
AliveColors
Editor di immagini

INDICE

- Come funziona
  - Installazione su Windows
  - Installazione su Mac
  - Installazione su Linux
  - Registrazione del programma
  - Area di lavoro
  - Come usare il programma
  - Impostazioni dei profili colore
  - Creare una nuova immagine
  - Formato AKVIS
  - Modalità di colore
  - Ridimensionare un'immagine
  - Tavolette grafiche
  - Elaborazione batch
  - Conversione batch
  - Stampare l'immagine
  - Preferenze
  - Tasti rapidi
- Pannelli
  - Navigatore
  - Barra degli strumenti
  - Livelli
  - — Oggetti intelligenti
  - — Effetti di livello
  - — Maschera di livello
  - — Maschera vettoriale
  - — Maschera di ritaglio
  - — Metodi di fusione
  - — Fusione da luminosità
  - Canali
  - Tracciati
  - Selezione
  - Storia
  - Colore
  - Campioni
  - Ruota dei colori
  - Azioni
  - Informazioni sul file
- Regolazioni
  - Istogramma
  - Livelli automatici
  - Contrasto automatico
  - Curve
  - Luminosità/Contrasto
  - Esposizione
  - Vividezza
  - Tonalità/Saturazione
  - Filtro fotografico
  - Bilanciamento colore
  - Colore selettivo
  - Ricerca del colore (3D LUT)
  - — Editor LUT
  - Inverti
  - Soglia
  - Posterizza
  - Bianco e nero

    - Mappa sfumatura
    - Togli saturazione
    - Corrispondenza colore
    - Sostituisci colore
    - Equalizza
- Effetti
    - Artistici
    - — Fumetti
    - — Effetto Mezzatinta
    - — Linoleografia
    - — Penna e inchiostro
    - — Schizzo a matita
    - — Fotocopia
    - — Stencil
    - — Bordi strappati
    - Sfocatura
    - Pennellate
    - Miscela i canali
    - Miscela immagini
    - Distorsione
    - Ombra di caduta
    - Glamour
    - Glitch art
    - Accentua passaggio
    - Correzione obiettivo
    - Rumore
    - Arricciatura pagina
    - Effetto pixel
    - Ombre e luci
    - Nitidezza
    - Stilizzazione
    - Riempimento texture
    - Due chiavi
    - Plugin incorporati
    - Plugin esterni
- Plugin incorporati
    - Aerografia
    - Ottimizzazione fotografica
    - Fabbrica HDR
    - Effetti di luci
    - Attenuazione della pelle
    - Effetti della natura
    - Neon
    - Rimozione rumore
    - Puntinismo
    - Rimozione sfondo
- Filtri AI
    - Generazione locale immagini
    - Generazione cloud immagini
    - — Guida per scrivere prompt efficaci
    - Colorazione immagine
    - Ingrandimento immagine
    - Rimozione artefatti JPEG
    - Rimozione sfocatura
    - Rimozione rumore
- Strumenti di selezione
    - Strumenti di selezione di base
    - Strumento Bacchetta magica

    - Strumento Selezione rapida
    - Selezione oggetto AI
    - Selezione con punti AI
    - Seleziona soggetto AI
    - Gamma di colori
    - Perfeziona bordi
    - Modifica selezione
    - Comandi di selezione
- Pennelli Photoshop
    - Pennello Ps
    - Pennello miscela colori Ps
    - Editor dei pennelli Ps
- Pennelli standard
    - Pennello colore
    - Matita colore
    - Spray
    - Pennello ricolora
    - Pennello texture
    - Gomma
    - Pennello storia
    - Secchiello
    - — Riempimento in base al contenuto
    - Sfumatura
    - Timbro clona
    - Pennello camaleonte
    - Sfocatura
    - Nitidezza
    - Sbavatura
    - Schiarire
    - Scurire
    - Saturare
    - Gestione dei pennelli
- Strumenti di ritocco
    - Pennello finitura
    - Pennello correttivo rapido
    - Rimozione occhi rossi
    - Sbiancamento denti
- Strumenti di deformazione
    - Altera avanti
    - Spingi
    - Dilata
    - Contrai
    - Spirale
    - Ricostruisci
- Pennelli FX
    - Pennello soffice
    - Pennello per capelli
    - Pennello di setola
    - Pennello filamenti
    - Pennello velo
    - Pennello fumo
    - Pennello scintillio
    - Pennello energia
- Pennelli artistici
    - Pennello ad olio
    - Rullo
    - Pennarello
    - Gessetto

    - Matita artistica
    - Spray artistico
    - Sbavatura artistica
- Strumenti di testo
    - Strumento Testo
    - Deformazione testo
    - Adatta testo al tracciato
- Strumenti di forma
    - Penna
    - Penna a mano libera
    - Rettangolo
    - Rettangolo arrotondato
    - Ellisse
    - Settore
    - Triangolo
    - Poligono
    - Stella
    - Linea
    - Modifica forme e tracciati
    - Riempi forma
    - Contorna forma
- Strumenti generali
    - Allineamento
    - Sposta
    - Taglierina
    - Taglierina prospettica
    - Trasforma
    - Contagocce
    - Mano
    - Zoom
- Elaborazione RAW
    - Impostazioni generali
    - Curva di tono
    - Dettagli
    - HSL/Scala di grigi
    - Correzioni lente
    - Preset

COME FUNZIONA

AliveColors è un software grafico per l'elaborazione dettagliata delle immagini e il ritocco, la valorizzazione di foto di alta qualità, la creazione di effetti stilizzati, nonché la pittura e il disegno professionale.

Leggi i nostri tutorial.

Installazione su Windows
Installazione su Mac
Installazione su Linux
Registrazione del programma
Area di lavoro
Come usare il programma
Come creare una nuova immagine
Formato AKVIS
Modalità di colore
Come ridimensionare un'immagine
Tavolette graphiche
Elaborazione batch
Conversione batch
Stampare l'immagine
Preferenze del programma
Tasti rapidi

INSTALLAZIONE SU WINDOWS

L'editor di immagini **AliveColors** funziona su Windows, Mac, Linux (64 bit). Vedi i sistemi operativi supportati e requisiti di sistema.

Di seguito troverai le istruzioni su come installare AliveColors su **Windows**.

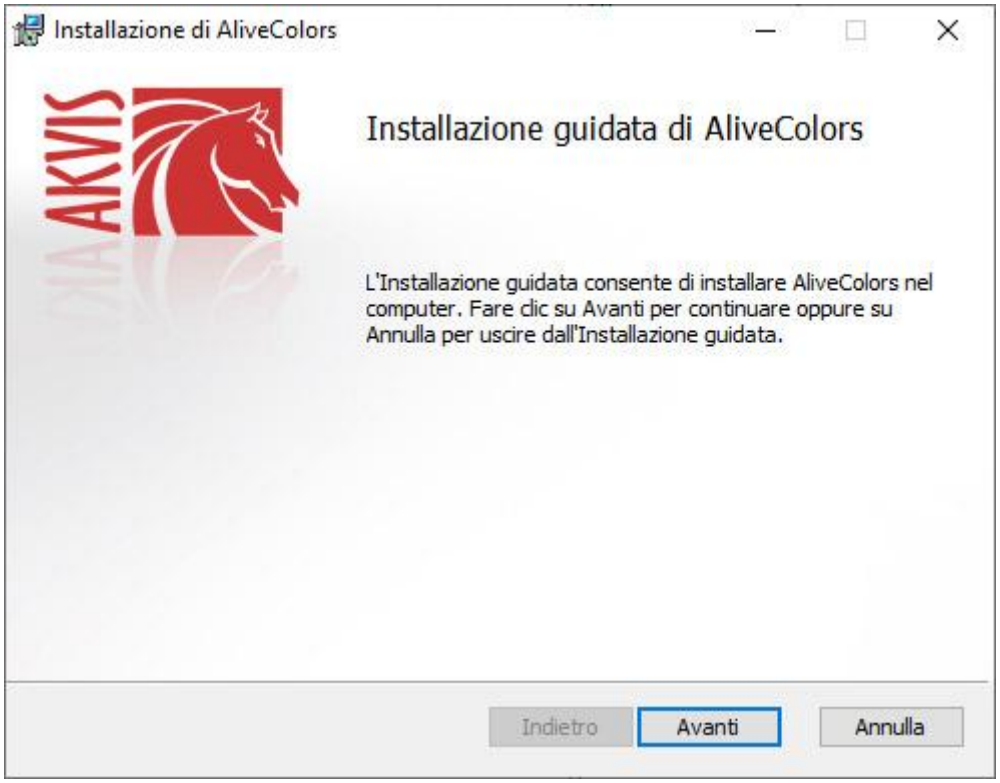
Attenzione! È necessario disporre dei diritti di amministratore per installare il software.

Seguire le istruzioni:

1. Eseguire il file di setup **alivecolors-setup.exe**.
2. Selezionare la lingua (ad esempio, Italiano) e premere il pulsante **Installa** per avviare il processo di installazione.

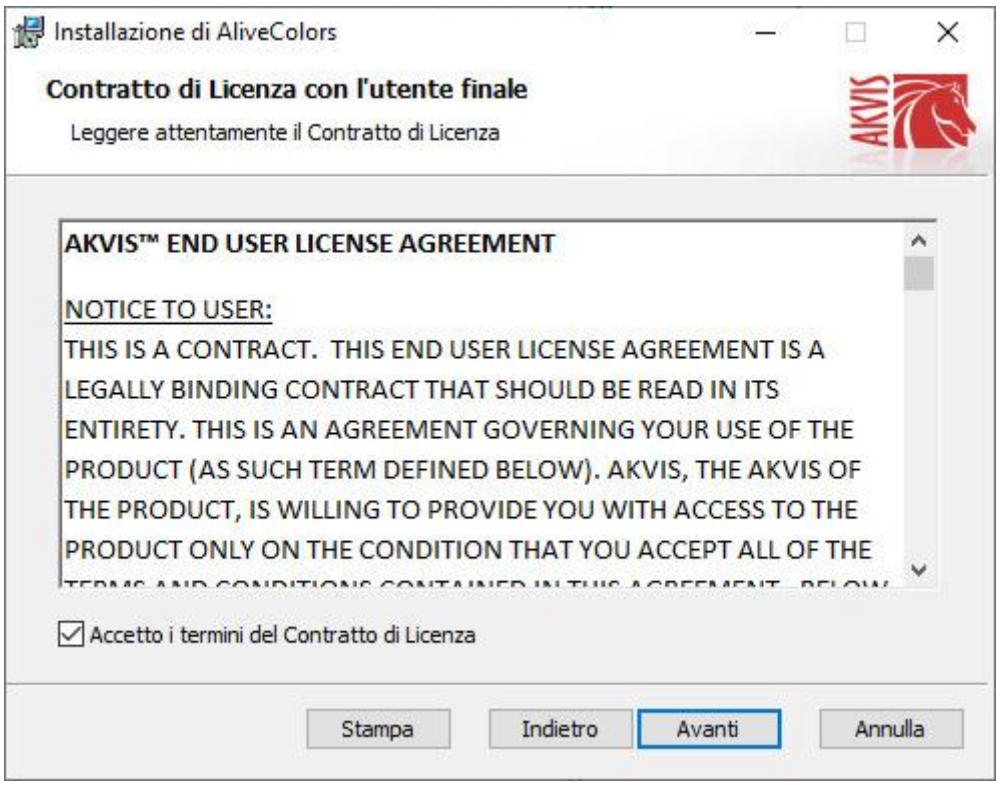
   Tutti gli altri file necessari verranno scaricati e installati automaticamente.
   Se il computer non è connesso a Internet, utilizzare il metodo offline.

3. Fare clic su **Avanti** per continuare.

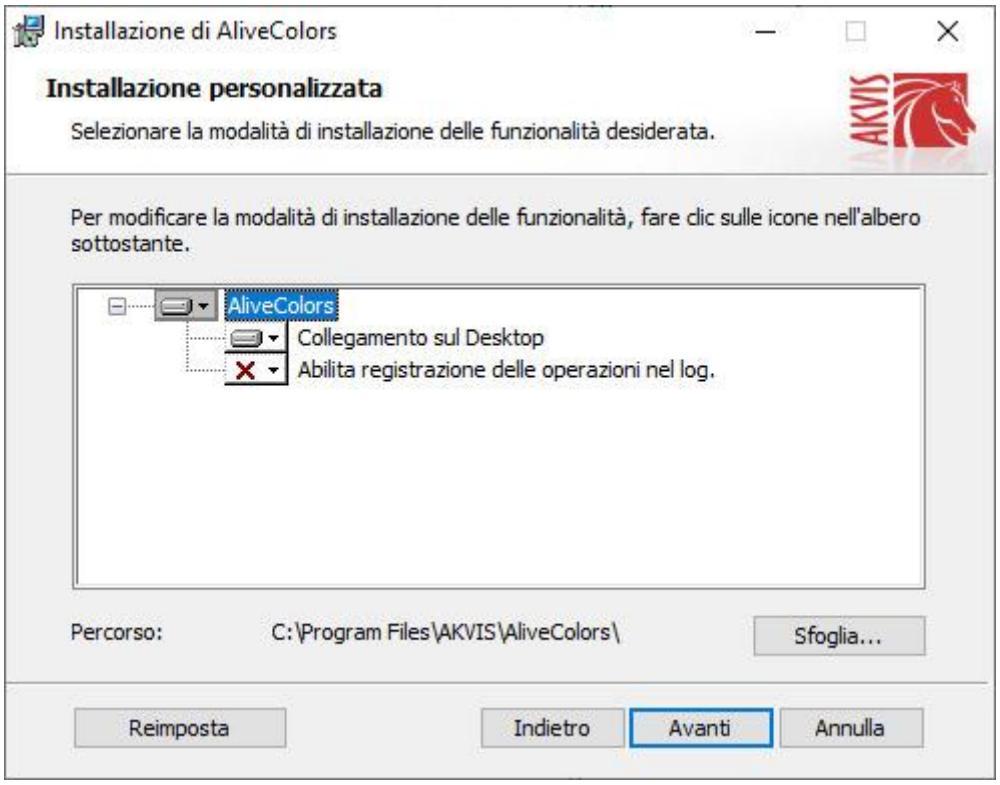


4. Per continuare il processo di installazione è necessario leggere e accettare il **Contratto di Licenza**.

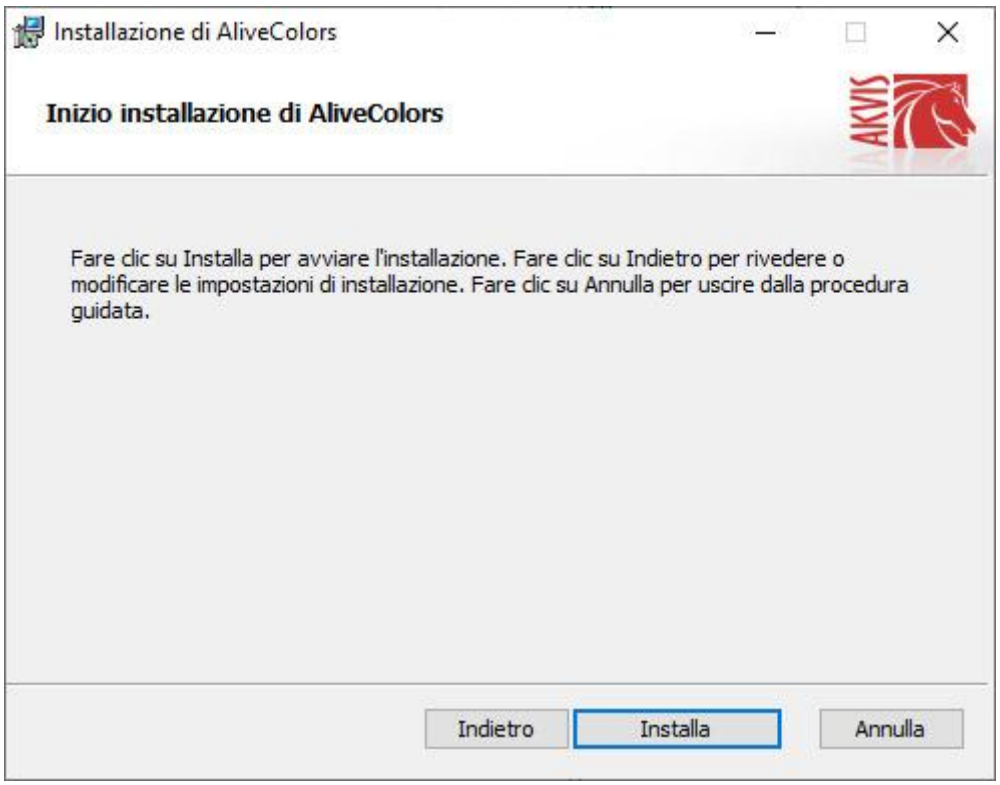
   Attivare la casella di controllo "**Accetto i termini del Contratto di Licenza**" e premere **Avanti**.



5. È possibile scegliere un'unità dove installare il programma.



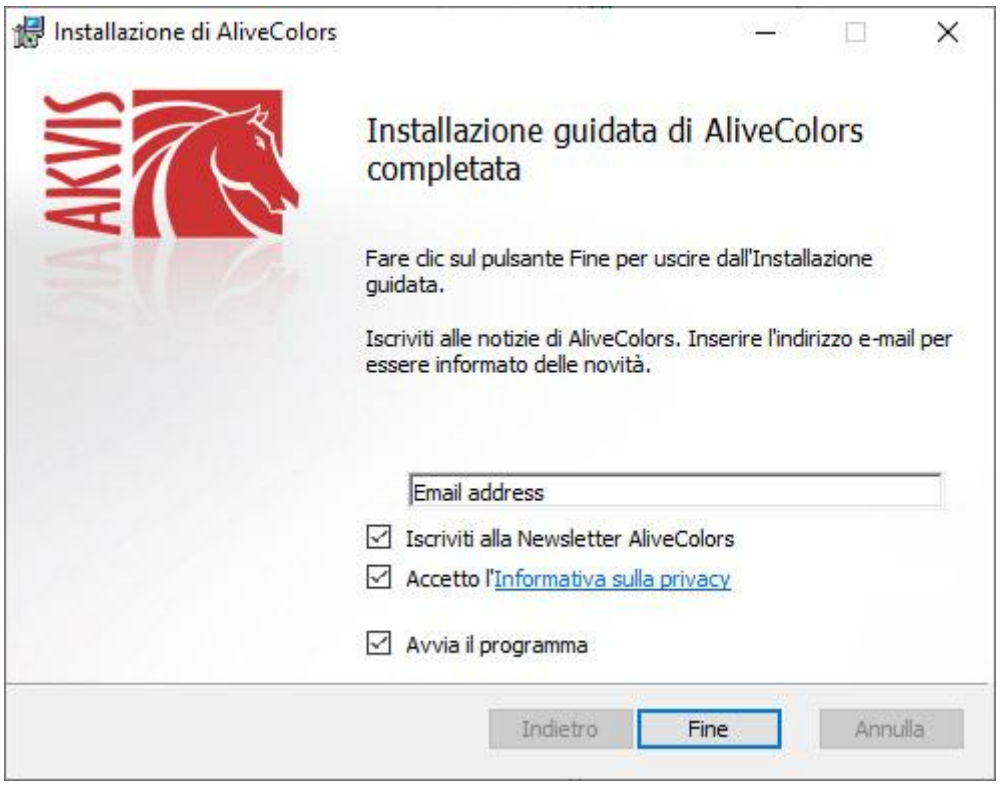
6. Premere il pulsante **Installa**.



7. L'installazione è completata.

   È possibile iscriversi alle notizie di AliveColors per essere informato su aggiornamenti, eventi e offerte speciali. Inserire l'indirizzo e-mail e confermare di accettare l'Informativa sulla privacy.

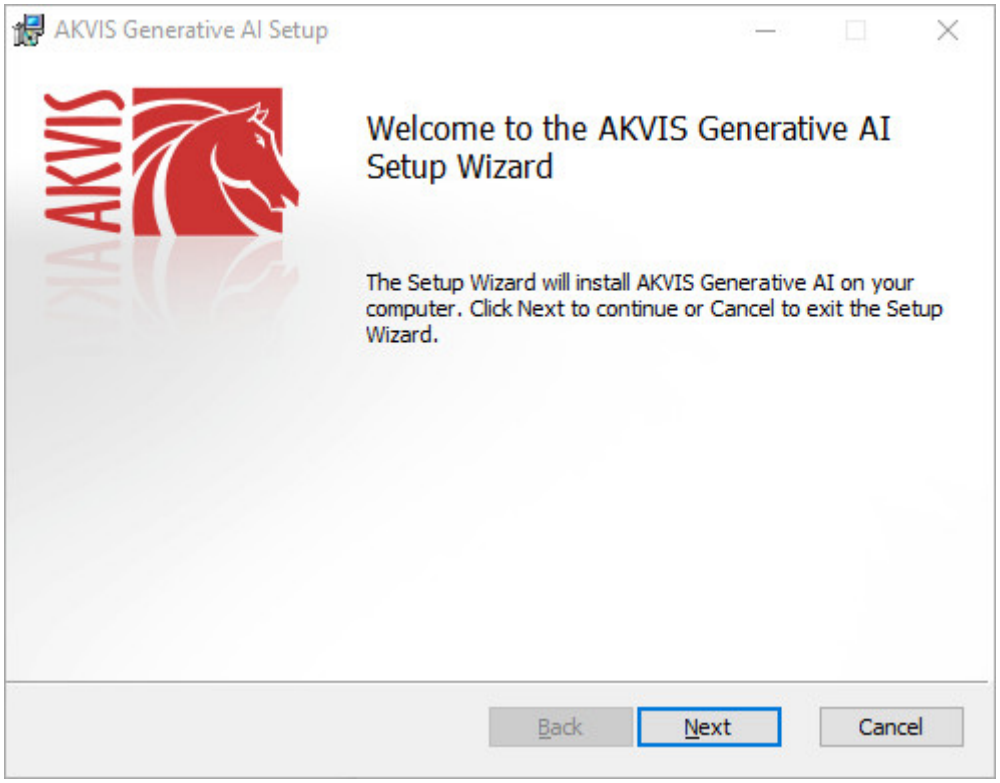
8. Premere **Fine** per uscire dal programma di installazione.



Dopo l'installazione di AliveColors si possono vedere una nuova riga nel menu di **Start** e un collegamento sul Desktop.

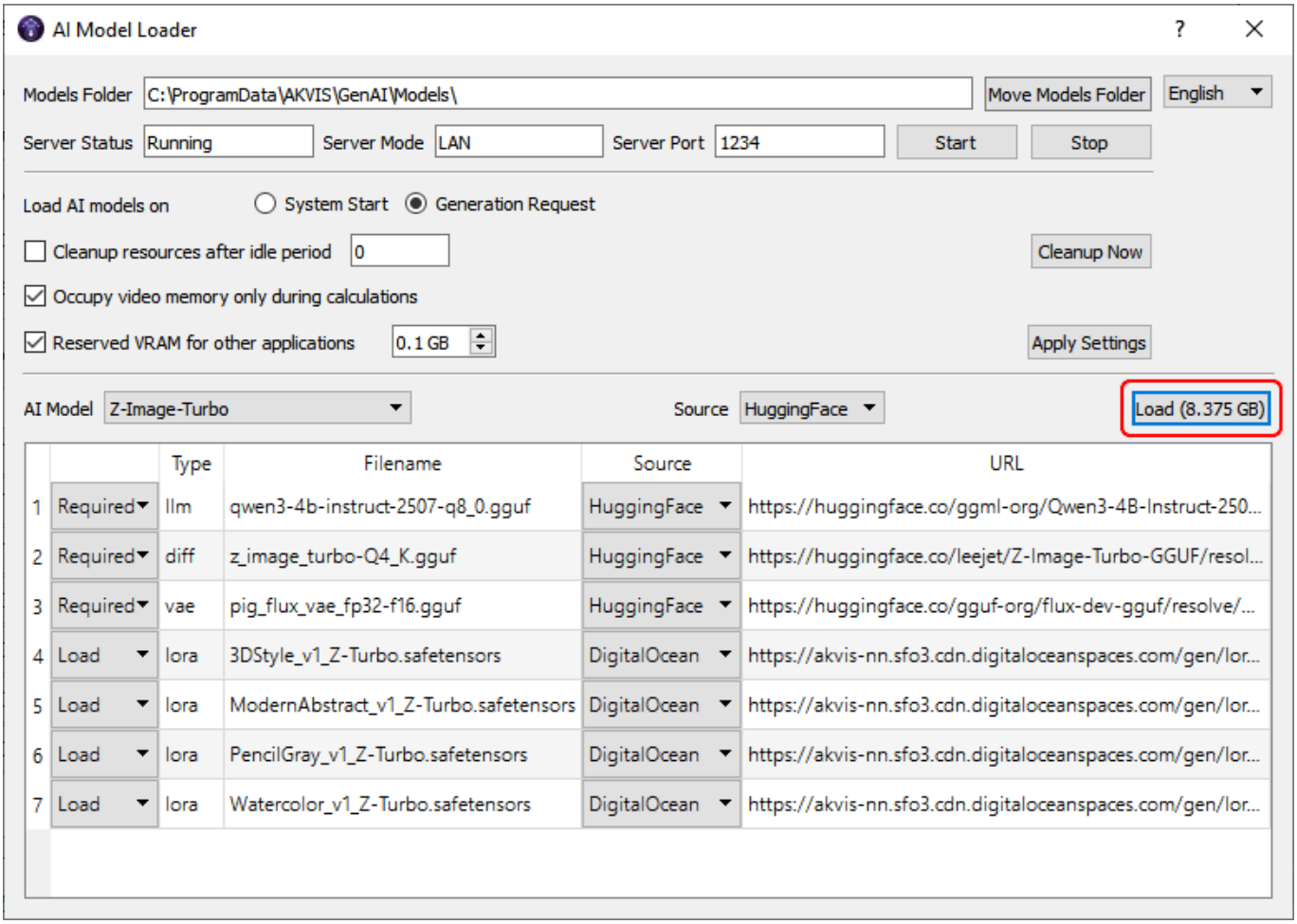
Per utilizzare la funzione di **Generazione immagini** basata sull'IA è necessario installare anche **Caricatore di modelli** che contiene un server locale e consente di lavorare con i modelli Gen AI.

1. Scaricare il **Caricatore di modelli** dalla pagina di download.
2. Eseguire il file scaricato e seguire le istruzioni della procedura guidata di installazione.



Dopo aver installato il Caricatore di modelli, avviarlo per scaricare i modelli necessari alla generazione delle immagini.

Per iniziare il caricamento fare clic sul pulsante **Carica**.



3. Attendi il completamento del download del modello, quindi chiudi la finestra di caricamento del modello.

   Ora e' possibile utilizzare il modulo **AI → Generazione immagini**.

   Attenzione!

   Per eseguire il modulo **Generazione immagini** basato sull'intelligenza artificiale è necessaria una scheda grafica **NVIDIA** dedicata (non integrata) con almeno 6-8 GB di memoria (NVIDIA 1060+), l'**app NVIDIA** installata e driver aggiornati.

   Per un funzionamento ottimale degli altri filtri AI, è necessaria una scheda grafica dedicata con almeno 3 GB di memoria e l'ultima versione del driver per la scheda grafica. In caso contrario, l'elaborazione verrà eseguita dalla CPU. Il programma funzionerà comunque, ma un po' più lentamente.

   Consulta i requisiti di sistema.

Installazione su un computer non connesso a Internet

Su un computer connesso a Internet scaricaky il file **alivecolors-setup.exe** in una cartella vuota ed eseguilo con la chiave **/layout**. Come il risultato di questa azione, altri file **.msi** necessari verranno scaricati qui.

Quindi trasferire questa cartella con tutti i file su un computer non connesso a Internet ed esegui **alivecolors-setup.exe**. L'installazione dell'editor di immagini con tutte le funzioni e i moduli procederà come di consueto.

INSTALLAZIONE SU MAC

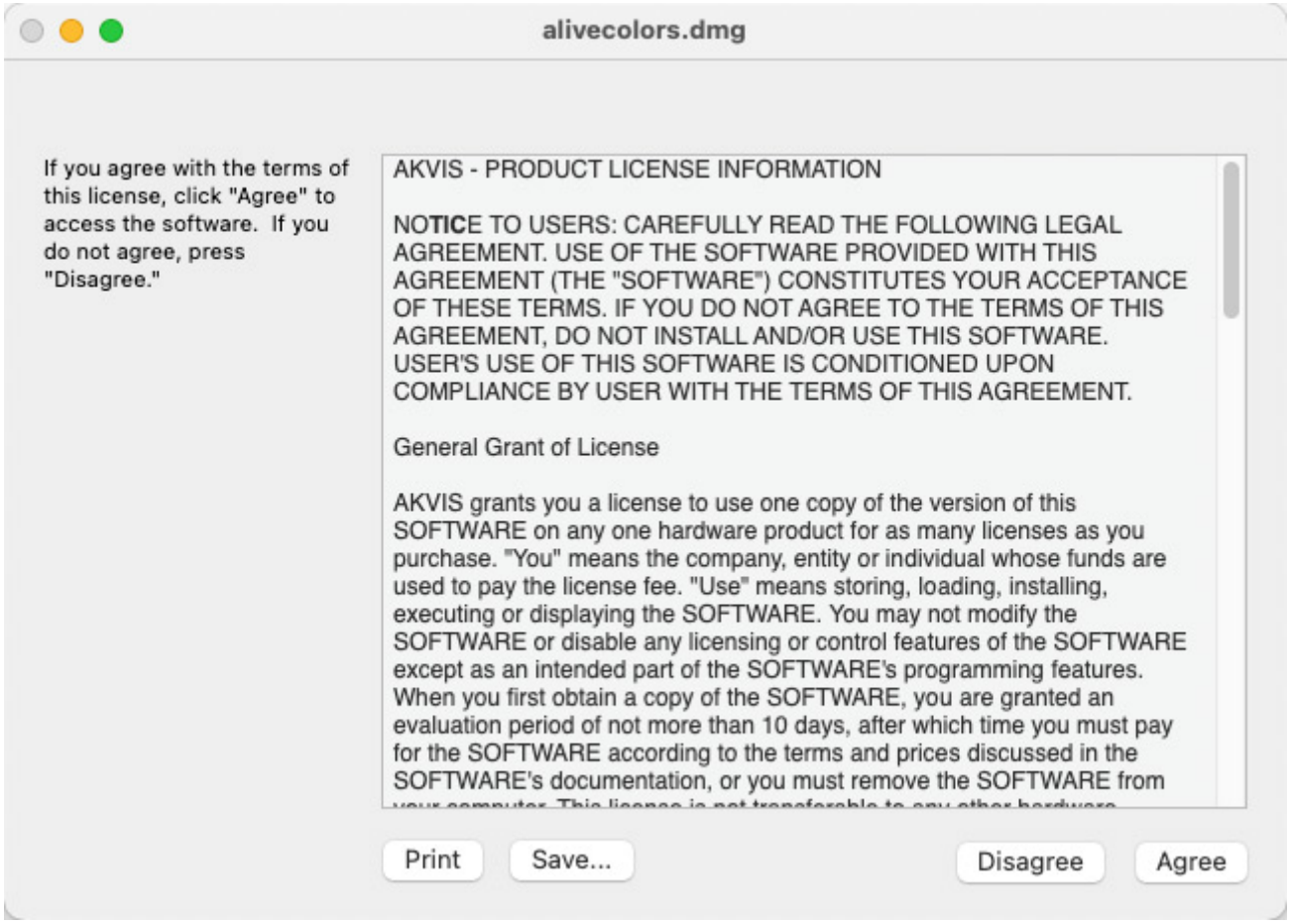
L'editor di immagini **AliveColors** funziona su Windows, Mac, Linux (64 bit). Vedi i sistemi operativi supportati e requisiti di sistema.

Di seguito troverai le istruzioni su come installare AliveColors su **Mac**.

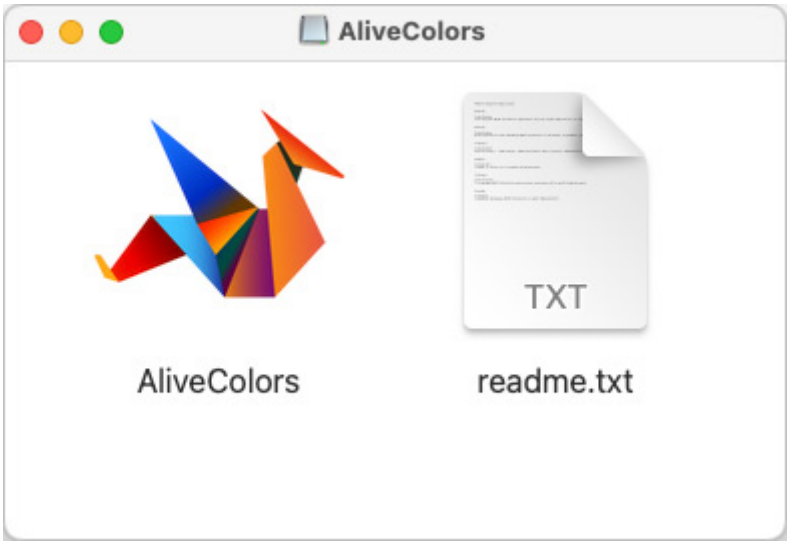
Attenzione! È necessario disporre dei diritti di amministratore per installare il software.

Seguire le istruzioni:

1. Aprire il disco virtuale dmg: **alivecolors.dmg**
2. Leggere l'**accordo di licenza** e premere **Accetto**, se accetti le condizioni.



3. Il **Finder** si apre con l'applicazione AliveColors all'interno.



4. Per installare AliveColors basta trascinare l'applicazione nella cartella **Applicazioni** (o in qualsiasi altro luogo).

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

INSTALLAZIONE SU LINUX

L'editor di immagini **AliveColors** funziona su Windows, Mac, Linux (64 bit). Vedi i sistemi operativi supportati e requisiti di sistema.

Di seguito troverai le istruzioni su come installare AliveColors su **Linux**.

> **Nota:** L'editor di immagini AliveColors è compatibile con **Linux kernel 5.0+ 64-bit**. È possibile scoprire la versione del kernel usando il comando **uname -srm**.

Il programma di installazione di **AliveColors** è disponibile per diverse distribuzioni Linux:

► Pacchetto DEB: Debian/Ubuntu

► Pacchetto RPM: Red Hat/CentOS/Fedora

► openSUSE

Inoltre, è possibile installare **AliveColors** utilizzando Flatpak.

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
   ```

   o

   ```
   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 l'editor di immagini AliveColors:

   ```
   sudo apt-get install alivecolors
   ```

   Accetta di scaricare e installare i pacchetti richiesti (qt-akvis, akvis-alivecolors-bin, akvis-alivecolors-presets, akvis-alivecolors-framepack, akvis-hdrfactory-akf, akvis-makeup-akf, akvis-natureart-akf, akvis-smartmask-akf).

7. L'installazione è completata.

   Avviare l'editor di immagini tramite il terminale o utilizzando il collegamento del programma.

8. Per gli aggiornamenti automatici usare il comando:

```
sudo apt-get upgrade
```

Per rimuovere l'editor di immagini:

```
sudo apt-get remove alivecolors --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 AliveColors:

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

   ```
   sudo dnf install alivecolors
   ```

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

   ```
   sudo yum install alivecolors
   ```

6. L'installazione è completata.

   Avviare l'editor di immagini 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 l'editor di immagini:

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

   ```
   sudo dnf remove alivecolors
   ```

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

```
sudo yum remove alivecolors
```

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. Installare AliveColors:

   ```
   zypper install alivecolors
   ```

7. L'installazione è completata.

   Avviare l'editor di immagini tramite il terminale o utilizzando il collegamento del programma.

8. Per gli aggiornamenti automatici:

   ```
   zypper update
   ```

   Per rimuovere l'editor di immagini:

   ```
   zypper remove alivecolors
   ```

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 AliveColors:

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

5. L'installazione è completata.

   Avviare l'editor di immagini utilizzando il collegamento del programma oppure il terminale:

```
flatpak run com.akvis.alivecolors
```

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

