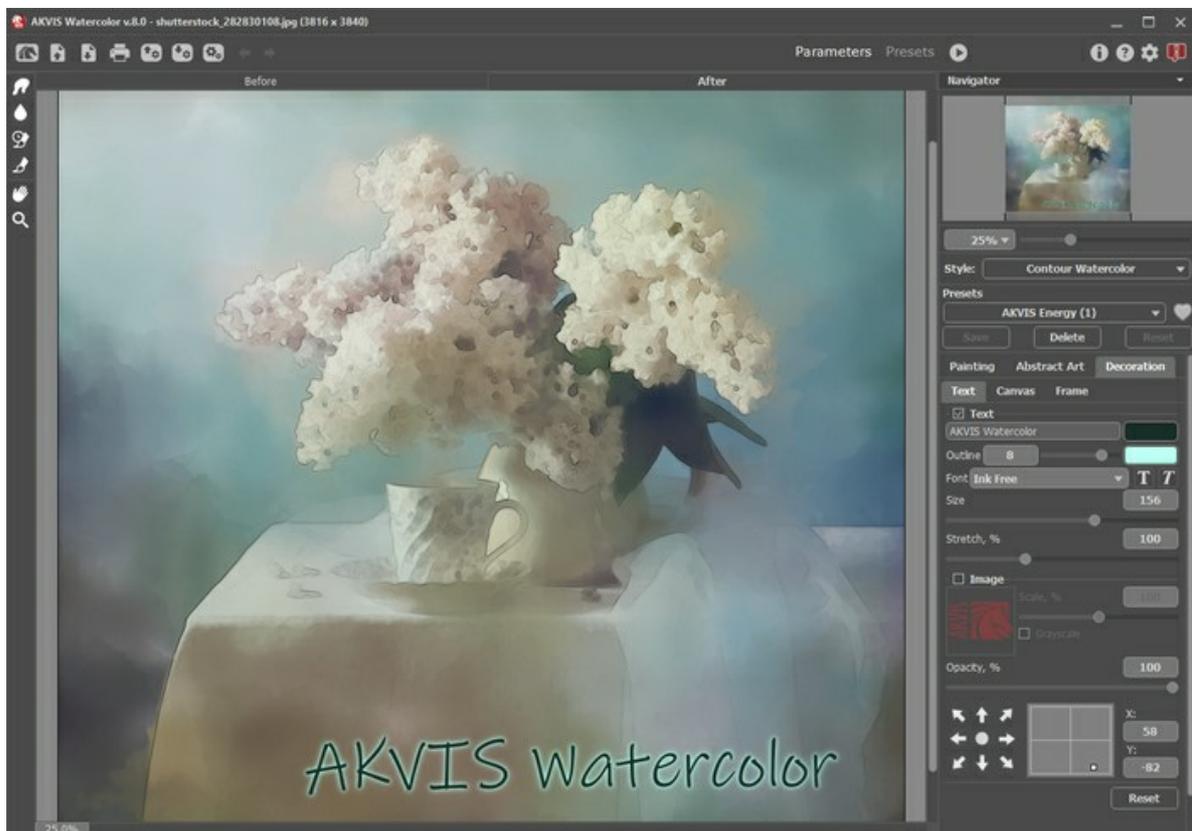
- **Cornice classica**
- **Motivo**
- **Striata**
- **Vignetta**
- **Passpartout**

TESTO SU PITTURA AD ACQUERELLO

AKVIS Watercolor consente non solo di creare un dipinto ad acquerello da una foto, ma anche di personalizzare l'opera d'arte con l'aggiunta della firma dell'autore, un titolo, un augurio o qualsiasi altra iscrizione.

Utilizzare la scheda **Testo** nella scheda **Decorazione** per aggiungere una dicitura al dipinto. Per impostazione predefinita, i parametri della scheda sono disabilitati; per far apparire la scritta sull'immagine è necessario selezionare una delle modalità: **Testo** o **Immagine**.

Suggerimento: È possibile trascinare le schede **Tela/Cornice/Testo** modificando a piacimento l'ordine di applicazione degli effetti decorativi.



Aggiungere un testo

È possibile aggiungere qualsiasi testo o immagine.

Regolare le impostazioni del testo/filigrana.

PRESET DELL'EFFETTO ACQUERELLO

AKVIS Watercolor include una serie di **preset** pronti all'uso che semplificano il lavoro con il programma e permettono di creare opere d'arte strepitose con la tecnica dell'acquerello.

Quando il cursore passa sopra uno dei preset, appare il risultato rapido nella piccola finestra sul lato sinistro della lista.



Un preset contiene le impostazioni per tutte le schede (**Pittura/Arte astratta/Decorazione**).