```
sudo flatpak update -y
```

per rimuovere il programma:

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

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

REGISTRAZIONE DEL PROGRAMMA ALIVECOLORS

Dopo aver scaricato **AliveColors**, eseguire il file di installazione e seguire le istruzioni di installazione.

> **Attenzione:** Il processo descritto di seguito richiede che il computer sia collegato a Internet durante l'attivazione. Se non è possibile, ti offriamo una soluzione alternativa.

► Versione gratuita

Procedere come segue per attivare una versione gratuita di AliveColors:

1. Quando si avvia una versione non registrata del programma, viene visualizzata la finestra **Informazioni su AliveColors**.
   Fare clic sul pulsante **FREE**.



2. Inserisci l'indirizzo email valido nel campo di immissione indirizzo e-mail, seleziona le caselle di controllo **Accetto l'Informativa sulla privacy** e **Iscriviti alla Newsletter AliveColors** e fai clic su **OK**.



In alternativa, è possibile richiedere un numero di serie direttamente dal Account dell'utente facendo clic sul pulsante **Ottieni la chiave di licenza per AliveColors Free**.

3. La chiave di licenza verrà inviata all'indirizzo di posta elettronica specificato. Sarai inscritto alla **Newsletter AliveColors**.
   Attenzione: se annulli la sottoscrizione, la tua chiave di licenza gratuita sarà immediatamente disattivata!
4. Apri nuovamente il programma e fai clic su **REGISTRA**.
5. Inserisci il tuo nome e il codice di licenza (numero di serie) fornito nell'email.



6. Scegli l'opzione **Connessione diretta al server** e fai clic su **REGISTRA**.
   La tua iscrizione è stata completata!

► Licenza Business (a vita)

1. Quando si avvia una versione non registrata del programma, viene visualizzata la finestra **Informazioni su AliveColors**.
2. Fai clic su **REGISTRA**.
3. Inserisci il tuo nome e il codice di licenza (numero di serie) che hai ricevuto dopo l'acquisto.
4. Scegli l'opzione **Connessione diretta al server** e fai clic su **REGISTRA**.
   La tua iscrizione è stata completata!

Attivazione senza collegamento a Internet

Se non si è connessi a Internet, attenersi alla seguente procedura per attivare il software:

1. Fai clic su **REGISTRA**.
2. Inserisci il tuo nome e la chiave di licenza (numero di serie).
3. Scegli l'opzione **Richiesta via e-mail** e fai clic su **REGISTRA**.
4. Verrà creato un messaggio con tutte le informazioni necessarie.
5. Trasferisci il messaggio di attivazione ad un computer collegato a Internet, ad esempio tramite una chiavetta USB. Inviaci la richiesta di attivazione senza modifiche a: activate@akvis.com.
6. Sulla base di queste informazioni, genereremo un file di licenza (**AliveColors.lic**) e lo invieremo all'indirizzo e-mail fornito.
7. Salva il file **AliveColors.lic** (senza aprirlo, basta copiarlo) sul computer in cui si desidera registrare il software, nella cartella **AKVIS** in documenti pubblici degli utenti:

   Windows: C:\Utenti\Pubblica\Documenti pubblici\AKVIS;
   Mac: /Utenti/Condivisa/AKVIS;
   Linux: /var/lib/AKVIS.

   La tua iscrizione è stata completata!

AREA DI LAVORO

AliveColors è un software grafico integrato per: l'elaborazione dettagliata delle immagini e il ritocco, la valorizzazione di foto di alta qualità, la creazione di effetti stilizzati, nonché la pittura e il disegno professionale.

Guarda il tutorial video per saperne di più sull'area di lavoro dell'editor d'immagini AliveColors.

Eseguire **AliveColors**. Subito dopo il lancio dell'editor d'immagini l'area è simile a questa:



Finestra iniziale di AliveColors

Nella parte centrale della finestra del programma viene visualizzata la schermata iniziale.

Nella parte superiore della schermata si trovano i seguenti controlli:

- il pulsante apre la finestra di dialogo per creare un nuovo documento;
- il pulsante crea un nuovo documento dagli appunti;
- il pulsante apre la finestra di dialogo in cui è possibile selezionare un'immagine dal disco.

L'area centrale della schermata iniziale è l'elenco dei documenti recentemente aperti. È possibile visualizzare i documenti come miniature o come un elenco di testo.

Le dimensioni delle miniature delle immagini recentemente aperte possono essere regolate usando il cursore nella parte superiore della schermata iniziale.

Quando si fa clic su accanto a un'immagine si trasforma in e l'immagine viene appuntata nell'elenco e non si perde quando si aprono altre immagini. Premere il pulsante nuovamente per togliere l'immagine.

Fare clic su accanto a un'immagine per eliminarla dall'elenco.

Nella parte inferiore della schermata iniziale è il pannello apprendimento dove si trovano link ai tutorial video per l'editor.

> **Suggerimento:** È possibile attivare/disattivare la schermata iniziale e il pannello apprendimento nelle **Preferenze**.

Dopo aver aperto un'immagine l'area di lavoro dell'editor appare come segue:

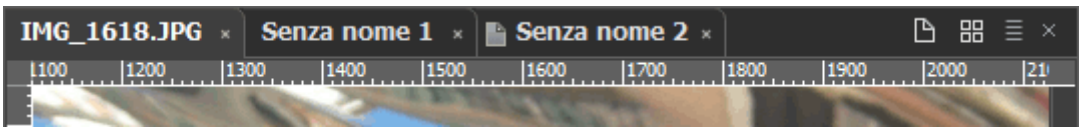


Area di lavoro di AliveColors

Elementi della finestra del programma:

La parte principale della finestra del programma viene eseguita dalla **Finestra immagine**.

È possibile aprire contemporaneamente più immagini. Ogni immagine viene visualizzata in una scheda separata nella parte superiore della **Finestra immagine**. È possibile passare tra le immagini facendo clic sul nome della scheda.



Schede immagini

A destra delle schede delle immagini si trovano i seguenti pulsanti:

- - crea un nuovo file;
- - mostra le anteprime in miniatura dei file aperti;
- - visualizza l'elenco dei file aperti;
- - chiude il file attivo.

Fare clic con il pulsante destro nella barra delle schede per aprire il menu di scelta rapida con i comandi disponibili.

Nella parte superiore della finestra del programma è possibile visualizzare il **Pannello di controllo** con le seguenti opzioni di menu:

Il menu **File** contiene comandi di base per la gestione dei file: Nuovo, Apri, File recenti, Chiudi, Salva, Automatizza, Stampa, Esci, ecc.

Utilizzando il comando **Automatizza** è possibile elaborare più file contemporaneamente.
Il comando **Preferenze...** apre la finestra di dialogo Preferenze del programma.

Il menu **Modifica** consente di modificare il contenuto di un documento e la cronologia delle modifiche.

Il menu **Immagine** consente di regolare la scala, la dimensione e la modalità colore di un'immagine. Offre inoltre comandi per la regolazione del tono e del colore.

Assegna profilo. Il comando sostituisce il profilo con quello selezionato senza incidere sui dati. Visivamente, l'immagine cambierà, ma i dati in ogni punto rimarranno gli stessi.
Converti in profilo. Il comando sostituisce il profilo con quello selezionato, i dati vengono ricalcolati, ma l'immagine visiva non cambia.

Il menu **Livelli** contiene i comandi per lavorare con i livelli.

Il menu **Selezioni** contiene comandi per lavorare con le selezioni.

Il menu **Effetti** contiene un certo numero di effetti e filtri di miglioramento e stilizzazione. Qui puoi trovare l'elenco dei plugin incorporati e installati.

Il menu **AI** (artificial intelligence = intelligenza artificiale) contiene filtri neurali progettati per migliorare le immagini.

Il menu **Area di lavoro** controlla l'aspetto del programma. Offre i seguenti comandi e voci di menu:

Il comando **Personalizza area di lavoro** consente di modificare le proprietà dell'area di lavoro.

La voce di menu **Pannelli** definisce quali pannelli vengono visualizzati nella finestra del programma.

I comandi di allineamento (**Righelli**, **Griglia**, **Linee guida** ed altri) vengono utilizzati per organizzare e allineare i livelli e gli oggetti.

Il menu **Aiuto** fornisce informazioni sul programma con i seguenti elementi:

Tutorial - apre il Manuale dell'utente (tasto F1).

Informazioni su AliveColors - visualizza informazioni sulla versione corrente e sulla licenza del programma.

Registrazione - utilizzando il comando, è possibile registrare il programma e modificare il tipo di licenza.

Notizie - apre il browser e la pagina web che fornisce informazioni sulle nuove versioni di AliveColors.

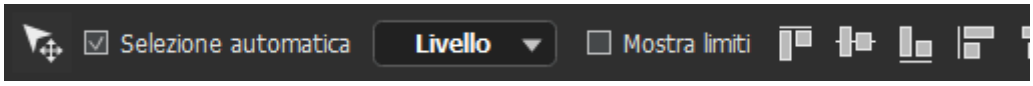
Supporto tecnico - utilizzare questo comando per contattare il team di supporto AKVIS.

AliveColors.com - apre il sito web ufficiale dell'editor grafico.

Iscriviti alla Newsletter - utilizza questo comando per iscriverti alla newsletter di AliveColors e rimanere sintonizzati sulle ultime notizie.

Informazioni sui plugin - seleziona il nome di un qualsiasi plugin per ottenere informazioni sulla sua versione e sullo stato della licenza.

Sotto il pannello di controllo c'è il pannello **Opzioni dello strumento** con i parametri dello strumento attivo.



Opzioni dello strumento Sposta

Questo pannello visualizza i parametri di base dello strumento. Per visualizzare tutti i parametri, fare clic sull'icona dello strumento sul lato sinistro del pannello opzioni o fare clic con il pulsante destro del mouse nella **Finestra immagine**.

Nella parte destra delle opzioni dello strumento è possibile visualizzare le seguenti icone:

- apre una finestra che mostra le ultime notizie su AliveColors.

- apre i file di aiuto del programma.

- apre la finestra di dialogo **Preferenze** che consente di modificare le opzioni del programma.

Il programma contiene alcuni pannelli con funzioni specifiche: **Navigatore**, **Barra degli strumenti**, **Colore**, **Campioni**, **Ruota dei colori**, **Storia**, **Azioni**, **Livelli**, **Canali**, **Tracciati**, **Selezioni** e **Informazioni sul file**.

I parametri dell'effetto o del livello di regolazione selezionati sono mostrati nel pannello **Impostazioni**.

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

I pannelli possono essere facilmente spostati, combinati, scalati, allineati e nascosti.

COME USARE IL PROGRAMMA

AliveColors è un software grafico per l'elaborazione dettagliata delle immagini e il ritocco, la valorizzazione di foto di alta qualità, la creazione di effetti stilizzati, nonché la pittura e il disegno professionale.

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.

Seguire questi passaggi per elaborare l'immagine:

Passaggio 1. Avviare l'editor di immagini AliveColors.

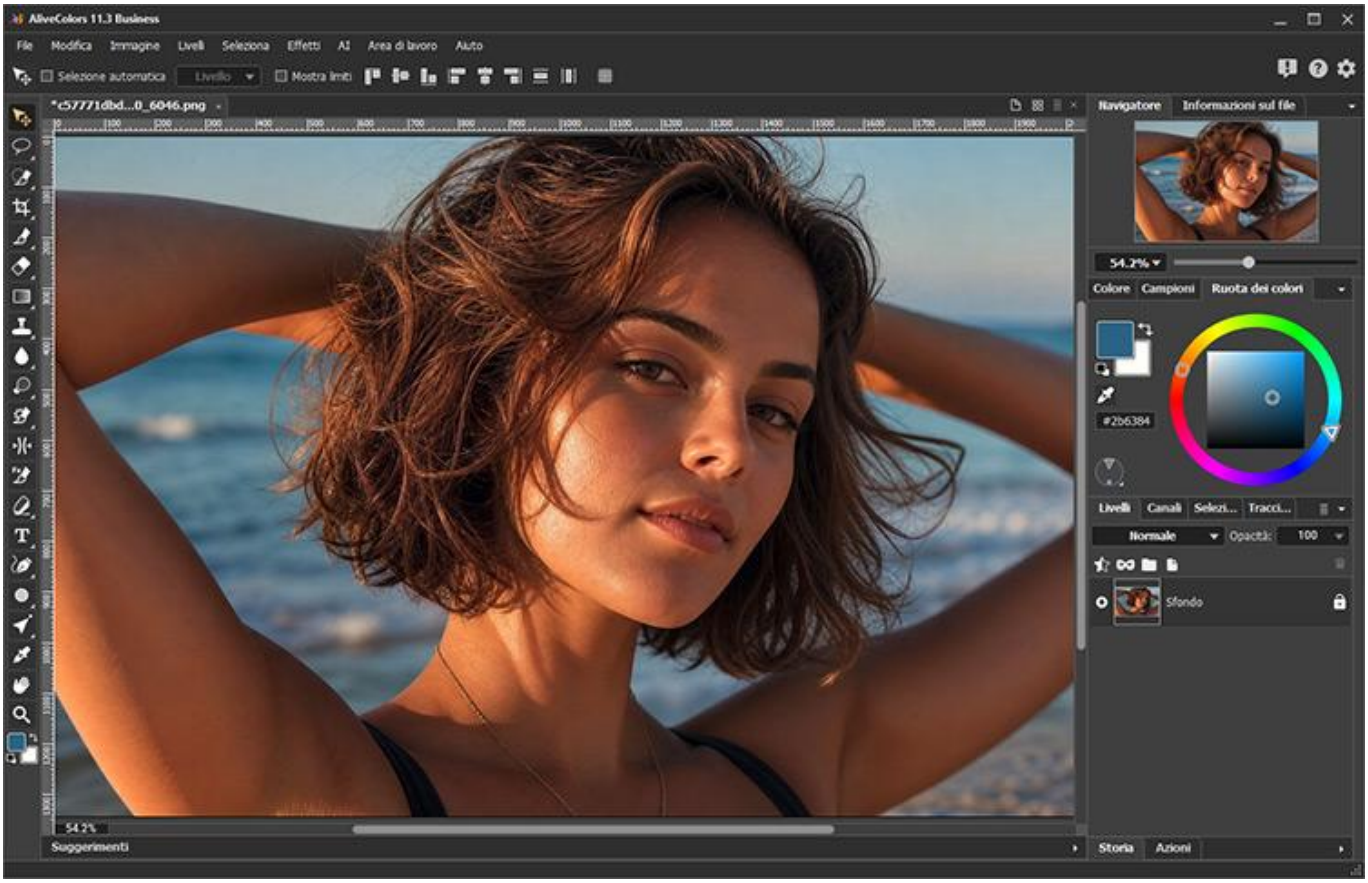
Passaggio 2. Aprire un file (formati supportati: TIFF, BMP, JPEG, PNG, RAW, SVG, PSD, WEBP e AKVIS) o creare una nuova immagine.

Per aprire un'immagine fare clic sul pulsante **Apri file** nella finestra dello schermo iniziale, oppure usare il comando nel menu **File → Apri** o la combinazione di tasti rapidi Ctrl+O su Windows, ⌘+O su Mac.

In alternativa, è possibile trascinare l'immagine direttamente nella finestra del programma. Quando si trascina in un file aperto, l'immagine verrà aggiunta come un nuovo livello.

È possibile caricare più file selezionati dal disco in un singolo documento come livelli separati, utilizzando il comando **Carica i file nei livelli** nel menu **File → Automatizza**.

Visualizza i file aperti di recente nella schermata iniziale. Inoltre, è possibile selezionare nel menu: **File → File recenti**.



Finestra del programma AliveColors

Si possono aprire più immagini contemporaneamente.

Passaggio 3. È possibile regolare il colore e la tonalità dell'immagine selezionando **Immagine → Regolazione**.

Passaggio 4. Per modificare l 'immagine utilizzare gli strumenti appropriati posti nella **Barra degli strumenti**.

Passaggio 5. Applicare effetti e filtri all'immagine utilizzando il menu **Effetti** nel Pannello di controllo.



Elaborazione dell'immagine in AliveColors

Passaggio 6. Per salvare il risultato utilizzare il comando **File → Salva con nome** o la combinazione di tasti rapidi `Ctrl`+`Shift`+`S` su Windows, `⌘`+`⇧`+`S` su Mac.

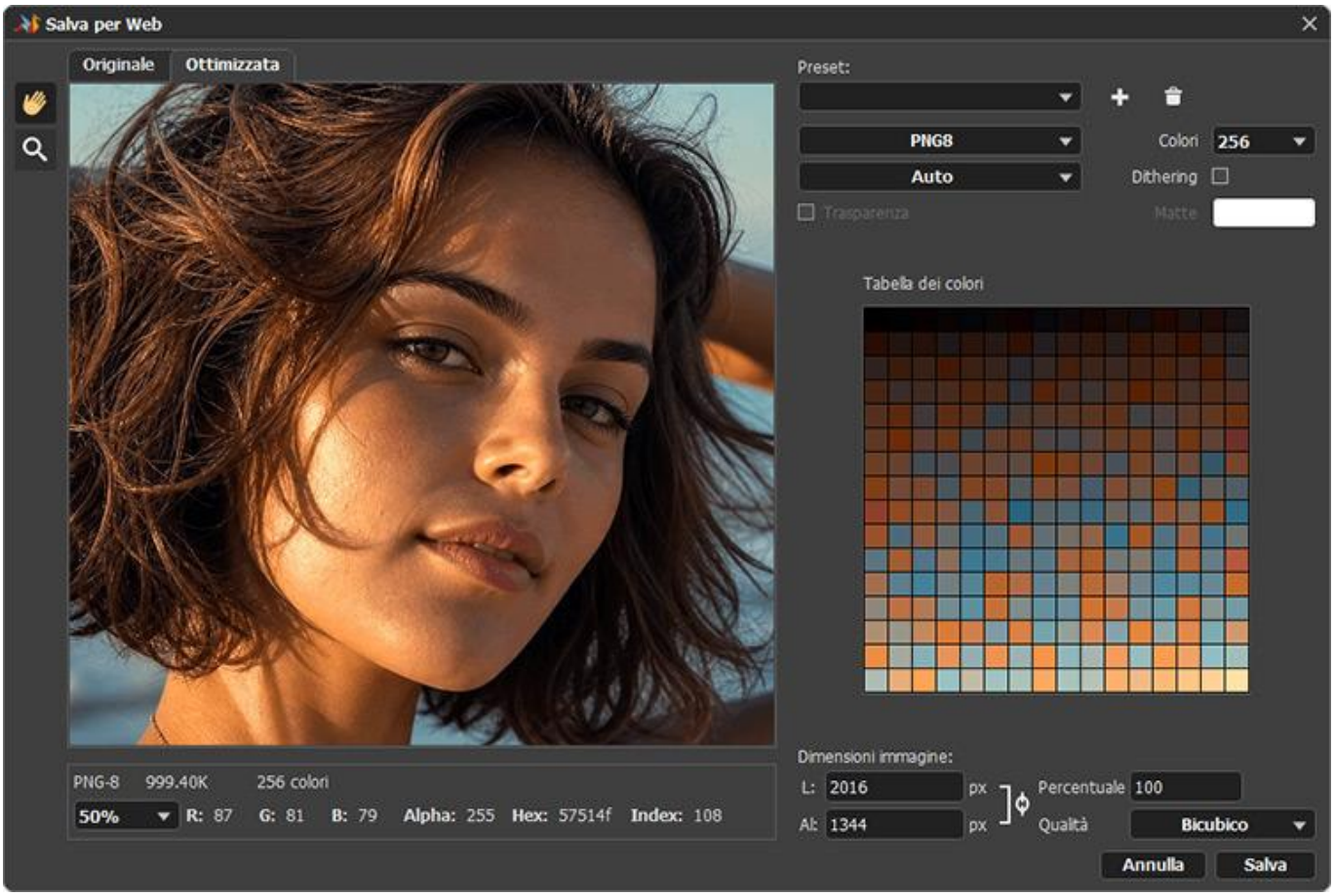
Nella finestra di dialogo **Salva con nome** inserire un nome per il file, scegliere il formato (TIFF, BMP, JPEG, PNG, SVG, WEBP, PDF, PSD o AKVIS) e indicare la cartella di destinazione.

> **Nota:** Se l'immagine ha più livelli, è possibile utilizzare il formato **AKVIS** per salvare tutti i punti di controllo, tutti i livelli nella loro forma originale (raster, artistici, di testo e di forma) senza unirli o rasterizzarli, comprese tutte le selezioni e le maschere.
> Per poterlo condividere è possibile salvare il risultato finale utilizzando uno dei seguenti formati: JPG, TIFF, PNG.

Utilizzare il comando **File → Salva** o la combinazione di tasti rapidi `Ctrl`+`S` su Windows, `⌘`+`S` su Mac, per sostituire l'immagine originale con quella modificata.

È possibile salvare ogni livello dell'immagine in un file separato utilizzando il comando **File → Salva livelli su file**. Selezionare la cartella, il nome del file e il formato desiderato.

Utilizzando il comando **File → Salva per Web** è possibile preparare e salvare un'immagine per la pubblicazione su Internet. La finestra di dialogo consente di selezionare l'ottimale formato, la qualità e la dimensione del file.



Salva per Web

Passaggio 7. Per stampare l'immagine, selezionare **File → Stampa** o utilizzare la scorciatoia da tastiera `Ctrl`+`P` su Windows, `⌘`+`P` su Mac.

Passaggio 8. Utilizzare una delle opzioni per chiudere l'immagine attiva:

- premere il pulsante ☒ nella scheda dell'immagine;
- premere il pulsante ☒ a destra delle schede di immagini;
- selezionare il comando **File → Chiudi** nel Pannello di controllo;
- utilizzare la scorciatoia da tastiera `Ctrl`+`W` su Windows, `⌘`+`W` su Mac.

Passaggio 9. Utilizzare una delle opzioni per uscire dal programma:

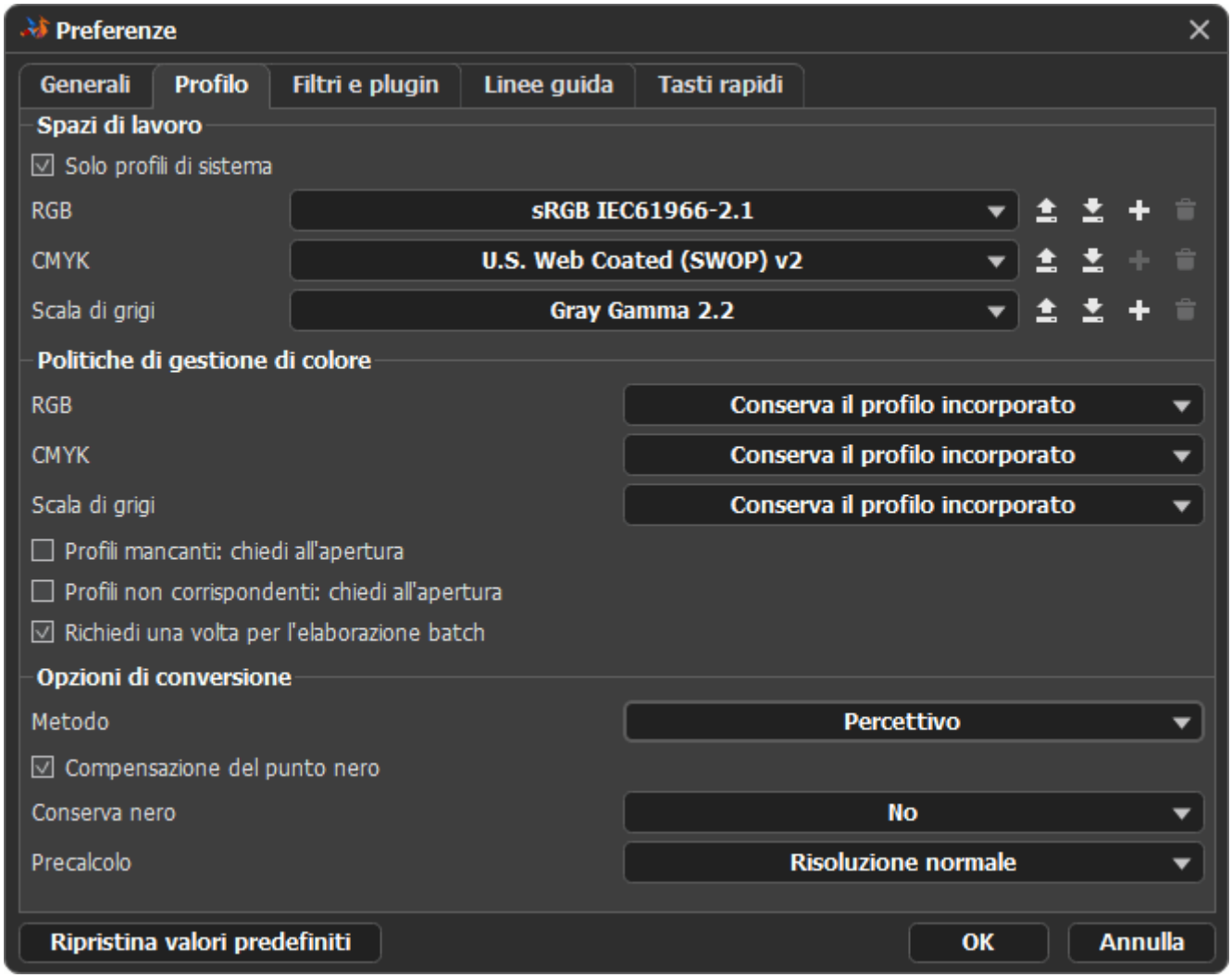
- premere il simbolo **X** nell'angolo in alto a destra della finestra del programma;
- selezionare il comando **File → Esci** nel Pannello di controllo;
- utilizzare la scorciatoia da tastiera `Ctrl`+`Q` su Windows, `⌘`+`Q` su Mac.

IMPOSTAZIONI DEI PROFILI COLORE

I **profili colore** sono necessari per trasferire in modo accurato e prevedibile il colore a diversi dispositivi di output (schermi, stampanti, ecc.).

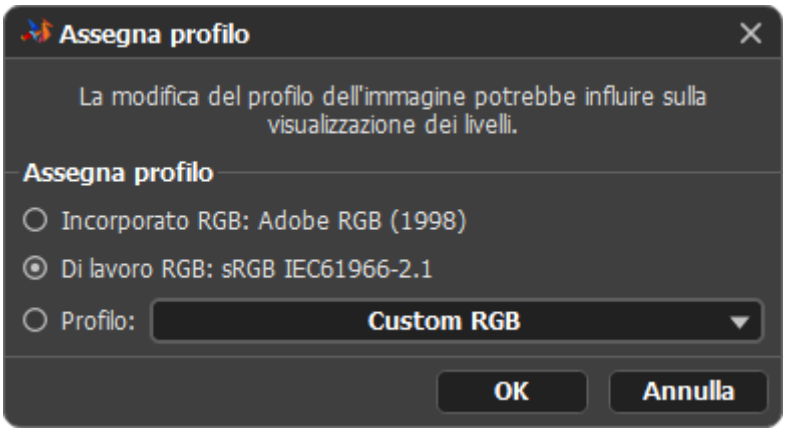
Tutti i dispositivi hanno diverse capacità di rendering del colore. Pertanto, è necessario assicurarsi che i colori su di essi siano il più simili possibile. A questo scopo, vengono utilizzati i profili colore (o profili ICC), file che contengono informazioni sulla gamma di colori di un particolare dispositivo.

È possibile configurare un profilo di lavoro nella finestra di dialogo **Preferenze** , nella scheda **Profilo**.

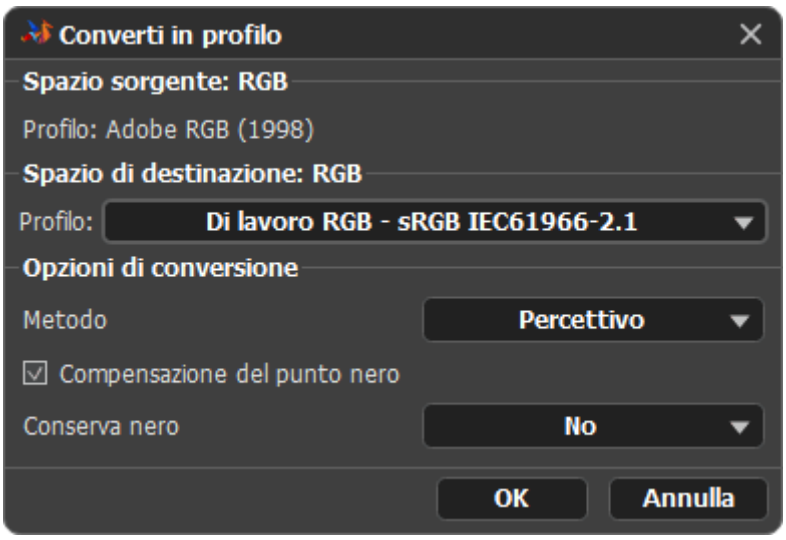


Per modificare il profilo di un documento aperto utilizzare i comandi del menu **Immagine**:

Assegna profilo. Il comando sostituisce il profilo con quello selezionato senza modificare i dati. L'immagine cambierà visivamente, ma i dati in ogni punto rimarranno gli stessi.



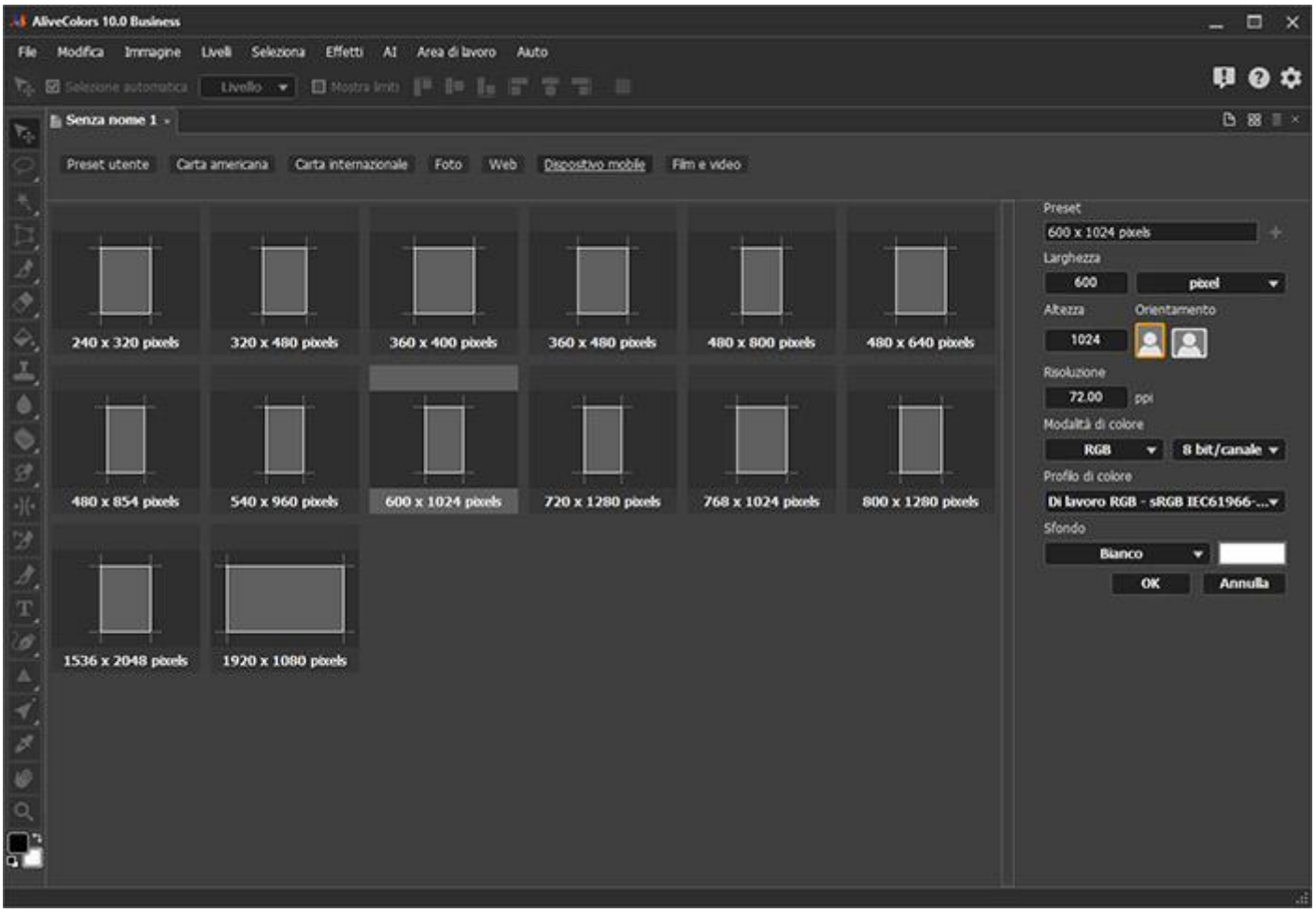
Converti in profilo. Il comando sostituisce il profilo con quello selezionato, i dati vengono ricalcolati, ma l'immagine non cambia visivamente.



CREAZIONE DI UNA NUOVA IMMAGINE

L'editor grafico **AliveColors** consente di creare nuove immagini partendo da zero.

Per creare una nuova immagine, selezionare **File → Nuovo...** nel menu, fare clic su sulla schermata iniziale oppure utilizzare i tasti di scelta rapida: `Ctrl`+`N` su Windows, `⌘`+`N` su Mac.



Creazione di una nuova immagine

Seleziona uno dei gruppi di preset:

Preset utente,
Generazione AI,
Carta internazionale,
Carta americana,
Foto,
Web,
Dispositivo mobile,
Film e video.

Dopo aver selezionato un gruppo di preset, le miniature dei preset vengono visualizzate nella finestra centrale. Scegliere qualsiasi preset e, se necessario, modificare i seguenti parametri:

Impostare la dimensione del documento nei campi **Larghezza** e **Altezza**.

L'elenco a discesa **Unità** mostra le unità di misura (pixel, pollici, centimetri, ecc.).

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

Impostare l'**Orientamento** del documento: **Ritratto**  o **Paesaggio** . In **Paesaggio** l'immagine è orizzontale (la larghezza è maggiore dell'altezza) mentre in **Ritratto** è verticale (l'altezza è maggiore della larghezza).

Nell'elenco a discesa **Modalità di colore** scegliere uno dei seguenti schemi di colore: scala di grigi, RGB, CMYK o Lab. Le modalità differiscono da come gestiscono il colore. Dopo aver definito il modello di colore, scegliere la profondità del colore dall'elenco adiacente: 8 bit/canale, 16 bit/canale o 32 bit/canale.

Nell'elenco a discesa **Profilo colore** selezionare un profilo per il documento che si sta creando.

Utilizzare l'opzione **Sfondo** per impostare il colore del livello di sfondo. Per utilizzare lo sfondo personalizzato selezionare **Personalizzato...** e scegliere il colore nella finestra di dialogo di selezione del colore.

Per salvare le impostazioni come un nuovo preset, fare clic sul pulsante **Salva preset** . Il suo nome appare nel campo accanto ad esso. Al predefinito sarà assegnato automaticamente un nome che può essere modificato nel campo evidenziato immettendo una qualsiasi combinazione di lettere e numeri. Dopo aver premuto `Invio` apparirà un nuovo predefinito nell'elenco dei preset utente.

Per eliminare un preset utente, selezionarlo e premere su **Elimina preset** .

Fare clic su **OK** per creare un nuovo documento con i parametri specificati.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza creare alcun documento.

FORMATO AKVIS

Il software offre il particolare formato **AKVIS** che consente di salvare senza problemi un progetto di lavoro in un file.

Per salvare un file nel formato .**akvis**, andare al menu principale e selezionare **File -> Salva con nome**. Nella finestra di dialogo scegliere una cartella di destinazione, digitare il nome del file e selezionare **AKVIS Document (*.akvis)** dall'elenco dei formati.

Per caricare un file utilizzare il comando **File -> Apri**.

Il file **AKVIS** contiene lo stato dell'immagine al momento del salvataggio, tutti i livelli (raster, testo, regolazione, forma) e gruppi, con le proprietà, le maschere, i tracciati e le selezioni, nonché i controlli creati manualmente durante il lavoro (nella **Storia**).

Il formato **AKVIS** offre opportunità utili per lavorare con i file:

1. salva una struttura del documento (livelli, gruppi e proprietà);
2. salva i livelli di testo, di regolazione e di forma senza rasterizzare;
3. salva maschere ed effetti di livello nella struttura del documento;
4. salva i punti di controllo (la possibilità di ripristinare un livello precedente);
5. salva le selezioni ed i tracciati dei pannelli con lo stesso nome.

Ti consigliamo di utilizzare il formato **AKVIS** per salvare un progetto o una copia di backup.

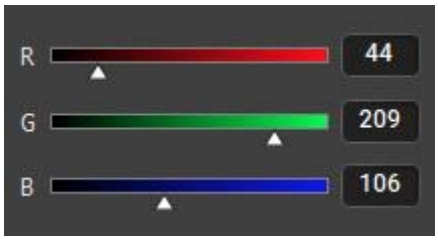
È possibile salvare il risultato finale usando i formati **JPG**, **TIFF**, **BMP**, **PNG**, **TGA**, **SVG**, **WEBP**, **PDF**.

MODALITÀ DI COLORE

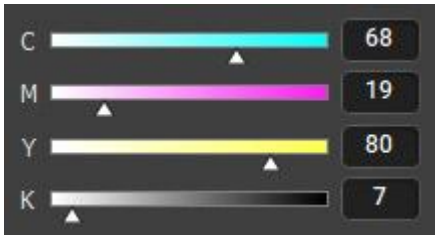
AliveColors consente di modificare la profondità del colore e lo spazio colore di un'immagine. Per visualizzare l'elenco delle modalità di colore disponibili andare al **Pannello di controllo** e selezionare **Immagine → Modalità**.

Il programma offre 4 modalità di colore:

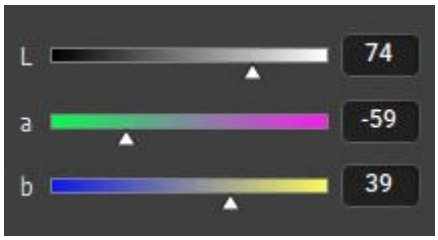
La modalità RGB è un modello di colore standard. Ogni immagine RGB contiene tre canali di colore: **R** red-rosso, **G** green-verde e **B** blue-blu. Il colore di un pixel è una combinazione di questi tre colori primari. Quando il valore di ogni canale è zero, il risultato è nero puro.



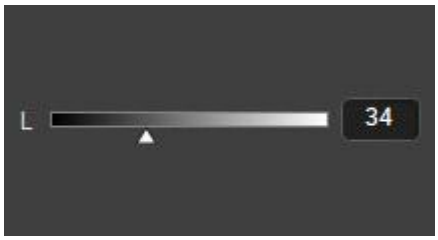
La modalità CMYK è un modello di colore standard utilizzato per la stampa offset. Un'immagine CMYK è costituita da quattro canali: **C** cyan-ciano, **M** magenta, **Y** yellow-giallo e **K** black-nero. Il colore di un pixel è definito dal valore di ciascun componente di colore (da 0 a 100%). Minore è il valore più tenue è il colore.



La modalità Lab. Questo modello di colore è basato sulla percezione del colore da parte dell'occhio umano. Il componente di luminanza (**L**) può assumere valori da 0 a 100; i componenti **a** (da verde a magenta) e **b** (da blu a giallo) hanno valori compresi tra -128 e 127.



La modalità Scala di grigi. Questa modalità utilizza diverse tonalità di grigio per diversi colori. Quando si applica questa modalità, è disponibile solo un canale - **Grigio**. Nelle immagini a 8 bit, possono presentare fino a 256 sfumature di grigio.



In questo menu è possibile regolare anche la profondità del colore: **8 bit**, **16 bit** o **32 bit per canale**.

Per visualizzare i colori sullo schermo in modalità RGB, vengono utilizzati tre colori/canali. Nelle immagini con **8 bit/canale**, ogni canale di colore può avere 256 varianti (2^8 = 256). Quindi i tre canali possono riprodurre fino a 16,8 milioni di colori per pixel (256^3).

Con immagini a **16 bit** e **32 bit per canale** è possibile riprodurre molti più colori per pixel.

RIDIMENSIONARE UN'IMMAGINE

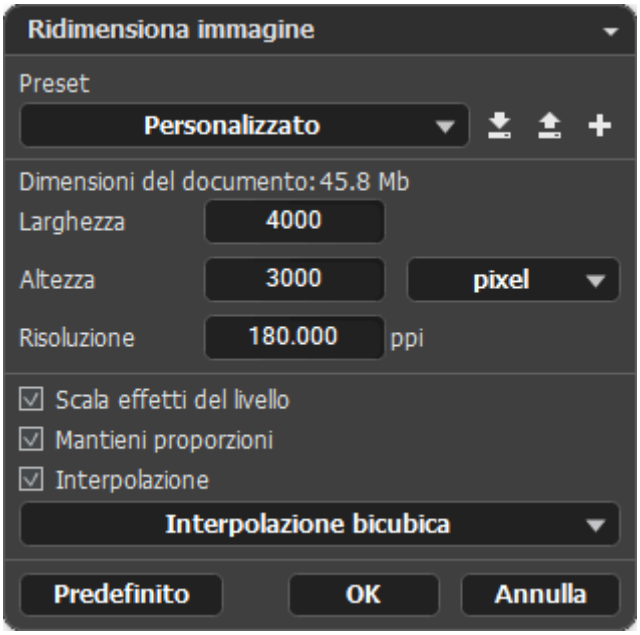
Leggere come ridimensionare un'immagine utilizzando l'editor **AliveColors**. Inoltre, guardare il tutorial video.

È possibile salvare le impostazioni di ridimensionamento come **Preset**. Trova tutti i preset disponibili nell'elenco a discesa. Se si modificano i parametri il nome del preset cambia automaticamente su **Personalizzato** ed il pulsante **Salva preset utente** viene visualizzato accanto all'elenco. Facendo clic su tale icona salva le impostazioni attuali.
Un nuovo preset viene nominato automaticamente (ad esempio, Personalizzato_1, Personalizzato_2, ecc) e questo nome può essere modificato se necessario immettendo una combinazione di lettere e numeri nel campo evidenziato. Dopo aver premuto `Invio` il nuovo preset viene visualizzato nell'elenco a discesa.
Per eliminare un preset utente, selezionarlo e premere il pulsante **Elimina preset utente**.

Fare clic su per esportare i preset utente in un file .presets. Per caricare i preset nel programma, premere .

Dimensioni dell'immagine:

Per modificare le dimensioni di un'immagine, è possibile utilizzare il comando **Immagine -> Dimensioni immagine...**



Finestra di dialogo Ridimensiona immagine

- Le dimensioni del documento corrente sono definite dai valori **Larghezza** e **Altezza**. Per ridimensionare un'immagine immettere i valori desiderati nei rispettivi campi. Le unità possibili (pixel, pollici, centimetri, millimetri, punti, pic e percentuali) sono elencate nel menu a discesa.
- **Risoluzione**. Il parametro specifica la densità dei pixel in un'immagine (livello di dettaglio) e calcola il numero di pixel per pollice (ppi).
- **Scala effetti del livello**. Se la casella di controllo è selezionata l'effetto del livello verrà scalato proporzionalmente con la dimensione dell'immagine. Se la casella di controllo è disattivata la dimensione originale dell'effetto rimane invariata.
- **Mantieni proporzioni**. Selezionare la casella di controllo per conservare le proporzioni di un'immagine (larghezza e altezza).
- **Interpolazione**. Se la casella di controllo è selezionata è possibile modificare le dimensioni e la risoluzione di un'immagine indipendentemente l'uno dall'altra (e modificare il numero totale dei pixel di un'immagine).

Se la casella di controllo è disattivata si può ridimensionare un'immagine o la sua risoluzione. Il programma regola automaticamente il valore residuo per mantenere il numero totale di pixel.

- Se la casella di controllo **Interpolazione** è selezionata si può scegliere un **metodo di interpolazione**. Questa opzione determina come i pixel vengono aggiunti o eliminati.

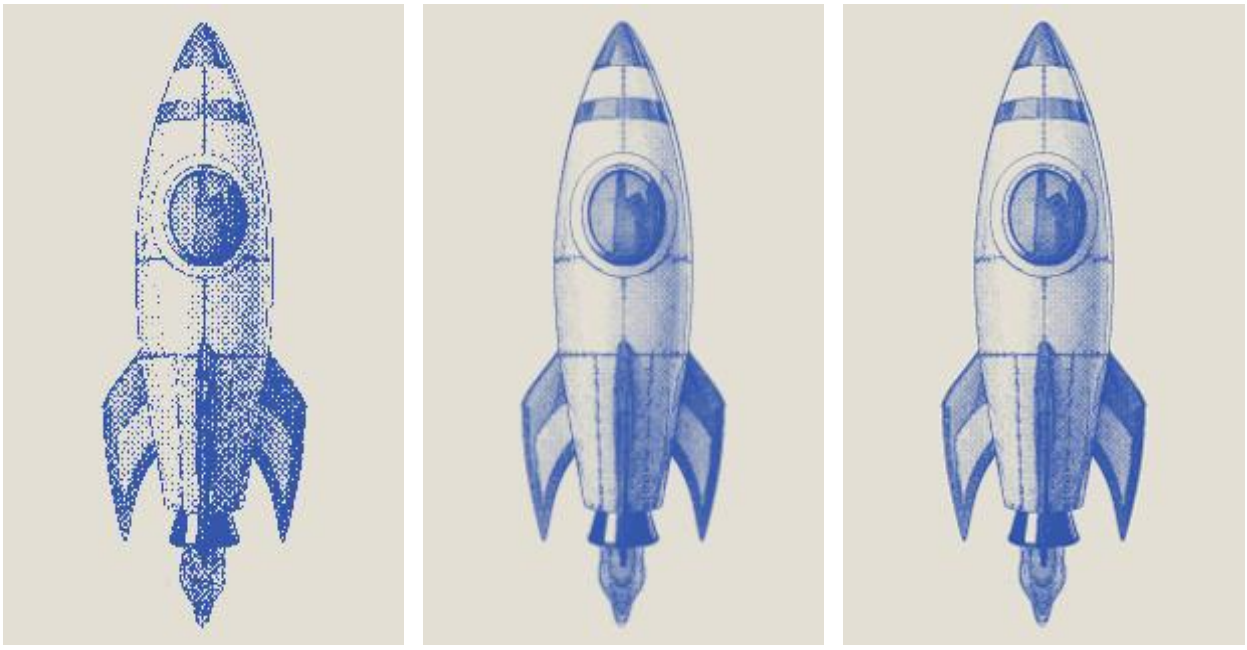
  Metodi di interpolazione:

  Da punti vicini - un metodo veloce ma meno preciso;

  Interpolazione bilineare - un metodo ottimale che garantisce una qualità media;

  Interpolazione bicubica - il metodo più preciso ma anche il più lento.

Ridurre l'immagine (utilizzando la tecnica di interpolazione)



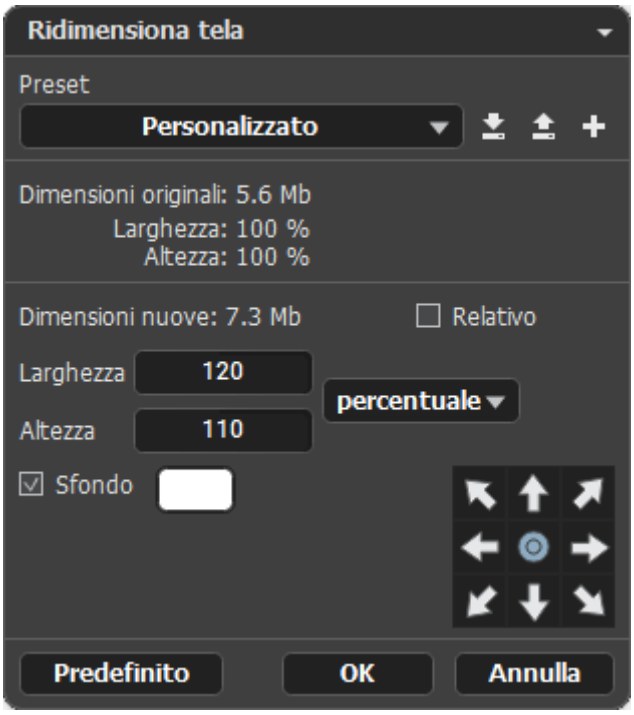
Da punti vicini | Interpolazione bilineare | Interpolazione bicubica

Per ridimensionare l'immagine fare clic su **OK**. Per uscire dalla finestra di dialogo senza salvare le modifiche fare clic sul pulsante **Annulla**.

Dimensioni della tela:

La **Tela** è uno spazio di lavoro che contiene tutti i livelli dell'immagine e ha una dimensione specifica. Per modificare le dimensioni di un documento è necessario modificare le dimensioni della sua tela.

Aprire la finestra di dialogo appropriata utilizzando il comando **Immagine -> Dimensioni tela**.



Finestra di dialogo Ridimensiona tela

- La sezione **Dimensioni originali** visualizza la dimensione corrente in megabyte. La larghezza e l'altezza sono mostrati nell'unità di misura scelta.
- Nella sezione **Dimensioni nuove** è possibile modificare le dimensioni di un documento immettendo i valori nei campi **Larghezza** e **Altezza**. Se si aumenta l'area di lavoro l'immagine verrà ingrandita per la dimensione del bordo. Se si riduce l'area di lavoro i bordi dell'immagine saranno interrotti. Le unità possibili (pixel, pollici, centimetri, millimetri, punti, pica e percentuali) sono elencate nell'elenco a discesa.