I preset AKVIS contrassegnate con * (ad esempio, *AKVIS Blossom**) utilizzano i parametri **Arte astratta** disponibili solo per le licenze Deluxe/Business. Nella versione Home questi effetti aggiuntivi non verranno applicati, tali preset verranno utilizzati solo con le impostazioni di **Pittura** e **Decorazione**.

Per salvare un preset, digitare il nome nel campo **Preset** e premere il pulsante **Salva**.

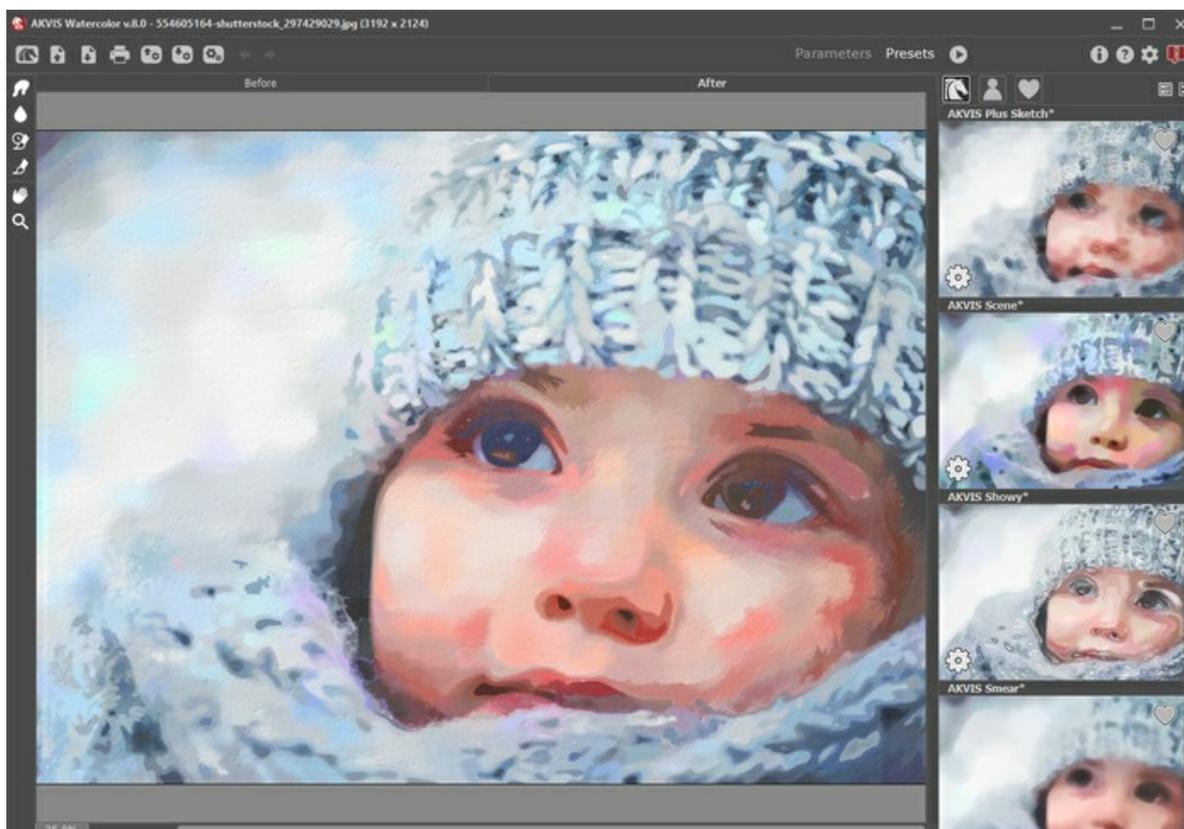
Per ritornare alle impostazioni predefinite del preset selezionato premere il pulsante **Ripristina**.

Per cancellare un preset utente selezionarlo nell'elenco e premere **Elimina**. I preset AKVIS non possono essere rimossi.

Accanto al campo del nome del preset c'è un'icona a forma di cuore. Fare clic su di essa per aggiungere il preset selezionato ai **Preferiti** o per rimuoverlo da questo gruppo di preset.

Galleria di preset

Fare clic sul pulsante **Preset** nel pannello superiore per passare alla modalità di visualizzazione dei preset con l'anteprima in tempo reale.



Galleria di preset

Viene visualizzato un elenco di preset in ordine alfabetico (preset AKVIS) o in base alla data di creazione (preset utente). Quando un'immagine viene caricata nel programma, vengono generate miniature dei preset.

Fare clic su una miniatura per selezionare il preset. Fare doppio clic sulla miniatura per iniziare a elaborare l'intera immagine.

Fare doppio clic sul nome del preset utente per rinominarlo. I preset AKVIS non possono essere rinominati.