- **Relativo**. Se la casella di controllo è selezionata immettere i valori desiderati nei campi Larghezza e Altezza. Se la casella di controllo è disattivata immettere i valori con cui la dimensione della tela deve essere aumentata o diminuita dalle dimensioni attuali. Per aumentare la tela impostare un valore positivo, per ridurla impostare un valore negativo.
- Per regolare la **posizione** dell'immagine ridimensionata su una tela utilizzare le otto frecce. Il doppio cerchio indica la posizione dell'immagine sulla tela.
- Se la casella di controllo **Sfondo** è selezionata è possibile specificare il colore dei bordi aggiunti. Richiamare la finestra di dialogo **Seleziona colore** facendo clic sul rettangolo colorato. Se si disattiva la casella di controllo le aree aggiunte saranno trasparenti.

> **Nota:** I bordi dei colori possono essere aggiunti solo al livello inferiore, i bordi in altri livelli sono trasparenti.



Aumentare la dimensione della tela

Per modificare la dimensione della tela premere **OK**. Per uscire dalla finestra di dialogo senza apportare modifiche fare clic sul pulsante **Annulla**.

TAVOLETTE GRAFICHE

L'editor **AliveColors** consente di utilizzare le tavolette grafiche per creare o modificare le immagini. Quando si lavora con una tavoletta grafica è possibile dinamicamente modificare l'aspetto dei tratti attraverso pressione, inclinazione o rotazione della penna.

Inoltre è possibile utilizzare lo stilo per eseguire le funzioni del mouse (selezione degli strumenti, selezione dei colori, modifica dei parametri, ecc).

Ad esempio, consideriamo di lavorare con una tavoletta grafica utilizzando il **Pennello colore** .

Le impostazioni di base del pennello vengono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri, premere l'icona dell'utensile nel pannello delle opzioni o fare clic con il tasto dx sull'immagine.



Per le opzioni dello strumento che possono essere controllate con la penna è disponibile un pulsante con il menu a discesa. Utilizzare il tasto sinistro del mouse per attivare/disattivare l'aggancio alle funzioni selezionate della penna. Fare clic con il tasto destro del mouse o tenere premuto il tasto sinistro del mouse per aprire l'elenco a discesa in cui è possibile scegliere quale funzione della penna corrisponderà a questo parametro del pennello:

- **Pressione** - il parametro dipende dalla pressione della penna;
- **Rotazione** - il parametro dipende dalla rotazione della penna attorno al suo asse;
- **Inclinazione** - il parametro dipende dall'inclinazione della penna.

Assiceriamo la dimensione del pennello alla pressione della penna. La pressione debole della penna provoca un tratto sottile, la pressione forte determina un tratto largo fino a (ma non eccede) la dimensione del pennello specificata nel pannello **Opzioni dello strumento**.



Linea sottile



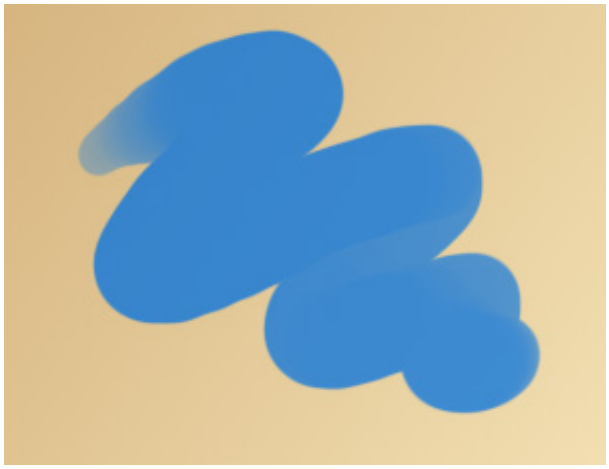
Linea spessa

È possibile assegnare numerosi parametri dello strumento ad un'unica opzione della penna. Prendiamo in considerazione il caso di assegnare la pressione della penna ai parametri **Dimensione** e **Opacità**. La pressione debole provoca un tratto sottile e trasparente, la pressione forte produce un tratto largo e opaco.

Lo spessore e l'opacità della linea disegnata non supereranno i valori specificati dei parametri dello strumento.



Linea sottile e trasparente



Linea spessa e opaca

Facendo clic sul pulsante **Predefinito** nelle opzioni del pennello verranno ripristinati i valori originali. Tutte le impostazioni di assegnazione saranno disabilitate.

ELABORAZIONE BATCH

AliveColors supporta la funzionalità di **elaborazione batch** che consente di applicare automaticamente le stesse impostazioni a una serie di immagini e risparmiare tempo e fatica.

Guarda il nostro tutorial video su come elaborare automaticamente numerosi immagini.

Anche se non si è mai usata questa funzionalità prima, non c'è alcuna difficoltà nell'utilizzo. Basta creare un'**azione** e applicarla ad una cartella piena d'immagini.

> **Nota:** Non tutti i comandi possono essere registrati in un'azione.

Seguire queste istruzioni:

Passaggio 1. Creare due nuove cartelle ad esempio: **"File originali"** e **"File conseguiti"**. Inserire le immagini originali nella cartella **"File originali"**, i risultati verranno salvati automaticamente nella cartella **"File conseguiti"**.

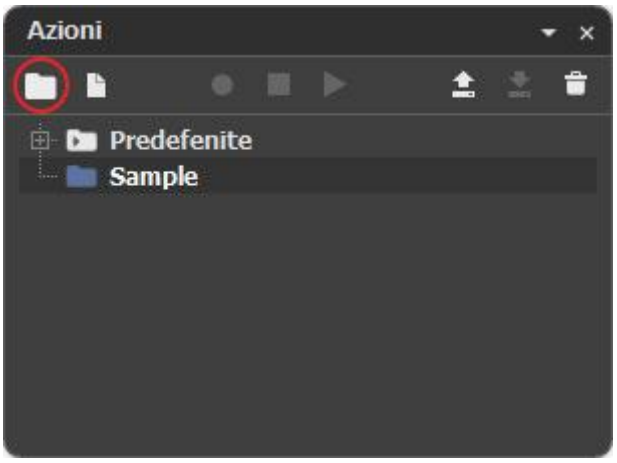
Passaggio 2. Aprire una delle immagini originali in **AliveColors** e utilizzarla per regolare i parametri e creare un'azione.



Immagine originale

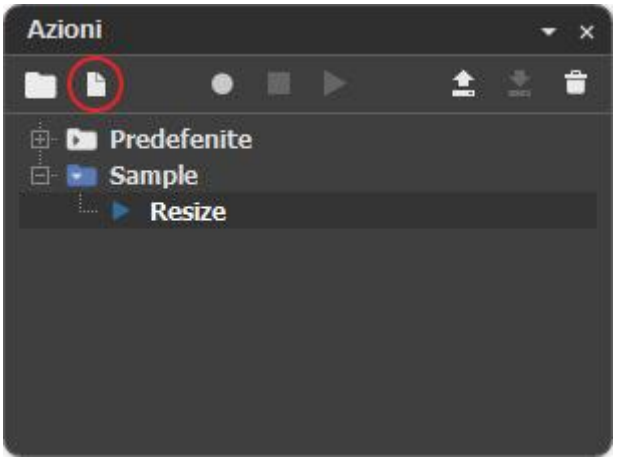
Passaggio 3. Nel pannello **Azioni** fare clic sul pulsante **Crea nuovo set** . Immettere un nome per il nuovo insieme di azioni ad esempio **"Campione"**. È possibile modificare il nome facendo doppio clic su di esso.

Se già si posseggono dei set per le azioni selezionare quello appropriato.



Pannello Azioni

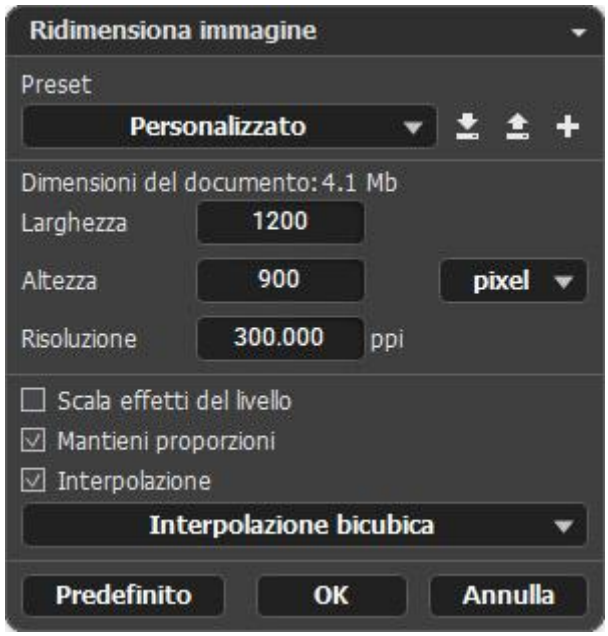
Passaggio 4. Premere **Crea nuova azione** e inserire un nome ad esempio Resize (=Ridimensiona).



Nuova azione

Premere il pulsante **Registra** per iniziare la registrazione dell'azione.

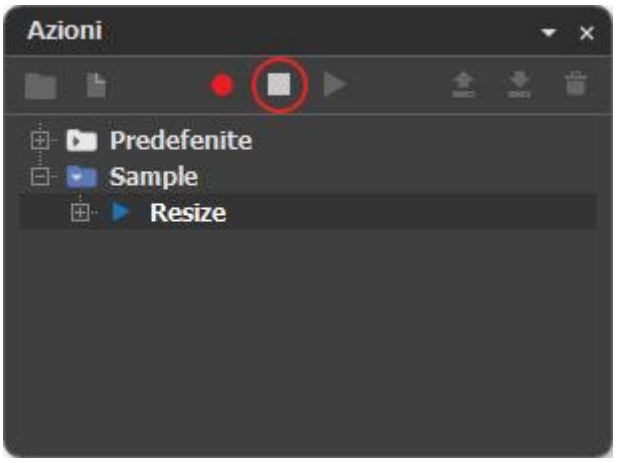
Passaggio 5. Eseguire le operazioni e i comandi da registrare. Ad esempio aprire la finestra di dialogo **Ridimensiona immagine (Immagine → Dimensioni immagine...**) e regolare le impostazioni.



Finestra di dialogo Ridimensiona immagine

Fare clic su **OK**. L'immagine ridimensionata appare nella finestra dell'editor.

Passaggio 6. Arrestare la registrazione premendo **Stop** ■ nel pannello **Azioni**.



La registrazione dell'azione viene interrotta

Passaggio 7. L'azione viene creata e si può avviare l'elaborazione batch.

Nel menu scegliere **File -> Automatizza → Elaborazione batch...** e impostare i parametri.

Nel campo **Cartella iniziale** scegliere la cartella che contiene le foto da elaborare.

Nella **Cartella di destinazione** scegliere la cartella in cui verranno salvati i file elaborati.

È possibile selezionare **Includi sottocartelle** per elaborare tutte le immagini, comprese quelle contenute in tutte le sottocartelle della cartella selezionata (mantenendo la struttura).

Nell'elenco **Salva come** selezionare il formato dei file.

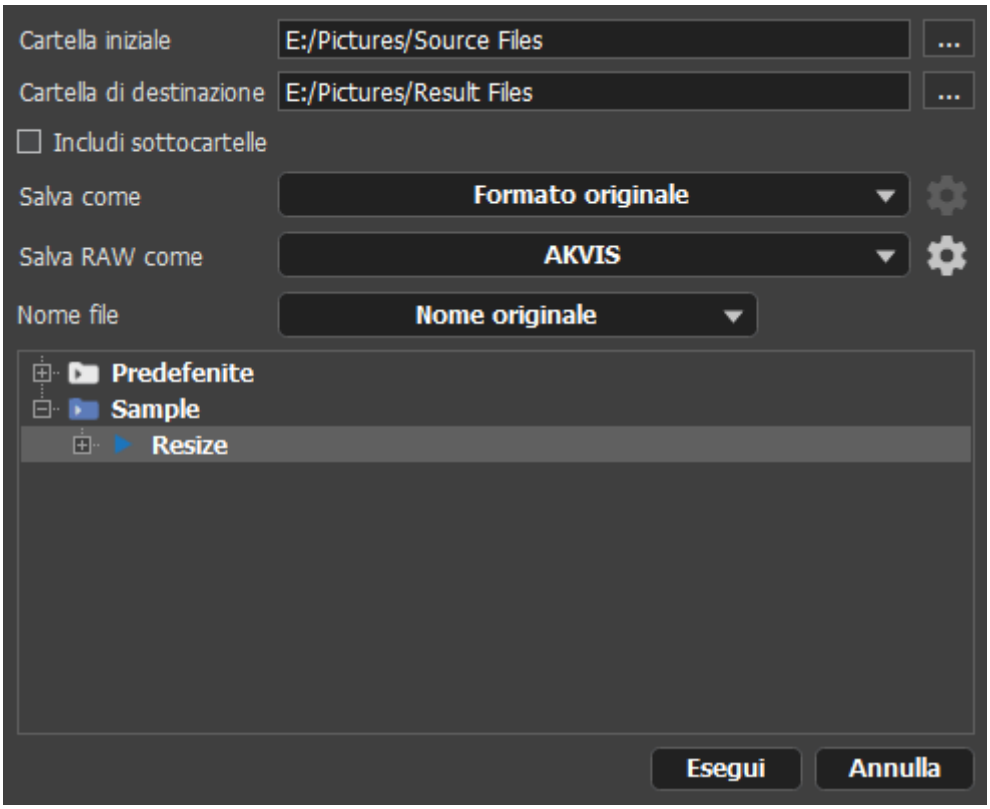
Nell'elenco **Salva RAW come** selezionare il formato per il salvataggio dei file RAW.

Fare clic su ⚙ per richiamare una finestra di dialogo in cui è possibile configurare le opzioni di salvataggio per il formato file selezionato.

Nel campo **Nome file** specificare i nomi dei file di output:

Nome originale - i file elaborati vengono salvati con i loro nomi originali.
Aggiungi suffisso - ai nomi originali viene aggiunto il set di caratteri, specificato nel campo adiacente.
Nuovo nome - i nomi di tutti i file vengono sostituiti con il nome specificato con l'aggiunta di un numero di sequenza.

Nell'elenco azioni selezionare il gruppo, ad esempio Sample (Campione) e quindi Resize (Ridimensiona).



Scheda di elaborazione batch

Passaggio 8. Premere **Esegui** per avviare l'elaborazione. **AliveColors** elabora tutte le foto della cartella **"File originali"** e li salva automaticamente nella cartella **"File conseguiti"**.

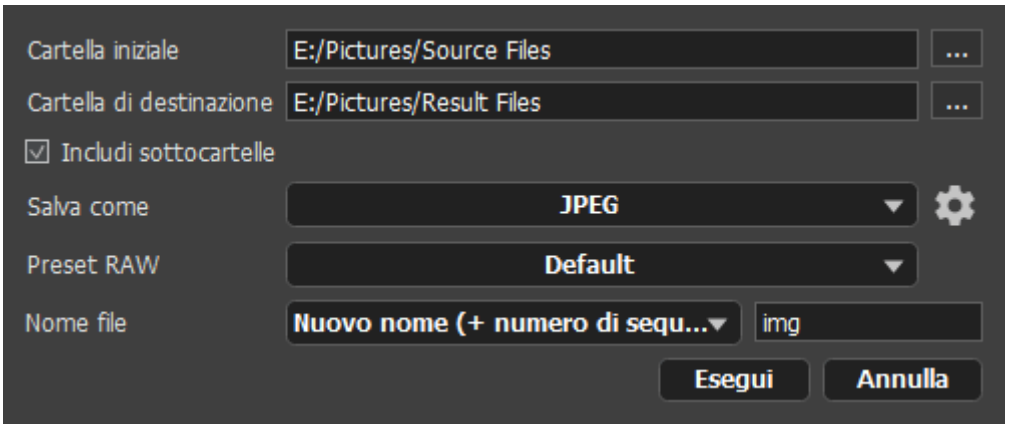
Per interrompere il processo chiudere la scheda **Elaborazione batch**.

Nota: L'elaborazione batch non blocca l'interfaccia, questo consente di proseguire il lavoro su altre immagini in parallelo.

CONVERSIONE BATCH

AliveColors consente di convertire una serie di immagini da un formato all'altro.

Seleziona il comando nel menu: **File → Automatizza → Converti...**



Conversione batch

Opzioni di conversione:

Nel campo **Cartella iniziale** scegliere la cartella con le immagini originali.

Nella **Cartella di destinazione** scegliere la cartella in cui verranno salvati i file.

È possibile selezionare **Includi sottocartelle** per elaborare tutte le immagini, comprese quelle contenute in tutte le sottocartelle della cartella selezionata (mantenendo la struttura).

Nell'elenco **Salva come** selezionare il formato dei file.

Fare clic su per richiamare una finestra di dialogo in cui è possibile configurare le opzioni di salvataggio per il formato file selezionato.

Nell'elenco **Preset RAW** selezionare uno dei preset per l'elaborazione dei file RAW durante la conversione. E' possibile creare nuovi preset nella modalità **Elaborazione RAW**.

Nel campo **Nome file** specificare i nomi dei file di output:

Nome originale - i file elaborati vengono salvati con i loro nomi originali.
Aggiungi suffisso - ai nomi originali viene aggiunto il set di caratteri, specificato nel campo adiacente.
Nuovo nome - i nomi di tutti i file vengono sostituiti con il nome specificato con l'aggiunta di un numero di sequenza.

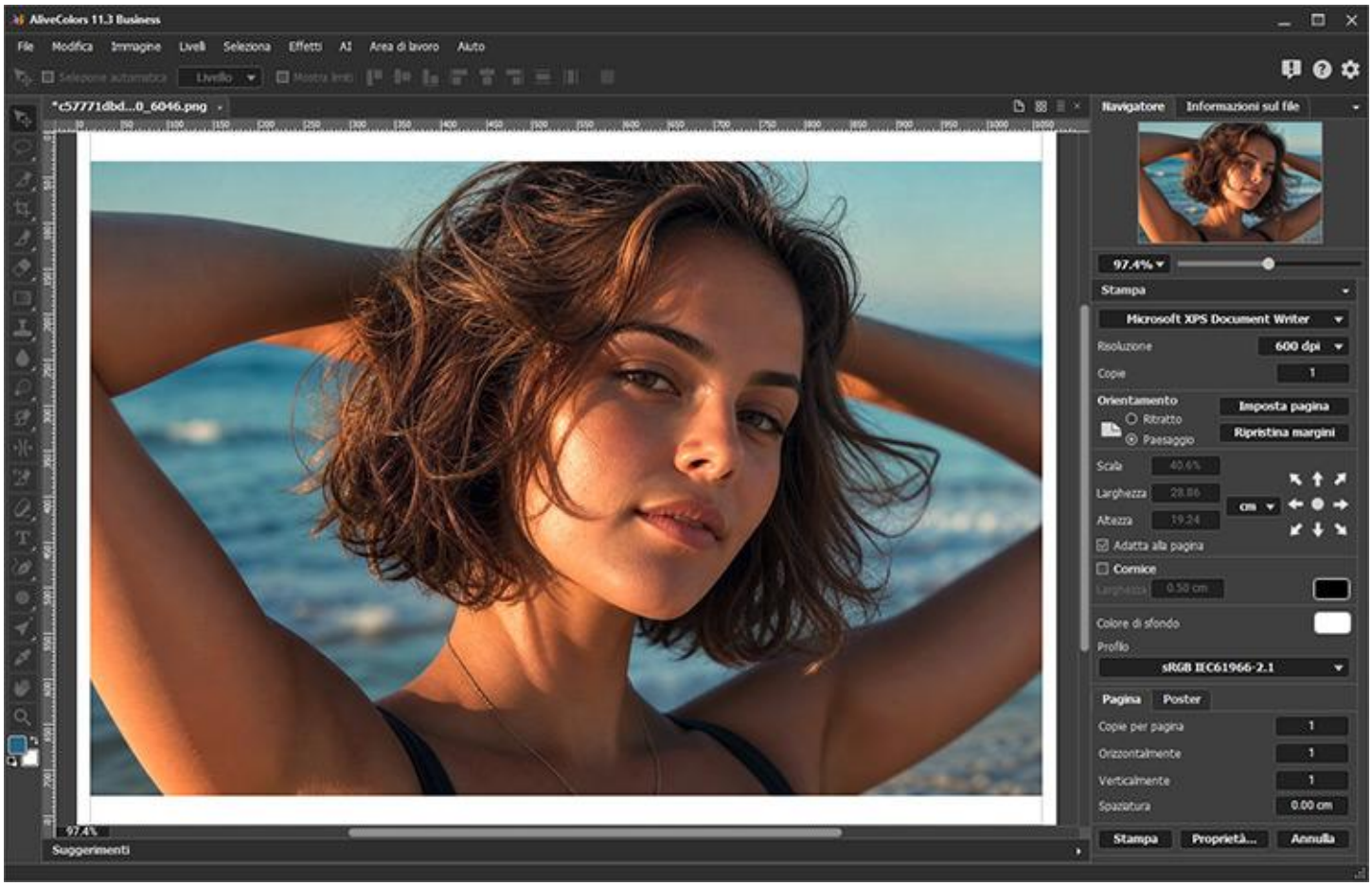
Fare clic su **Esegui** per avviare l'elaborazione. **AliveColors** elabora tutte le immagini della **Cartella iniziale** e li salva automaticamente nella **Cartella di destinazione** con il formato selezionato.

Per interrompere il processo chiudere la scheda **Conversione batch**.

Nota: La conversione dei file non blocca l'interfaccia del programma, questo consente di modificare contemporaneamente le altre immagini.

STAMPARE L'IMMAGINE

La modalità **Stampa** viene utilizzata per preparare le immagini per stampare. Per aprire le opzioni di stampa utilizzare il comando **File → Stampa** o i tasti rapidi: `Ctrl`+`P` su Windows , `⌘`+`P` su Mac.



Opzioni di stampa in AliveColors

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.

Nell'elenco a discesa **Profilo** selezionare il profilo per convertire l'immagine prima di inviarla al dispositivo di output.

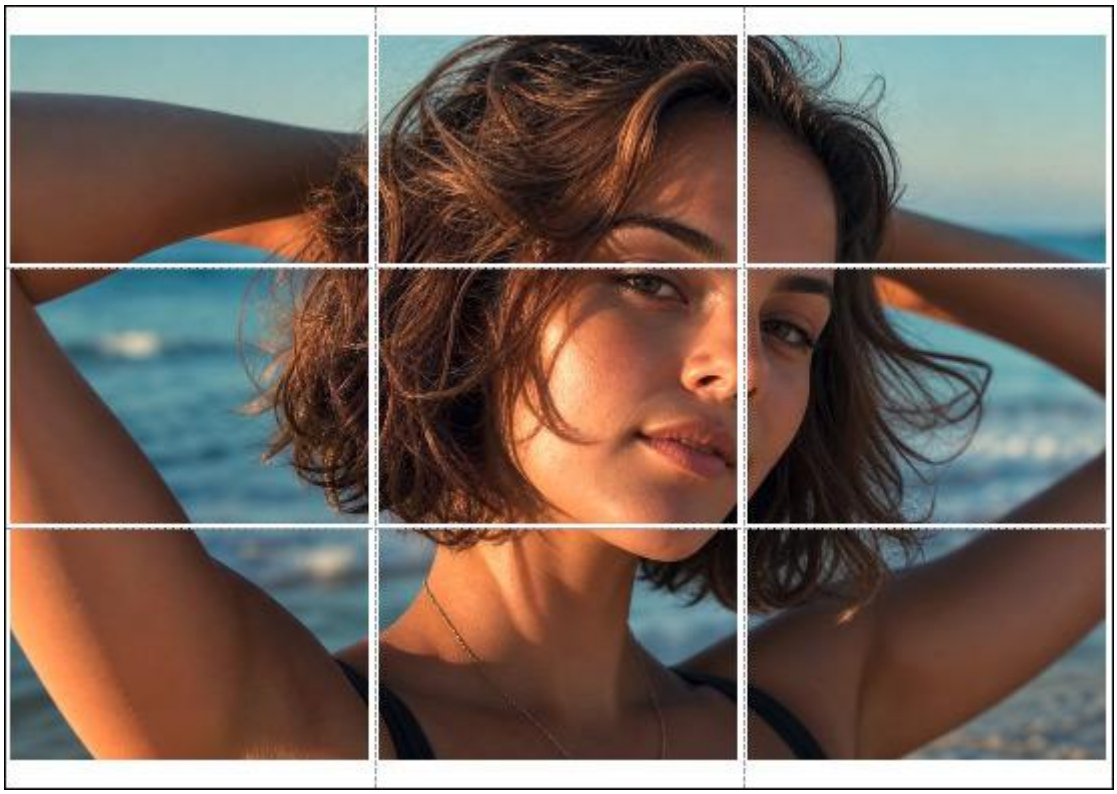
Nella scheda **Pagina** è possibile regolare la stampa delle copie dell'immagine su un singolo foglio.



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.

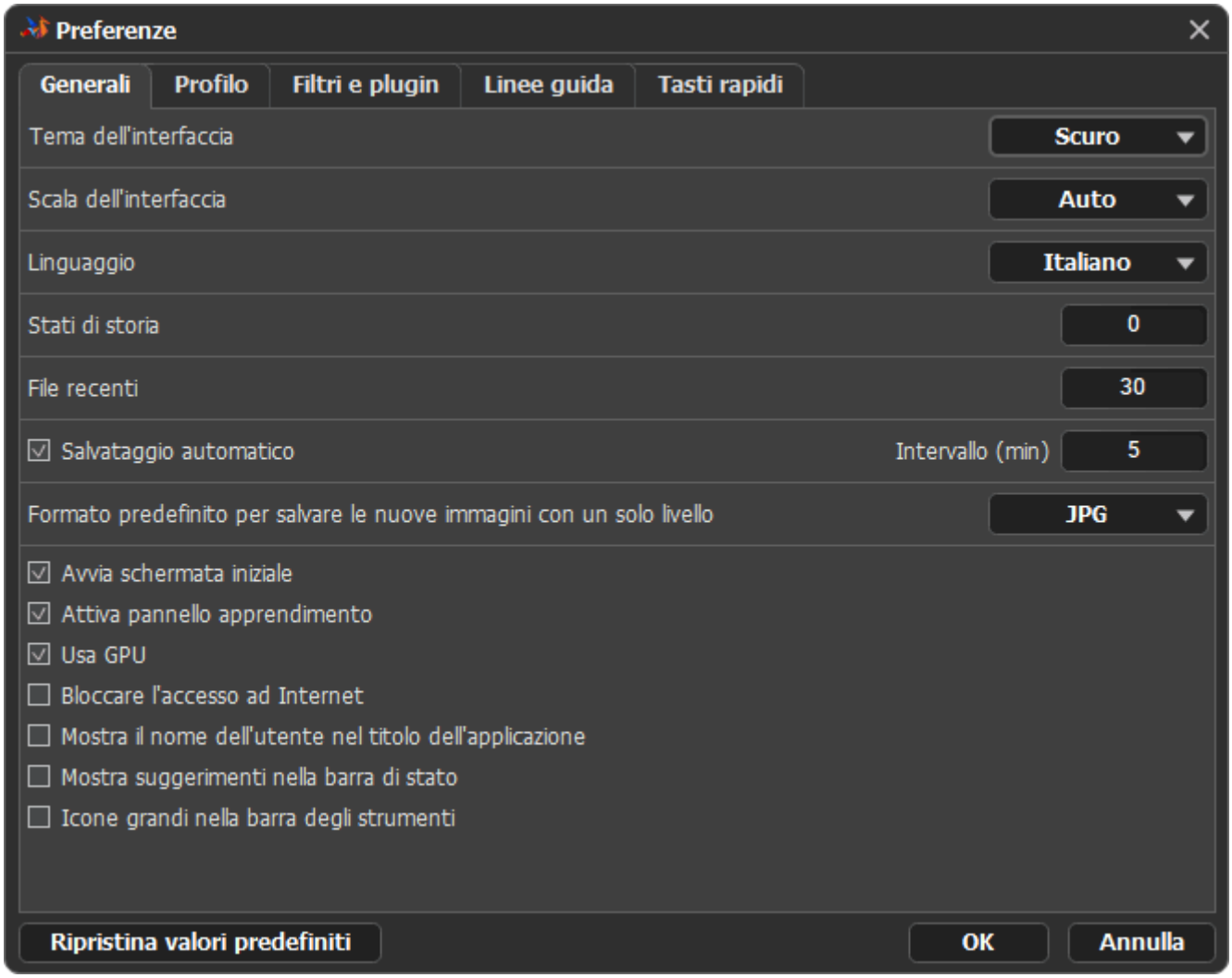
Per stampare l'immagine con le impostazioni selezionate premere il pulsante **Stampa**.
Per annullare e chiudere le opzioni di stampa premere su **Annulla**.

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.

PREFERENZE DEL PROGRAMMA

È possibile aprire la finestra di dialogo **Preferenze** con il pulsante nell'angolo in alto a destra dell'area di lavoro oppure utilizzando il comando **File → Preferenze**. La finestra contiene differenti schede con diversi parametri:

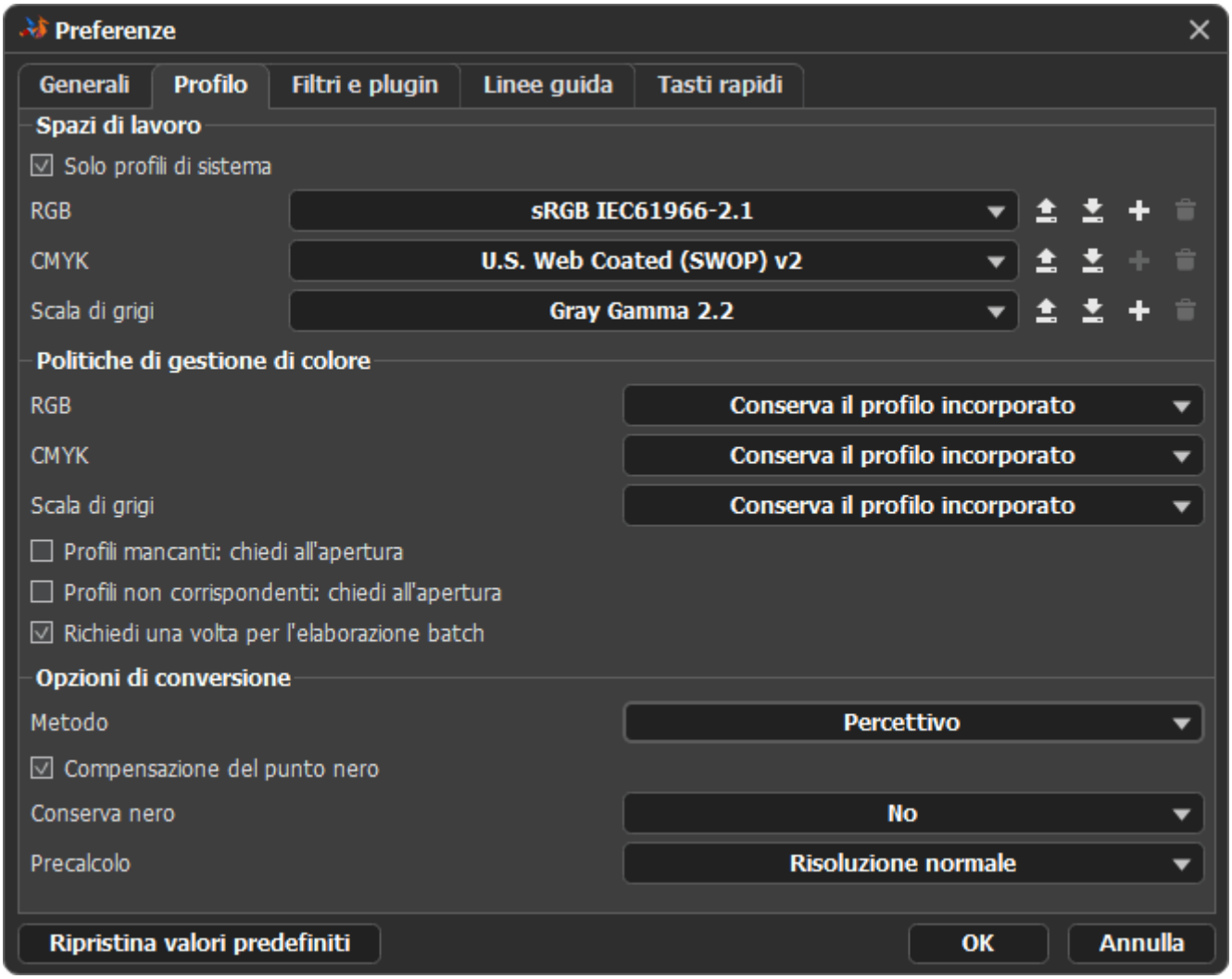
Generali



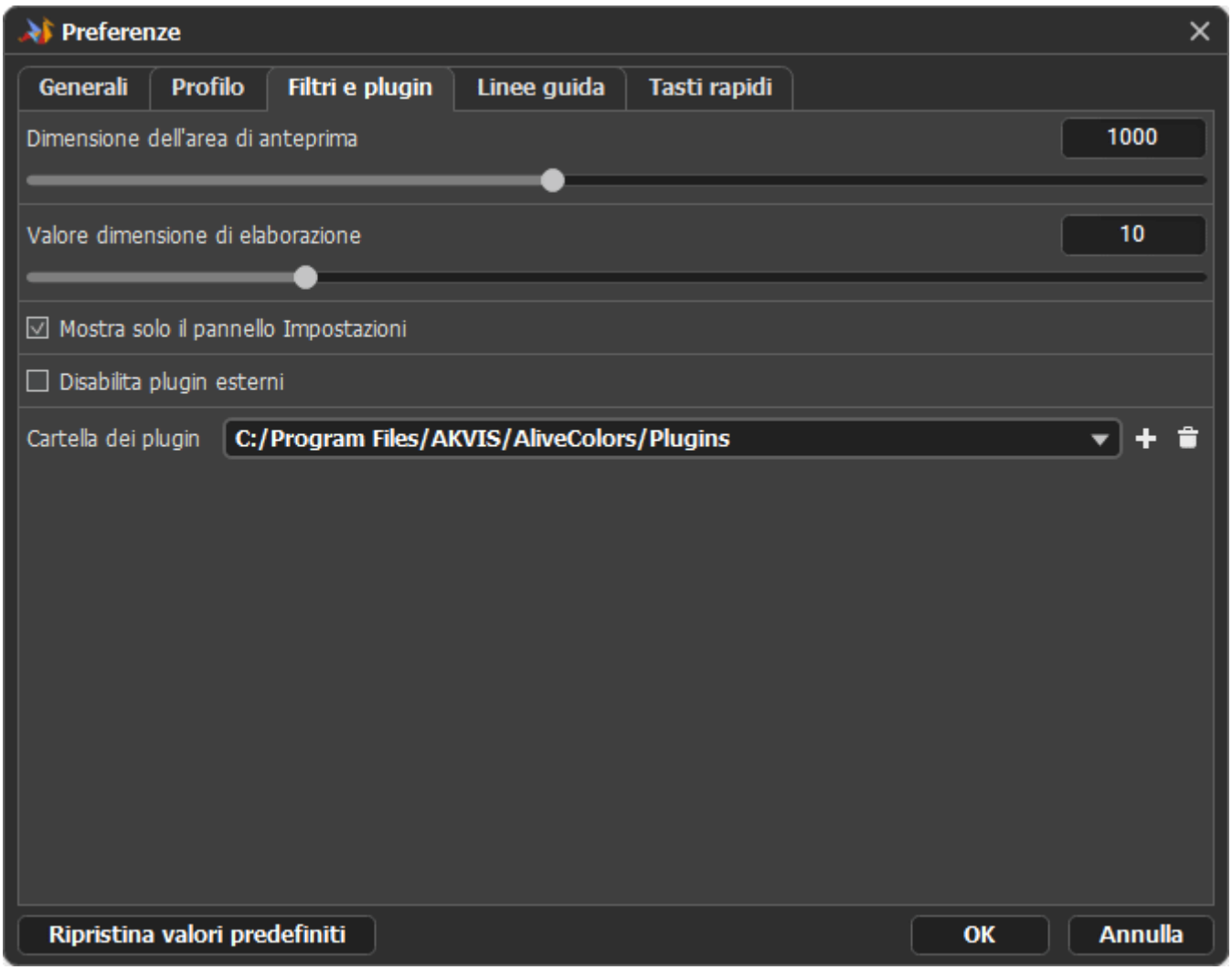
- **Tema dell'interfaccia**. Selezionare uno stile per l'interfaccia del programma: **Scuro**, **Chiaro** oppure **Grigio**.
- **Scala dell'interfaccia**. Scegliere la dimensione degli elementi dell'interfaccia. Quando è impostata su **Auto**, l'area di lavoro del programma si modifica automaticamente per adattarsi alla risoluzione dello schermo.
- **Linguaggio**. Selezionare una lingua dell'interfaccia dall'elenco a discesa.
- **Stati di storia** (0-100). Questo parametro definisce il numero di stati del documento visualizzati nel pannello **Storia**. Se il valore è impostato su 0, il pannello contiene un numero illimitato di stati.
- **File recenti** (5-30). Permette di specificare il numero dei documenti recenti. L'opzione consente di riaprire rapidamente i file usati recentemente.
- **Salvataggio automatico**. Se la casella di controllo è selezionata, un file di ripristino viene generato automaticamente all'intervallo di tempo specificato. Questo permette di recuperare i file non salvati dopo una chiusura accidentale.

- **Formato predefinito per salvare le nuove immagini con un solo livello**. Seleziona l'estensione predefinita per il salvataggio di nuovi file a livello singolo (JPG, PNG, TIFF o AKVIS).
- **Avvia schermata iniziale**. Se la casella di controllo è selezionata, la Finestra immagine fornisce un accesso rapido alla creazione di un nuovo file e all'apertura di file precedentemente usati. Per inserire un documento nell'elenco di file aperti di recente, fare clic sul pulsante vicino ad esso. Per sbloccare il documento premere il pulsante .
- **Attiva pannello apprendimento**. Se la casella di controllo è selezionata, il pannello con i collegamenti ai tutorial appare nella parte inferiore della schermata iniziale.
- **Usa GPU**. La casella di controllo consente di attivare l'acceleratore GPU.
- **Bloccare l'accesso ad Internet**. Selezionare la casella di controllo per impedire al programma di connettersi a Internet. In questo caso alcune funzionalità non saranno più disponibili: le ultime notizie, un feed con tutorial video e l'attivazione del programma tramite connessione diretta al server.
- **Mostra il nome dell'utente nel titolo dell'applicazione**. Se la casella è selezionata, il nome del proprietario della licenza viene visualizzato nel titolo del programma. È il nome utilizzato durante l'attivazione di AliveColors.
- **Mostra suggerimenti nella barra di stato**. Quando la casella di controllo è selezionata, un suggerimento per l'opzione selezionata viene visualizzato nella parte inferiore della finestra del programma. È una riga di testo con una breve descrizione dei pannelli, filtri, strumenti, parametri quando il cursore del mouse passa sopra di essi.
- **Icone grandi nella barra degli strumenti**. Quando la casella di controllo è selezionata, le icone degli strumenti diventano più grandi.

Profilo. I profili colore sono necessari per trasferire in modo accurato e affidabile il colore a diversi dispositivi di output (schermi, stampanti, ecc.). Aiutano a standardizzare l'aspetto delle immagini.

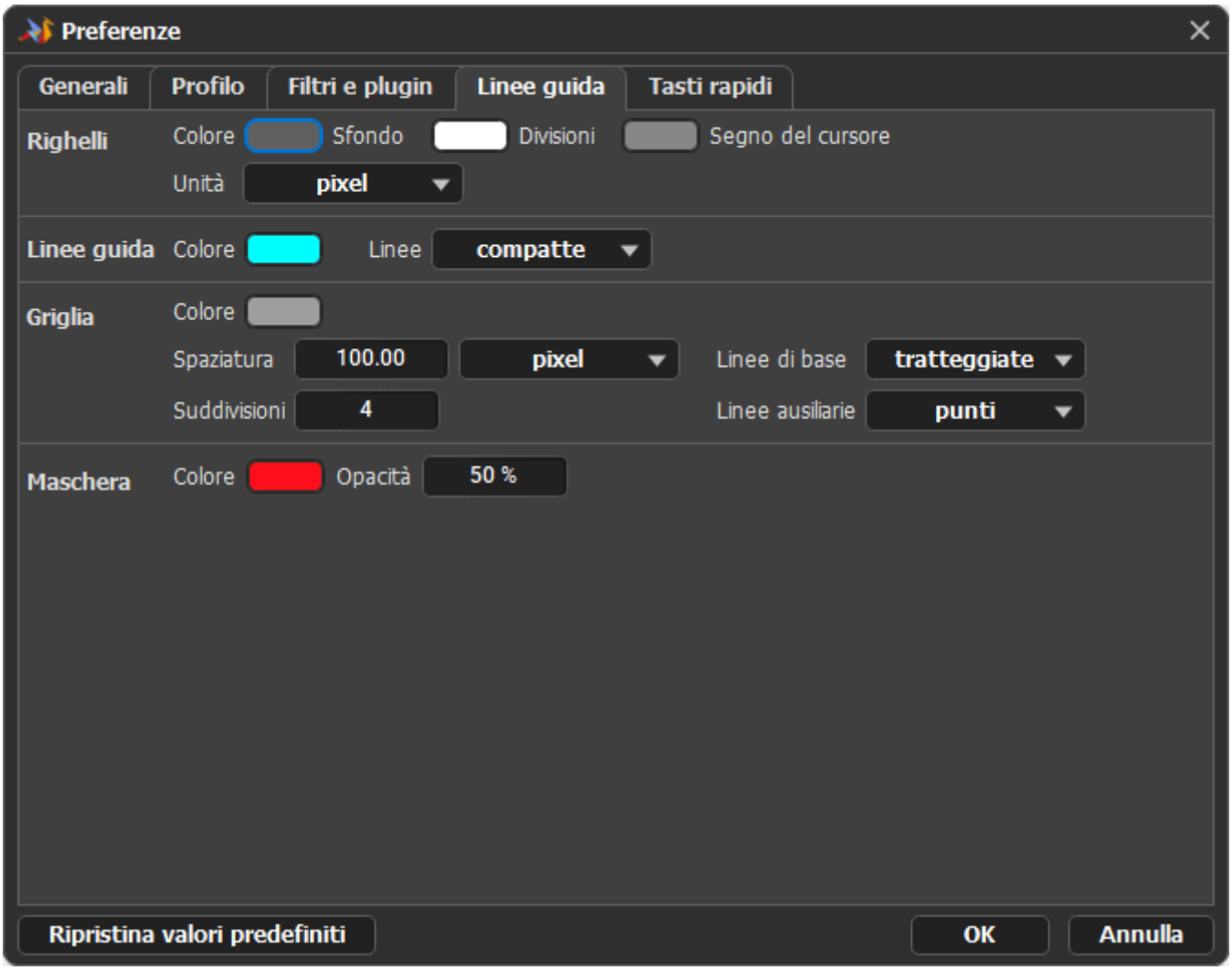


Filtri e plugin



- **Dimensione dell'area di anteprima** (in pixel). Il parametro imposta la dimensione della finestra di anteprima utilizzata negli effetti e nelle regolazioni. Le dimensioni dell'area di anteprima possono variare da 200x200 px a 2000x2000 px. È possibile gestire la visualizzazione della finestra di anteprima selezionando/disattivando la casella di controllo **Anteprima** nel pannello dei parametri.
- **Valore dimensione di elaborazione (Neon e Points)** (in megapixel). Il parametro funziona solo i plugin incorporati Neon e Points. 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.
- **Mostra solo il pannello Impostazioni**. Selezionare la casella di controllo per visualizzare solo il pannello **Impostazioni** quando si lanciano gli effetti e filtri. Tutti gli altri pannelli allegati saranno nascosti (tranne la **Barra degli strumenti**, il **Navigatore** e gli **Suggerimenti**).
- **Disabilita i plugin esterni**. Quando questa casella di controllo è selezionata il programma non sarà in grado di accedere ai plugin esterni.
- **Cartella dei plugin.** Serve a specificare il percorso dei plug-in esterni compatibili con AliveColors. Per aggiungere un nuovo percorso, fare clic sul pulsante e selezionare una directory. Premere su per rimuovere un percorso.

Linee guida



È possibile mostrare/nascondere gli elementi delle linee guida utilizzando il menu **Area di lavoro**. I parametri sono suddivisi in tre gruppi:

- Nella sezione **Righelli** è possibile regolare il colore delle linee del righello:

  È possibile modificare il **Colore** di ciascun elemento facendo clic sul corrispondente rettangolo: Sfondo, Divisioni, Segno del cursore.

  Selezionare un'**Unità** di misura nell'elenco a discesa o fare clic sul righello con il tasto destro del mouse.

- Nella sezione **Linee guida** è possibile modificare l'aspetto delle linee guida:

  Selezionare il **Colore** delle linee guida facendo clic sul rettangolo colorato.

  Nell'elenco a discesa **Linee** specificare il tipo di righe: linee compatte, tratteggiate, punti.

- Utilizzando la sezione **Griglia** è possibile modificare l'aspetto della griglia, che si compone di linee base e linee ausiliarie.

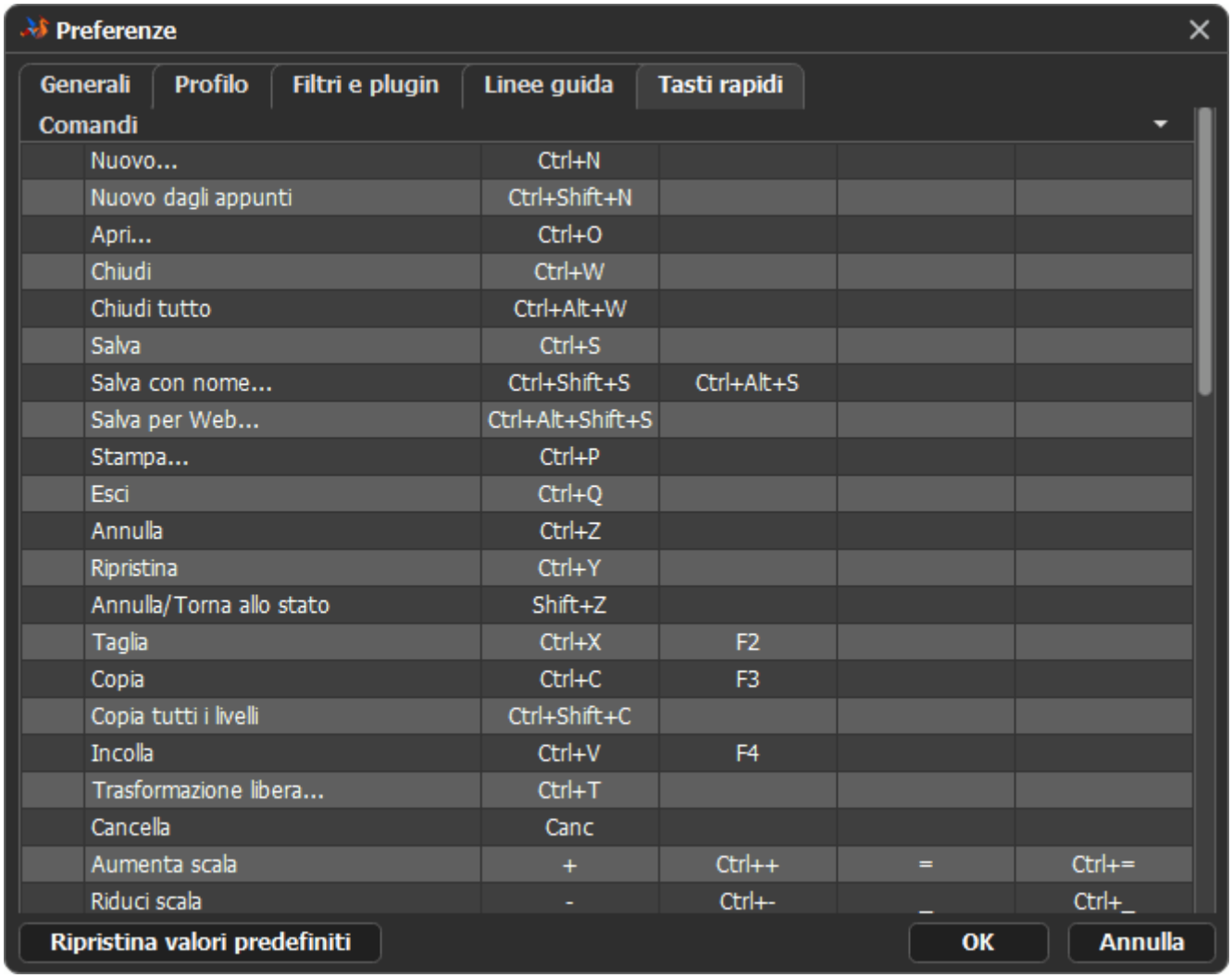
  Colore - definisce il colore delle linee della griglia che può essere modificato facendo clic sul rettangolo colorato.

Spaziatura - regola la distanza tra le linee principali della griglia. È possibile modificare le unità a piacimento.

Suddivisioni - determina la distanza tra le linee ausiliarie.

È possibile specificare la modalità di visualizzazione delle linee della griglia (compatte, tratteggiate, punti).
Esistono due liste a discesa per ogni tipo di linee: **Linee base** e **Linee ausiliarie** entrambe definiscono il loro aspetto.

Tasti rapidi. Utilizzando questa scheda è possibile personalizzare le scorciatoie da tastiera.



Per salvare le modifiche apportate nella finestra **Preferenze** premere **OK**.

Se necessario, fare clic su **Ripristina valori predefiniti**.

TASTI RAPIDI

Utilizzando le scorciatoie da tastiera (i cosiddetti tasti rapidi) è possibile semplificare e velocizzare l'elaborazione. Per attivare uno strumento si può fare clic sull'icona oppure basta utilizzare un collegamento.

Ecco l'elenco delle scorciatoie utilizzate in **AliveColors**. Per modificare una scorciatoia utilizzare la scheda **Tasti rapidi** nelle **Preferenze** del programma (fare clic su  nell'angolo in alto a destra della finestra del programma).

Windows	Mac	
		Comandi di base:
Ctrl+N	⌘+N	Crea una nuova immagine
Ctrl+Maiusc+N	⌘+⇧+N	Crea una nuova immagine dagli appunti
Ctrl+O	⌘+O	Apri un'immagine
Ctrl+W	⌘+W	Chiudi un'immagine
Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W	Chiudi tutte le immagini
Ctrl+S	⌘+S	Salva un'immagine
Ctrl+Maiusc+S	⌘+⇧+S	Salva con nome...
Ctrl+Alt+Maiusc+S	⌘+Option+⇧+S	Salva per Web
Ctrl+P	⌘+P	Stampa un'immagine
Ctrl+Z	⌘+Z	Cancella l'ultima operazione
Ctrl+Y	⌘+Y	Ripristina l'ultima operazione cancellata
Maiusc+Z	⇧+Z	Torna all'ultima operazione (passando tra due stati della lista di Storia)
F1	F1	Apri il file d'Aiuto del programma
Ctrl+Q	⌘+Q	Esci dal programma
		Scala:
+ o Ctrl++	+ o ⌘++	Aumenta la scala
- o Ctrl+-	- o ⌘+-	Riduci la scala
Ctrl+1	⌘+1	Dimensioni originali (100%)
Ctrl+0	⌘+0	Adatta immagine alla finestra
Alt+→	Option+→	Adatta immagine alla larghezza della finestra
Alt+↓	Option+↓	Adatta immagine all'altezza della finestra
		Regolazioni:
Ctrl+L	⌘+L	Livelli (Istogramma)
Ctrl+Maiusc+L	⌘+⇧+L	Livelli automatici
Ctrl+Alt+Maiusc+L	⌘+Option+⇧+L	Contrasto automatico
Ctrl+M	⌘+M	Curve
Ctrl+U	⌘+U	Tonalità/Saturazione
Ctrl+B	⌘+B	Bilanciamento colore
Ctrl+I	⌘+I	Inverti
Ctrl+Alt+Maiusc+B	⌘+Option+⇧+B	Bianco e nero
Ctrl+H	⌘+H	Equalizza
Ctrl+Maiusc+U	⌘+⇧+U	Togli saturazione

		Ridimensionamento:
Ctrl+Alt+I	⌘+Option+I	Ridimensiona l'immagine
Ctrl+Alt+C	⌘+Option+C	Ridimensiona la tela
		Livelli:
Ctrl+Alt+G	⌘+Option+G	Crea/Rilascia maschera di ritaglio
Ctrl+G	⌘+G	Raggruppa livelli
Ctrl+Maiusc+G	⌘+⇧+G	Separa livelli
Ctrl+,	⌘+,	Mostra/nascondi livelli
Ctrl+Maiusc+]	⌘+⇧+]	Porta in primo piano
Ctrl+]	⌘+]	Porta avanti
Ctrl+[	⌘+[	Porta indietro
Ctrl+Maiusc+[	⌘+⇧+[	Porta sotto
Ctrl+E	⌘+E	Unisci livelli selezionati
Ctrl+Maiusc+E	⌘+⇧+E	Unisci livelli visibili
		Selezioni:
Ctrl+A	⌘+A	Seleziona tutto
Ctrl+D	⌘+D	Deseleziona
Ctrl+Maiusc+D	⌘+⇧+D	Riseleziona
Ctrl+Maiusc+I	⌘+⇧+I	Inverti selezione
Ctrl+X	⌘+X	Taglia selezione
Ctrl+C	⌘+C	Copia negli appunti
Ctrl+Maiusc+C	⌘+⇧+C	Copia il contenuto di tutti i livelli
Ctrl+V	⌘+V	Incolla dagli appunti
Ctrl+J	⌘+J	Copia e incolla su un nuovo livello
Ctrl+Maiusc+J	⌘+⇧+J	Taglia e incolla su un nuovo livello
Ctrl+Alt+R	⌘+Option+R	Perfeziona bordi
Canc	Canc	Elimina aree selezionate
		Strumenti:
V	V	Strumento **Sposta**
Ctrl+T	⌘+T	Strumento **Trasforma**
M	M	Strumenti di selezione di base: **Selezione rettangolare**, **Selezione ellittica**, **Lazo**, **Lazo poligonale**
W	W	Strumenti di selezione rapida: **Bacchetta magica**, **Selezione rapida**, **Selezione oggetto**
C	C	Strumento **Taglierina**
O	O	View Mode for Grid while Cropping
Maiusc+O	⇧+O	Flip Grid while Cropping
T	T	Strumenti di testo: **Testo** e **Adatta testo al tracciato**
I	I	Strumento **Contagocce**
H	H	Strumento **Mano**
Z	Z	Strumento **Zoom**
B	B	Strumenti di disegno standard

E	E	Strumenti di cancellazione
G	G	Strumenti di riempimento
S	S	Strumenti di clonazione/correzione: **Timbro clona** e **Pennello camaleonte**
K	K	Strumenti **Sfocatura**, **Nitidezza** e **Sbavatura**
O	O	Strumenti **Schiarire**, **Scurire** e **Saturare**
J	J	Strumenti di ritocco: **Pennello finitura**, **Pennello correttivo rapido**, **Rimozione occhi rossi**, **Sbiancamento denti**
D	D	Strumenti di deformazione
X	X	Pennelli FX
P	P	Strumenti del gruppo Penna
U	U	Strumenti di forme vettoriali
A	A	Strumenti di selezione tracciato e diretta
[e]	[e]	Riduci/aumenta la dimensione dello strumento
N+rotellina del mouse	N+rotellina del mouse	Cambia la dimensione del pennello
Maiusc+[e Maiusc+]	⇧+[e ⇧+]	Riduci/aumenta la durezza dello strumento
		Scorri l'immagine nella finestra (lo strumento **Mano** viene temporaneamente attivato quando si tiene premuta la barra spaziatrice)
		Pannelli (attiva/disattiva):
F5	F5	Pannello completo delle opzioni dello strumento
F6	F6	Pannello **Colore**
F7	F7	Pannello **Livelli**
F8	F8	Pannello **Informazioni sul file**
F9	F9	Pannello **Azioni**
		Linee ausiliarie (allineamento):
Ctrl+R	⌘+R	Mostra righelli
Ctrl+'	⌘+'	Mostra griglia
Ctrl+;	⌘+;	Mostra linee guida
Ctrl+Maiusc+;	⌘+⇧+;	Aggancia ai bordi
Ctrl+Alt+;	⌘+Option+;	Blocca linee guida
		Supplemento:
Ctrl+F	⌘+F	Applica l'ultimo effetto
Maiusc+clic	⇧+clic	Disegna una linea retta

PANNELLI

AliveColors è un software di editing fotografico e grafica completo.

Il programma offre una vasta gamma di strumenti sulla **Barra degli strumenti**.

I pannelli **Navigatore**, **Colore**, **Campioni**, **Ruota dei colori**, **Storia**, **Livelli**, **Canali** e **Selezione** sono insostituibili nel processo dell'elaborazione professionale delle immagini.

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

È possibile spostare i pannelli trascinando i loro titoli, combinare i pannelli e fissarli ai bordi della finestra.

Per mostrare o nascondere i pannelli utilizzare il menu **Area di lavoro → Pannelli**.

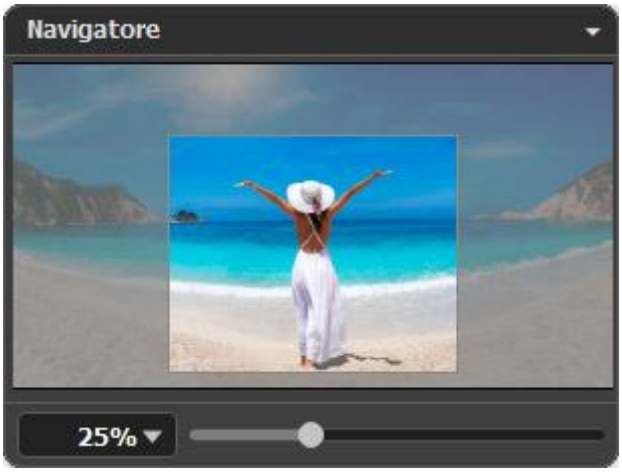
Navigatore
Barra degli strumenti
Livelli

— **Effetti di livello**
— **Maschera di livello**
— **Maschera vettoriale**
— **Maschera di ritaglio**
— **Metodi di fusione**
— **Fusione di luminosità**

Canali
Tracciati
Selezione
Storia
Colore
Campioni
Ruota dei colori
Azioni
Informazioni sul file

NAVIGATORE

Il **Navigatore** permette di navigare e scalare l'immagine. Qui 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 nel **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 Mac - a sinistra e a destra; tenendo premuto il tasto `Alt` su Windows, `Opzione` su Mac scalare l'immagine. Cliccando con il tasto destro del mouse sulla barra di scorrimento viene attivato il menu di navigazione rapida.

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

È inoltre possibile modificare la scala dell'immagine digitando un valore nell'apposito campo e premendo il tasto `Invio` su Windows o `Ritorno` su Mac. L'apertura del menu a discesa mostra alcuni valori utilizzati frequentemente.

Gli standard preset di scala sono elencati nel menu **Immagine → Scala**:

Dimensioni reali (`Ctrl`+`1` su Win, `⌘`+`1` su Mac) - l'immagine viene visualizzata alle sue dimensioni originali (100%);
Adatta all'immagine (`Ctrl`+`0` su Win, `⌘`+`0` su Mac) - l'immagine è completamente visibile nella **Finestra immagine**;
Adatta alla larghezza (`Alt`+`→` su Win, `Opzione`+`→` su Mac) - l'immagine viene scalata per adattarsi alla larghezza della finestra;
Adatta all'altezza (`Alt`+`↓` su Win, `Opzione`+`↓` su Mac) - l'immagine viene scalata per adattarsi all'altezza della finestra;
Riempi la finestra - l'immagine viene scalata per riempire completamente la finestra.

Per aumentare la scala dell'immagine selezionare in menu il comando **Immagine → Aumenta scala** oppure utilizzare il tasto rapido `+` o `Ctrl`+`+` su Windows, `⌘`+`+` su Mac. Per ridurla selezionare **Immagine → Riduci scala** oppure usare `-` o `Ctrl`+`-` su Windows, `⌘`+`-` su Mac.

Si può spostare il pannello **Navigatore** in qualsiasi area dello schermo, combinarlo con gli altri pannelli, scalarlo o minimizzarlo.

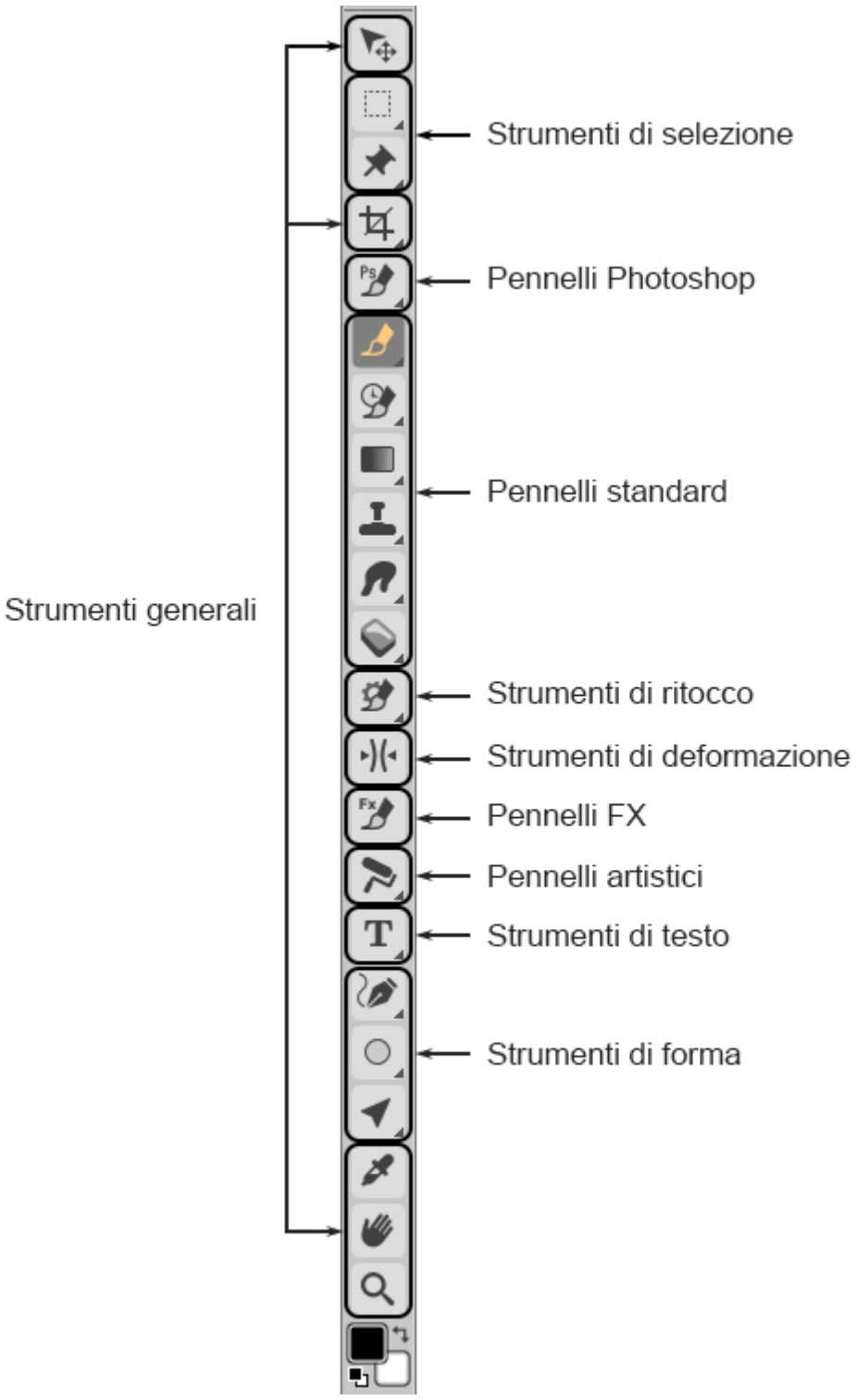
BARRA DEGLI STRUMENTI

La **Barra degli strumenti** contiene un gruppo di attrezzi che consentono di modificare le immagini.

Cliccare sul pulsante corrispondente per selezionare gli Strumenti di selezione, i Pennelli standard, gli Strumenti di ritocco, gli Strumenti di deformazione, i Pennelli FX, i Pennelli artistici, gli Strumenti di testo, gli Strumenti di forma oppure gli Strumenti generali.

I parametri principali dello strumento selezionato vengono visualizzati nel pannello **Opzioni dello strumento**. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri, fare clic con il pulsante destro nella **Finestra immagine**.

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.



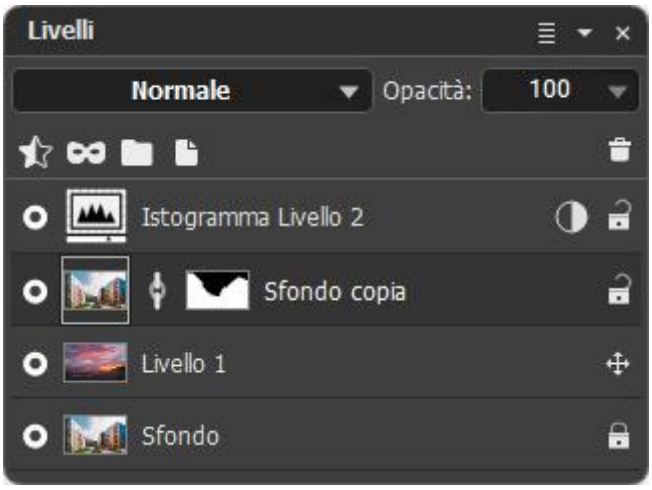
Barra degli strumenti

Nella parte inferiore della Barra degli strumenti c'è una casella di controllo del colore. Il quadrato superiore mostra il colore di primo piano, quello inferiore - il colore di sfondo. Fare doppio clic su uno di essi per aprire la finestra di dialogo Seleziona colore. Per scambiare i colori premere . È possibile ripristinare i colori predefiniti (il principale è nero, lo sfondo è bianco) premendo .

È possibile ancorare la **Barra degli strumenti** sul bordo sinistro o destro della finestra del programma o posizionarla ovunque sullo schermo. Trascinarla con la parte superiore.

PANNELLO LIVELLI

Il pannello **Livelli** permette di lavorare con i livelli (un insieme di pixel che può essere modificato separatamente) e gruppi di livelli.



Pannello Livelli

Il pannello 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`.

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

È possibile modificare le dimensioni della miniatura premendo il pulsante ≣ nella parte superiore del pannello **Livelli**.

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

Esistono diversi tipi di livelli:

Livello raster è un tipo di livello di base che consente l'applicazione dei pennelli, filtri ed effetti. Gli altri livelli possono essere rasterizzati utilizzando il comando **Rasterizza livello**.

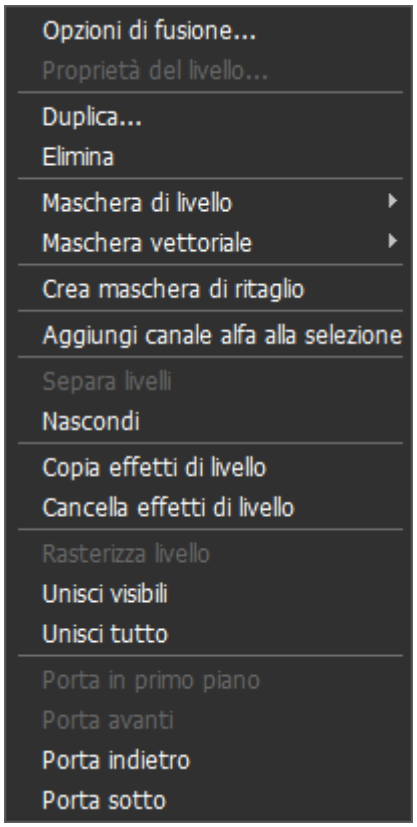
Livello di regolazione è contrassegnato con l'icona ◑ sulla destra del nome del livello. Questo livello contiene il risultato di una regolazione applicata. Fare clic sul segno per aprire il pannello delle impostazioni del livello di regolazione.

Livello di forma è etichettato con △ sulla destra del nome del livello. Questo tipo di livello viene utilizzato per creare e modificare forme vettoriali. Fare clic sul segno per aprire il pannello delle impostazioni del livello di forma. Tale livello viene creato automaticamente quando si utilizzano gli strumenti di forma.

Livelli di testo vengono utilizzati per aggiungere iscrizioni alle immagini. Sono creati automaticamente quando si utilizzano gli strumenti di testo.

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.



Il comando **Opzioni di fusione** apre il menu Opzioni di fusione.

Il comando **Proprietà di livello** apre un menu separato di parametri per un livello di regolazione/di forma.

Il comando **Duplica** copia il livello o il gruppo selezionato. È possibile copiare il livello in un nuovo documento oppure in qualsiasi documento aperto specificando la direzione di copia nella finestra di dialogo.
Inoltre, è possibile copiare il livello/gruppo selezionato trascinandolo con il mouse tenendo premuti i tasti `Maiusc`+`Alt` su Win, `⇧`+`Opzione` su Mac. Il livello può essere copiato in un'altra immagine anche spostando l'icona del livello nella scheda del documento aperto.

Il comando **Elimina** cancella il livello o il gruppo selezionato.

Il sottomenu **Maschera di livello** contiene i comandi per creare e lavorare con una maschera di livello raster (pixel).

Il sottomenu **Maschera vettoriale** contiene i comandi per creare e lavorare con una maschera vettoriale.

Il comando **Crea/Rilascia maschera di ritaglio** aggiunge il livello selezionato a una maschera di ritaglio o rimuove il livello da essa.

Il comando **Aggiungi canale alfa alla selezione** crea una selezione che combina il canale alfa con il canale di selezione.

Il comando **Sottrai canale alfa dalla selezione** crea una selezione che include tutto il contenuto del canale di selezione escluso il canale alfa.

Il comando **Interseca canale alfa con selezione** crea una selezione che include le parti comuni del canale alfa e del canale di selezione.

Il comando **Raggruppa livelli** raccoglie i livelli selezionati in un gruppo.

Il comando **Separa livelli** separa rapidamente i livelli dal gruppo selezionato.

Il comando **Mostra/Nascondi** abilita/disabilita la visualizzazione del contenuto dei livelli/gruppi.

Il comando **Copia effetti di livello** consente di copiare negli appunti gli effetti di livello selezionati o tutti.

Il comando **Incolla effetti di livello** consente di aggiungere gli effetti copiati al livello selezionato

Il comando **Cancella effetti di livello** consente di rimuovere gli effetti di livello selezionati o tutti.

Il comando **Rasterizza livello** converte qualsiasi livello in un livello normale (raster).

Il comando **Crea tracciato dal testo** realizza un tracciato vettoriale dal livello di testo attivo.

Il comando **Converti in forma vettoriale** converte il livello di testo selezionato in un livello di forma.

Il comando **Unisci livelli** fonde tutti i livelli selezionati a un livello.

Il comando **Unisci gruppo** fonde tutti i livelli visibili di un gruppo in un unico livello che verrà visualizzato nell'elenco in sostituzione del gruppo.

Il comando **Unisci maschera di ritaglio** unisce tutti i livelli della maschera di ritaglio in un unico livello raster.

Il comando **Unisci visibili** fonde tutti i livelli visibili in un unico livello.

Il comando **Unisci tutto** fonde tutti i livelli visibili in un unico livello, scartando quelli invisibili.

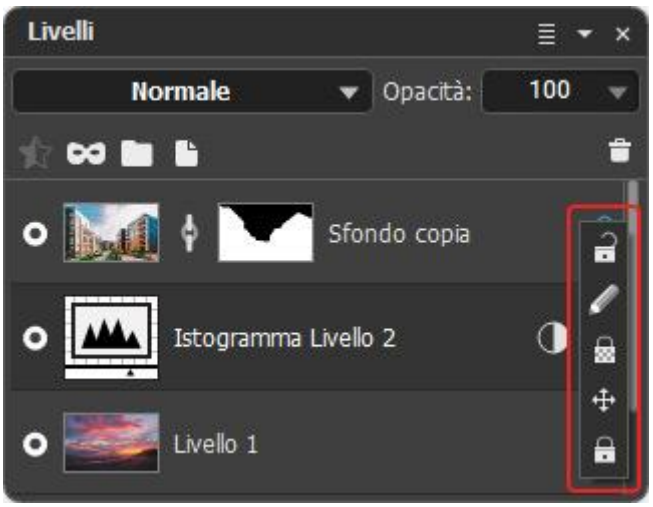
Il comando **Porta in primo piano** sposta il livello selezionato in cima all’elenco.

Il comando **Porta avanti** scambia la posizione del livello selezionato con il livello superiore.

Il comando **Porta indietro** scambia la posizione del livello selezionato con il livello sottostante.

Il comando **Porta sotto** sposta il livello selezionato in fondo all’elenco.

L'icona di un lucchetto a destra del nome di ogni livello impedisce ulteriori modifiche del livello. Cliccare sull'icona per aprire il menu con i pulsanti che rappresentano diversi strati di protezione del livello.



Modalità di blocco

Sblocca - Questa icona significa che 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.

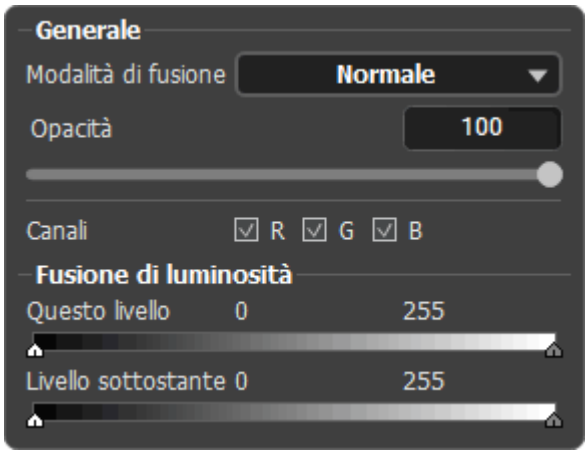
Blocca i pixel trasparenti (solo per i livelli raster) impedisce di apportare modifiche ai pixel trasparenti del livello.

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.

Il parametro **Opacità** (0-100) 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.

> **Nota: Metodi di fusione** e **Opacità** vengono visualizzati nella parte superiore del pannello **Livelli** e possono essere regolati senza aprire il menu.

La modalità **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 di luminosità controlla la visibilità dei pixel del livello attivo e dei livelli sottostanti in base alla loro luminosità.

I pulsanti nella parte superiore del pannello vengono utilizzati come segue:

Il pulsante **Aggiungi effetto**  apre il menu Effetti di livello per modificare un livello.

Il pulsante **Nuova maschera**  crea una maschera di livello e una maschera vettoriale. Cliccando una volta sul pulsante verrà visualizzata una miniatura della maschera pixel, mentre cliccando di nuovo verrà visualizzata una miniatura della maschera vettoriale.

Il pulsante **Nuovo gruppo**  consente di unire più livelli in un unico set. Quando si fa clic su questo pulsante nel pannello **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 del pannello, verrà creata una copia della cartella con i suoi sottolivelli.

Per raggruppare più livelli contemporaneamente, selezionarli e fare clic su  oppure utilizzare il comando **Livelli → Raggruppa livelli**.

Per separare i livelli selezionare un gruppo e utilizzare il comando dal menu **Livelli → Separa livelli**.

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

Fare clic sull'icona cartella per aprire o chiudere il gruppo. Quando un gruppo è aperto  i livelli costituenti possono essere spostati, eliminati o modificati singolarmente. Se il gruppo attivo è chiuso  nuovi livelli saranno creati sopra il gruppo.

Per un 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

Il pulsante **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 un tipo di livello - raster, regolazione, forma.

Quando si usa un **livello di regolazione** dall'elenco è possibile specificare un tipo di regolazione. I livelli di regolazione contengono le impostazioni che influiscono sui livelli sottostanti senza modificarne i valori dei pixel.

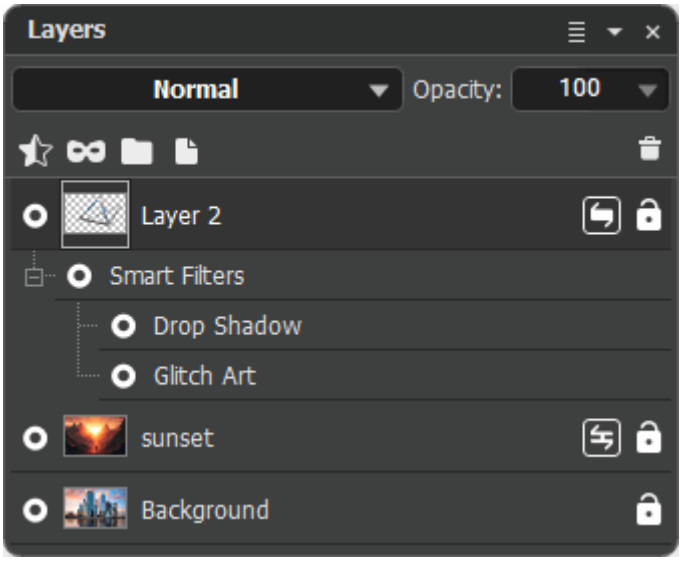
Le impostazioni dei livelli di regolazione sovrappongono alle impostazioni del menu **Immagine → Regolazione**.

Il pulsante **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:** È impossibile cancellare tutti i livelli.

OGGETTI INTELLIGENTI

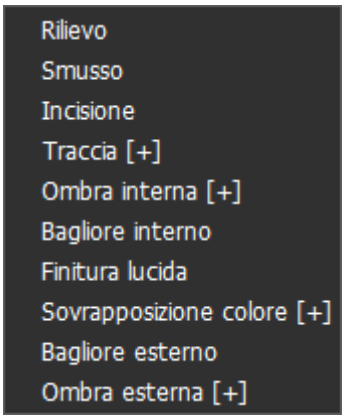
Un **oggetto intelligente** è un livello contenitore che può contenere dati di vario tipo (raster o vettoriali). Gli oggetti avanzati preservano lo stato originale di un'immagine con tutte le sue caratteristiche originali, consentendo la modifica non distruttiva.



Oggetti intelligenti nel pannello Livelli

EFFETTI DI LIVELLO

Gli effetti di livello possono essere aggiunti ai singoli livelli per modificare l'aspetto del loro contenuto. Per aggiungere un effetto fare clic su  nel pannello **Livelli** o lanciare dal menu il comando **Livelli -> Effetti di livello**.



Effetti di livello

Gli effetti di livello vengono collegati ad un determinato livello o gruppo di livelli. Quando si modifica il contenuto di un livello, gli effetti vengono applicati al nuovo contenuto.

Gli effetti del livello possono essere spostati tra i livelli trascinandoli con il cursore del mouse.

È possibile utilizzare i comandi:

Copia effetti di livello - per copiare gli effetti selezionati negli appunti.

Incolla effetti di livello - per aggiungere gli effetti copiati al livello selezionato.

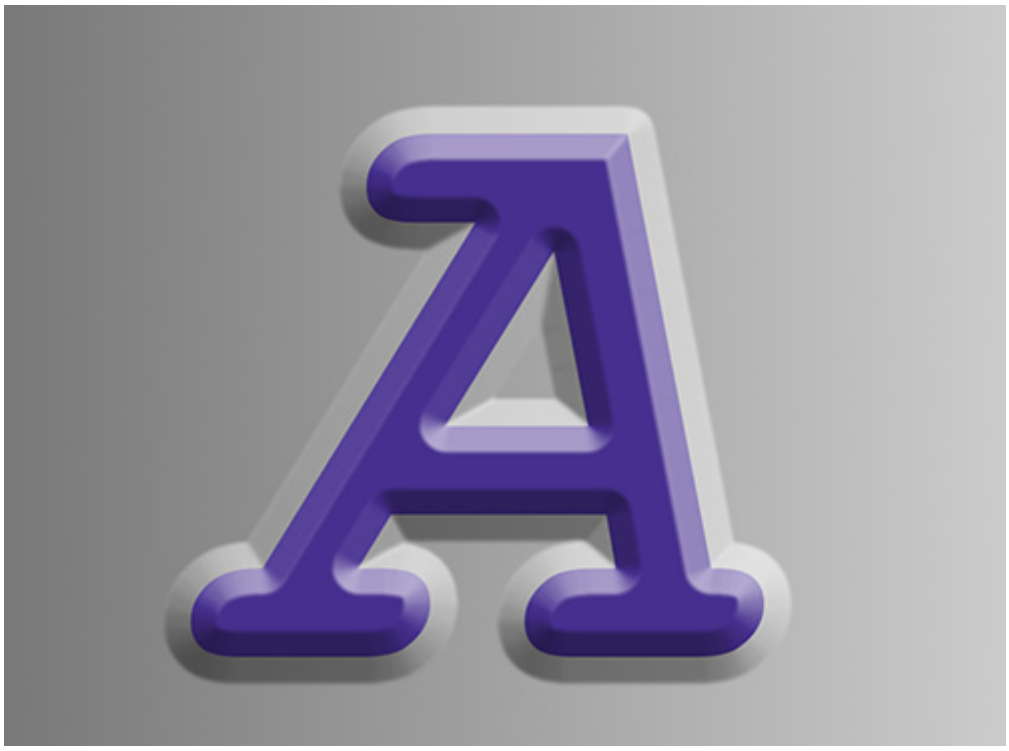
Cancella effetti di livello - per rimuovere gli effetti di livello selezionati o tutti.

Inoltre, è possibile copiare gli effetti da un livello all'altro trascinandoli con il cursore del mouse mentre tieni premuti i tasti `Maiusc`+`Alt` su Windows, `⇧`+`Opzioni` su Mac.

Effetti di livello:

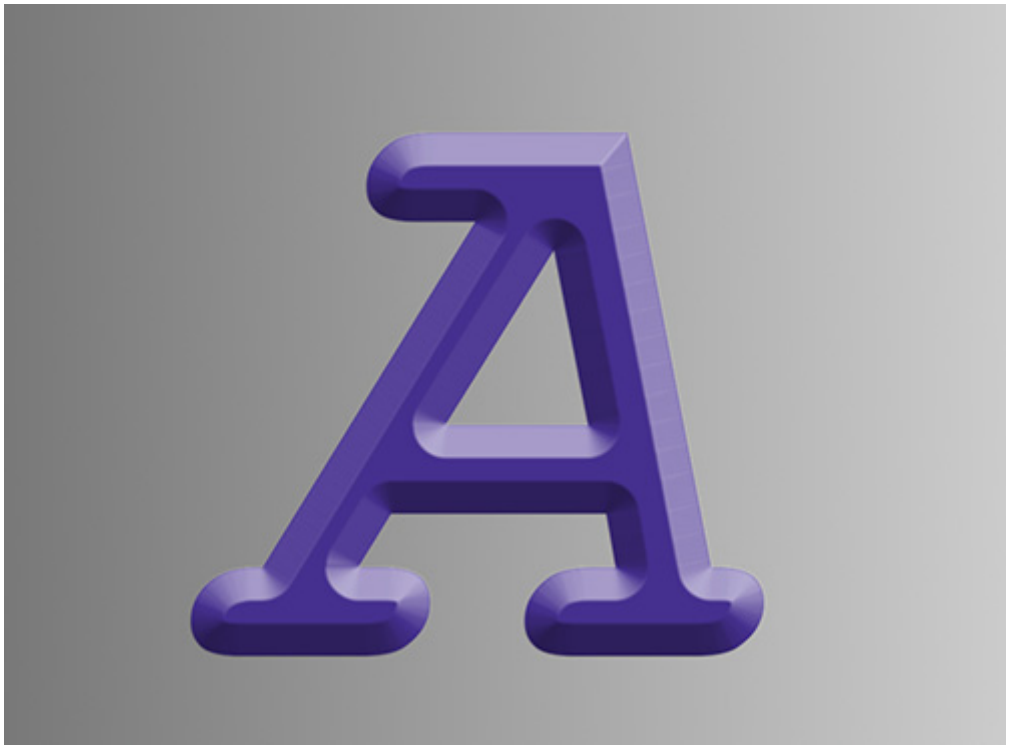
Rilievo & Smusso (**Rilievo**, **Smusso**, **Incisione**). Gli effetti in questo gruppo aggiungono volume al livello.

Rilievo. L'effetto imita la superficie in rilievo; sia il livello attuale che quello sottostante sono interessati.



Rilievo

Smusso. L'effetto imita la superficie in rilievo; solo il livello corrente è interessato.



Smusso

Incisione. L'opzione imita l'effetto di un'impronta o stampo.



Incisione

Parametri del gruppo di effetti:

Modalità di fusione. Il parametro determina come l'effetto si fonde con i pixel del livello corrente.

Opacità ombra (0-100). Il parametro controlla l'opacità dell'ombra.

Colore ombra. Per cambiare il colore dell'ombra lanciare la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolo colorato.

Opacità luce (0-100). Il parametro determina l'opacità della luce.

Colore luce. Per cambiare il colore della luce lanciare la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolo colorato.

Attenuazione (0-50). Il parametro determina la nitidezza dell'effetto. Maggiore è il valore, più delicato è l'effetto.

Dimensione (1-200). Il parametro consente di specificare la larghezza dell'effetto. Più alto è il valore, maggiore è la dimensione dell'effetto.

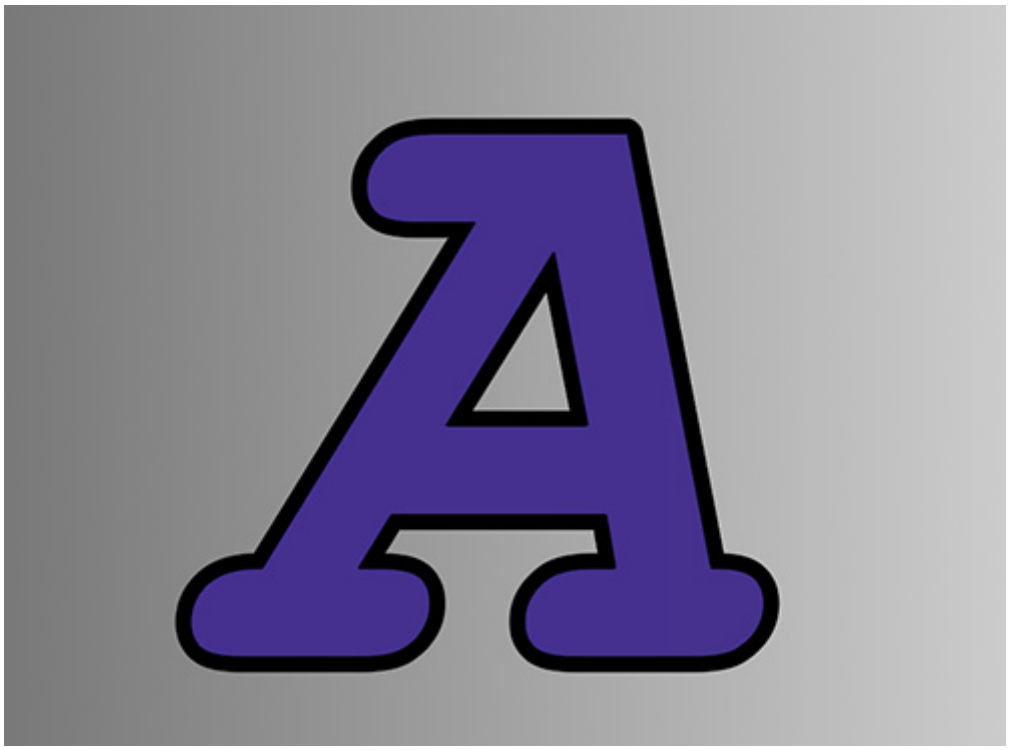
Angolo (-180..-180). Il parametro regola la posizione della sorgente di luce. A seconda del valore cambia la disposizione delle aree chiare e scure. Quando si tiene premuto il tasto `Maiusc` l'angolo cambierà con incrementi di 5^{o}, quando si tiene premuto il tasto `Ctrl` l'incremento è di 10^{o}.

Altezza (0-90). Il parametro imposta l'altezza della sorgente luminosa. Maggiore è il valore, più l'ombra diventa scura.

Profondità (1-150). Specifica la profondità dell'effetto. Maggiore è il valore, più energico è il rilievo.

Spostamento (1-99). Il parametro sposta il bordo effetto semi-trasparente nell'area sfocata. A valori elevati l'effetto si sposta verso l'interno, a valori bassi verso l'esterno.

Traccia. L'effetto delinea il contenuto del livello con il colore scelto.



Traccia

Parametri dell'effetto:

Modalità di fusione. Il parametro determina come l'effetto si fonde con i pixel del livello corrente.

Colore. Per modificare il colore del contorno lanciare la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolare colorato.

Dimensione (1-250). Il parametro determina lo spessore del contorno.

Opacità (0-100). Il parametro definisce la trasparenza dell'effetto.

Sfocatura (0-50). Il parametro consente di specificare la nitidezza del profilo. Maggiore è il valore, più sfocato è il contorno.

Spostamento (1-99). Il parametro sposta il contorno all'interno dell'area sfocata. A valori elevati l'effetto si sposta verso l'interno, a valori bassi verso l'esterno.

Posizione. Dal menu a discesa selezionare la posizione dell'effetto: Esterno, Interno o Centrale.

Ombra interna e **Ombra esterna**. Gli effetti aggiungono l'ombra al livello.

Ombra interna. L'ombra compare all'interno dei bordi del livello.



Ombra interna

Ombra esterna. L'ombra compare all'esterno dei bordi del livello.



Ombra esterna

Parametri del gruppo di effetti:

Modalità di fusione. Il parametro determina come l'effetto si fonde con i pixel del livello corrente.

Color. Per cambiare il colore dell'ombra lanciare la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolo colorato.

Opacità (0-100). Il parametro definisce la trasparenza dell'effetto.

Distanza (0-3000). Determina la distanza tra l'ombra e l'oggetto/livello che attua l'ombra.

Angolo (-180..-180). Il parametro regola la posizione della sorgente di luce. A seconda del valore cambia la disposizione dell'ombra. Quando si tiene premuto il tasto `Maiusc` l'angolo cambierà con incrementi di 5^{o}, quando si tiene premuto il tasto `Ctrl`, l'incremento è di 10^{o}.

Riduzione (0-100) (per l'**Ombra interna**). Il parametro contrae i bordi dell'ombra interna verso il centro prima di sfocarla.

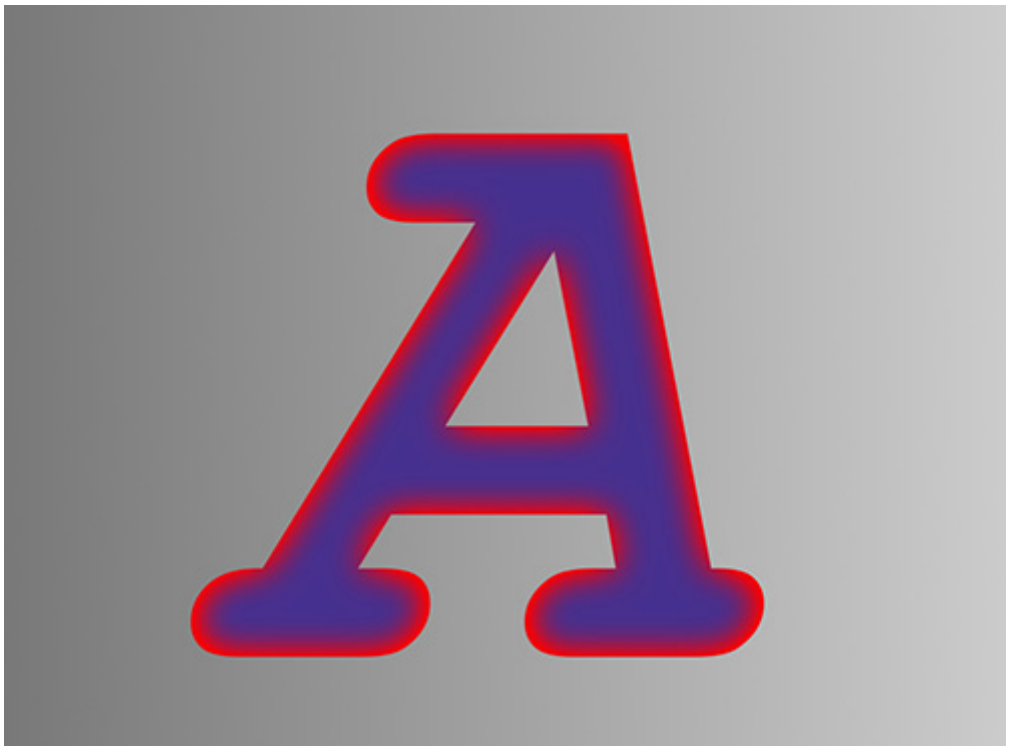
Estensione (0-100) (per l'**Ombra esterna**). Il parametro espande i bordi dell'ombra esterna prima di sfocarla.

Dimensione (0-300). Specifica la dimensione dell'ombra rispetto alla dimensione dell'oggetto.

Livello elimina ombra. Quando la casella di controllo è selezionata il contenuto del livello viene ritagliato dall'ombra.

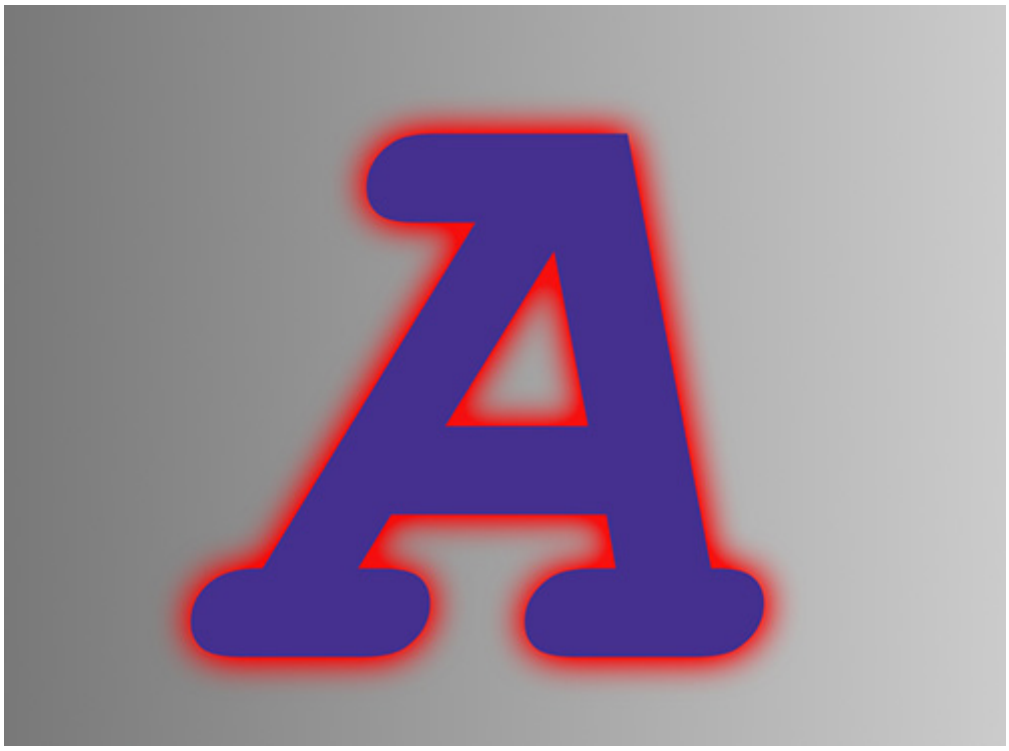
Bagliore interno e **Bagliore esterno**. Gli effetti aggiungono luce intensa al livello.

Bagliore interno. L'effetto aggiunge un bagliore che emana dai bordi interni del contenuto del livello.



Bagliore interno

Bagliore esterno. L'effetto aggiunge un bagliore che emana dai bordi esterni del contenuto del livello.



Bagliore esterno

Parametri del gruppo di effetti:

Modalità di fusione. Il parametro determina come l'effetto si fonde con i pixel del livello corrente.

Colore. Per cambiare il colore del bagliore lanciare la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolo colorato.

Opacità (0-100). Il parametro definisce la trasparenza dell'effetto.

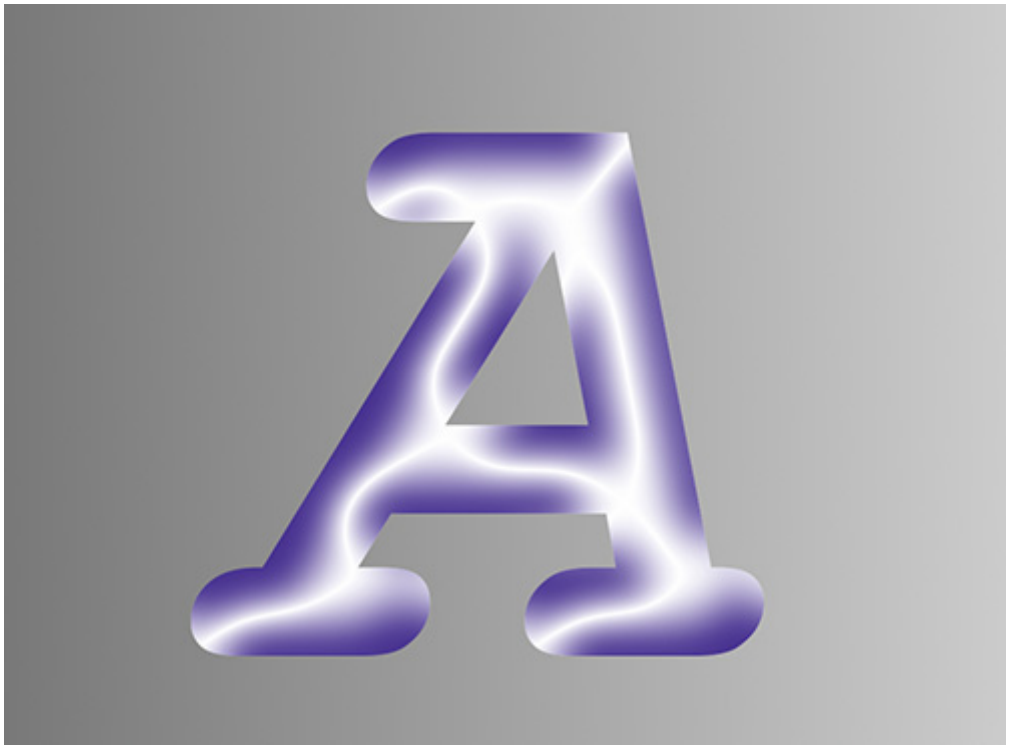
Riduzione (0-100) (per **Bagliore interno**). Il parametro contrae i bordi del bagliore verso il centro prima di sfocarlo.

Estensione (0-100) (per **Bagliore esterno**). Il parametro espande i bordi del bagliore prima di sfocarlo.

Dimensione (0-300). Specifica la larghezza del bagliore.

Gamma (0-300). Il parametro regola la gamma di luminosità.

Finitura lucida. Crea un effetto di riflessi luminosi nel livello corrente. Per ottenere l'effetto, vengono create due copie del livello, riempite di colore, spostate e sfocate.



Finitura lucida

Parametri dell'effetto:

Modalità di fusione. Il parametro determina come l'effetto si fonde con i pixel del livello corrente.

Color. Per cambiare il colore dell'effetto lanciare la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolo colorato.

Opacità (0-100). Il parametro definisce la trasparenza dell'effetto.

Distanza (0-300). Il parametro determina la dimensione e la posizione del riflesso luminoso.

Angolo (-180..-180). Il parametro regola la direzione lungo la quale verranno spostate le copie del livello. Quando si tiene premuto il tasto `Maiusc` l'angolo cambierà con incrementi di 5^{o}, quando si tiene premuto il tasto `Ctrl`, l'incremento è di 10^{o}.

Dimensione (0-300). Il parametro determina la quantità di sfocatura.

Inverti. La casella di controllo serve per invertire i colori dell'oggetto e dell'effetto.

Sovrapposizione colore. Riempie il livello con il colore selezionato.



Sovrapposizione colore

Parametri dell'effetto:

Modalità di fusione. Il parametro determina come l'effetto si fonde con i pixel del livello corrente.

Colore. Per cambiare il colore dell'effetto lanciare la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolo colorato.

Opacità (0-100). Il parametro definisce la trasparenza dell'effetto.

MASCHERA DI LIVELLO

Utilizzando una maschera è possibile nascondere le parti del livello e mascherare l'effetto a piacimento.

Il modo più veloce per creare una maschera di livello è premere il pulsante nel pannello **Livelli**.



Per creare una maschera, selezionare uno degli elementi nel menu **Livelli → Maschera di livello**:

Mostra tutto - il comando crea una maschera trasparente che rivela l'intero livello.



Nascondi tutto - il comando crea una maschera opaca che nasconde l'intero livello.



Mostra selezione - il comando crea una maschera che rivela la selezione.



Nascondi selezione - il comando crea una maschera che nasconde la selezione.



Tutti i questi comandi anche disponibili nel menu contestuale facendo clic dx sul pannello **Livelli**.

È possibile modificare la maschera utilizzando gli strumenti di pittura. Seleziona una maschera nel pannello **Livelli** facendo clic sulla relativa miniatura. Disegna con nero per creare una maschera opaca, con bianco per creare una maschera trasparente; altri colori creeranno una maschera semi-trasparente.

Per impostazioni predefinite, la maschera è collegata al livello attivo. Per annullare o ristabilire il collegamento tra il livello e la maschera, fare clic su / tra le miniature o selezionare il comando **Livelli → Maschera di livello → Collega/Scollega**. Quando si scollega la maschera può essere spostata indipendentemente dal livello.

È possibile spostare la maschera in un altro livello trascinandola con il cursore del mouse. Se si tiene premuto i tasti `Maiusc`+`Alt` su Windows, `⇧`+`Opzioni` su Mac, la maschera attiva viene copiata nel livello selezionato.

Per invertire una maschera selezionare il comando **Inverti maschera**.

Per rimuovere una maschera selezionare la relativa miniatura e fare clic su o usare il comando **Livelli → Maschera di livello → Elimina**.

Per disattivare/attivare una maschera selezionare il livello che la contiene e scegliere **Livelli → Maschera di livello → Disattiva/Attiva**. Quando la maschera è disattivata viene visualizzata una "X" nella sua miniatura e il contenuto del livello viene mostrato senza effetto maschera.



Per aggiungere una maschera alla selezione fare clic con il tasto dx del mouse sulla relativa miniatura nel pannello **Livelli** o **Canali** e selezionare uno dei seguenti comandi:

Il comando **Aggiungi maschera alla selezione** aggiunge un'area trasparente della maschera alla selezione.

Il comando **Sottrai maschera dalla selezione** sottrae le aree trasparenti della maschera dalla selezione.

Il comando **Interseca maschera con selezione** crea una selezione contenente l'area di sovrapposizione della selezione e dell'area trasparente della maschera.

Per applicare una maschera al livello selezionare **Livelli → Maschera di livello → Applica** (solo per i livelli raster). Dopo che il comando è selezionato le parti del livello nascosti con la maschera diventano trasparenti.

È possibile regolare la modalità di visualizzazione di una maschera nel pannello **Canali**. Fare clic sull'icona a destra del canale **Maschera** e selezionare una modalità di visualizzazione nel menu a discesa.

- maschera di scala di grigi;
- maschera trimap (tre colori);
- maschera semi-trasparente rossa nell'immagine originale;
- maschera rossa invertita;
- maschera nera nell'immagine originale;
- maschera bianca nell'immagine originale.

È possibile migliorare i bordi della maschera utilizzando la funzione **Perfeziona bordi** nel menu **Seleziona**.

MASCHERA VETTORIALE

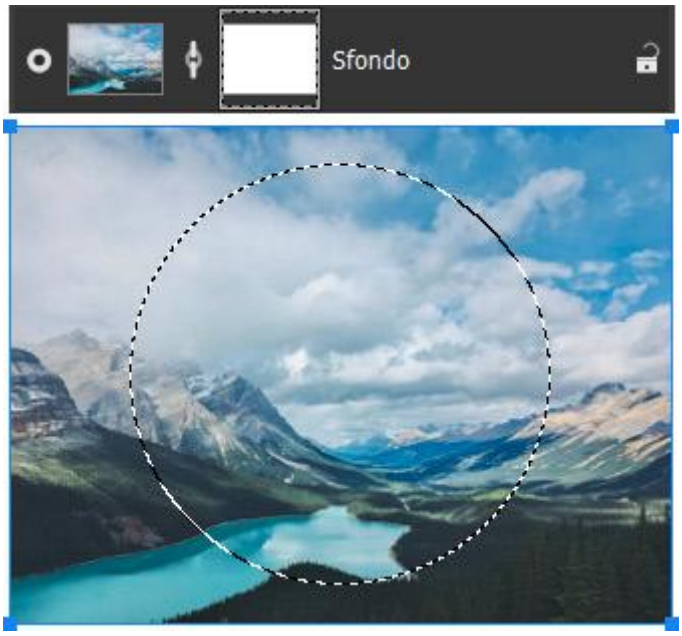
Maschera vettoriale è una maschera indipendente dalla risoluzione creata da un tracciato vettoriale. È possibile creare una maschera vettoriale da un tracciato o una selezione attivi. Se non è presente alcun tracciato o selezione attiva, verrà creata una maschera delle dimensioni dell'intero documento.

Crea una maschera vettoriale cliccando su nel pannello **Tracciati** o **Livelli**. Se il livello non contiene una maschera, quando si richiama questo comando dal pannello **Livelli**, verrà prima creata una maschera di livello e poi, al successivo clic, verrà creata una maschera vettoriale.

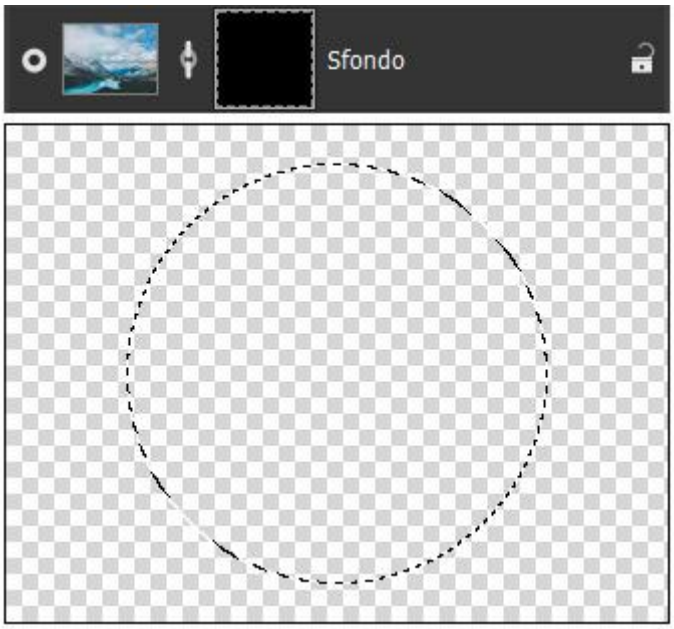


Inoltre, è possibile creare una maschera vettoriale selezionando una delle seguenti voci dal menu **Livelli → Maschera vettoriale**:

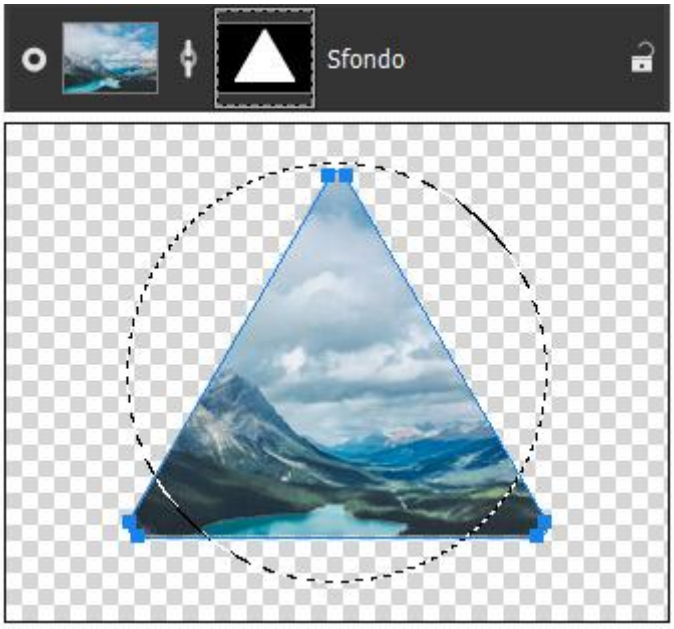
Rivela tutto



Nascondi tutto



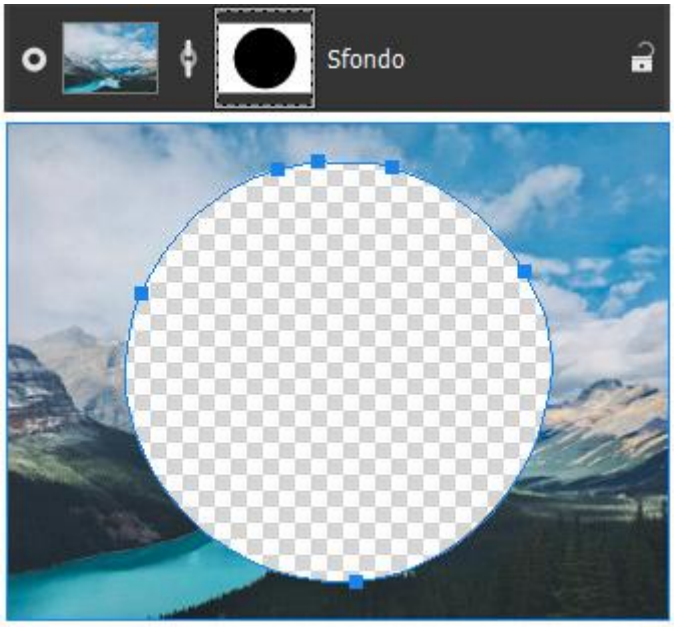
Rivela tracciato



Rivela selezione



Nascondi selezione



Questi comandi si trovano anche nel menu richiamabile cliccando con il tasto dx del mouse su un livello nel pannello **Livelli**, nel sottomenu **Maschera vettoriale**.

Quando si crea una maschera vettoriale, un elemento denominato **Maschera vettoriale** appare nel pannello **Tracciati**. È possibile modificare una maschera vettoriale utilizzando gli **strumenti di modifica di forme**. Per farlo, selezionare la maschera vettoriale creata nel pannello **Livelli** o il tracciato della maschera vettoriale nel pannello **Tracciati** cliccando sulla miniatura.

Per impostazione predefinita, la maschera è collegata al livello attivo. Per annullare/ristabilire il collegamento tra il livello e la maschera fare clic su / tra le miniature o selezionare **Livelli → Maschera vettoriale → Scollega/Collega**. Scollegandoli è possibile spostare la maschera separatamente dal livello.

È possibile spostare la maschera vettoriale su un altro livello trascinandola con il cursore del mouse. Se si tengono premuti i tasti `Maiusc`+`Alt` su Windows (`⇧`+`Opzioni` su Mac), la maschera attiva verrà copiata sul livello selezionato.

Per rimuovere una maschera selezionare la sua miniatura e fare clic su oppure usare il comando: **Livelli → Maschera vettoriale → Elimina**. Inoltre, è possibile eliminare una maschera vettoriale eliminandone il tracciato o trascinando la miniatura sull'icona del cestino nel pannello **Livelli** o **Tracciati**.

Per disabilitare/attivare una maschera vettoriale selezionare il livello con la maschera e scegliere **Livelli → Maschera vettoriale → Disabilita/Abilita**. Quando la maschera è disabilitata, una "X" appare sulla sua miniatura e il contenuto del livello verrà visualizzato senza la maschera.



Per aggiungere una maschera vettoriale alla selezione, fare clic con il tasto dx del mouse sulla sua miniatura nel pannello **Livelli** e selezionare uno dei seguenti comandi nel sottomenu **Maschera vettoriale**:

Aggiungi alla selezione - Il comando aggiunge un'area di una maschera vettoriale alla selezione.

Sottrai dalla selezione - Il comando sottrae un'area di una maschera vettoriale dalla selezione.

Interseca con la selezione - Il comando crea una selezione contenente l'area di sovrapposizione della selezione e della maschera vettoriale.

Il comando nel menu **Livelli → Maschera vettoriale → Applica** converte una maschera vettoriale in una maschera di livello. Se il livello contiene già una maschera di livello, le maschere verranno unite.

MASCHERA DI RITAGLIO

La **Maschera di ritaglio** consente di utilizzare il contenuto di un livello come maschera per i livelli superiori.

Una maschera di ritaglio è costituita da un livello di base e da livelli ritagliati sopra di esso. Le aree opache del livello di base mostrano dove verrà visualizzato il contenuto dei livelli sovrastanti. I contenuti dei livelli ritagliati all'esterno della maschera (aree trasparenti) vengono nascosti.



Maschera di ritaglio

Per creare una maschera di ritaglio, puoi utilizzare uno dei seguenti metodi:

- selezionare il commando **Crea maschera di ritaglio** nel menu principale **Livelli**;

- selezionare il commando **Crea maschera di ritaglio** nel menu contestuale **Livelli**;

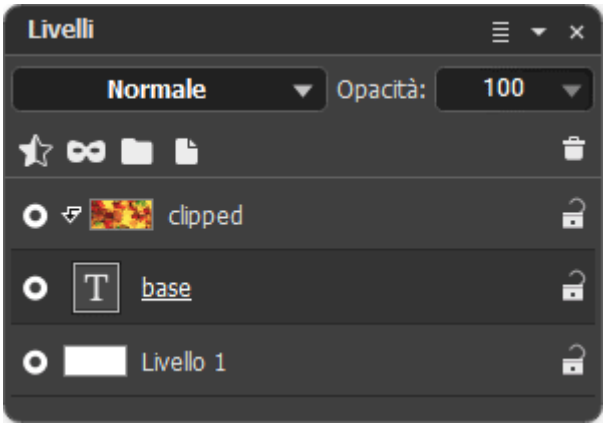
- premere i tasti di scelta rapida `Ctrl`+`Alt`+`G`;

- un clic sinistro + `Alt` sul bordo tra i livelli (il cursore si trasformerà in).

Il livello selezionato verrà convertito in un livello ritagliato e il livello sottostante verrà convertito in un livello base.

Il nome del livello base della maschera sarà sottolineato e i livelli ritagliati saranno rientrati con una freccia .

Quando si crea o si sposta un livello nei livelli della maschera di ritaglio, verrà automaticamente aggiunto ad esso. Quando si sposta un livello all'esterno della maschera di ritaglio, verrà escluso da essa.



Quando si disattiva la visibilità del livello di base, anche gli altri livelli della maschera di ritaglio diventano invisibili.

Per rimuovere un livello da una maschera di ritaglio, utilizzare uno di questi metodi:

- nel pannello **Livelli** selezionare il livello e usare il comando **Rilascia maschera di ritaglio**;

- utilizzare i tasti di scelta rapida `Ctrl`+`Alt`+`G`;

- un clic sinistro + `Alt` sul bordo tra i livelli.

Questo escluderà il livello selezionato, compresi tutti i livelli sopra di esso, dalla maschera di ritaglio.

METODI DI FUSIONE

I metodi di fusione consentono di combinare il colore e la luminosità dei livelli di un'immagine. Qui c'è un esempio di ciò che si può ottenere quando si fondono due livelli:



Livello superiore



Livello inferiore

Il programma dispone di **27 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.



Bruciatura lineare. Funziona come **Colore brucia** con l'effetto più morbido.



Colore più scuro. Confronta i pixel dei livelli superiore e inferiore e visualizza quelli più scuri.



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 scherma. 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 scherma** con meno effetto. It works like **Colore scherma** with less effect.



Colore più chiaro. Confronta i pixel dei livelli superiore e inferiore e visualizza quelli più chiari.



Modalità di contrasto

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.



Luce vivida. Se il colore del pixel del livello superiore è più scuro del grigio al 50%, l'immagine si scurisce a causa dell'aumento del contrasto. Se il colore del pixel del livello superiore è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine si schiarisce a causa della diminuzione del contrasto. Se il livello superiore è grigio al 50%, non ci sono effetti.



Luce lineare. Se il colore del pixel del livello superiore è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine si schiarisce a causa dell'aumento della luminosità. Se il colore del pixel del livello superiore è più scuro del grigio al 50%, l'immagine si scurisce a causa della diminuzione della luminosità. Se il livello superiore è grigio al 50%, non ci sono effetti.



Luce puntiforme. Se il colore del pixel del livello superiore è più chiaro del grigio al 50%, i pixel del livello inferiore con un colore più scuro vengono sostituiti e quelli con un colore più chiaro rimangono invariati. Se il colore del pixel del livello superiore è più scuro del grigio al 50%, i pixel più chiari nel livello inferiore vengono sostituiti e quelli più scuri rimangono invariati. Questa modalità può essere utilizzata per aggiungere effetti speciali.



Miscela dura. In questa modalità il colore del pixel risultante si ottiene aggiungendo i valori di colore dei pixel del livello inferiore e del livello superiore. Se la somma risultante per qualsiasi canale è 255 o più, allora gli viene assegnato il valore 255, altrimenti - 0. Pertanto, per tutti i pixel di fusione, i valori totali dei canali rosso, verde e blu saranno uguali a 0 o 255. Di conseguenza, i colori dei pixel vengono sostituiti con rosso, verde, blu, ciano, magenta, giallo, bianco o nero (a tinta unita), creando l'effetto di posterizzazione.



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 essere 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.



Modalità dei componenti

Tonalità. In questa modalità i pixel risultanti hanno la luminosità e la saturazione del livello inferiore e la tonalità di colore (tinta) del livello superiore.



Saturazione. In questa modalità i pixel risultanti utilizzano la luminosità e la tonalità del livello inferiore e la saturazione del livello superiore.



Colore. In questa modalità i pixel risultanti hanno la luminosità come nel livello inferiore, la tonalità e la saturazione come i pixel del livello superiore. Questa modalità può essere utilizzata per il viraggio dell'immagine.



Luminosità. In questa modalità i pixel risultanti prendono la tonalità e la saturazione dal livello inferiore e la luminosità dal livello superiore.



FUSIONE DI LUMINOSITÀ

La **Fusione di 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.



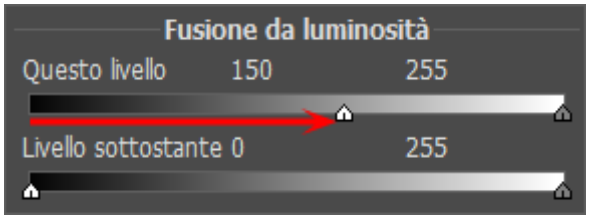
Livello superiore



Livello inferiore

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

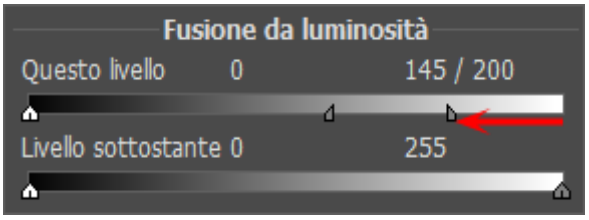




Livello attivo:
Nascosto 0-150,
Visibile 150-255

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





Livello attivo:
Visibile 0-145,
Transizione 145-200,
Nascosto 200-255

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



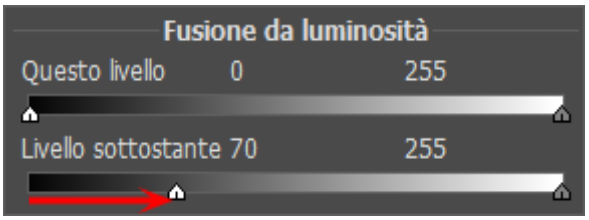


Livello attivo:
Nascosto 0-40,
Transizione 40-105,
Visibile 105-170,
Transizione 170-190,
Nascosto 190-255

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**):

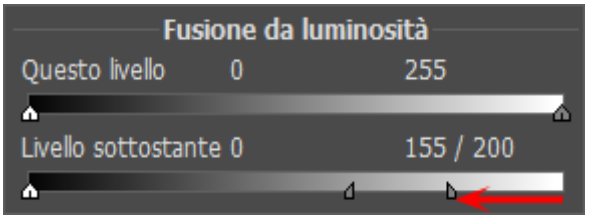




Livello inferiore:
Visibile 0-70,
Nascosto 70-255

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

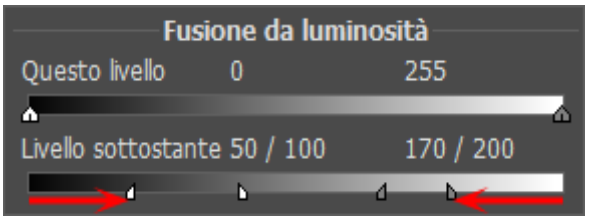




Livello inferiore:
Nascosto 0-155,
Transizione 155-200,
Visibile 200-255

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 0-50, Transizione 50-100,
Nascosto 100-170,
Transizione 170-200, Visibile 200-255

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

PANNELLO CANALI

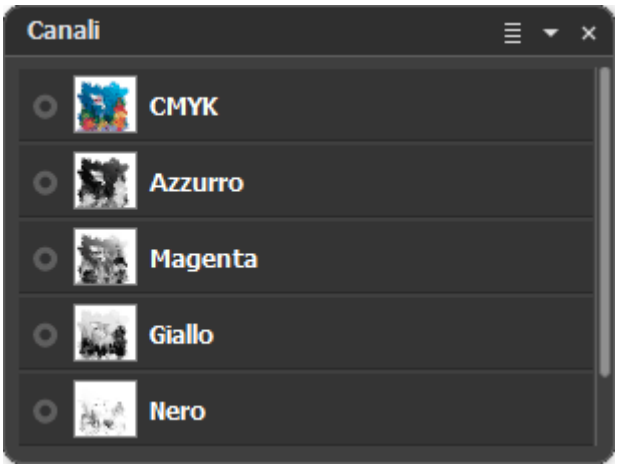
Il pannello **Canali** consente di visualizzare e modificare un'immagine in canali separati. Un canale si può definire come un'immagine di mezzitoni che contiene informazioni riguardo la luminosità dei colori che lo compongono.

L’elenco dei canali contiene:

- l'immagine composita (RGB, CMYK, Lab o Scala di grigi),
- i canali separati della modalità colore (ad esempio, per RGB - Rosso, Verde, Blu),
- la trasparenza del livello raster attuale (canale Alfa),
- il canale della selezione attuale e
- il canale di maschera del livello attivo.

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.

È possibile regolare le dimensioni delle miniature con un clic sul pulsante ≣ nella parte superiore del pannello **Canali**.



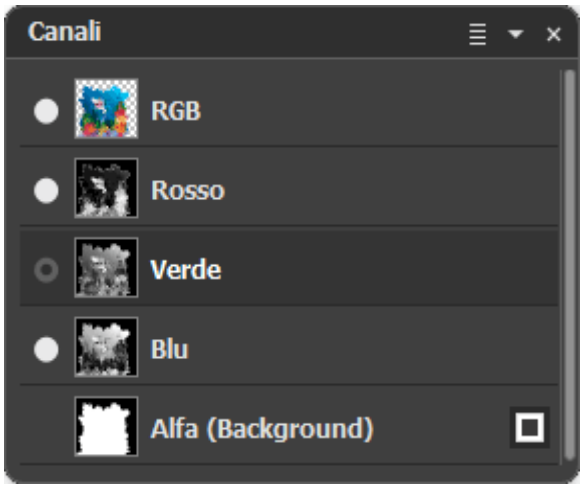
Pannello Canali: immagine CMYK

Il canale attivo (modificabile) è evidenziato con il grigio sfondo. Per selezionarne un altro fare clic sul suo nome.

Quando si seleziona uno dei canali dei componenti, l'immagine viene visualizzata nei toni che variano dal bianco al nero.



Visualizzazione del canale verde

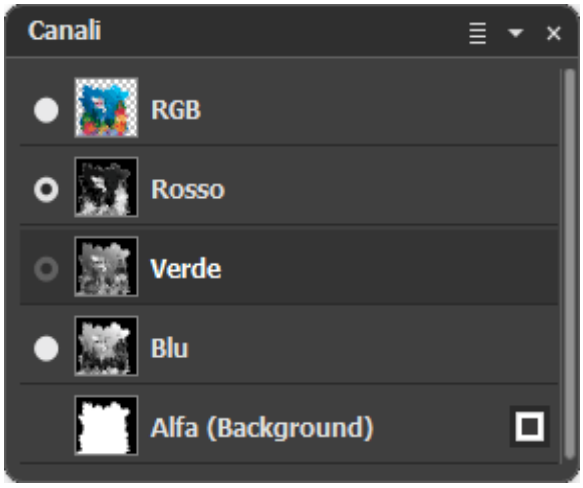


Il canale verde è selezionato

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.



Visualizzazione dei canali verde e rosso



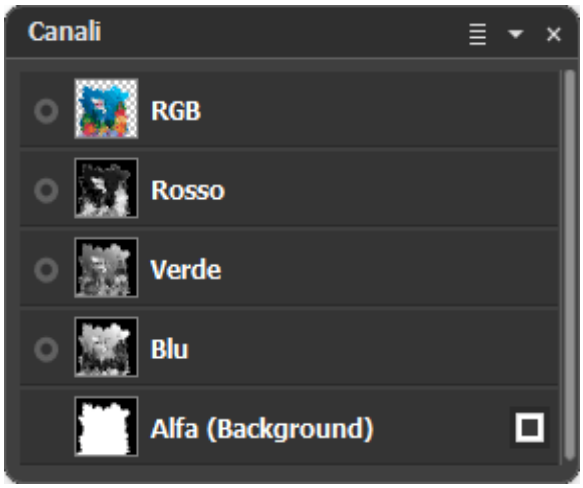
I canali verde e rosso sono selezionati

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 per impostazione predefinita.



Visualizzazione di tutti i componenti di colore



Tutti i canali RGB sono selezionati

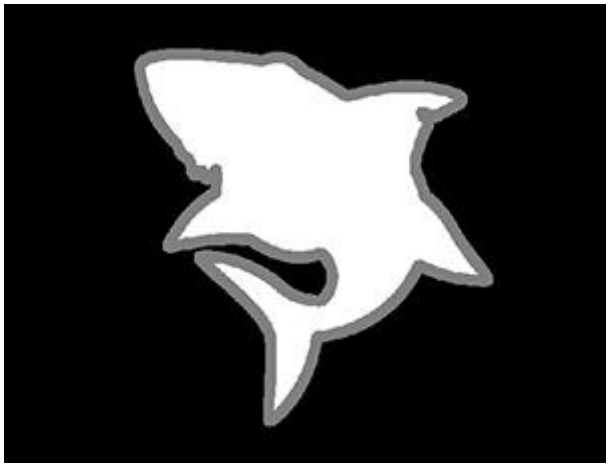
Per modificare un canale utilizzare i consueti attrezzi da disegno. Selezionando il bianco come colore dello strumento (per esempio il pennello) il risultato che si ottiene è quello di un aumento del 100% dell'intensità del colore corrispondente. Applicando al pennello diverse tonalità di colore si avrà 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**.



Scala di grigi



Trimap

Fare clic con il tasto dx del mouse sul canale alfa per chiamare il menu contestuale con i seguenti comandi:

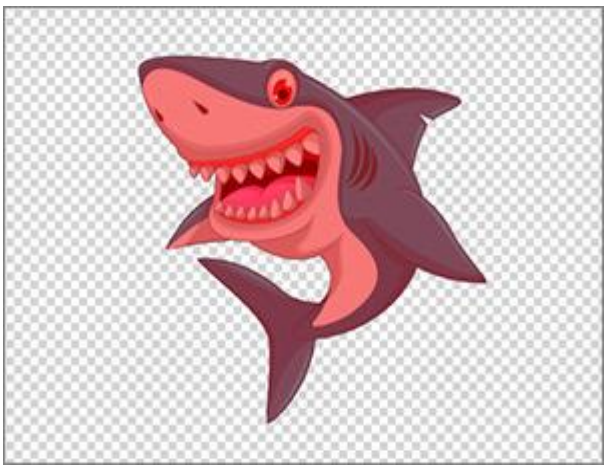
Cancella il canale alfa riempie il canale alfa con il bianco, nel livello non ci sono le aree trasparenti;

Aggiungi canale alfa alla selezione combina il canale alfa con la selezione o crea una selezione dal canale alfa;

Sottrai canale alfa dalla selezione rimuove il canale alfa dal canale di selezione;

Interseca canale alfa con selezione crea un'intersezione tra il canale alfa e il canale di selezione.

Il canale **Maschera** visualizza la maschera del livello attuale, se disponibile. Le aree protette sono nere, le aree non protetti sono bianche, la zona di transizione è evidenziata in grigio. Il canale di maschera dispone di 6 modalità di visualizzazione.



In rosso



Rosso invertito

Fare clic con il tasto dx del mouse sul canale di maschera per chiamare il menu contestuale con i seguenti comandi:

Elimina maschera cancella la maschera del livello attuale;

Inverti maschera inverte la maschera selezionata;

Applica maschera fonde la maschera con il livello;

Aggiungi maschera alla selezione aggiunge l'area non protetta della maschera scelta alla selezione;

Sottrai maschera dalla selezione rimuove l'area non protetta della maschera scelta dalla selezione;

Interseca maschera con selezione crea un'intersezione che include parti comuni della selezione e l'area non protetta della maschera.

Il canale **Selezione** indica l'area della selezione attuale: le aree selezionate sono mostrate in bianco, le aree non selezionate sono evidenziate in nero, la zona di transizione è mostrata in grigio. Per questo il canale è possibile passare tra 6 modalità di visualizzazione.



Sfondo nero



Sfondo bianco

Fare clic con il tasto dx del mouse sul canale di selezione per aprire il menu con i seguenti comandi:

Deseleziona cancella la selezione;

Inverti selezione invertisce la selezione;

Mostra selezione aggiunge una maschera che nasconde tutto tranne le parti selezionate del livello;

Nascondi selezione aggiunge una maschera che nasconde l'area selezionata.

Modalità di visualizzazione:

È possibile modificare la visualizzazione del contenuto dei canali alfa, maschera e selezione nella Finestra immagine facendo clic sull'icona a destra del nome del canale e selezionando tra le opzioni:

- Scala di grigi,
- Trimap,
- In rosso,
- Rosso invertito,
- Sfondo nero,
- Sfondo bianco.

TRACCIATI

Il pannello **Tracciati** consente di lavorare con tracciati vettoriali. Può contenere i tracciati stessi, forme vettoriali, maschere vettoriali e tracciati di testo.

È possibile mostrare/nascondere il pannello **Tracciati** selezionando dal menu: **Area di lavoro → Pannelli → Tracciati**.



Pannello Tracciati

Nella progettazione grafica un tracciato vettoriale è il contorno di una forma vettoriale creato con segmenti dritti o curvi. I tracciati sono indipendenti dalla risoluzione, possono essere ridimensionati a dimensioni maggiori senza perdere la qualità dell'immagine.

È possibile creare tracciati utilizzando gli **Strumenti di forma**. Ogni tracciato può essere composto da più segmenti. Quando si utilizza uno strumento forma, un nuovo tracciato appare nel pannello come elemento di elenco denominato Tracciato di lavoro, che viene aggiornato ogni volta che si utilizza lo strumento. Per salvare il tracciato di lavoro corrente, assegnargli un nuovo nome. Per rinominare un elemento di elenco, è sufficiente fare doppio clic sul suo nome, immettere un nuovo nome e premere `Invio`.

Il tracciato attivo è contrassegnato nell'elenco con un'evidenziazione più scura e visualizzato sull'immagine. Per selezionare un altro tracciato fare clic sul suo nome o sulla sua miniatura. Per deselezionare un tracciato fare clic con il tasto sinistro del mouse in uno spazio libero nel pannello **Tracciati**.

È possibile modificare le dimensioni delle miniature nel menu cliccando sul pulsante ≣ accanto al titolo del pannello **Tracciati**.

Nella parte superiore del pannello si trovano i seguenti pulsanti:

Riempi tracciato . Il pulsante riempie il livello raster attivo con il colore di base all'interno del tracciato selezionato.

Contorna tracciato . Il pulsante crea un tracciato (contorno) per il componente di forma utilizzando lo strumento selezionato con le impostazioni correnti sul livello raster attivo.

Selezione dal tracciato . Il pulsante crea una selezione lungo il tracciato selezionato.

Tracciato dalla selezione . Il pulsante crea un tracciato di lavoro dalla selezione attiva.

Nuova maschera vettoriale . Il pulsante crea una maschera vettoriale dal tracciato selezionato.

Nuovo tracciato . Il pulsante crea un nuovo tracciato vuoto denominato Tracciato 1, Tracciato 2, ecc. Trascinando un percorso su questa icona ne verrà creata una copia.

Elimina . Il pulsante consente di eliminare il tracciato selezionato. Inoltre, è possibile trascinare il tracciato su questa icona.

Facendo clic con il tasto dx del mouse su una voce dell'elenco viene visualizzato un menu con i comandi:

Duplica tracciato... Consente di creare una copia di un tracciato vettoriale. È possibile copiare un tracciato tra immagini trascinando l'icona del tracciato selezionato sulla scheda dell'immagine aperta.

Elimina. Consente di eliminare il tracciato selezionato.

Crea selezione... Consente di creare una selezione dal tracciato selezionato. Scegliendo uno dei comandi nella finestra di dialogo, è possibile specificare l'opzione per interagire con una selezione esistente.

Riempi tracciato... Riempie il livello raster attivo con il colore di base all'interno del componente selezionato di forma.

Contorna tracciato... Crea un tracciato (contorno) per il componente di forma utilizzando lo strumento selezionato con le impostazioni correnti sul livello raster attivo.

PANNELLO SELEZIONI

Il pannello **Selezioni** consente di gestire simultaneamente numerosi selezioni.



Pannello Selezioni

Il pannello contiene un elenco di selezioni. Se non ci sono selezioni per questa immagine, l'elenco è vuoto.

Quando si creano delle selezioni, nell'elenco vengono visualizzati nuovi elementi con i nomi: Selezione 1 , Selezione 2, ecc. Per rinominare una selezione, fare doppio clic nell'elenco, inserire un nuovo nome e premere `Invio`.

La selezione attiva (modificabile) è evidenziata con il grigio sfondo nell'elenco e il suo contorno è contrassegnato da una linea tratteggiata sull'immagine. Per selezionarne un altra fare clic sul suo nome o sulla miniatura. Per nascondere i contorni della selezione utilizzare i tasti rapidi `Ctrl`+`D` su Windows, `⌘`+`D` su Mac oppure il comando dal menu **Seleziona → Deseleziona** (in questo caso non ci sono elementi attivi nell'elenco del pannello).

È possibile regolare le dimensioni delle miniature con un clic sul pulsante ≣ nella parte superiore del pannello **Selezioni**.

A destra del nome della selezione è possibile trovare l'icona di blocco 🔒/🔓. Se l'elemento è sbloccato gli strumenti di selezione eliminano la selezione attuale e creano una nuova. Se tutti gli elementi sono bloccati una nuova voce viene aggiunta all'elenco durante la creazione di una nuova selezione.

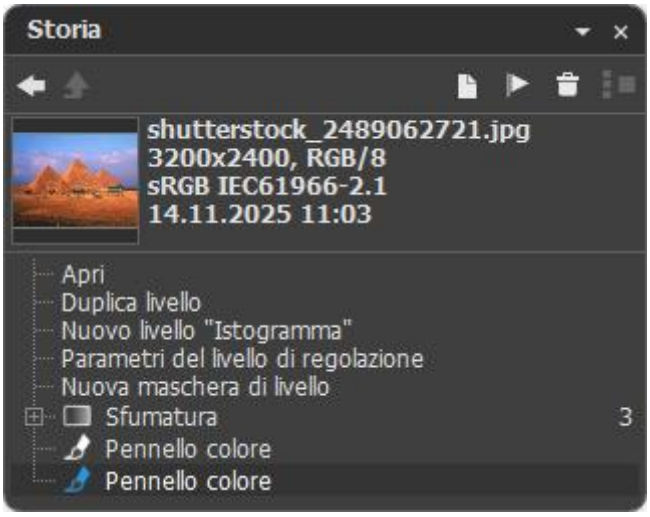
La selezione attuale può essere visualizzata e modificata nel pannello **Canali**.

Per eliminare la selezione attuale premere 🗑 nel pannello o trascinare il relativo elemento su questo pulsante.

PANNELLO STORIA

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

Nella parte superiore del pannello, 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.

Dopo aver applicato il filtro o l'effetto è possibile tornare ad esso e modificare il risultato. A tale scopo, fare clic sull'icona "+" nel pannello **Storia** accanto al nome dell'effetto e scegliere **Risultato**. La finestra di dialogo dell'effetto si apre e visualizza le ultime impostazioni utilizzate. Dopo le modifiche tutti gli successivi stati della **Storia** vengono eliminati.

Il numero possibile di stati nel pannello **Storia** può essere regolato nelle Preferenze del programma.

Utilizzare i seguenti pulsanti nel pannello **Storia**:

- I pulsanti **Annulla/Torna - Stato nella Storia** / passano tra due stati della lista. Questi pulsanti consentono di ripristinare la cronologia dopo le ultime modifiche.
- Il pulsante **Esci Modalità Clonazione artistica/Deformazione** consente di uscire dalla modalità Clonazione artistica dello strumento **Pennello camaleonte** o dalla modalità Deformazione, applicando tutte le modifiche apportate in queste modalità.
- Il pulsante **Nuova immagine da stato attuale** consente di creare un nuovo documento utilizzando le impostazioni del punto corrente.
- Il pulsante **Crea un punto di controllo** conserva i singoli stati di un elenco. 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` su Windows, `Ritorno` su Mac.

- Il pulsante **Elimina stati** consente di eliminare tutti i cambiamenti dopo lo stato selezionato. Tutti i punti di controllo saranno 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 stato ed eliminando la storia individuale di ogni elemento. Dopo questa operazione i singoli elementi di un gruppo non potranno più essere modificati.

Inoltre è possibile modificare la cronologia utilizzando i comandi del menu **Modifica**:

- Il comando **Annulla** cancella l'ultima operazione. Se si usi questo comando più volte è possibile annullare una serie di azioni. I tasti rapidi sono `Ctrl`+`Z` su Windows, `⌘`+`Z` su Mac.
- Il comando **Ripristina** ripristina le modifiche annullate. I tasti rapidi sono `Ctrl`+`Y` su Windows, `⌘`+`Y` su Mac.
- Il comando **Annulla/Torna - Stato nella Storia** consente di passare tra lo stato attuale e quello precedente del documento. Questo comando è l'analogo dei pulsanti e nel pannello **Storia**. I tasti rapidi sono `Maiusc`+`Z` su Windows, `⇧`+`Z` su Mac.
- Il menu **Elimina** viene utilizzato per eliminare definitivamente i dati:

  Storia pulisce tutta la storia, ad eccezione degli stati iniziali ed attuali, nonché dei punti di controllo.

  Appunti elimina il contenuto degli appunti.

  Cancella tutto annulla sia la storia che gli appunti.

Attenzione: I comandi nel menu **Elimina** non possono essere annullati!

PANNELLO COLORE

Il pannello **Colore** visualizza i valori dei componenti del colore selezionato. Il set dei componenti varia a seconda delle diverse modalità dei colori.

I colori di primo piano (superiore) e di sfondo (inferiore) vengono visualizzati in due grandi quadrati. Fare doppio clic su uno di essi per aprire la finestra di dialogo **Seleziona colore**. Per scambiare i colori premere . È possibile ripristinare i colori predefiniti (il principale è nero, lo sfondo è bianco) premendo .

Nel campo sottostante è possibile impostare il colore di primo piano specificandone il valore nella tabella dei colori web.

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



Pannello Colore

Per modificare i componenti del colore selezionato, spostare i cursori o immettere i valori numerici negli appositi campi. Nella parte inferiore del pannello c'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.

Le caselle vuote nella parte superiore sono usate per contenere i colori utilizzati frequentemente. Per aggiungere un colore alla casella trascinarlo dal quadrato grande. Per cambiare il colore principale su quello in una piccola casella fare clic su di essa con il tasto sinistro del mouse. Per rimuovere il colore dalla casella fare clic con il tasto destro del mouse.

Finestra **Seleziona colore**:



Finestra Seleziona colore

La maggior parte della finestra è occupata da una casella quadrata, in cui è possibile scegliere un colore e regolare la sua saturazione. Utilizzando la linea sfumata verticale e il cursore sul lato destro è possibile modificare la luminosità del colore.

Tre quadrati nella parte superiore mostrano gli ultimi colori usati.

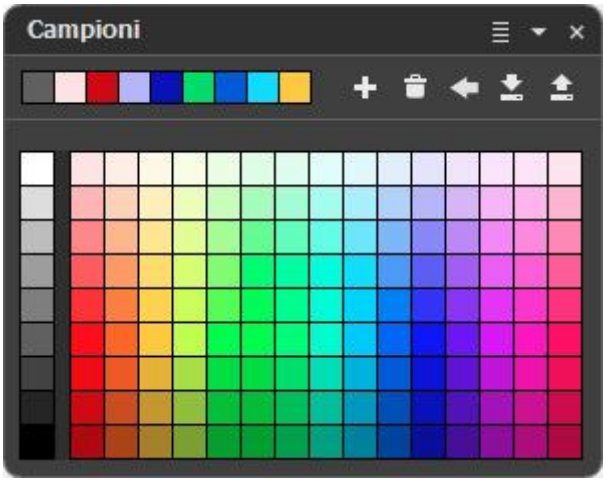
Subito sotto è possibile scegliere lo spazio di colore (**RGB**, **Lab** o **HSL**) ed impostare il colore se si conoscono i valori esatti dei suoi componenti.

Inoltre, è possibile scegliere un colore immettendo il suo codice esadecimale nel campo **Colori web**. Il codice a sei cifre è costituito da tre coppie: la prima coppia descrive la quantità di rosso, la seconda coppia - la quantità di verde e la terza coppia - la quantità di azzurro. Ad esempio, "000000" è nero e "ff0000" è rosso.

Nelle caselle di seguito è possibile salvare i colori utilizzati frequentemente. Basta trascinare il colore da uno dei quadrati superiori. Premere il pulsante **Aggiungi a colori utente** per aggiungere il colore corrente a una casella.

PANNELLO CAMPIONI

Il pannello **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. Premere ≣ per accedere al menu di controllo, esso riproduce le funzioni dei pulsanti posti nella parte inferiore.



Pannello Campioni

Le caselle nella parte superiore del pannello sono usate per contenere i colori utilizzati di frequente. Fare clic con il tasto sinistro del mouse sulla casella per sostituire il colore principale con quello specificato.

I comandi dal menu di scelta rapida ed i pulsanti nel pannello hanno le seguenti funzioni:

Aggiungi campione - aggiunge il colore corrente alla raccolta dei campioni.
Rimuovi campione - elimina il colore (trascinarlo nello secchio).
Ripristina - ripristina la raccolta iniziale dei campioni di colore.
Importa campioni - carica una raccolta di campioni salvata (un file .**swatches**).
Esporta campioni - apre una finestra di dialogo in cui i campioni possono essere salvati.

RUOTA DEI COLORI

È possibile modificare il colore selezionato utilizzando il pannello **Ruota dei colori**. La maggior parte del pannello è occupata da un anello di colore spettrale che consente di personalizzare facilmente le impostazioni di tonalità e selezionare le combinazioni di colori perfette per la tua immagine.



Ruota dei colori

Regolare il colore usando uno dei marcatori. Il numero e il comportamento dei marcatori possono essere modificati tramite l'elenco a discesa nell'angolo in basso a sinistra del pannello.

Al centro dell'anello è presente un campo quadrato che consente di regolare la luminosità e la saturazione della tonalità selezionata spostando il piccolo marcatore rotondo.

I colori di primo piano (superiore) e di sfondo (inferiore) vengono visualizzati in due grandi quadrati. Fare doppio clic su uno di essi per aprire la finestra di dialogo Seleziona colore. Per scambiare i colori premere . È possibile ripristinare i colori predefiniti (il principale è nero, lo sfondo è bianco) premendo .

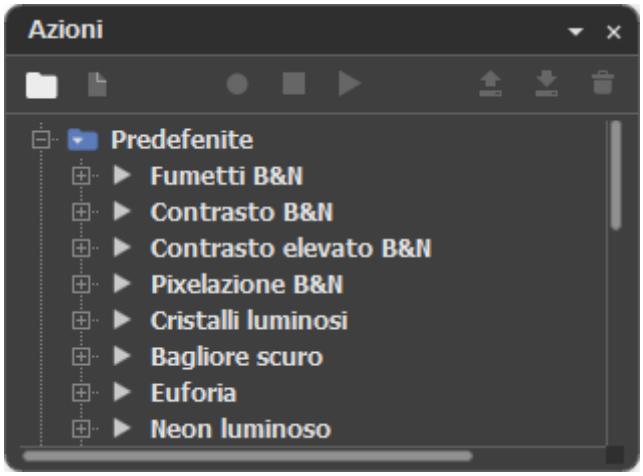
Nel campo sottostante c'è il codice di colore web (html) a sei cifre del corrente colore di primo piano.

In alternativa, è possibile scegliere i colori utilizzando lo strumento **Contagocce** .

AZIONI

Nel pannello **Azioni** è possibile salvare una sequenza di operazioni per la successiva applicazione automatica ad altre immagini. Le azioni possono essere applicate ai singoli documenti o utilizzati per l'elaborazione batch di numerosi file.

Le azioni vengono visualizzate in una vista di elenco e raggruppate in set per comodità.



Elenco degli azioni

Nel pannello sono presenti i seguenti pulsanti:

Il pulsante **Crea nuovo set** crea un nuovo gruppo di azioni. Il raggruppamento delle azioni consente di organizzarli per l'utilizzo più semplice.

Il pulsante **Crea nuova azione** crea una nuova azione nel set scelto. Fare doppio clic sul nome dell'azione (o il nome del gruppo) per modificarlo.

Il pulsante **Registra** aggiunge i comandi all'azione selezionata. Dopo aver fatto clic su questo pulsante tutti i comandi saranno registrati finché non si arresta la registrazione.

Nota: Non tutti i comandi sono registrabili.

Il pulsante **Esegui** applica l'azione selezionata all'immagine attiva.

Il pulsante **Stop** consente di interrompere la registrazione o la riproduzione dell'azione.

Il pulsante **Salva** consente di salvare l'azione selezionata.

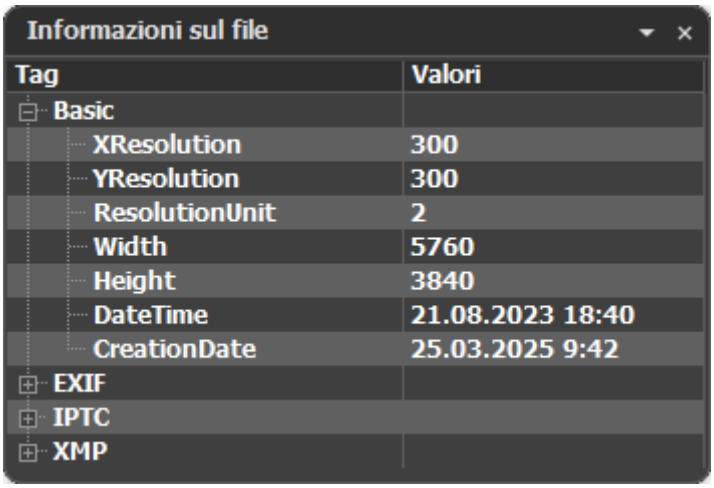
Il pulsante **Carica** consente di caricare un'azione dal disco.

Il pulsante **Elimina** elimina l'azione selezionata o il set delle azioni dall'elenco.

Quando si riproduce un'azione viene aggiunto all'elenco **Storia** come un punto separato. I registrati comandi e le loro impostazioni vengono visualizzati nel pannello **Azioni**.

INFORMAZIONI SUL FILE

Il pannello **Informazioni sul file** contiene i metadati di file di base.



Le informazioni sono suddivise nelle sezioni seguenti:

Basic: La sezione mostra le informazioni di base sull'immagine.

EXIF: La sezione contiene i dettagli sulla cattura registrata dalla fotocamera (automaticamente generati al momento dello scatto dell'immagine) compreso il modello della camera, l'apertura, le impostazioni dell'esposizione, ecc.

IPTC: La sezione contiene le informazioni aggiunte dal fotografo: una breve descrizione della foto, un autore, parole chiave, ecc.

GPS: La sezione visualizza le coordinate geografiche della posizione di ripresa.

XMP: La sezione memorizza le ulteriori informazioni sulla foto aggiunte dai programmi di grafica.

REGOLAZIONI E LIVELLI DI REGOLAZIONE

AliveColors è un potente programma per elaborare le foto.

Il programma offre una vasta gamma di **Regolazioni** e **Livelli di regolazione** per la correzione di tonalità e colore delle immagini:

Istogramma
Livelli automatici
Contrasto automatico
Curve
Luminosità/Contrasto
Esposizione
Vividezza
Tonalità/Saturazione
Filtro fotografico
Bilanciamento colore
Colore selettivo
Ricerca del colore (3D LUT) (Guarda anche **Editor LUT**.)
Inverti
Soglia
Posterizza
Bianco e nero
Mappa sfumatura: Solida/Rumore
Togli saturazione (solo come regolazione)
Corrispondenza colore (solo come regolazione)
Sostituisci colore (solo come regolazione)
Equalizza (solo come regolazione)

Tutte le regolazioni possono essere applicate direttamente al livello attivo utilizzando i comandi **Immagine → Regolazione**.