Utilizzare questi pulsanti per modificare la visualizzazione dei preset:



- per mostrare **Preset AKVIS**;



- per mostrare **Preset utente**;



- per mostrare i preset contrassegnati come **Preferiti**.

Le miniature dei preset possono essere organizzate in due modi:



- come un elenco verticale;



- riempiendo l'intera area del programma.

I pulsanti di controllo dei preset sono duplicati dai comandi del menu di scelta rapida:



Aggiungi ai Preferiti /  **Rimuovi dai Preferiti**;



Rinomina preset (solo per i preset utente);



Porta avanti (solo per i preset utente);



Porta indietro (solo per i preset utente);



Elimina preset (solo per i preset utente);



Mostra parametri.

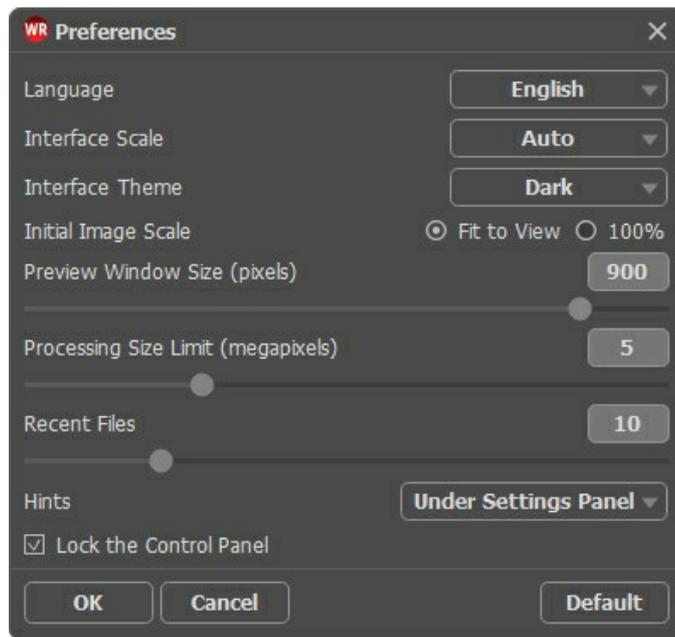
È possibile salvare i preset utente in un file **.watercolor** con . Per caricarli dal file utilizzare .

[Leggere come importare ed esportare i preset utente.](#)

Nota: si dovrebbe importare ed esportare i preset per ogni stile separatamente.

PREFERENZE DEL PROGRAMMA

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



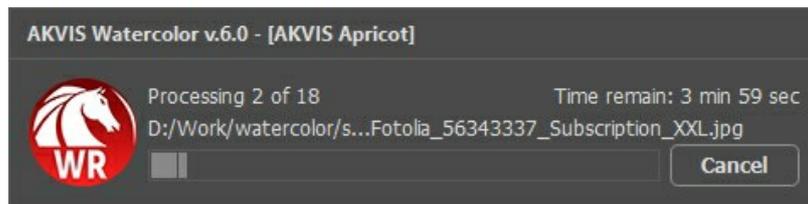
- **Linguaggio.** Questa opzione consente di cambiare l'interfaccia del programma in un'altra lingua. Scegliere quella desiderata dal menu a tendina.
- **Scala dell'interfaccia.** Scegliere la dimensione degli elementi dell'interfaccia. Quando il valore è impostato su **Auto**, l'area di lavoro del programma 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 principale:
 - **Adatta alla visualizzazione.** Ridimensionamento dell'immagine. La scala viene modificata affinché l'immagine sia completamente visibile.
 - **100%.** È utilizzata la dimensione reale, l'immagine non viene scalata.
- **Dimensione della finestra di anteprima.** Scegliere la dimensione della [finestra di anteprima rapida](#): da 200 x 200 a 1000 x 1000 px.
- **Valore dimensione di elaborazione.** L'operazione di lavorazione delle immagini può essere molto lunga in termini di tempo. Il parametro consente di accelerare l'elaborazione delle immagini, riducendone temporaneamente le dimensioni. Quando la dimensione del file (in megapixel) non supera il valore definito, l'immagine viene trasformata in modo normale. Se il file caricato è più grande, il programma riduce l'immagine, la elabora e poi la riporta nuovamente alle dimensioni iniziali.
- **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.
- **Suggerimenti.** Selezionare come mostrare il campo dei suggerimenti:
 - **Sotto la Finestra immagine;**
 - **Sotto il Pannello impostazioni;**
 - **Nascondi.**
- **Blocca il Pannello di controllo.** Questa opzione disabilita la possibilità di nascondere/mostrare il pannello superiore. Se la casella è selezionata il pannello è sempre visibile.

Per applicare i cambiamenti premere **OK**.