Inoltre, è possibile creare un livello di regolazione che influenzerà i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto selezionando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione** o utilizzando l'icona nel pannello **Livelli**.

Quando si seleziona una regolazione dall'elenco, il pannello **Impostazioni** appare a destra con le impostazione predefinita. È possibile trascinare il pannello nel punto in cui lo si desidera e la prossima volta che il pannello apparirà nella posizione selezionata.

È possibile salvare le impostazioni di regolazione come **Preset**. Trova tutti i preset disponibili nell'elenco a discesa. Se si modificano i parametri il nome del preset cambia automaticamente su **Personalizzato** ed il pulsante **Salva preset utente** viene visualizzato accanto all'elenco. Facendo clic su tale icona salva le impostazioni attuali.
Un nuovo preset viene nominato automaticamente (ad esempio, Personalizzato_1, Personalizzato_2, ecc) e questo nome può essere modificato se necessario immettendo una combinazione di lettere e numeri nel campo evidenziato. Dopo aver premuto `Invio` il nuovo preset viene visualizzato nell'elenco a discesa.
Per eliminare un preset utente, selezionarlo e premere il pulsante **Elimina preset utente**.

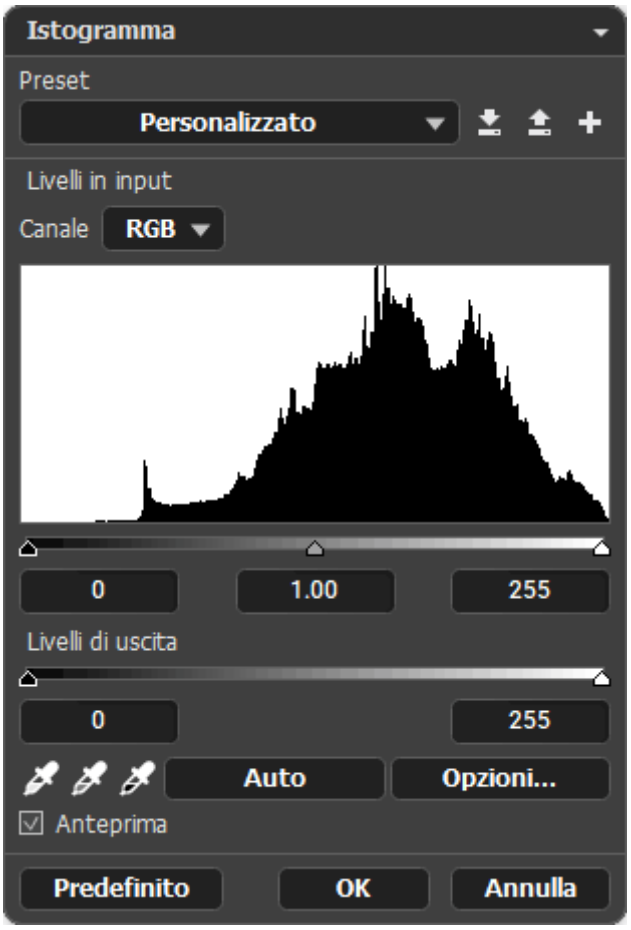
Fare clic su per esportare i preset utente in un file .presets. Per caricare i preset nel programma, premere .

ISTOGRAMMA

La regolazione l'**Istogramma** è utilizzata per correggere la gamma tonale e l'equilibrio di colori di un'immagine regolando la luminosità delle ombre, mezzitoni e luci. Guarda il nostro tutorial video per ulteriori informazioni.

Quando si seleziona nel menu **Immagine → Regolazione -> Istogramma...** vengono visualizzati i parametri di questa regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Istogramma** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Istogramma...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Istogramma

Impostazioni e controlli:

- Nella sezione **Livelli in input** la maggior parte è occupata da un istogramma che visualizza la distribuzione iniziale della luminosità nell'immagine.
  Sopra l'istogramma è un elenco dei canali a discesa. È possibile regolare separatamente ciascun canale o utilizzare il composito canale di colore.
  Il bordo destro dell'istogramma rappresenta i pixel con la massima luminosità (punti bianchi). Questo punto corrisponde al cursore bianco. Se l'istogramma non raggiunge il lato destro, non sono presenti pixel bianchi nell'immagine. Quando si sposta il cursore bianco verso sinistra, il punto a cui si trova il cursore assume la luminosità massima (255) ed i pixel con questo valore diventano bianchi. La luminosità di altri pixel viene calcolata di conseguenza. L'immagine diventa più chiara.



Regolazione del punto bianco

Il lato sinistro dell'istogramma indica il punto di luminosità minima (nero). Questo punto corrisponde al cursore nero. Se l'istogramma non parte dal bordo sinistro, l'immagine non dispone di pixel neri (luminosità = 0). Quando si sposta il cursore nero a destra, il punto sul quale si trova il cursore assume il valore minimo della luminosità. Questo tono diventa nero, mentre altri pixel vengono calcolati di conseguenza. L'immagine diventa più scura.



Regolazione del punto nero

Il cursore centrale definisce il tono dell'immagine con la luminosità di 128 (grigio medio). Se si sposta il cursore a sinistra, i toni medi diventano più chiari; se si sposta il cursore a destra, i toni medi diventano più scuri.

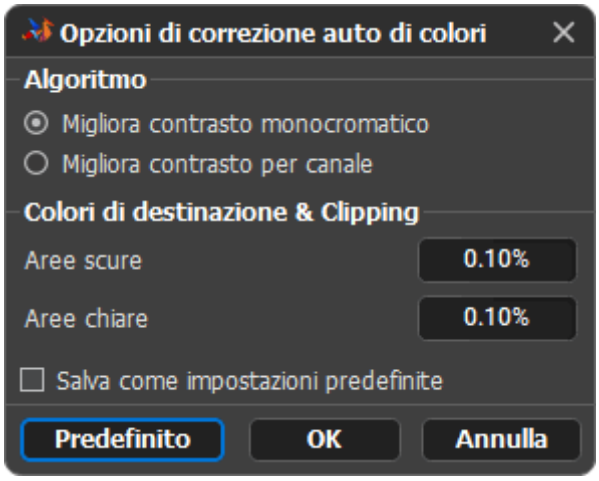


Regolazione del punto medio grigio

Utilizzando ,  e  è possibile selezionare rispettivamente i punti bianchi, neri e grigi medi direttamente dall'immagine. I valori variano per ogni canale di colore, quindi scegliere un'area grigia neutra come campione. Altrimenti, l'immagine viene colorata.

- Nella sezione **Livelli di uscita** specificare la gamma di luminosità che influenza l'allungamento della gamma di livelli in input.
  Se la gamma di livelli di output è inferiore alla gamma di livelli in input, l'immagine diventa più sfumata. Altrimenti, viene aumentato il contrasto.
- Premendo su **Auto** il programma regola automaticamente la gamma di livelli in input. La correzione automatica influenza solo i livelli dei separati canali di colore.

Fare clic sul pulsante **Opzioni...** per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di correzione auto di colori**.



Opzioni di correzione auto di colori

Sezione **Algoritmo**:

Migliora contrasto monocromatico - limita i valori di tutti i canali di colore usando le stesse impostazioni per ogni canale. Di conseguenza, le ombre diventano più scure e le luci diventano più chiare. Questo algoritmo viene applicato quando si utilizza il comando **Contrasto automatico**.

Migliora contrasto per canale - regola singolarmente ogni canale di colore. I valori di pixel in bianco e nero per ciascun canale di colore vengono diversamente modificati. L'immagine risultante può essere tinta. Questo algoritmo viene applicato quando si utilizza il comando **Livelli automatici**.

La sezione **Colori di destinazione & Clipping** mostra le percentuali di pixel bianchi e neri che verranno rimossi da ciascuna estremità della gamma.

Salva come impostazioni predefiniti. Se la casella di controllo è selezionata i valori dei parametri specificati vengono utilizzati come impostazioni predefiniti quando si utilizza il comando **Auto**.

- **Anteprima**. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

LIVELLI AUTOMATICI

La regolazione **Livelli automatici** viene utilizzata per la correzione tonale e cromatica delle immagini. Riduce automaticamente i valori dei punti di bianco e nero in ciascun canale colore, in quantità diverse. Consente di ripristinare rapidamente il bilanciamento cromatico nelle foto.

Per applicare questa regolazione selezionare nel menu: **Immagine → Regolazione → Livelli automatici**.



Livelli automatici

CONTRASTO AUTOMATICO

La regolazione **Contrasto automatico** viene utilizzata per una rapida correzione tonale delle immagini. Riduce automaticamente i valori dei punti di bianco e nero in ciascun canale colore della stessa quantità. Viene utilizzata per migliorare rapidamente le immagini a basso contrasto.

Per applicare questa regolazione selezionare nel menu: **Immagine → Regolazione → Contrasto automatico**.



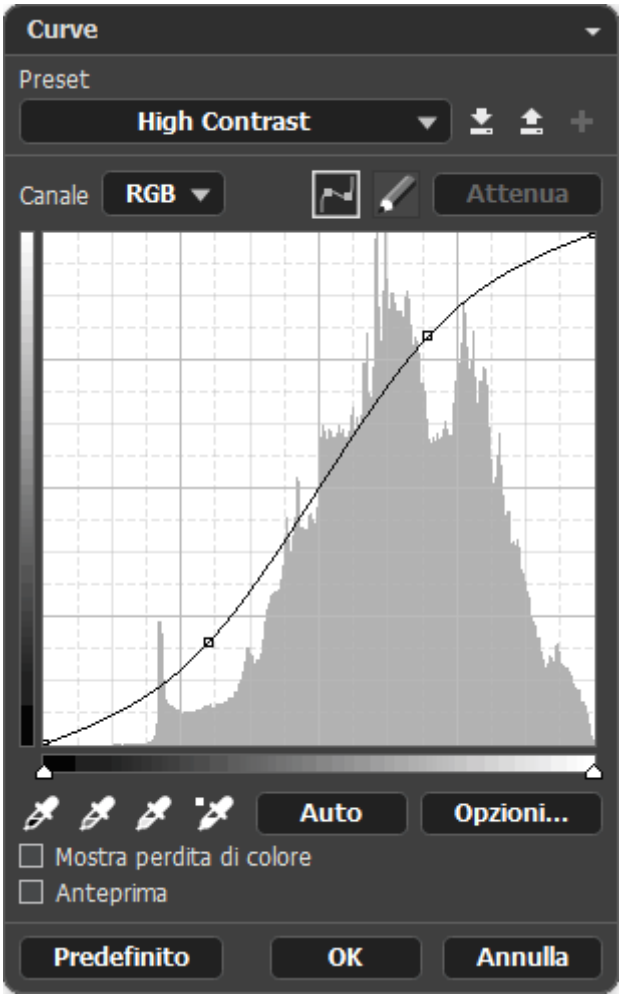
Contrasto automatico

CURVE

La regolazione **Curve** consente di modificare la luminosità ed il contrasto dell'intera immagine o dell'area locale. Guarda il nostro tutorial video per saperne di più.

Quando si seleziona nel menu **Immagine → Regolazione -> Curve...** vengono visualizzati i parametri di questa regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Curve** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Curve...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Curve

Impostazioni e controlli:

- La maggior parte della finestra di dialogo è coperta dal grafico delle curve. È possibile regolare le curve in ciascun canale di colore o utilizzando il canale composito. Selezionare il canale desiderato nel menu a discesa **Canale** sopra il grafico.

  Per impostazioni predefinite la curva è una linea retta con pendenza di 45° e non riflette alcuna modifica. Quando si sposta una qualsiasi sezione della curva sopra la linea diagonale l'area corrispondente dell'immagine diventa più chiara. Quando si sposta sotto la linea diagonale l'area corrispondente diventa più scura.
  Quando si trascina l'intera curva sopra la linea diagonale, l'intera immagine diventa più chiara. Quando si trascina l'intera curva sotto la linea diagonale l'intera immagine diventa più scura.



Curva sopra la linea diagonale

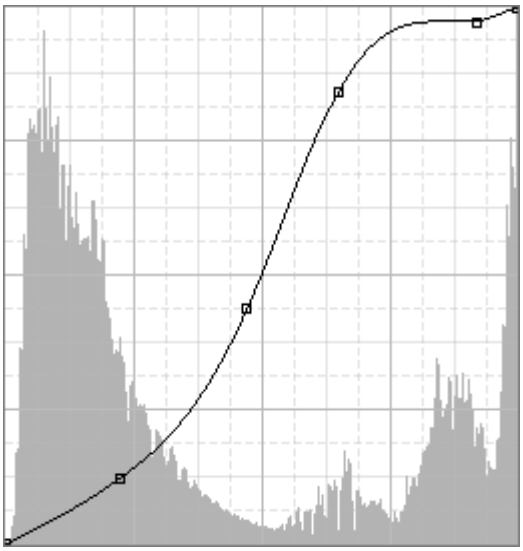


Curva sotto la linea diagonale

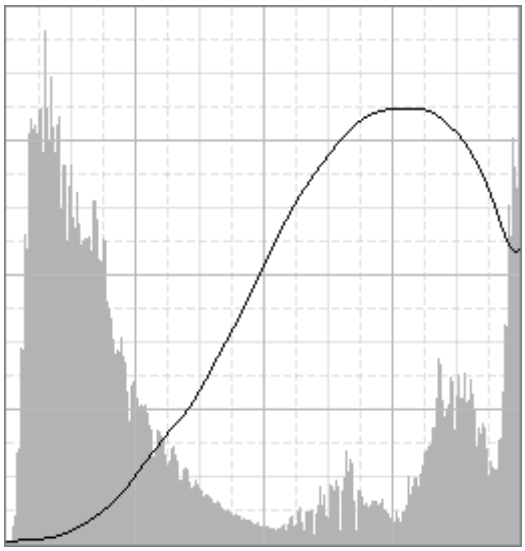
È possibile modificare le curve usando uno delle 2 modalità:

Nella modalità  è possibile modificare la curva impostando e trascinando i punti di controllo.

Nella modalità  è possibile disegnare una curva. Fare clic su **Attenua** per smussarla.



Modificando punti



Disegnando una linea

Se si modifica il grafico utilizzando i punti di controllo è possibile aggiungere punti aggiuntivi alla curva facendo clic con il pulsante sinistro del mouse.

Spostando i punti nella parte superiore della curva regola i punti chiari, spostando i punti al centro della curva - i toni medi, i punti nella parte inferiore della curva - le ombre.

Per eliminare un punto fare clic con il tasto dx del mouse o trascinarlo dal grafico.

Nota: Non aggiungere troppo punti alla curva, perché possono causare artefatti sull'immagine.

Specificare i valori più scuri e più chiari sull'immagine utilizzando i cursori sotto la curva e gli strumenti e . Questi strumenti possono modificare le curve in ogni canale di colore ma non nel canale composito.

Nota: Quando si utilizzano gli strumenti e tutte le modifiche andranno perse! Usagli all'inizio della correzione.



Modifica del punto bianco



Modifica del punto nero

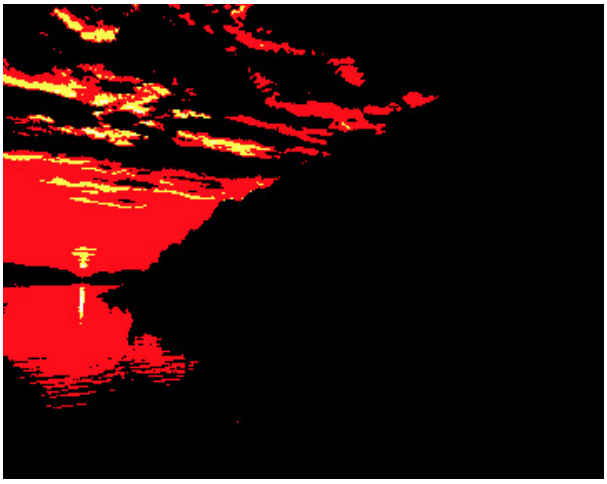
Utilizzando lo strumento è possibile modificare il bilanciamento del bianco nell'immagine. Fare clic con il contagocce su un'area grigia neutra dell'immagine. Le curve dei canali di colore sono regolate di conseguenza.

Nota: Il contagocce grigio deve essere utilizzato dopo gli altri due, altrimenti il valore medio grigio viene eliminato.

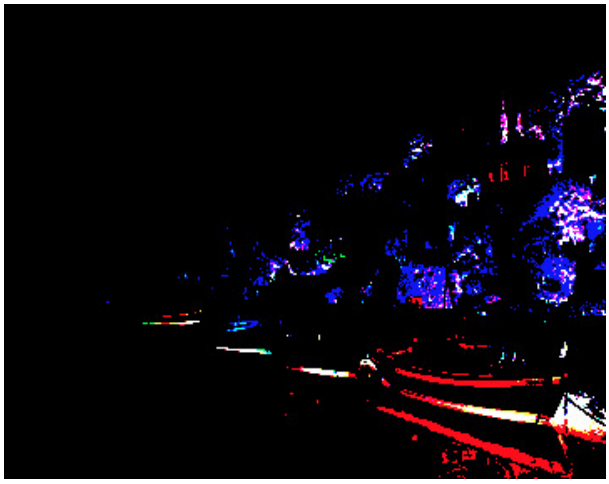
Con lo strumento è possibile applicare la regolazione direttamente sull'immagine. Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse trascinare verso l'alto per illuminare l'immagine, verso il basso per scurire l'immagine. Fare clic per creare un nuovo punto sulla curva. Spostare il mouse per piegare la curva a questo punto.

- **Mostra perdita di colore**. Se la casella di controllo è selezionata vengono visualizzate le aree con perdita di dettagli in ombre o luci. Per vedere la perdita dei punti chiari spostare il cursore del punto bianco. Per vedere la perdita nelle ombre usare il cursore del punto nero.

  Nota: Questa casella di controllo è disponibile solo in modalità RGB.



Loss in Highlights

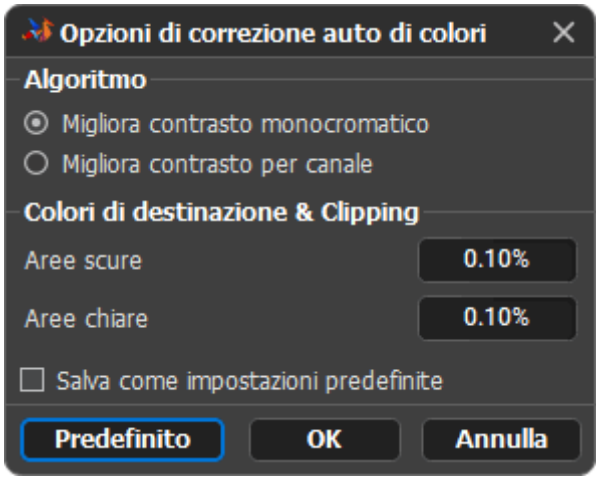


Loss in Shadows

La perdita di colore è indicata da pixel a colori su sfondo nero o bianco. I pixel rossi indicano il ritaglio del canale rosso, i pixel verdi indicano il ritaglio del canale verde ed i pixel blu indicano il ritaglio del canale blu. Altri colori mostrano le perdite in numerosi canali di colori. È possibile analizzare le perdite nel canale composito o singolarmente in ciascun canale di colore.

- Premere il pulsante **Auto** per regolare automaticamente la gamma delle curve. Le impostazioni di correzione automatica influenzano solo le curve nei separati canali di colore.

  È possibile regolare i parametri di correzione automatica facendo clic su **Opzioni...**



Opzioni di correzione auto

Sezione **Algoritmo**:

Migliora contrasto monocromatico - limita i valori di tutti i canali di colore usando le stesse impostazioni per ogni canale. Di conseguenza, le ombre diventano più scure e le luci diventano più chiare. Questo algoritmo viene applicato quando si utilizza il comando **Contrasto automatico**.

Migliora contrasto per canale - regola singolarmente ogni canale di colore. I valori di pixel in bianco e nero per ciascun canale di colore vengono diversamente modificati. L'immagine risultante può essere tinta. Questo algoritmo viene applicato quando si utilizza il comando **Livelli automatici**.

La sezione **Colori di destinazione & Clipping** mostra le percentuali di pixel bianchi e neri che verranno rimossi da ciascuna estremità della gamma.

Salva come impostazioni predefiniti. Se la casella di controllo è selezionata i valori dei parametri specificati vengono utilizzati come impostazioni predefiniti quando si utilizza il comando **Auto**.

- **Anteprima**. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

LUMINOSITÀ/CONTRASTO

La regolazione **Luminosità/Contrasto** consente di effettuare semplici regolazioni della gamma tonale di un'immagine. Guarda il nostro tutorial video per imparare ad utilizzare questa regolazione.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Luminosità/Contrasto…** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Luminosità/Contrasto** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Luminosità/Contrasto…**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.

Parametri:

Luminosità (-200..200). Il parametro regola la luminosità di un'immagine. Aumentando il valore tutti i pixel diventano più chiari; diminuendo il valore l'immagine appare più scura.



Luminosità = -50



Luminosità = 50

Contrasto (-200..200). Il parametro aumenta (a valori maggiori di 0) o diminuisce (a valori inferiori a 0) la differenza tra le aree chiare e scure di un'immagine.



Contrasto = -50



Contrasto = 50

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

ESPOSIZIONE

La regolazione **Esposizione** consente di modificare la quantità di luce nell'immagine, rendendola complessivamente più luminosa o più scura.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Esposizione...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Esposizione** (**Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Esposizione...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Esposizione

Parametri:

Esposizione (-20..20). Il parametro è progettato per correggere le aree chiare con un impatto minore sulle aree scure.

Sposta (-0.5..0.5). Il parametro consente di scurire le ombre e i mezzitoni con un impatto minimo sulle luci dell'immagine.

Gamma (9.99-0.01). Il parametro regola la gamma dell'immagine.

Utilizzando i contagocce è possibile impostare i valori dei parametri:

-  - modifica l'esposizione spostando il colore del pixel selezionato verso il bianco;
-  - sposta il pixel verso il nero;
-  - definisce l'esposizione assegnando un colore grigio medio al pixel selezionato.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

VIVIDEZZA

La regolazione **Vividezza** consente di modificare delicatamente la saturazione dei colori in un'immagine. È utile quando è opportuno aumentare l'intensità dei colori tenui in una foto e lasciare quasi invariati i colori già ben saturi.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Vividezza...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Vividezza** (**Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Vividezza...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.

Parametri:

Vividezza (-100..100). Il parametro ha un effetto più forte sulla saturazione di tutti i colori meno saturi in un'immagine, e un effetto debole sui colori ben saturi.



Vividezza = -50



Vividezza = 50

Saturazione (-100..100). Modifica l'intensità di tutti i colori in un'immagine. Il valore dell'impostazione varia da -100 (bianco e nero) a +100 (colori molto luminosi).



Saturazione = -50



Saturazione = 50

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

TONALITÀ/SATURAZIONE

La regolazione **Tonalità/Saturazione** consente di modificare le proprietà di colori su un'immagine con la successiva correzione della saturazione e luminosità.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Tonalità/Saturazione...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Tonalità/Saturazione** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Tonalità/Saturazione...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.

Parametri:

Nell'elenco a discesa selezionare un intervallo dei colori per la correzione. Selezionare **Tutti** per modificare contemporaneamente tutti i colori.

Tonalità (-180..180). Il parametro modifica la tonalità di tutti i colori sull'immagine o nella selezionata gamma di colori.



Tonalità = -100



Tonalità = 100

Saturazione (-100..100). Il parametro cambia la saturazione dell'intera immagine o della selezionata gamma di colori.



Saturazione = -50



Saturazione = 50

Luminosità (-100..100). Il parametro consente di schiarire o scurire l'intera immagine o la selezionata gamma di colori.

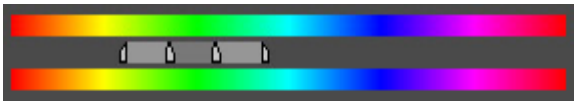


Luminosità = -10

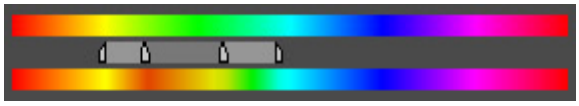


Luminosità = 10

È possibile definire con molta precisione la gamma di colore utilizzando due linee di sfumatura e quattro cursori di regolazione: due esterni e due interni.



Gamma originale



Gamma modificata

La linea superiore mostra i colori originali, la linea inferiore mostra i colori dopo la correzione. I colori tra i cursori interni cambiano in misura completa. I colori tra i cursori interni ed esterni cambiano in misura minore (più è lontano dal cursore interno, minore è l'influenza dell’effetto). I colori al di fuori dei cursori esterni rimangono invariati.

Nota: Questo controllo non è disponibile quando si seleziona l'opzione **Tutti**.



Immagine originale



Tonalità modificata

Colora. Quando la casella di controllo è selezionata è possibile colorare l'intera immagine con un unico colore uniforme. È possibile regolare il colore utilizzando i cursori **Tonalità**, **Saturazione** e **Luminosità**.



Immagine originale



Immagine colorata

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

FILTRO FOTOGRAFICO

La regolazione **Filtro fotografico** simula l'effetto dei filtri di vetro colorato sull'obiettivo di una fotocamera e consente di regolare la tonalità e la temperatura del colore di una fotografia.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Filtro fotografico...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Filtro fotografico** (**Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Filtro fotografico...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.

Parametri:

Filtro. Dall'elenco a discesa selezionare uno dei filtri colore incorporati.

Colore. Scegliere un colore che verrà sfumato nell'immagine dalla finestra di selezione del colore richiamata facendo clic sul rettangolo colorato.



Immagine originale



Filtro più freddo (82)

Densità (1-100). Controlla la quantità di colore applicata all'immagine.



Densità = 25



Densità = 75

Preserva la luminosità. Quando la casella di controllo è selezionata, le modifiche del colore non influiscono sulla luminosità complessiva dell'immagine.



"Preserva la luminosità" disattivata



"Preserva la luminosità" selezionata

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

BILANCIAMENTO COLORE

La regolazione **Bilanciamento colore** consente di correggere le sfumature di colore nelle singole gamme tonali.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Bilanciamento colore...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Bilanciamento colore** (**Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Bilanciamento colore...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Bilanciamento colore

Parametri:

Nelle schede **Ombre**, **Mezzitoni**, **Luci** selezionare la gamma di tonalità per la correzione.

Utilizzando le opzioni **Ciano/Rosso**, **Magenta/Verde** e **Giallo/Blu** aumentare o diminuire la quantità del colore desiderato nella gamma tonale selezionata.

Preserva la luminosità. Se la casella di controllo è selezionata, la luminosità complessiva dell'immagine verrà preservata durante la modifica del colore.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

COLORE SELETTIVO

La regolazione **Colore selettivo** consente di modificare, in un'immagine, il colore selezionato senza influire sugli altri colori.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Colore selettivo...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Colore selettivo** (**Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Colore selettivo...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Colore selettivo

Parametri:

Gamma. Nell'elenco a discesa selezionare la gamma di colori/toni da regolare.

Componenti colore (-100..100). I valori **Cyan**, **Magenta**, **Giallo**, **Nero** consentono di modificare la quantità del colore selezionato nell'intervallo specificato.

Relativo. Quando la casella di controllo è selezionata, i parametri modificano la quantità di ciano, magenta, giallo o nero nel colore selezionato a seconda della sua percentuale. Quando l'opzione è disabilitata, il colore viene modificato in valori assoluti.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

RICERCA DEL COLORE (3D LUT)

La regolazione **Ricerca del colore (3D LUT)** consente di modificare i colori in un'immagine utilizzando un file con una tabella di ricerca (LUT - "look up table"). Questa funzione aiuta a dare rapidamente un aspetto particolare all'immagine e cambiarne totalmente l'umore.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Ricerca del colore (3D LUT)...**

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Ricerca del colore (3D LUT)** (selezionandolo in **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Ricerca del colore

Se necessario, è possibile caricare una tabella di ricerca facendo clic su selezionando uno o poi file in formato **.3dl** o **.cube**. La tabella di ricerca scelta verrà aggiunta all'elenco e potrà essere applicata all'immagine. Per salvare il file su un disco fare clic su . Per rimuoverlo dall'elenco fare clic su .

Per lanciare l'**Editor LUT** utilizzare questi pulsanti:

Il pulsante **Crea** apre una finestra di dialogo per la creazione di una nuova tabella di ricerca;

Il pulsante **Modifica** apre una finestra di dialogo per modificare la tabella di ricerca selezionata.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EDITOR LUT: CREAZIONE E MODIFICA DI TABELLE DI RICERCA

L'**Editor LUT** è progettato per la correzione tonale generale o selettiva e per la creazione o la modifica di tabelle di colore (CLUT), che possono essere utilizzate nella regolazione e nel livello di regolazione **Ricerca del colore (3D LUT)**.



Editor LUT

Nella parte sinistra della finestra di dialogo è presente un'anteprima dell'immagine in cui vengono visualizzate tutte le modifiche.

Nel menu a discesa è possibile selezionare la scala dell'anteprima.

Quando si seleziona la casella di controllo **Originale** l'immagine originale viene mostrata nella finestra di anteprima.

Utilizzando lo strumento **Contagocce** è possibile selezionare dall'immagine un colore per modificare nella scheda **3D LUT**. Quando si fa clic all'interno dell'immagine di anteprima, viene selezionato il nodo più vicino al colore specificato.

I campi di colore indicano il colore originale in un punto (in alto) e il colore modificato (in basso) con coordinate nello spazio RGB.

Utilizzando la **Mano** è possibile scorrere l'immagine nella finestra di anteprima.

Nella parte destra della finestra di dialogo sono disponibili le opzioni per creare e modificare le tabelle dei colori.

Nel campo **Nome file** inserire un nome breve del file.

Nel campo **Titolo** (facoltativo) inserire un nome significativo che descriva l'effetto prodotto.

Selezionare il formato del file:

.3dl – può memorizzare 1D e 3D, ma la tabella 1D è la stessa per tutti i canali R, G, B;
.cube (Ir) – IRIDAS/Adobe LUT, può memorizzare 1D o 3D;
.cube (Re) – DaVinci Resolve LUT, può memorizzare 1D e 3D.

Esistono due fasi di correzione del colore: 1D e 3D, che vengono applicate in sequenza, ovvero il risultato della correzione 1D viene inviato all'input di correzione 3D.

Imposta la **Qualità** separatamente per 1D e 3D:

1D - la **Dimensione tabella curva** da 9 a 4096;
3D - la **Dimensione cubo** (dimensione del lato del cubo) da 2 a 256.

I dati 1D sono rappresentati da tre tabelle di numeri (valori di canale) corrispondenti ai canali R, G, B. La modifica dei dati 1D viene effettuata nella scheda **1D LUT** utilizzando le curve. Per **1D LUT** viene utilizzata l'interpolazione lineare.



Scheda 1D LUT

Quando la casella di controllo **Tutti i canali** è selezionata, si modifica la curva simultaneamente per tutti i canali. Se la casella di controllo è disabilitata, la curva può essere modificata individualmente per ciascun canale.

Facendo clic sul pulsante **Cancella** si ripristinerà il valore predefinito della curva.

Quando fare clic sul pulsante **Ripristina** la curva verrà riportata alla sua forma originale (come era quando è stato avviato l'**Editor LUT**).

I dati 3D sono una tabella di terzine di numeri (valori R, G, B) in un cubo 3D. La modifica dei dati 3D viene effettuata nella scheda **3D LUT** spostando i nodi della griglia dalla loro posizione iniziale.



Scheda 3D LUT

La parte centrale della finestra è occupata da un campo con gradiente di colore con una griglia. È un set di punti che possono essere spostati dalla posizione iniziale. I nodi della griglia si trovano in uno spazio cilindrico, corrispondente nel significato allo spazio HSL (Hue, Saturation, Lightness - Tonalità, Saturazione, Luminosità).

Il numero di nodi della griglia è determinato dal parametro **Dimensione nodi della griglia**.

> **Attenzione!** Quando si modifica la dimensione della griglia, tutti i nodi verranno ripristinati al loro stato originale.

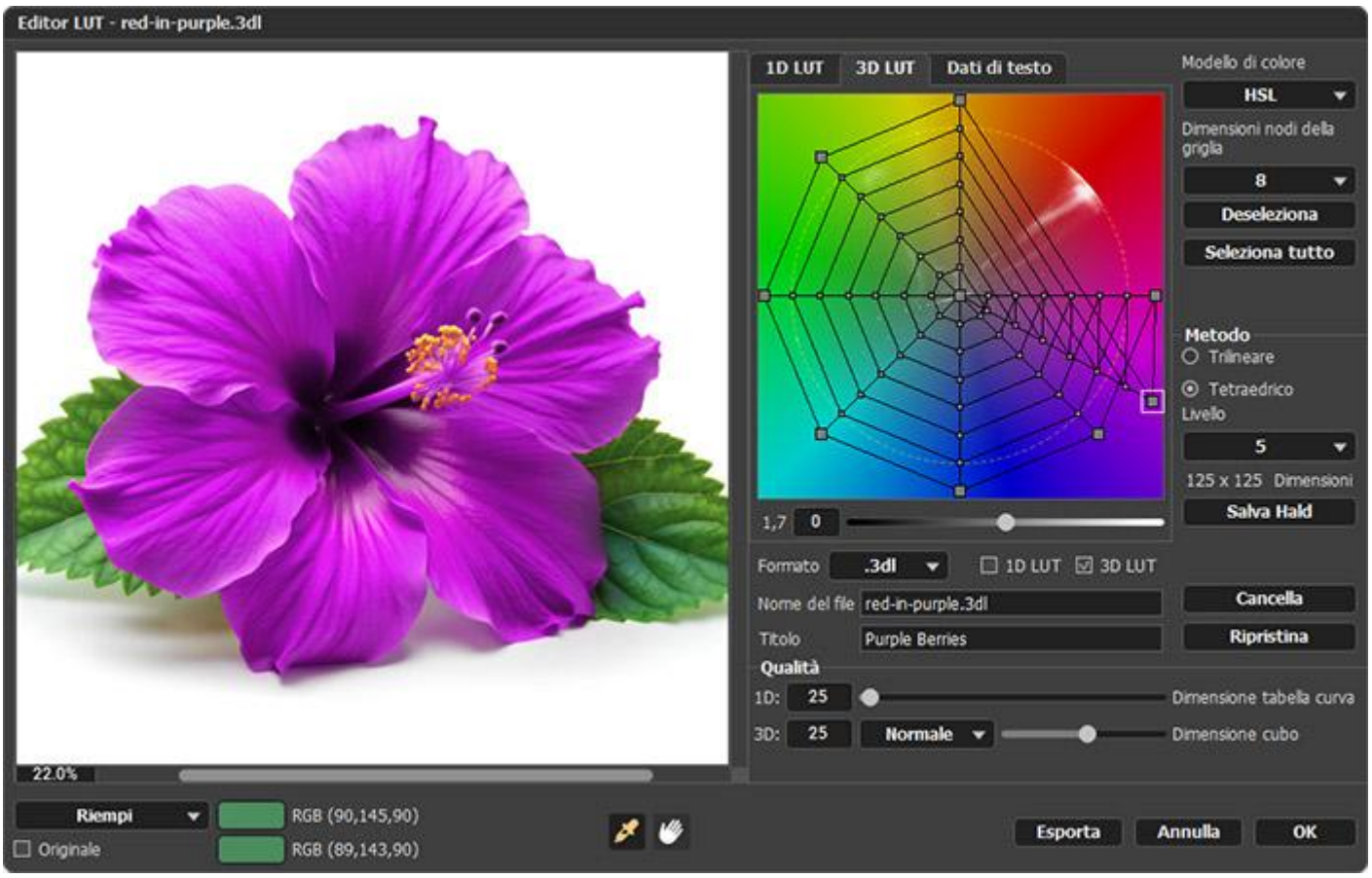