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

ELABORAZIONE BATCH

AKVIS Watercolor supporta l'**Elaborazione batch** che consente di convertire automaticamente una serie di immagini con le stesse impostazioni, risparmiando tempo e sforzi. Questa funzione è molto utile quando si devono realizzare numerose illustrazioni nello stesso stile per un opuscolo o libretto, oppure per creare fumetti o cartoni animati partendo da filmati.

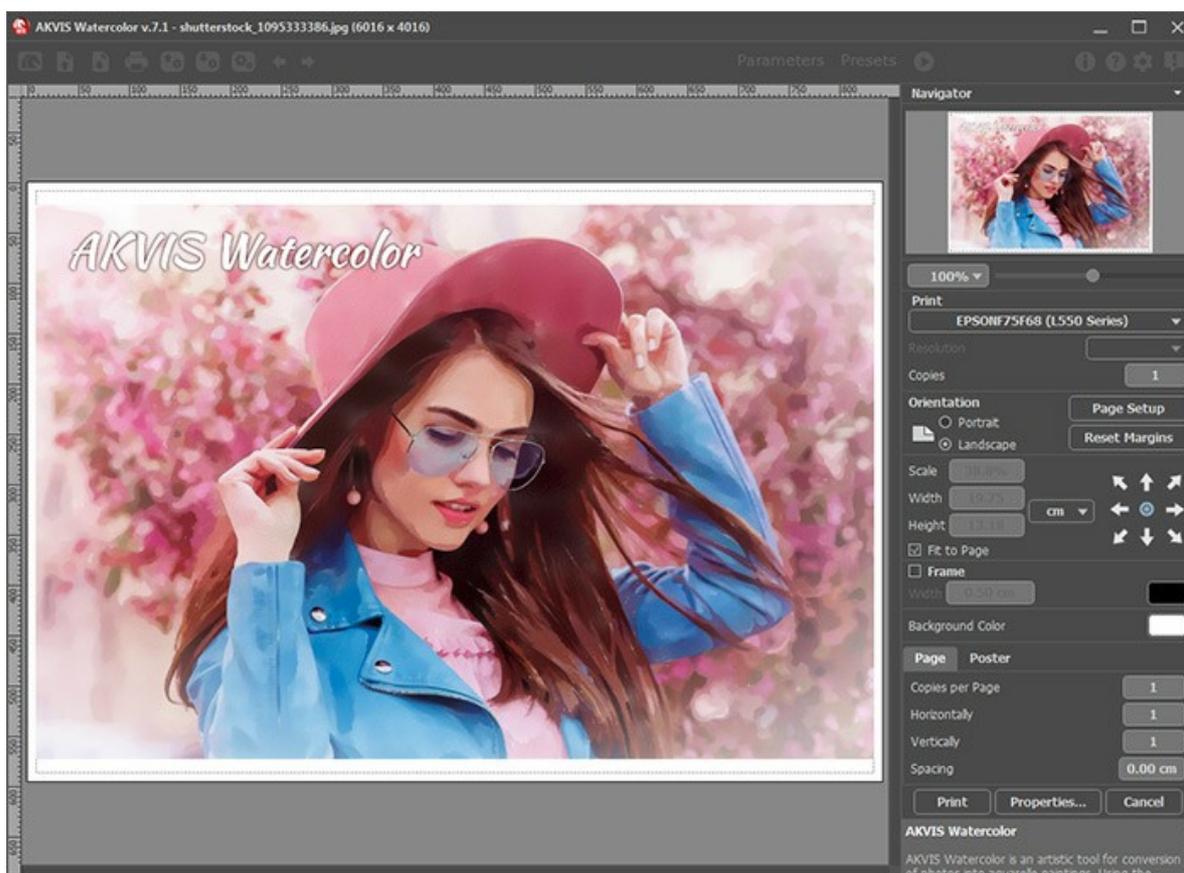


Se si utilizza il programma *standalone*, [seguire queste istruzioni](#).

Se si utilizza la versione *plugin* in Photoshop, [leggere questo tutorial](#).

STAMPARE L'IMMAGINE IN WATERCOLOR

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



Opzioni di stampa in AKVIS Watercolor

Regolare i parametri che appaiono nel Pannello impostazioni:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Stampa pagina

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

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



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

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

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

VELIERO SULLE ONDE: PITTURA AD ACQUERELLO

AKVIS Watercolor trasforma foto in vivaci dipinti ad acquerello.

Paesaggi marini pieni di luce e colore che in genere raffigurano scene di tempesta ed epici naufragi. Leggi il tutorial per imparare a creare il tuo paesaggio marino ad acquerello!



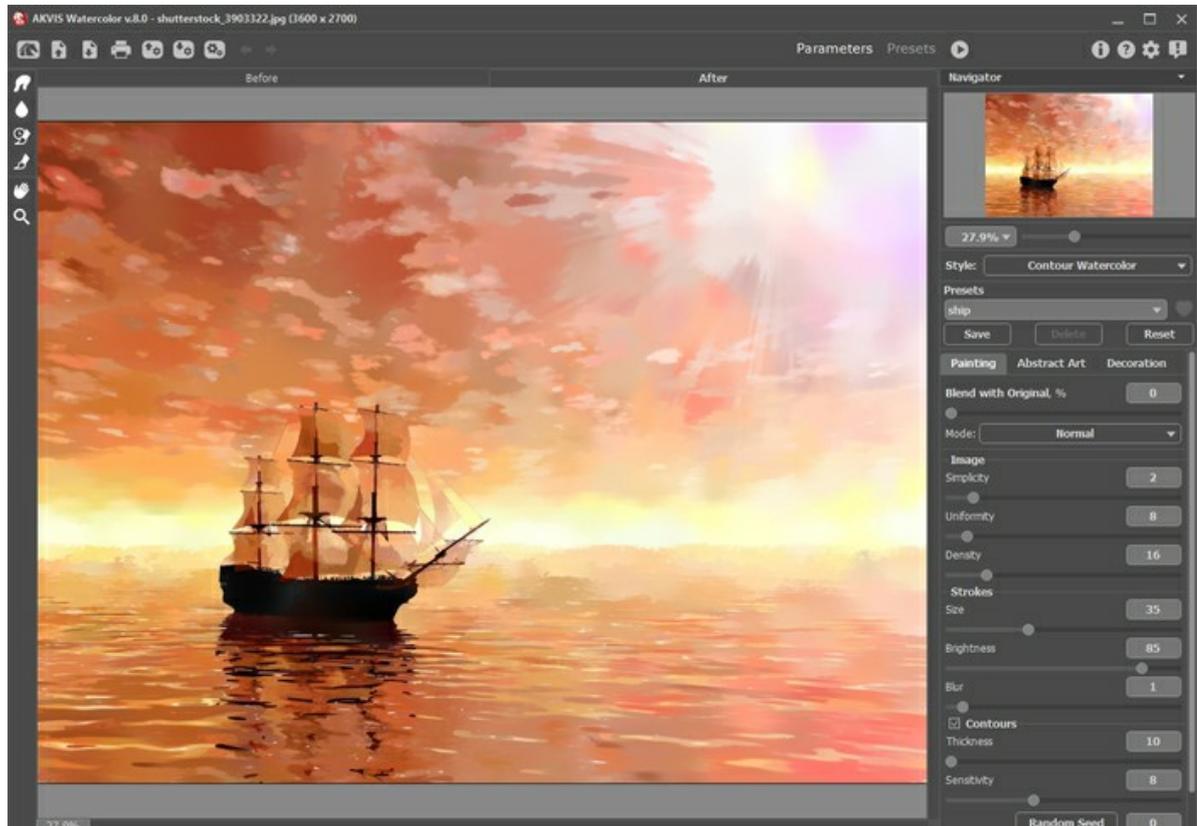
Passaggio 1. Eseguire il programma **AKVIS Watercolor**. Aprire un'immagine, preferibilmente a colori chiari, per non perdere la luminosità eccezionale dei toni ad acquerello. (Le foto scure possono essere schiarite con il parametro *Schiarimento* nel programma.)



Immagine originale

Passaggio 2. Utilizzando la finestra di anteprima rapida regolare i parametri dell'effetto oppure applicare una delle impostazioni predefinite.

Avviare l'elaborazione dell'immagine intera cliccando su .



Finestra di AKVIS Watercolor

Passaggio 3. Per ottenere un effetto più realistico aggiungere una texture di carta e una vignetta che simula i bordi non colorati. Questi effetti sono disponibili nella scheda **Decorazione**.



Con l'aggiunta di Tela e Cornice

Passaggio 4. Salvare il risultato. Il capolavoro è pronto!