I nodi della griglia possono essere liberi (marcatore piccolo) o bloccati (marcatore grande). Un nodo bloccato mantiene la sua posizione e luminosità indipendentemente dal movimento e dalla luminosità dei suoi vicini.

Fare clic sul nodo per selezionarlo e bloccarlo. Regolare la luminosità del nodo selezionato utilizzando il cursore situato sotto la griglia. Selezionare più nodi tenendo premuto il tasto `Ctrl`.



Griglia e immagine originali

Spostando un nodo della griglia dalla posizione iniziale, è possibile sostituire la tonalità iniziale con quella specificata dalla posizione corrente del nodo della griglia.



Griglia e immagine modificate

Quando si fa clic con il tasto dx del mouse sul nodo modificato, lo stato tornerà allo stato iniziale, la luminosità e il blocco verranno ripristinati. Se vengono selezionati più nodi, torneranno tutti al loro stato originale.

Seleziona tutto: seleziona tutti i nodi della griglia.

Deseleziona: se vengono selezionati più nodi, verrà annullato per tutti tranne uno.

Modello di colore è un modello matematico per rappresentare il colore nelle coordinate dello spazio cilindrico di lavoro.

È possibile scegliere tra i modelli: **HSL** (Tonalità, Saturazione, Luminosità), **HCY** (Tonalità, Chroma, Luma), **Lab** , **YUV**.

La scelta del modello dipende dall'immagine originale e dal compito da svolgere. Scegliere un modello che non creerà contorni, aloni ed altri difetti nel risultato.



HSL



Lab

Metodo di interpolazione: calcolo di un valore intermedio per una transizione graduale da una cella all'altra della tabella con un argomento frazionario. È possibile scegliere il metodo **Trilineare** o **Tetraedrico**.

Immagine Hald è una rappresentazione visiva di una LUT 3D. È l'immagine quadrata piatta contenente tutti i colori del cubo in sequenza quando cambia prima la componente R, poi G e poi B.

Livello: un numero da 2 a 16 che corrisponde alle dimensioni del cubo e del quadrato.
Salva Hald: quando fare clic sul pulsante l'immagine verrà salvata su disco come un file **PNG**.

Fare clic sul pulsante **Cancella** per ripristinare il valore predefinito della griglia.

Fare clic sul pulsante **Ripristina** per riportare la griglia alla sua forma originale (come era quando hai avviato l'**Editor LUT**).

Nella scheda **Dati di testo** è possibile aggiungere un commento e indicare il copyright.

Fare clic sul pulsante **Esporta** per salvare su disco la tabella di ricerca configurata.

Fare clic su **OK** per aggiungere la tabella di ricerca configurata all'elenco LUT nella regolazione **Ricerca colore (3D LUT)**.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza accettare le modifiche.

INVERSIONE DI COLORE

La regolazione **Inverti** inverte i colori di un'immagine. Il valore di luminosità di ogni pixel in ogni canale viene convertito nel valore inverso. Ad esempio, un pixel con il valore 0 (nero) viene convertito nel valore di 255 (diventa bianco). Guarda il nostro tutorial video per ulteriori informazioni su questa regolazione.

Per applicare la regolazione **Inverti** selezionare nel menu **Immagine → Regolazione → Inverti…**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Inverti** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Inverti**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Colori invertiti

SOGLIA

La regolazione **Soglia** converte le foto in immagini ad alto contrasto e in bianco e nero. Guarda il nostro tutorial video per ulteriori informazioni sulla regolazione **Soglia**.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Soglia…** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Soglia** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Soglia…**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.

La finestra di dialogo contiene i seguenti elementi:

Istogramma. L'istogramma mostra la distribuzione della luminosità nell'immagine.

Soglia (0-100). Questo parametro imposta il livello di soglia della luminosità. Tutti i pixel più scuri di questo valore vengono convertiti in nero; tutti i pixel più chiari di questo valore vengono convertiti in bianco.



Soglia = 25



Soglia = 75

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

POSTERIZZA

La regolazione **Posterizza** è progettata per semplificare un'immagine combinando pixel adiacenti di colore simile nell'area dello stesso colore.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Posterizza...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Posterizza** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione -> Posterizza...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.



Posterizza

Parametri:

> **Livelli** (2-255). Il parametro specifica il numero di livelli tonali per ciascun canale di un'immagine. Maggiore è il valore del parametro, più aree differiscono nel colore.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

BIANCO E NERO

La regolazione **Bianco e nero** consente di convertire un'immagine a colori in scala di grigi e specificare una sfumatura di colore. Guarda il nostro tutorial video per saperne di più su questa regolazione.

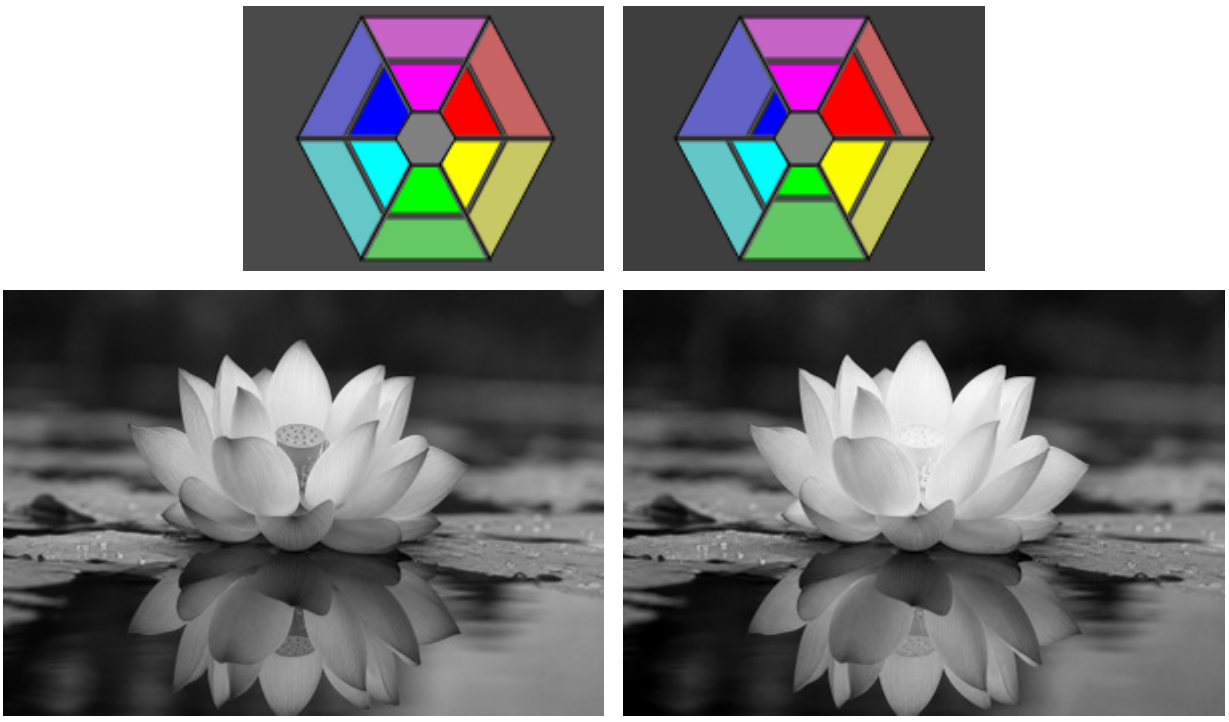
Selezionare **Immagine → Regolazione → Bianco e nero…** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Bianco e nero** (comando **Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Bianco e nero…**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.

Parametri:

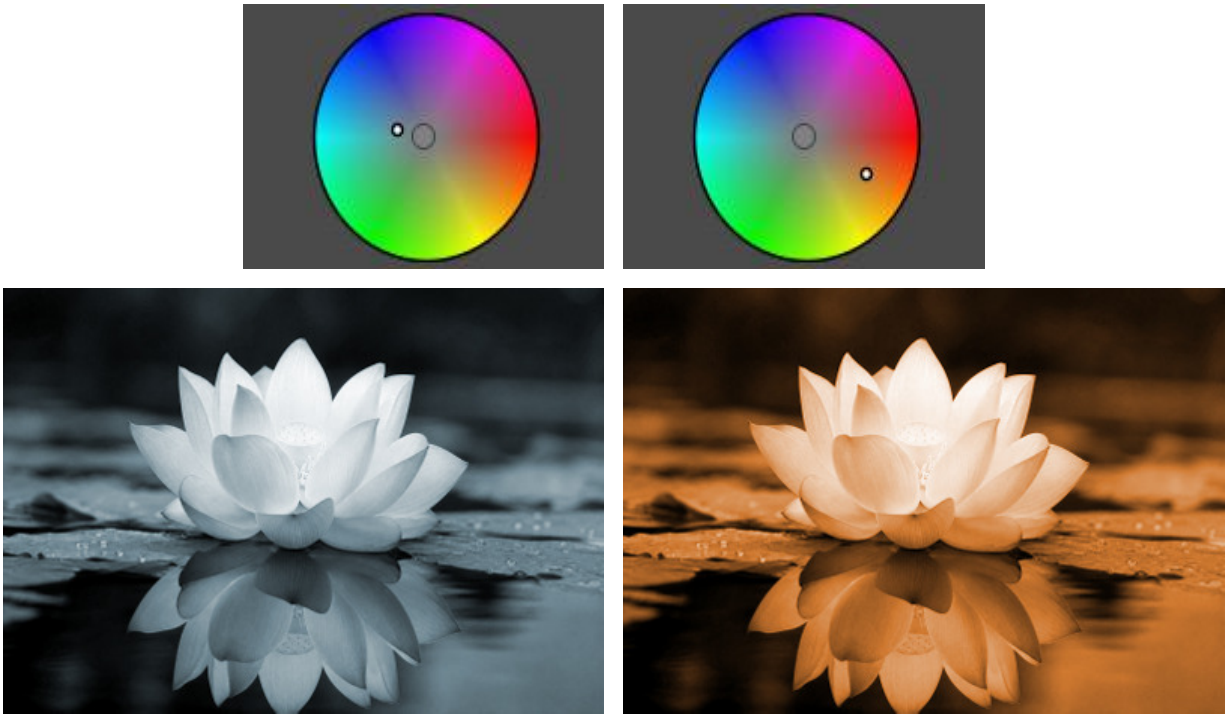
Correzione. Applicare la correzione tonale utilizzando l'esagono costituito da 6 sezioni, ognuna con un colore ed un controllo. Utilizzare il controllo per scurire o schiarire le tonalità di grigio che corrispondono ai colori dell'immagine originale e sono vicine alla sezione colore. Quando il controllo si avvicina al centro, la tonalità è più scura, e viceversa, quando è più lontano dal centro, la tonalità è più chiara.

Le impostazioni predefinite possono essere ripristinate cliccando con il tasto sinistro del mouse sull'area grigia al centro dell'esagono.



Risultato predefinito Dopo la correzione

Sfumatura. Scegliere un colore, sul cerchio sfumature, per aggiungere una tonalità all'immagine. Per impostazione predefinita il controllo è al centro del cerchio e l'immagine ha le tonalità del grigio. È possibile impostare una tinta cliccando, con il tasto sx del mouse, in un punto qualsiasi del cerchio, il controllo si sposta nel punto definito; esso regola anche la saturazione del colore, più è lontano dal centro, più forte è la saturazione.



Azzurro Effetto sepia

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

MAPPA SFUMATURA

La regolazione **Mappa sfumatura** associa i colori della sfumatura selezionata alla gamma di luminosità di un'immagine. Le ombre vengono sostituite con i colori dei punti iniziali della sfumatura, le luci vengono sostituite con i colori dalla fine della sfumatura. Anche tutti gli altri colori nell'immagine verranno sostituiti con i colori sfumati corrispondenti.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Mappa sfumatura → Solida/Rumore...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.

Inoltre, è possibile utilizzare un livello di regolazione **Mappa sfumatura** (**Livelli → Nuovo → Livello di regolazione → Mappa sfumatura: Solida/Rumore...**) che influenza tutti i livelli sottostanti senza modificarne il contenuto.

Mappa sfumatura: Solida

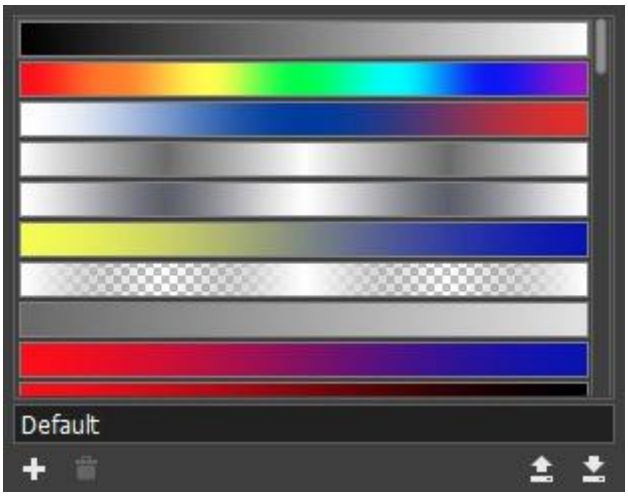
La sfumatura uniforme sembra una transizione graduale da un colore all'altro.



Mappa sfumatura: Solida

Parametri:

Selezionare un riempimento sfumato dalla libreria che memorizza tutti le sfumature disponibile, sia incorporate nel programma che create dall'utente.



È possibile inserire il nome di una sfumatura nel campo in fondo all'elenco.

Fare clic su per aggiungere una nuova sfumatura alla libreria.

Per rimuovere la sfumatura selezionata premere su .

Fare clic su per salvare tutte le sfumature in un file estensione **.gradlib**.

Per caricare la libreria delle sfumature (***.gradlib**), utilizzare il pulsante .

Usando la linea della sfumatura è possibile cambiare il numero di colori della sfumatura aggiungendo o rimuovendo nuovi punti con un clic sinistro del mouse, così come cambiare il colore e la trasparenza dei componenti del colore della sfumatura. Per rimuovere un punto di colore dalla sfumatura, trascinarlo di lato e rilasciare il tasto del mouse.



Regolazione del punto della sfumatura:

Regolare il colore, la trasparenza e la posizione dei punti della sfumatura utilizzando il menu a comparsa richiamato facendo clic con il tasto dx del mouse nel punto.



È possibile impostare il colore del punto utilizzando la barra spettrale in questo menu a comparsa. Inoltre, è possibile utilizzare la finestra di selezione del colore richiamata facendo clic sul rettangolo colorato o regolare i valori dei componenti del colore.

La casella di controllo **Colore** attiva/disattiva per il punto il colore mostrato nella casella a destra. I quadrati più piccoli rappresentano gli ultimi colori utilizzati durante la creazione della sfumatura. Se la casella di controllo è disattivata il colore di questo punto viene determinato in base ai pixel adiacenti e non può essere modificato.

Il parametro **Opacità** (0-100) controlla la trasparenza della sfumatura in quel punto. Se il valore è inferiore al massimo, la trasparenza varia uniformemente da un punto all'altro. Se la casella di controllo è disattivata, la trasparenza in quel punto non può essere modificata e dipende dall'opacità totale della sfumatura e dall'opacità dei punti adiacenti.

Utilizzando il parametro **Posizione** (0-100) è possibile specificare la posizione esatta di ciascun punto della sfumatura.

> **Nota:** Nei punti estremi della sfumatura le caselle di controllo **Colore** e **Opacità** sono sempre selezionate e il parametro **Posizione** non può essere modificato.

Il pulsante **Inverti** inverte l'ordine dei colori della sfumatura.

Il parametro **Attenuazione** (0-100) rende la sfumatura più uniforme attenuando le transizioni tra i singoli colori e le sfumature di colore. Diminuendo il valore si rendono più visibili le transizioni tra i colori.

Se la casella di controllo **Mostra trasparenza** è selezionata, verrà presa in considerazione la trasparenza della sfumatura, se è disattivata la sfumatura sarà completamente opaca.

Mappa sfumatura: Rumore

La sfumatura del rumore sembra un set di colori distribuiti in modo casuale da una determinata gamma.



Mappa sfumatura: Rumore

Parametri:

Modello di colore. L'elenco a discesa contiene i modelli di colore disponibili che modificano i componenti di colore accessibili per la personalizzazione (RGB, HSB, LAB).

Componenti di colore (0-100). Dipende dal modello di colore scelto. La modifica degli intervalli cambia i colori nella sfumatura. Ad esempio, per un modello HSB, è possibile specificare gli intervalli di tonalità (H), saturazione (S) e luminosità (B) dei colori utilizzati nella sfumatura.

Ruvidezza (0-100). L'uniformità del riempimento sfumato. Al valore = 0, viene creato una sfumatura uniforme, aumentando il valore la sfumatura diventa più grezza.

Aggiungi trasparenza. Selezionare la casella di controllo per aggiungere trasparenza ai colori casuali della sfumatura.

Dithering Selezionare la casella di controllo per rendere più fluide le transizioni tra i colori della sfumatura.

Effetti casuali (0-999). Genera una nuova sfumatura con le impostazioni specificate.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

TOGLI SATURAZIONE

La regolazione **Togli saturazione** consente di convertire rapidamente un'immagine a colori in bianco e nero. Riduce automaticamente la saturazione di ciascun colore a zero e converte ciascuna tinta nel suo equivalente in scala di grigi.

Selezionare nel menu **Immagine → Regolazione → Togli saturazione**.



Uso della regolazione Togli saturazione

CORRISPONDENZA COLORE

La regolazione **Corrispondenza colore** consente di trasformare i colori nell'immagine in base ad un'altra immagine.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Corrispondenza colore...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.



Uso della regolazione Corrispondenza colore

Parametri:

Carica campione. Fare clic sul pulsante e selezionare un'immagine che verrà utilizzata come campione per la selezione dei colori.

Forza (0-100). Grado di applicazione della regolazione. Per sfumare l'effetto ridurre il valore.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella **Finestra immagine**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

SOSTITUISCI COLORE

La regolazione **Sostituisci colore** consente di sostituire il colore selezionato dell'immagine con un altro.

Selezionare **Immagine → Regolazione → Sostituisci colore...** per visualizzare i parametri di regolazione nel pannello **Impostazioni**.



Sostituisci colore

Utilizzare il contagocce per specificare il colore che si desidera sostituire.

Regolare l'area selezionata utilizzando le seguenti opzioni:

Inverti. La casella di controllo consente di invertire l'area selezionata.

Tolleranza (0-200). Il parametro definisce la larghezza della gamma di colori per il colore selezionato.

Area localizzata. La casella di controllo consente di limitare l'area al **Raggio** specificato con il centro nel punto selezionato con il contagocce.

Modalità di selezione (sotto forma di icone) - le modalità del contagocce che determinano il risultato dell'interazione tra i colori selezionati.

Nuova selezione . Selezione di un nuovo colore da sostituire.

Aggiungi alla selezione . Il nuovo colore viene aggiunto a quello già selezionato. La modalità viene attivata tenendo premuto il tasto `Maiusc`.

Sottrai dalla selezione . Il colore selezionato viene escluso dall'area elaborata. La modalità viene attivata tenendo premuto il tasto `Alt`.

L'area di anteprima mostra l'immagine originale (**Immagine**) o l'area selezionata (**Selezione**) come maschera. In quest'ultimo caso, le aree elaborate sono mostrate in bianco, le aree inutilizzate in nero e la zona di transizione in tonalità di grigio.

Regolare il colore nell'area selezionata utilizzando le opzioni:

Tonalità (-180..180). Il parametro consente di regolare la tinta del colore.

Saturazione (-100..100). Il parametro consente di modificare la saturazione del colore selezionato.

Luminosità (-100..100). Il parametro consente di schiarire o scurire il colore selezionato.

I cambiamenti di colore verranno visualizzati nel campo colore. Fare clic con il tatso sinistro del mouse nel campo colore per aprire la finestra di dialogo di selezione del colore in cui è possibile selezionare un colore da sostituire.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EQUALIZZA

La regolazione **Equalizza** consente di ridistribuire i valori di luminosità dei pixel per riempire in modo più uniforme l'intervallo di luminosità dell'immagine: i pixel più luminosi diventano bianchi, i pixel più scuri diventano neri e il resto viene distribuito tra diverse tonalità.

Per applicare questa regolazione selezionare nel menu: **Immagine → Regolazione → Equalizza**.



Uso della regolazione Equalizza

Suggerimento: È possibile duplicare il livello e quindi sfumare l'immagine equalizzata per miscelarla con l'originale.

EFFETTI

AliveColors è un potente software per elaborare fotografie. Il programma fornisce diversi effetti per migliorare e stilizzare le immagini.

È possibile trovarli nel menu **Effetti**:

- **Artistici**
  - **Fumetti**
  - **Effetto Mezzatinta**
  - **Linoleografia**
  - **Penna e inchiostro**
  - **Schizzo a matita**
  - **Fotocopia**
  - **Stencil**
  - **Bordi strappati**
- **Sfocatura**
  - **Sfocatura gaussiana**
  - **Sfocatura iride**
  - **Sfocatura lente**
  - **Sfocatura movimento**
  - **Sfocatura radiale**
  - **Sfocatura intelligente**
  - **Sfocatura superficie**
  - **Miniatura**
- **Pennellate**
  - **Contorni accentati**
  - **Tratti scuri**
  - **Contorni luminosi**
  - **Spruzzi**
  - **Spray**
- **Miscela i canali**
- **Miscela immagini**
  - **Camaleonte**
  - **Emersione**
- **Distorsione**
  - **Muovi**
  - **Estrusione**
  - **Fiore**
  - **Pizzico**
  - **Coordinate polari**
  - **Ondulazione**
  - **Vortice**
  - **Onda**
- **Ombra di caduta**
- **Glamour**
- **Glitch art**
- **Accentua passaggio**
- **Correzione obiettivo**
- **Rumore**
  - **Aggiungi rumore**
  - **Polvere e graffi**
  - **Intermedio**

Altri

HSB/HSL

Arricciatura pagina
Effetto pixel

Colore mezzetinte
Cristallizza
Mosaico

Rendering

Nuvole

Ombre e luci
Nitidezza

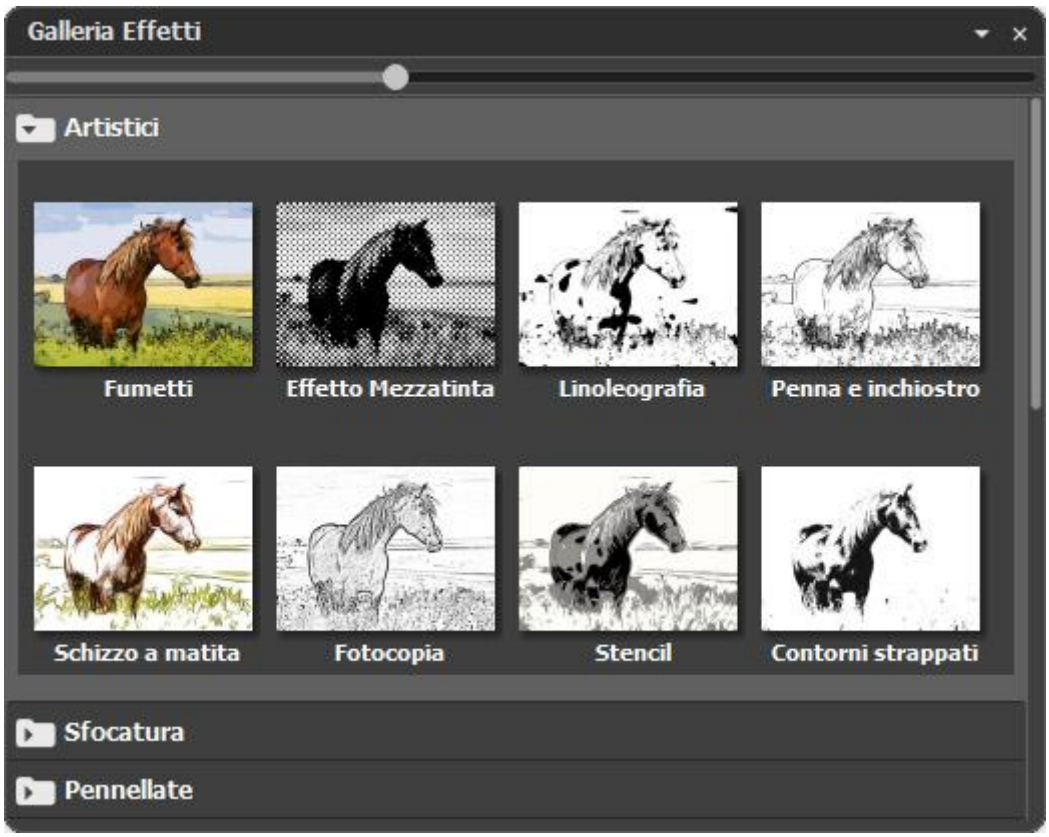
Nitidezza
Maschera di contrasto

Stilizzazione

Diffondi
Effetto rilievo
Trova bordi
Solarizza
Traccia contorno

Riempimento texture
Due chiavi

Gli effetti AliveColors sono disponibili anche nella **Galleria Effetti**. Gli effetti sono divisi in gruppi, ogni effetto con la sua miniatura. Fare clic su una miniatura per aprire i parametri dell'effetto.



Galleria Effetti

Quando si seleziona un effetto, per impostazione predefinita, le impostazioni di questo effetto vengono visualizzate a destra. È possibile trascinare il pannello **Impostazioni** nel punto in cui lo si desidera e la prossima volta il pannello apparirà nella posizione selezionata.

È possibile salvare le impostazioni dell'effetto come **Preset**. Trova tutti i preset disponibili nell'elenco a discesa. Se si modificano i parametri il nome del preset cambia automaticamente su **Personalizzato** ed il pulsante **Salva preset utente** viene visualizzato accanto all'elenco. Facendo clic su tale icona salva le impostazioni attuali.
Un nuovo preset viene nominato automaticamente (ad esempio, Personalizzato_1, Personalizzato_2, ecc) e questo nome può essere modificato se necessario immettendo una combinazione di lettere e numeri nel campo evidenziato. Dopo aver premuto `Invio` il nuovo preset viene visualizzato nell'elenco a discesa.
Per eliminare un preset utente, selezionarlo e premere il pulsante **Elimina preset utente**.

Fare clic su per esportare i preset utente in un file .presets. Per caricare i preset nel programma, premere .

Inoltre, nel menu **Effetti** sono disponibili alcuni **plugin incorporati AKVIS**. Espandono significativamente le funzionalità già impressionanti dell'editor.

Inoltre, è possibile aggiungere plugin di terze parti all'editor di immagini.

Gli **Effetti di livello** sono accessibili qui: **Livelli → Effetti di livello** o facendo clic su nella scheda **Livelli**.

EFFETTI ARTISTICI

Utilizzando gli effetti **Artistici** è possibile trasformare le immagini in opere d'arte. Questi filtri consentono di stilizzare tecniche di pittura e disegno per creare anche stampe poligrafiche.

Fumetti
Effetto Mezzatinta
Linoleografia
Penna e inchiostro
Schizzo a matita
Fotocopia
Stencil
Bordi strappati

FUMETTI

L'effetto **Fumetti** trasforma un'immagine in un poster o in un cartone animato. Con questo filtro si possono facilmente aggiungere effetti creativi dei cartoni animati alle immagini.



Effetto Fumetti

I parametri del gruppo **Immagine** influiscono sulla semplificazione dell'immagine e sulla riproduzione dei colori.

Raggio semplicità (0-20). Il grado di posterizzazione dell'immagine. Questo parametro influisce sulle dimensioni delle aree simili. Più alto è il valore più forte è l'effetto di semplificazione e più le aree diventano omogenee.

Sfocatura (0-100). Uniformità dell'immagine sfocando i colori simili nelle aree omogenee.

Posterizzazione (0-100). Unione dei pixel di colore simile. Questo parametro influisce sul numero di colori distinguibili durante la semplificazione. A valori più alti di questo parametro vengono utilizzati meno colori e l'immagine diventa più uniforme e piatta.

Attenuazione (0-10). Fluidità delle linee di demarcazione dei colori posterizzati: maggiore è il valore più uniformi sono le linee tra queste aree. A valori inferiori il confine tra i colori diventa più "irregolare".

Selezionare la casella di controllo **Contorni** per aggiungere linee di contorni neri all'immagine. Regolare le impostazioni per i contorni:

Livello dei dettagli (1-100). Il livello dei dettagli e i tratti che formano la linea di demarcazione (confine).

Sensibilità (0-100). Intensità dei contorni. Più alto è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Ridurre il valore per rimuovere le linee aggiuntive.

Spessore (1-100). Spessore dei contorni neri. Il valore minimo è di 1 pixel, aumentandolo si ottengono linee più grosse.

Definizione (0-8). Cambia le dimensioni, l’aspetto e la posizione delle linee, anche quelle che definiscono le aree dell'immagine. Maggiore è il valore più tratti vengono utilizzati e i dettagli sono maggiormente definiti.

Nitidezza (0-100). Nitidezza delle linee. A valori più elevati esse hanno maggiore chiarezza ed i contorni vengono tracciati in modo più vivido e accurato. A valori inferiori le linee diventano più dense e indistinte.

Tutte le modifiche vengono visualizzate in una piccola area di anteprima.

Per elaborare l'intera immagine con le impostazioni selezionate premere il pulsante **Avvia**.

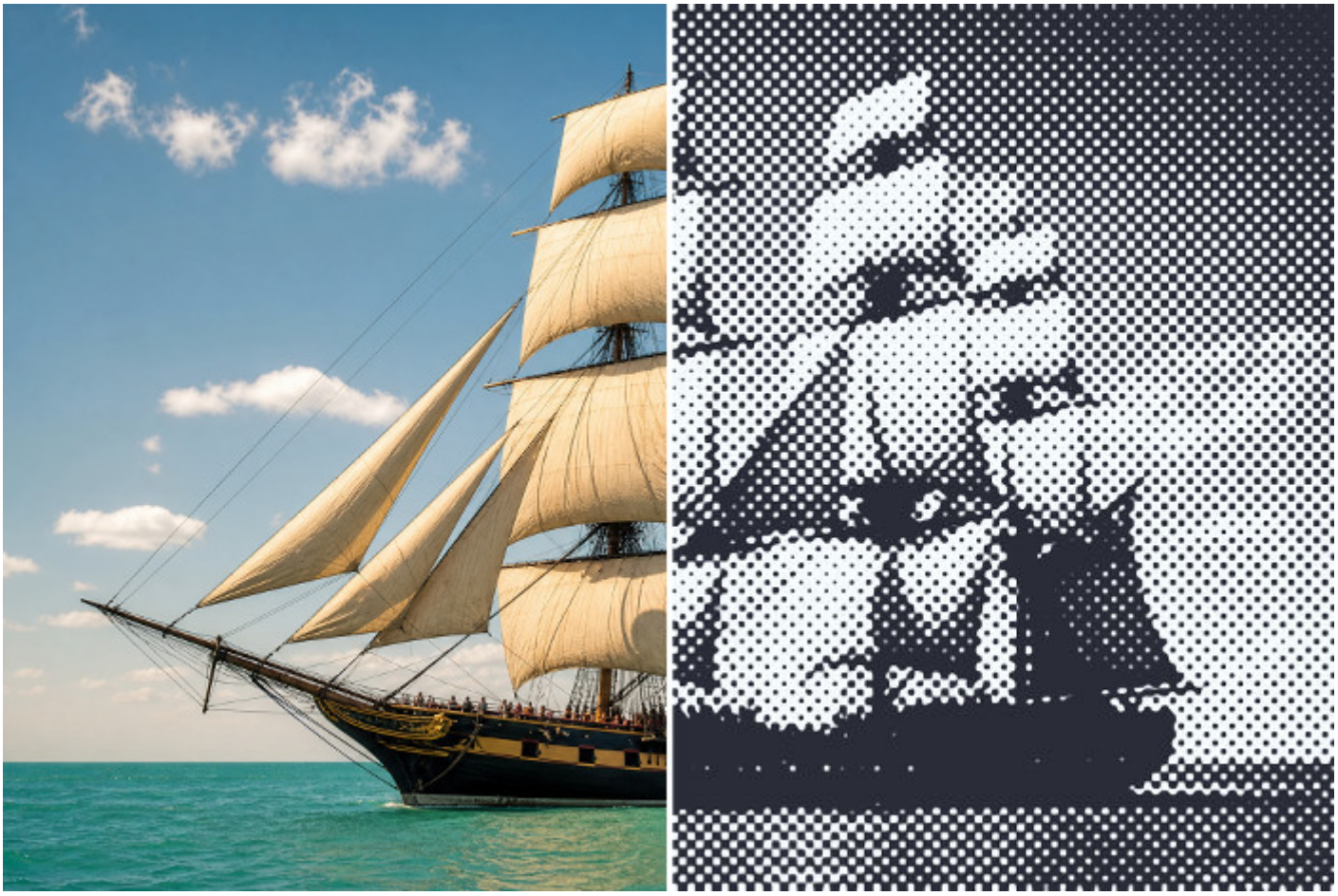
Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EFFETTO MEZZATINTA

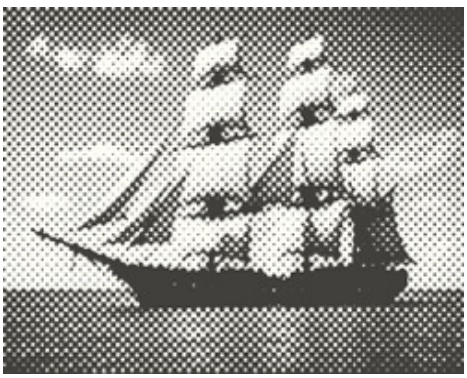
L'**Effetto Mezzatinta** converte una foto in un'immagine resa come una stampa a due colori. Ampiamente utilizzata nel design moderno, questa tecnica funziona per creare immagini in stile retrò, fumetti e poster pop-art.



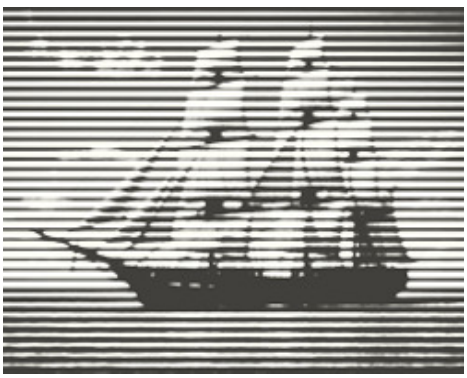
Effetto Mezzatinta

Parametri dell'effetto:

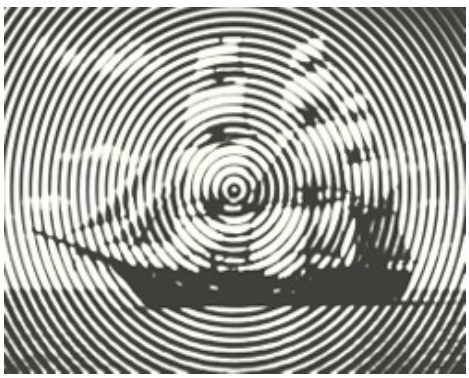
Motivo. Selezionare una delle opzioni: punti, linee, cerchi.



Punti



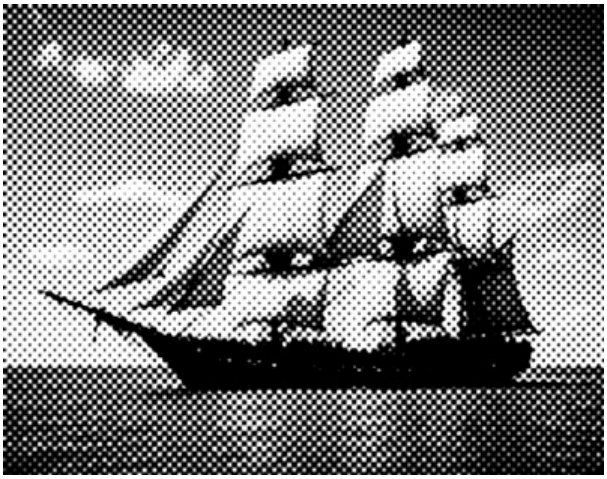
Linee



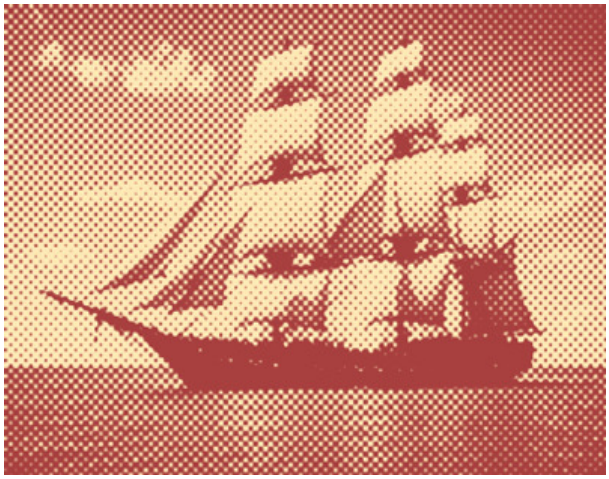
Cerchi

Colore. Usare le caselle dei colori per impostare le tinte per il motivo. Fare doppio clic sul quadrato e selezionare un colore dalla finestra di dialogo standard.

Il pulsante ripristina i colori predefiniti (bianco e nero). Quando si preme i colori vengono scambiati.

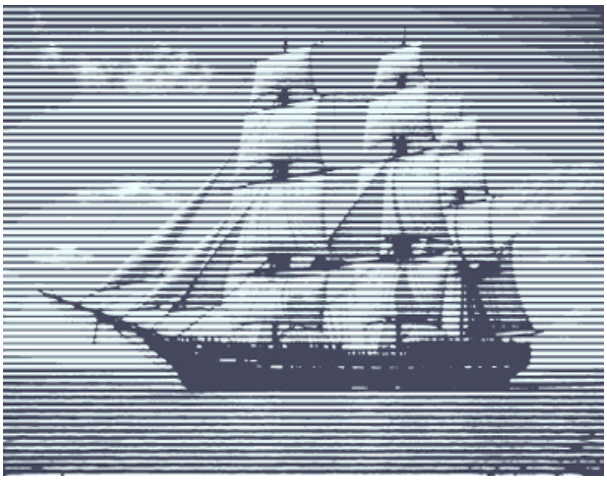


Disegno in bianco e nero



Disegno a colori

Dimensione (1-12). Il parametro imposta la dimensione degli elementi del motivo.

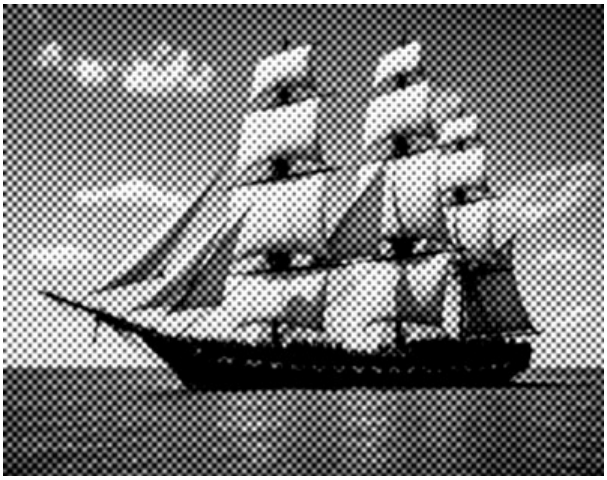


Dimensione = 5

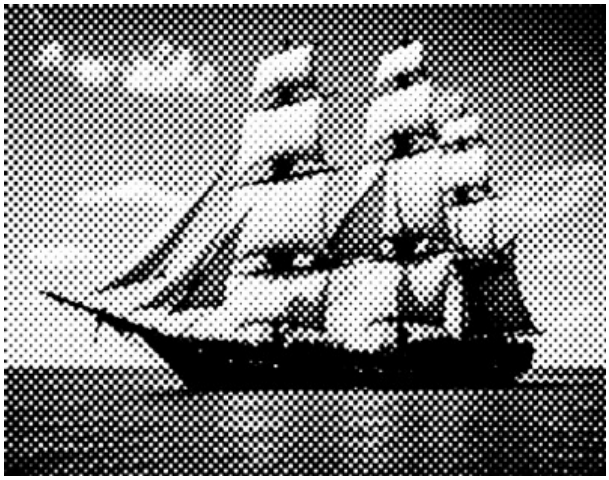


Dimensione = 10

Contrasto (0-50). Il parametro cambia il contrasto dell'immagine.



Contrasto = 10



Contrasto = 40

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

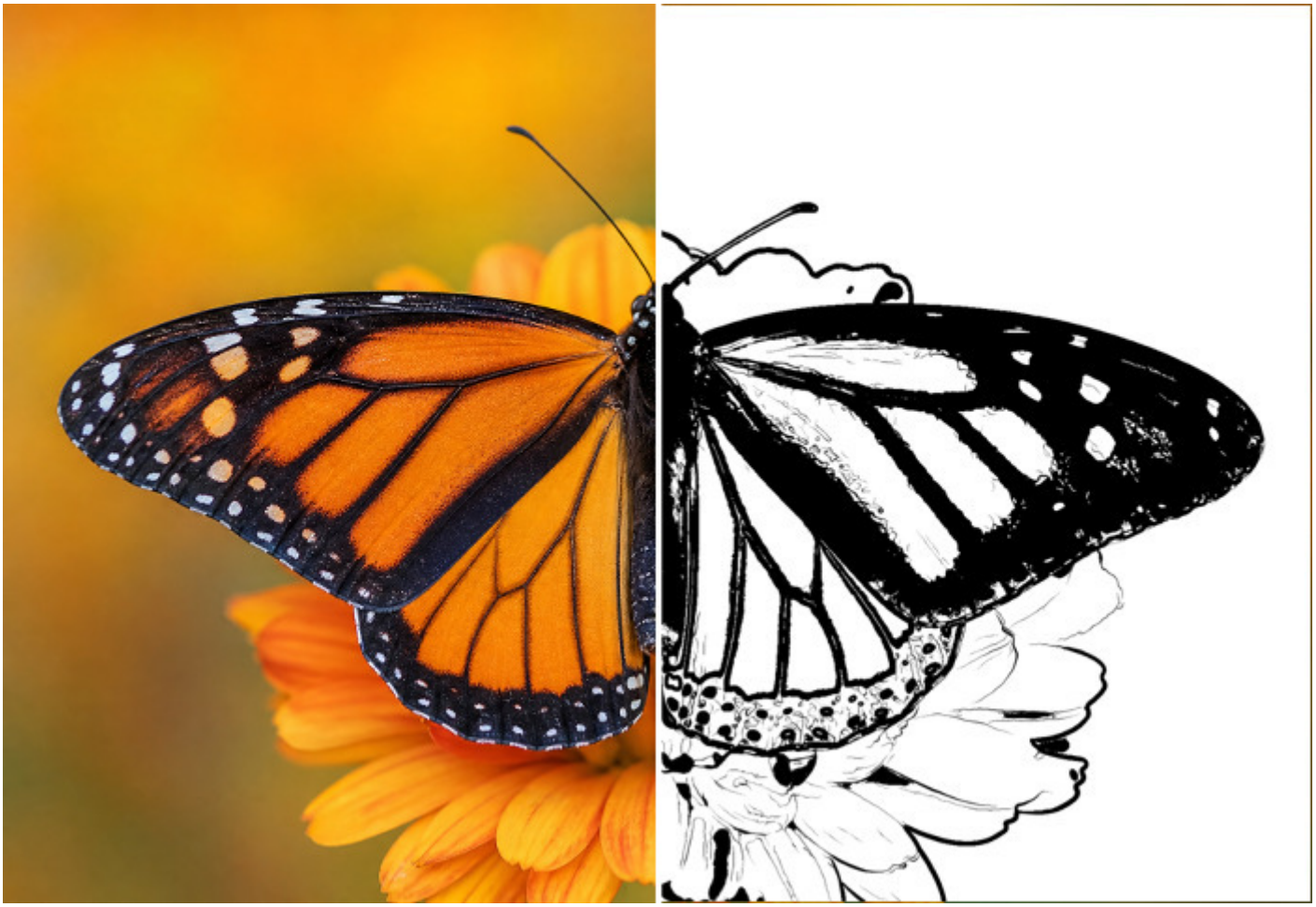
Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

LINOLEOGRAFIA

L'effetto **Linoleografia** imita il metodo di incisione su linoleum simile nella tecnica alla xilografia o incisione su legno. Questa tecnica di incisione è anche conosciuta come incisione su linoleum, linografia, stampa su linoleum o linoleum art. Il disegno viene applicato su una lastra da stampa (una matrice di linoleum) da cui è possibile stamparlo su carta. L'incisione classica su linoleum permette di creare un'immagine con tratti neri su sfondo bianco. Le caratteristiche di queste incisioni sono: l'espressività, l'intenso contrasto tra bianco e nero, la luminosità e la ricchezza dei tratti a causa della matrice soffice del linoleum.



Linoleografia

Posterizzazione (10-100). Semplificazione preliminare dell'immagine unendo i pixel con colori simili.

Livello dei dettagli (1-100). Quantità di dettagli e linee nell'immagine. Aumentando il valore si ottengono più dettagli e più scura sarà l'immagine.

Nitidezza (1-100). Chiarezza delle linee sull'immagine. Più alto è il valore più i tratti saranno netti e precisi, senza influenzare il livello dei dettagli. Le immagini sfumate appariranno più scure.

Più bianco (0-50). Aumenta le aree dello sfondo riempite di bianco.

Più nero (0-100). Aumenta le aree del disegno stampato riempite di nero.

Colore inchiostro e **Colore sfondo**. Utilizzare le caselle rettangolari colorate per impostare il colore della vernice (inchiostro) e il colore dello sfondo. I colori predefiniti sono nero e bianco. Fare clic sulla casella e cambiare un colore.

Tutte le modifiche vengono visualizzate in una piccola area di anteprima.

Per elaborare l'intera immagine con le impostazioni selezionate premere il pulsante **Avvia**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

PENNA E INCHIOSTRO

L'effetto **Penna e inchiostro** converte le fotografie in disegni utilizzando espressive linee di contorno e la tecnica artistica del tratteggio. L'effetto imita i disegni ad inchiostro colorato riproducendo autenticamente il lavoro di una penna. Una caratteristica del disegno a penna è il modo di esecuzione del contorno e la natura mutevole delle linee.



Penna e inchiostro

Livello dei dettagli (1-100). Il livello dei dettagli e i tratti che formano la linea di demarcazione (confine).

Sensibilità (0-100). Intensità dei contorni. Più alto è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Ridurre il valore per rimuovere le linee aggiuntive.

Spessore (1-100). Spessore dei contorni neri. Il valore minimo è di 1 pixel, aumentandolo si ottengono linee più grosse.

Definizione (0-8). La visualizzazione delle linee: le loro dimensione, l'aspetto e la posizione, nonché il metodo di generazione del contorno. Maggiore è il valore più tratti vengono utilizzati e i dettagli sono maggiormente definiti.