Pittura ad acquerello

GALLERIA DI WATERCOLOR

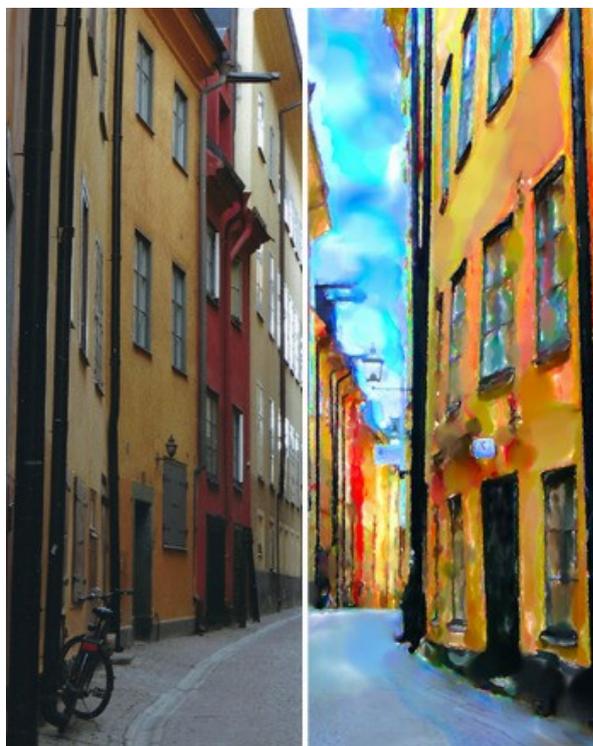
Goditi la galleria di dipinti ad acquerello realizzati con **AKVIS Watercolor** partendo da fotografie.

Per condividere le tue opere d'arte con noi ti preghiamo di inviarli a: info@akvis.com. Crea opere d'arte brillanti e stimolanti con **AKVIS Watercolor**!

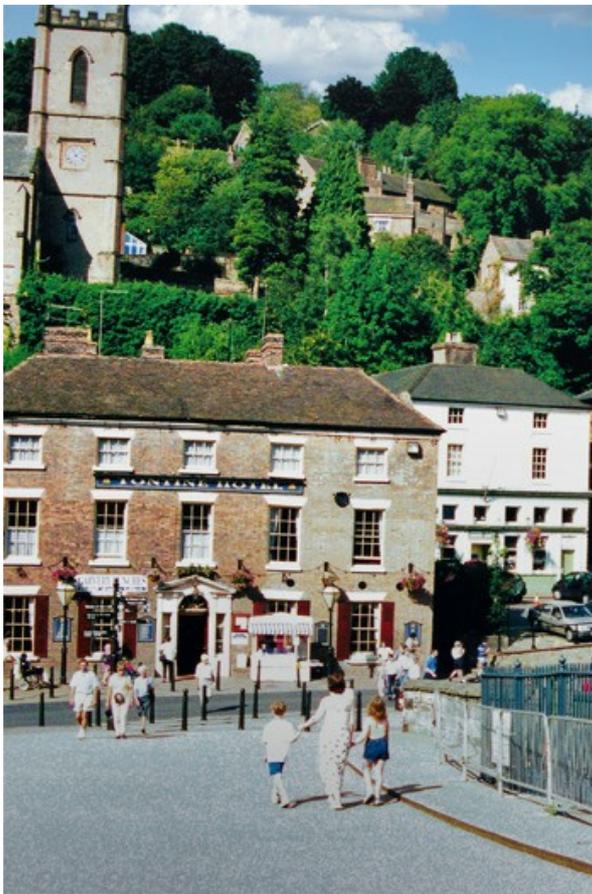
Dipinti ad acquerello creati da **Paul Baggott**:



Catena
(cliccare per visualizzare la versione ingrandita)



Copenaghen
(cliccare per visualizzare la versione ingrandita)



Ironbridge
(cliccare per visualizzare la versione ingrandita)



Pisa
(cliccare per visualizzare la versione ingrandita)



Barca a Southampton
(cliccare per visualizzare la versione ingrandita)



Piazza di Spagna
(cliccare per visualizzare la versione ingrandita)



Ponte della Torre
([cliccare per visualizzare la versione ingrandita](#))



Yacht veneziano
([cliccare per visualizzare la versione ingrandita](#))



Canale di Venezia
([cliccare per visualizzare la versione ingrandita](#))

Cliccare sull'immagine per visualizzare la versione ingrandita.

Dipinti ad acquerello creati da **Klaus Beyer** utilizzando immagini di stock:





Zaanse Schans





Santorini (Watercolor + Sketch)





Bocciolo di mela

Ecco alcuni altri esempi di conversione da foto a pittura ad acquerello:





Umore festivo





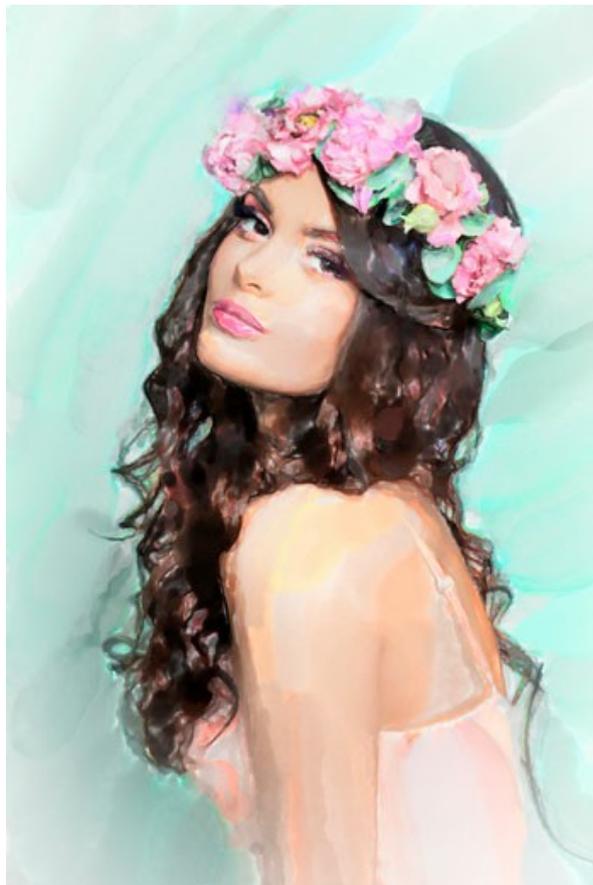
Tramonto magico





Ballerine





Sogno della primavera





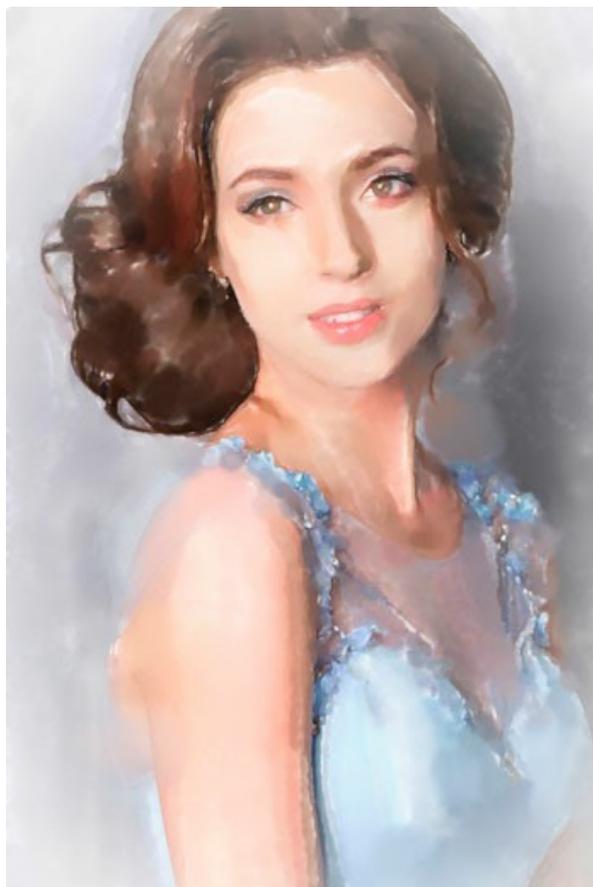
Lago di Sils, Svizzera





Tonalità di rosa





Ritratto di una ragazza





Cielo azzurro





Divertimento invernale





Sposa felice





Campo di lavanda

PROGRAMMI DI AKVIS

AKVIS AirBrush – Aerografia: Moderna tecnica di pittura

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



AKVIS Artifact Remover AI – Ottimizzazione delle immagini compresse JPEG

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



AKVIS ArtSuite – Effetti artistici e cornici per foto

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

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



AKVIS ArtWork – Collezione versatile di tecniche pittoriche

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



AKVIS Chameleon – Fusione fotografica: composizioni e collage

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



AKVIS Charcoal – Trasforma foto in disegni a carboncino e gessetto

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



AKVIS Coloriage AI – Aggiungere colore a foto in bianco e nero

AKVIS Coloriage AI consente di aggiungere colore a fotografie in bianco e nero. Il programma include la modalità di colorazione delle immagini basata sull'intelligenza artificiale e l'apprendimento automatico, nonché il metodo classico di tinteggiatura manuale utilizzando la selezione delle zone. Dai nuova vita alle tue vecchie fotografie di famiglia! [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Decorator – Applicare nuove texture e ricolorare

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

un vaso d'oro e molto, molto altro ancora! [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS Draw – Effetto disegno a matita fatto a mano

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



AKVIS Enhancer – Recupero dei dettagli di una foto

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



AKVIS Explosion – Favolosi effetti di esplosione e disgregazione

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



AKVIS Frames – Decora le tue foto con piacevoli cornici

AKVIS Frames è un software gratuito progettato per utilizzare i pacchetti di cornici AKVIS



AKVIS HDRFactory – Immagini HDR: Più luminoso della realtà!

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

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



AKVIS Inspire AI – Stilizzazione artistica delle immagini

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



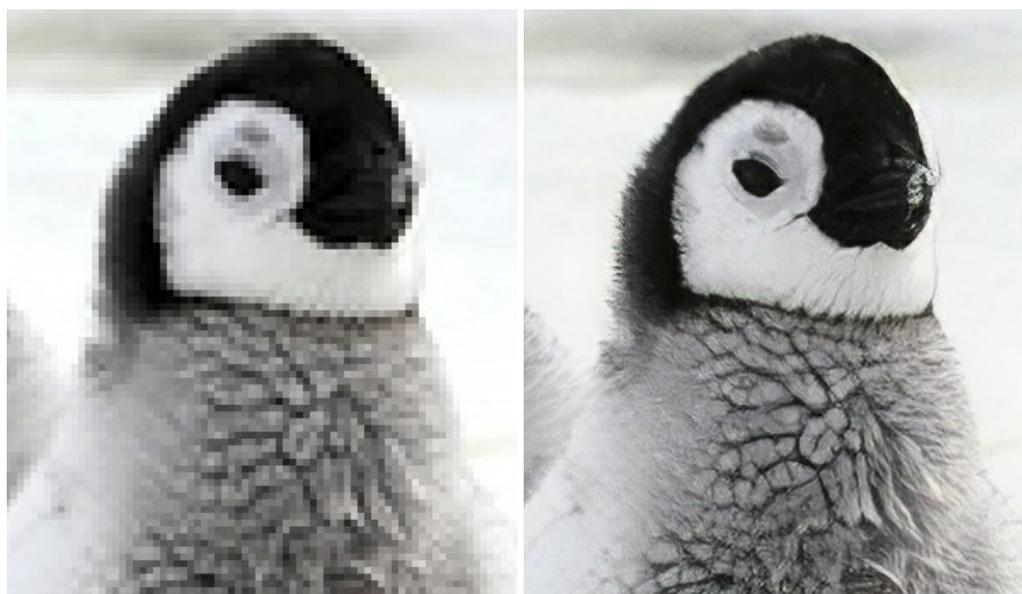
AKVIS LightShop – Effetti di luci e stelle

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



AKVIS Magnifier AI – Ingrandimento e ottimizzazione delle immagini

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



AKVIS MakeUp – Migliorare e ritoccare ritratti

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



AKVIS NatureArt – Fenomeni della natura per foto digitali

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



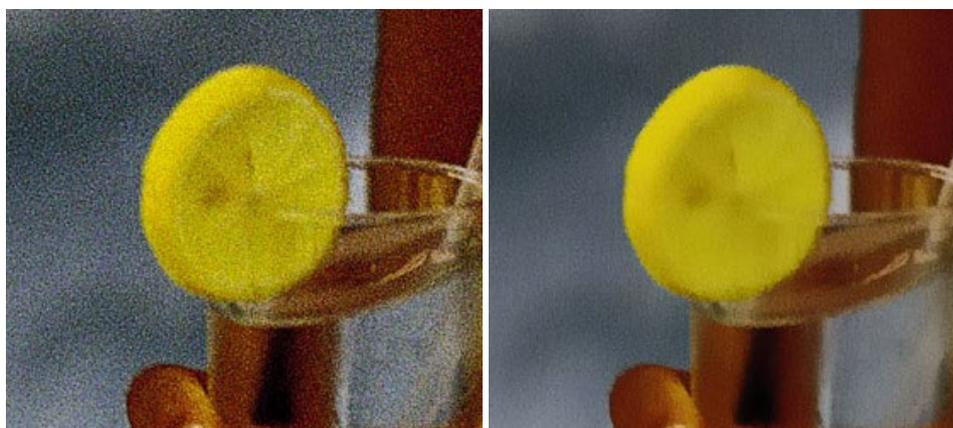
AKVIS Neon – Dipinti luminescenti dalle foto

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



AKVIS Noise Buster AI – Riduzione rumore digitale

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



AKVIS OilPaint – Effetto pittura ad olio

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



AKVIS Pastel – Pittura a pastello da una foto

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



AKVIS Points – Applicare alle foto l'effetto puntinismo

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



AKVIS Refocus AI – Effetti di nitidezza e sfocatura

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



AKVIS Retoucher – Restauro fotografico

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

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



[AKVIS Sketch – Trasforma foto in disegni a matita](#)

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



[AKVIS SmartMask AI – Strumento efficace di selezione](#)

AKVIS SmartMask AI è uno strumento efficace di selezione che ti fa risparmiare tempo ed è divertente da usare. Dotato di strumenti di intelligenza artificiale, il programma offre il modo più pratico e veloce per selezionare e mascherare oggetti in un'immagine. Mai prima d'ora realizzare una selezione è stato così semplice! [Maggiori informazioni...](#)



[AKVIS Watercolor – Dipinti ad acquerello dalle foto](#)

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