Nitidezza (0-100). Nitidezza delle linee. A valori più elevati esse hanno maggiore chiarezza ed i contorni vengono tracciati in modo più vivido e accurato. A valori inferiori le linee diventano più dense e indistinte.

Colore inchiostro. Modificare il colore dell'inchiostro facendo clic sul rettangolo colorato che apre la finestra di dialogo di selezione colore.

Colore sfondo. Selezionare il colore di una carta facendo clic sul rettangolo colorato.

Tutte le modifiche vengono visualizzate in una piccola area di anteprima.

Per elaborare l'intera immagine con le impostazioni selezionate premere il pulsante **Avvia**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

SCHIZZO A MATITA

L'effetto **Schizzo a matita** trasforma le foto in schizzi imitando la tecnica del disegno reale.



Schizzo a matita

Opzioni di colore:

Monocromatico. Il disegno viene creato utilizzando una matita. È possibile scegliere il colore dei tratti della matita e dello sfondo con i rispettivi riquadri colorati.
Per modificare il colore fare clic sul rettangolo colorato che apre la finestra di dialogo di selezione colore.
Fare clic per ripristinare i colori predefiniti (bianco e nero). Fare clic per scambiare i colori tra lo sfondo e la matita.

Colori brillanti. Il disegno è creato con colori smaglianti e luminosi. In questa modalità è possibile modificare il colore dello sfondo.

Colori naturali. Il disegno è realizzato con la gamma dei colori originali. Lo sfondo è bianco e non può essere modificato.

Parametri dell'effetto:

Linee raffinate. La casella cambia l'aspetto dei tratti della matita. Se l'opzione è selezionata le estremità delle linee diventano più sottili, questo crea un disegno raffinato ed elegante.

Contrasto extra. La casella aggiunge linee luminose e chiare alle aree scure creando l'effetto inchiostro.

Luminosità (10-100). Il parametro cambia l'intensità del colore delle linee.

Dettagli (10-100). Il parametro definisce la quantità dei particolari e delle linee del disegno.

Spessore traccia (3-30). Il parametro definisce la larghezza delle linee.

Densità tratteggio (0-200). Il parametro modifica il numero delle linee di tratteggio che consentono di migliorare il senso del volume.

Sensibilità (0-80). Il parametro influenza l'intensità del tratteggio. Maggiore è il livello di sensibilità, più tratti vengono creati sull'immagine.

Curvatura (0-12). Il parametro modifica il grado di curvatura dei tratti sotto l'influenza delle sfumature. Maggiore è il valore, più le linee di tratteggio saranno curvate. Con un valore pari a 0, i tratti saranno dritti.

Dispersione (1-100). Il parametro cambia tratteggio in modo casuale. Aumentare il valore per rendere i tratti più delicati, sottili e caotici.

Dettagli contorno (0-1000). Il parametro definisce il numero delle piccole linee scure che completano i contorni del disegno.

Luminosità contorno (1-100). Il parametro cambia l'intensità dei contorni.

Effetti aggiuntivi:

Ombre (0-50). Il parametro rafforza le ombre dando al disegno più volume e profondità.

Rumore (0-100). Il parametro aggiunge grana all'immagine.

Contrasto (-100..100). Il parametro accentua la differenza tra luci e ombre rendendo così l'immagine più nitida, chiara e definita.

Quando la casella di controllo **Esecuzione automatica** è selezionata qualsiasi modifica nei parametri avvia automaticamente l'elaborazione. Quando è disabilitata, l'elaborazione viene avviata premendo il pulsante **Avvia**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

FOTOCOPIA

Il filtro **Fotocopia** simula l'effetto di fotocopia di un'immagine come una stampa a due colori. Le aree in un'immagine saranno riempite con il colore di sfondo, mentre i bordi delle aree saranno evidenziati con il colore della vernice.



Fotocopia

Parametri dell'effetto:

Dettagli (1-24). Ingrandimento dei dettagli. I piccoli dettagli scompaiono. Le aree riempite diventano più grandi.

Oscurità (3-50). Aumentando il parametro aumenta la luminosità della vernice.

Colore inchiostro e **Colore sfondo**. Utilizzare i rettangoli colorati per impostare i colori dell'inchiostro e dello sfondo. I colori predefiniti sono il bianco e il nero. Per cambiare un colore aprire la finestra di dialogo **Seleziona colore** cliccando sul rettangolo colorato corrispondente.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

STENCIL

L'effetto **Stencil** converte una foto in un disegno scenografico con un contorno ad alto contrasto.

Lo stencil è una tecnica per creare un disegno monocromatico (di solito in bianco e nero). Utilizzando questo effetto in AliveColors è possibile non solo realizzare un'autentica stampa monocromatica, ma anche creare un disegno multicolore. Un algoritmo unico che consente di creare immagini accattivanti ad alto contrasto.



Disegno nello stile stencil

Parametri:

Sfocatura (1-25). Sfocatura preliminare dell'immagine originale. Aiuta a semplificare l'immagine e rimuovere i dettagli indesiderati.

Attenuazione (0-100). Uniformità dei bordi delle aree nell'immagine.

Ombre/Luci (0-100). Controllo delle aree di riempimento. Il cursore sinistro è responsabile del numero delle aree riempite con il colore scuro (nell'intervallo dal grigio al nero), quello di destra - per il numero delle aree riempite con il colore chiaro (nell'intervallo dal bianco al grigio).

Vernice/Sfondo. Gestione dei colori. Il colore della vernice viene utilizzato per disegnare i contorni e le aree scure. Il colore dello sfondo è responsabile delle aree chiare. Per cambiare il colore fare clic sul rettangolo e selezionare una gradazione dalla finestra di dialogo standard.

Mezzitoni. Il parametro regola la tinta della zona intermedia (per impostazione predefinita è grigia).

Miscelazione. La casella di controllo consente di miscelare il risultato con l'immagine originale con il metodo **Moltiplica** senza uscire dal filtro per creare disegni a colori vivaci.

Contorni. L'effetto aggiunge contorni all'immagine.



Contorni

Parametri della scheda **Contorni**:

Sensibilità (0-100). Numero di linee di contorno.

Spessore (0-100). Intensità e larghezza delle linee di contorno.

Tratteggio. L'effetto aggiunge il tratteggio sulle aree dei mezzitoni.



Tratteggio

Parametri della scheda **Tratteggio**:

Passaggio (1-100). Distanza tra le linee e il loro numero.

Spessore (1-100). Larghezza delle linee.

Posterizzazione (5-100). Numero di aree con diversi tratteggi. Al valore 100 il tratteggio è uniforme.

Inclinazione casuale (0-9999). Un generatore che crea una direzione di tratteggio casuale.

Tratteggio incrociato. La casella attiva la modalità tratteggio incrociato. I tratti sono disegnati in diverse direzioni.

Pop Art. L'effetto riempie le aree dei mezzitoni con gli elementi del motivo.



Pop Art

Parametri della scheda **Pop Art**:

Motivo. L'elenco a discesa contiene un elenco di elementi: Cerchio, Quadrato, Rombo, Triangolo, Croce, Dollaro.

Spostamento. Gli elementi posizionati uno sotto l'altro vengono spostati della metà dell'intervallo.

Intervallo (2-100). Distanza tra gli elementi.

Dimensione (2-20). Dimensione degli elementi. Gli elementi possono fondersi per creare un effetto di ombreggiatura più denso.

Nota: È possibile utilizzare **Tratteggio** o **Pop Art**, non entrambi gli effetti contemporaneamente.

Tutte le modifiche vengono visualizzate in una piccola area di anteprima.

Per elaborare l'intera immagine con le impostazioni selezionate premere il pulsante **Avvia**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

BORDI STRAPPATI

L'effetto **Bordi strappati** trasforma le foto in disegni a due colori e ad alto contrasto, con bordi e contorni ruvidi, creando un look cartaceo stemperato.



Bordi strappati

Bilanciamento (1-50). Il rapporto tra aree di colori diversi. Maggiore è il valore del parametro, più aree vengono riempite con il colore della vernice.

Uniformità (1-15). Aumenta la sfocatura dei bordi.

Contrasto (1-25). Migliora il contrasto dell'immagine.

Colore vernice/**Colore sfondo**. Utilizzare i rettangoli colorati per impostare i colori sull'immagine. Fare clic sul rettangolo colorato per aprire la finestra di dialogo di selezione colore.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EFFETTI SFOCATURA

Utilizzando i comandi del menu **Sfocatura** è possibile sfocare l'intera immagine o solo un'area selezionata, ridurre la nitidezza, la quantità di rumore e creare una varietà di effetti di sfocatura.

Il programma offre i seguenti tipi di sfocatura:

Sfocatura gaussiana
Sfocatura movimento
Sfocatura radiale
Sfocatura intelligente
Sfocatura superficie
Sfocatura lente
Sfocatura iride
Miniatura

Sfocatura gaussiana. Quando è selezionato questo metodo, il programma ricalcola i componenti del colore (rosso, blu, e verde) di ogni punto dell'immagine, tenendo conto dei valori corrispondenti dei punti circostanti; come risultato i punti cambiano i loro colori. I calcoli sono basati sulla distribuzione Gaussiana, in questo modo viene fatta una media dei valori dei componenti del colore, diminuendo il contrasto tra di essi. I bordi nitidi vengono sfocati senza essere ne schiariti o scuriti. L'immagine diventa offuscata.

Livello di sfocatura (0,1-250,0). Il parametro permette di regolare la forza di applicazione dell'effetto. Esso definisce quanto estendere l'influenza di un punto su quelli circostanti quando vengono ricalcolati i suoi componenti del colore. A valori bassi vengono cambiati solo i punti adiacenti. Maggiore è il valore, più vasta è la zona di influenza di ogni punto. L'immagine diventerà sempre più sfocata, finché non sarà completamente indistinguibile e sembrerà una macchia unica (a valori elevati).



Livello di sfocatura = 10



Livello di sfocatura = 50

Sfocatura movimento. Questo metodo imita l’effetto mosso di una macchina fotografica in linea retta.

Parametri:

Angolo (0-180). Il parametro imposta l’angolo di inclinazione delle linee e l’effetto si estende sull’immagine. I valori del parametro variano tra 0 e 180 gradi; esattamente a questi valori la sfocatura sarà orizzontale. A 90 gradi sarà verticale.

Distanza (1-500). Il parametro definisce la zona di applicazione dell’effetto in pixel (relativa ad ogni punto dell’immagine).



Sfocatura movimento

Sfocatura radiale. Sfoca un'area dell'immagine attorno ad un punto specifico simulando l'effetto rotazione o zoom della fotocamera. Esistono due tipi di movimento:

Zoom. Questa modalità crea l'illusione del movimento, avvicinando o allontanando l'immagine.



Sfocatura radiale: Zoom

Circolare. Questa modalità aggiunge un movimento di rotazione dell'immagine.



Sfocatura radiale: Circolare

L’angolo di rotazione della modalità **Circolare** e l’area di applicazione dell’effetto della modalità **Zoom** vengono regolati da questi parametri:

Luci (1-100). Il parametro specifica l'intensità della sfocatura nelle aree chiare.

Ombre (1-100). Il parametro specifica l'intensità della sfocatura nelle aree scure.



Sfocatura Circolare nelle aree chiare



Sfocatura Zoom nelle aree scure

Nella sezione **Centro sfocatura** impostare la posizione del punto centrale di sfocatura con il marcatore bianco. Inoltre, è possibile selezionare l'icona e cliccare sull'immagine o inserire le coordinate del centro nei campi **X** e **Y**.

Sfocatura intelligente. L'effetto consente di controllare con precisione la sfocatura.

Livello di sfocatura (1-20). Il parametro definisce la dimensione dell'area in cui vengono cercati i pixel dissimili.

Soglia (0,1-50,0). Il parametro consente di specificare il grado di differenza dei pixel per non essere sfocati.



Sfocatura intelligente

Sfocatura superficie. L'effetto sfoca le aree monocromatiche dell'immagine preservando i bordi.

Livello di sfocatura (0,1-20,0). Il parametro specifica la dimensione dell'area campionata per il confronto dei pixel.

Soglia (0,0-100,0). Il parametro determina quanto i pixel vicini devono divergere dal pixel centrale per essere sfocati. I pixel che differiscono di un valore inferiore al valore di Soglia sono esclusi dalla sfocatura.



Sfocatura superficie

Sfocatura lente. L'effetto sfoca l'immagine simulando la più stretta profondità di campo. Nell'area sfocata è possibile osservare l'effetto bokeh. Trova i parametri qui sotto.



Sfocatura lente

Sfocatura iride. L'effetto riduce la profondità di campo, cioè sfoca lo sfondo mantenendo il soggetto a fuoco. I punti luce nell'area sfuocata possono trasformarsi con l'effetto bokeh. Trova i parametri qui sotto.



Sfocatura iride

Miniatura. L'effetto consente di lasciare una fascia nitida nell'immagine aggiungendo della sfocatura ai bordi, con transizione graduale tra le regioni e con gli effetti bokeh. Questo effetto, conosciuta da molti come effetto Tilt-Shift, dona un aspetto "giocattolo" agli oggetti sulla foto.



Tilt-Shift

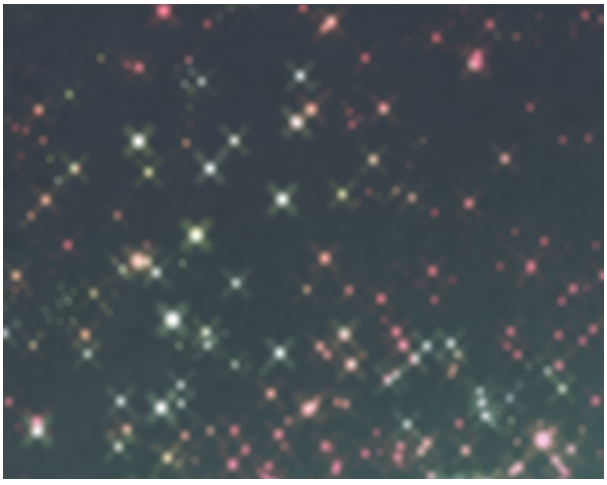
Parametri (sono uguali per gli ultimi tre effetti):

Scegliere una modalità di visualizzazione delle modifiche:

Anteprima rapida - consente di verificare le impostazioni su una copia ridotta dell'immagine originale.

Elaborazione completa - permette di elaborare l'immagine nelle sue dimensioni originali.

Sfocatura (1-100). Il parametro consente di regolare l'intensità di tale effetto. Maggiore è il valore, più intensa è la sfocatura.



Sfocatura = 5

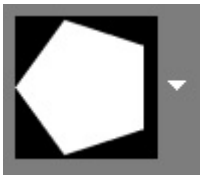


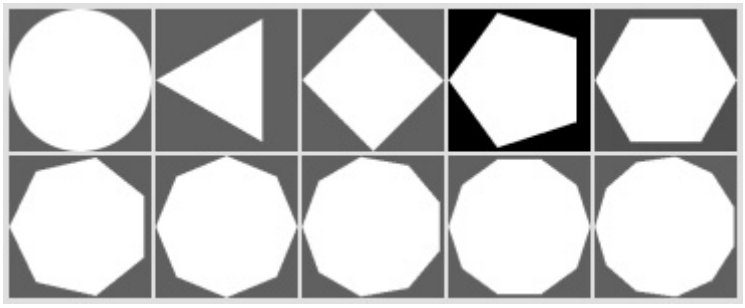
Sfocatura = 15

Tutti i punti luce, in una regione sfocata, assumono la forma di un riflesso luminoso. Utilizzare questi parametri per regolare l'aspetto dei punti luce nella zona sfocata:

Forma bokeh:

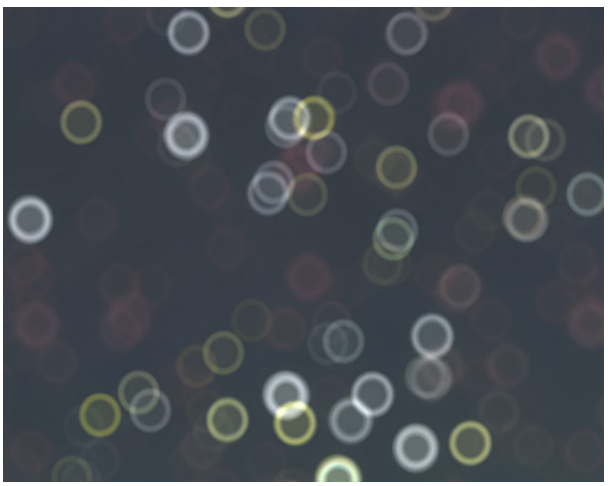
Forma. Fare clic sul pulsante nel pannello **Impostazioni** e selezionare una forma dall'elenco. Tutti i punti luce dell'area sfocata si trasformeranno nel modello selezionato.





Forme bokeh

Sfumatura (-100..100). Ad un valore = 0 le macchie di luce hanno la forma selezionata. Maggiore è il valore, più i bordi dei punti luce sono sfocati e l'insieme appare fuori fuoco. Con la diminuzione del valore il centro del punto luce viene sfocato e diventa sempre più trasparente. Al valore più basso rimangono visibili solo i contorni della forma.



Sfumatura = -75



Sfumatura = 75

Deformazione (-100..100). Quando il parametro è impostato a 0, i punti luce hanno la forma poligonale. Maggiore è il valore, più i bordi del poligono sono curvati all'esterno, creando progressivamente un cerchio. A valori bassi, i bordi vengono retratti all'interno della forma, trasformando il poligono in una stella.

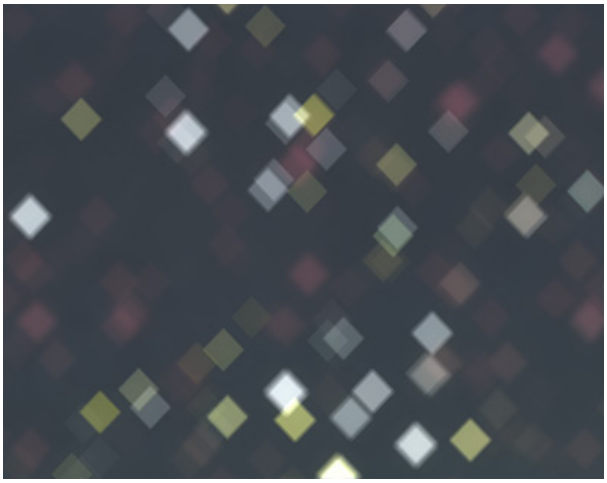


Deformazione = -50

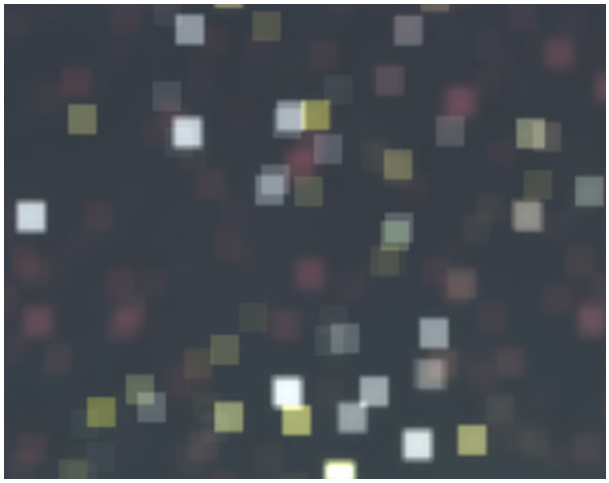


Deformazione = 50

Rotazione (0-360). Il parametro definisce l'angolo di rotazione del poligono attorno al suo centro.



Rotazione = 0



Rotazione = 45

Nota: I parametri **Deformazione** e **Rotazione** sono disabilitati per la forma del cerchio.

Bagliore:

Luminosità (0-100). Incrementando il parametro aumenta la luminosità dei punti di luce.

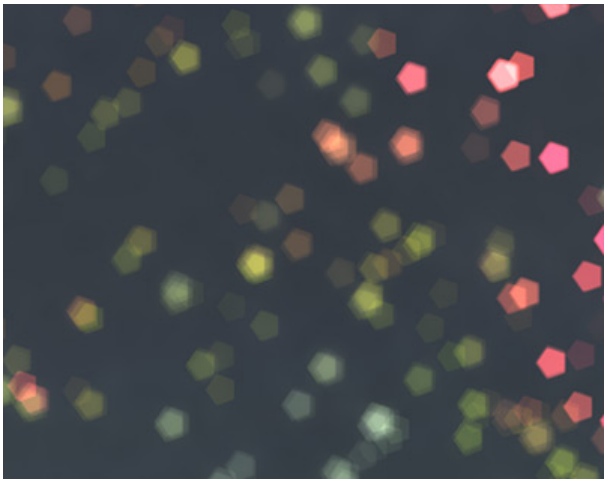


Luminosità = 25

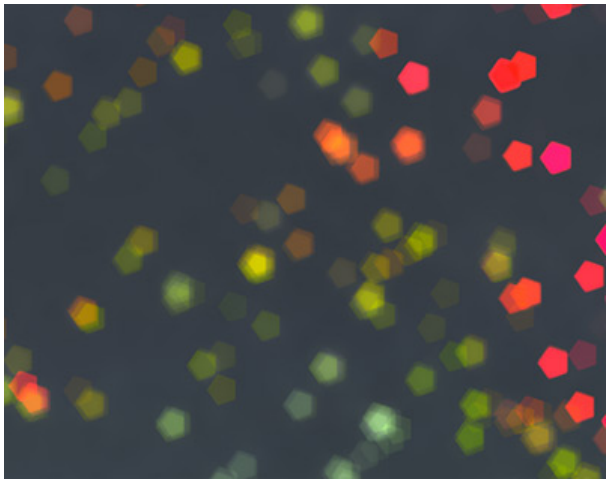


Luminosità = 75

Saturazione (0-100). Il parametro aumenta la saturazione del colore dei punti di luce. È associato al parametro Luminosità. Maggiore è la luminosità, più colori saturi si possono ottenere.



Saturazione = 25



Saturazione = 75

Gamma (0-255). Questo parametro specifica la gamma di luminosità dei punti luce a cui vengono applicati i primi due parametri.



Gamma = 165/185



Gamma = 235/250

Anteprima (non disponibile per gli ultimi tre effetti della sfocatura). Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

PENNELLATE

Utilizzando i comandi del menu **Pennellate** è possibile creare semplici effetti artistici, aggiungendo tratti, grana e texture all'immagine.

È possibile applicare questi effetti **Pennellate**:

Contorni accentuati
Tratti scuri
Contorni luminosi
Spruzzi
Spray

Contorni accentuati. L'effetto enfatizza i bordi di un'immagine con tratti più scuri o più chiari. A seconda delle impostazioni, simula un disegno a linee o semplicemente evidenzia i bordi di una foto.

Larghezza bordo (1-14). Imposta lo spessore delle linee.

Luminosità bordi (0-50). Cambia il colore delle linee. Più basso è il valore del parametro più scuri sono i tratti; aumentando i valori li rende più leggeri. Con il valore = 25, i bordi non vengono delineati.

Uniformità (1-15). Aumentando il parametro si riduce la quantità di dettagli nell'immagine e si attenuano i bordi irregolari.



Contorni accentuati

Tratti scuri. Le aree scure verranno riempite con tratti densi e scuri, mentre le aree chiare verranno riempite con tratti chiari.

Bilanciamento (0-10). Il rapporto tra tratti scuri e chiari. Più alto è il valore del parametro, più tratti scuri saranno presenti nell'immagine.

Intensità del nero (0-10). Oscuramento delle aree scure.

Intensità del bianco (0-10). Schiarimento delle aree chiare.



Tratti scuri

Contorni luminosi. L'effetto definisce i contorni di un'immagine e vi aggiunge un bagliore al neon, riempiendo di nero il resto delle aree.

Larghezza bordo (1-14). Lo spessore delle linee luminose. Il valore minimo corrisponde a una linea di pixel; aumentando il parametro si ispessiscono le linee.

Luminosità bordi (0-50). La chiarezza delle linee luminose. Maggiore è il valore, più luminoso è il colore dei bordi.

Uniformità (1-15). Riduce il numero di piccoli dettagli.



Contorni luminosi

Spruzzi. L'effetto simula spruzzi creando schizzi e macchie di vernice.

Raggio (0,0-50,0). Intervallo di dispersione delle macchie.

Attenuazione (1-15). Riduce gli schizzi combinando le singole macchie.

Effetti casuali (0-100). Imposta una diversa distribuzione delle macchie.



Spruzzi

Spray. L'effetto simula la spruzzatura di vernice lungo la direzione specificata.

Direzione. Specifica la direzione delle pennelate: orizzontale o verticale.

Raggio (0,0-70,0). Gamma di dispersione delle pennellate.

Lunghezza pennellate (0-20). Stiramento delle pennellate lungo la direzione selezionata.

Effetti casuali (0-100). Imposta una diversa distribuzione delle pennellate.



Spray

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

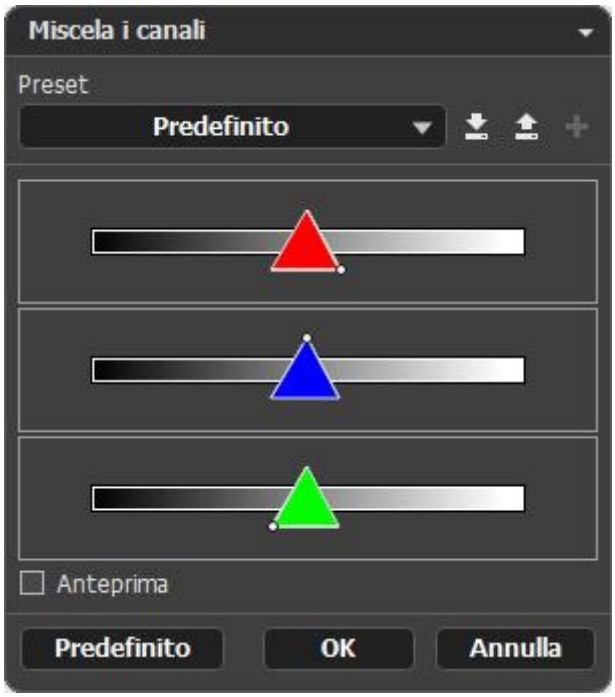
Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

MISCELA I CANALI

Questo effetto elabora l'immagine (modifica le tonalità cromatiche, la saturazione, il contrasto, la luminosità, ecc) utilizzando tre canali: **rosso**, **verde** e **blu**.



Ogni canale è rappresentato da una scala con un triangolo di controllo.

Il parametro può essere regolato nel modo seguente:

Spostando il triangolo a destra/sinistra determina un aumento/riduzione del corrispondente componente di colore in **ogni punto dell'immagine**.



Aumento della componente di colore rosso in ogni punto dell'immagine



Riduzione della componente di colore rosso in ogni punto dell'immagine

Aumentare/ridurre. Fare clic sull'angolo di un triangolo e spostare il cursore al o dal centro del triangolo. Aumentare o ridurre le dimensioni del triangolo vuol dire rafforzare o indebolire la componente di colore, questo avviene **solo nei punti scelti**, gli altri punti dell'immagine rimangono inalterati.



Aumento del colore blu nel canale blu



Riduzione del colore blu nel canale blu

Cambiare il colore del triangolo. A tale scopo, cliccare sul cerchio bianco al vertice del triangolo e trascinarlo verso un altro vertice. Ad esempio, se si modifica il colore del triangolo nel canale rosso trasformandolo in blu, i componenti di colore rosso, in ogni punto del canale, diventeranno blu.



Immagine originale



Sostituzione di un colore in un canale

Cambiare il colore del triangolo in **due settori di colore**. A questo scopo, cliccare sul cerchio bianco al vertice del triangolo e trascinarlo su uno dei lati. Ad esempio, se il triangolo nel canale verde si compone di settori blu e rosso, il nuovo valore del componente di colore verde verrà calcolato come somma dei componenti blu e rosso. Gli altri componenti di colore dell'immagine non subiranno modifiche.



Immagine originale



Sostituzione di un colore in un canale

Cambiare il colore del triangolo in **tre settori di colore**. Per ottenere questo, cliccare sul cerchio bianco al vertice del triangolo e trascinarlo verso il centro del triangolo stesso. Ad esempio, se il triangolo nel canale blu è costituito da tre sezioni di colore, il nuovo valore del componente blu per ogni punto dell'immagine verrà calcolato come somma di queste tre sezioni di colore. Gli altri componenti di colore dell'immagine (in questo caso rosso e verde) non cambieranno.



Immagine originale



Sostituzione di un colore in un canale

Attenzione! Il controllo del triangolo non mostra il risultato. Esso mostra solo come verranno calcolati i punti in questo canale.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

MISCELA IMMAGINI

Il menu **Miscela immagini** contiene effetti che consentono di unire le immagini in una composizione.

È necessario un livello attivo superiore con il frammento che si desidera incorporare e livelli sottostanti con uno sfondo.

L'effetto **Camaleonte** adatta completamente il frammento all'immagine di sfondo: i bordi vengono smussati e il colore dell'intero frammento cambia, adattandosi ai colori dell'immagine di sfondo che lo circonda.



Effetto Camaleonte

L'effetto Camaleonte non dispone di opzioni, viene applicato automaticamente e immediatamente dopo l’avviamento del filtro.

L'effetto **Emersione** unisce due immagini in modo che l'oggetto venga "incorporato" sullo sfondo in aree separate, grazie al quale, in alcuni casi, è possibile ottenere una combinazione di oggetti dalla forma complessa.



Effetto Emersione

Controlli dell'effetto Emersione:

Colori. Un set di colori utilizzati per la conversione delle immagini. Durante l'elaborazione verrà creata una maschera dai pixel dell'immagine di sfondo che hanno colori corrispondenti ai colori del set e sono vicini ad essi, verrà applicata al livello con il frammento incorporato.

Per impostazione predefinita, tutti i campi colore sono vuoti e non contengono colorazioni.

Fare clic su uno dei campi, il cursore assume la forma di un contagocce, ora si può prendere un colore dall'immagine.

Cambiare nuovamente il colore facendo clic sul campo selezionando un’altra tinta dall'immagine.

Rimuovere un colore dal set e cancellare il campo del colore facendo clic con il tasto destro del mouse su di esso.

Soglia (0-100). Questa opzione espande la gamma di colori aggiunti al set. Aumentando il parametro la maschera includerà non solo i punti con gli stessi colori dell'insieme, ma anche i punti con tonalità simili.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EFFETTI DISTORSIONE

Gli effetti **Distorsione** vengono utilizzati per creare torsioni geometriche sul livello o sull'area selezionata.

È possibile applicare questi effetti **Distorsione**:

Muovi
Estrusione
Fiore
Pizzico
Coordinate polari
Ondulazione
Vortice
Onda

Muovi. L'effetto sposta il livello corrente in base all'immagine selezionata come mappa di spostamento. L'immagine risultante è coperta da un motivo che dipende dalla forma della mappa.

Mappa. Fare doppio clic sul quadrato per selezionare un'immagine da utilizzare come mappa di spostamento.

Le caselle di controllo **Dimensioni originali**, **Adatta** e **Tile** determinano le dimensioni della mappa di spostamento.

Se la casella di controllo **Dimensioni originali** è selezionata, viene utilizzata la mappa delle dimensioni originali. Se la mappa è più piccola della dimensione dell'immagine elaborata, viene ripetuta per riempire l'intera immagine. Se la mappa è più grande, ne viene visualizzata solo una parte.

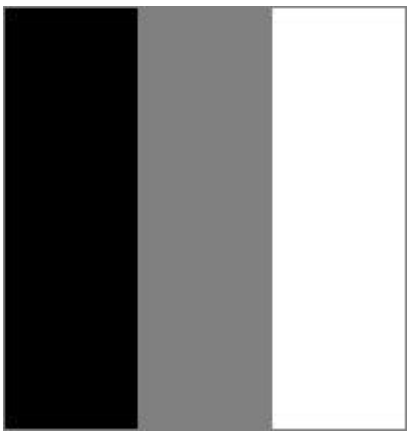
Se la casella di controllo **Adatta** è selezionata, l'immagine utilizzata come mappa di spostamento viene allungata alla dimensione dell'immagine elaborata. Di conseguenza, è possibile modificare il rapporto della mappa di spostamento.

Se la casella di controllo **Tile** è selezionata, l'immagine viene riempita con una mappa ripetuta in una griglia. Nei campi **X** e **Y** specifica quante volte la mappa si ripete orizzontalmente e verticalmente.

Utilizzando i seguenti parametri è possibile spostare i canali dei colori. Il parametro **Forza** (0-500) definisce la quantità di spostamento. Il parametro **Direzione** (0-360) specifica la direzione in cui deve muoversi l'immagine.



Immagine originale



Mappa di spostamento



Effetto Muovi

Estrusione. L'effetto conferisce all'immagine una struttura tridimensionale. L'immagine è composta da blocchi quadrati sporgenti dal suo centro.

Dimensione (1-100). Il parametro specifica la dimensione della fondazione di ogni blocco.

Altezza (0-500). Il parametro determina l'altezza dei blocchi.

Dispersione (0-500). Il parametro influenza la variazione dell'altezza dei blocchi. Al valore = 0 tutti i blocchi hanno la stessa altezza. Aumentando il parametro diventa più evidente la differenza tra le altezze dei singoli blocchi.

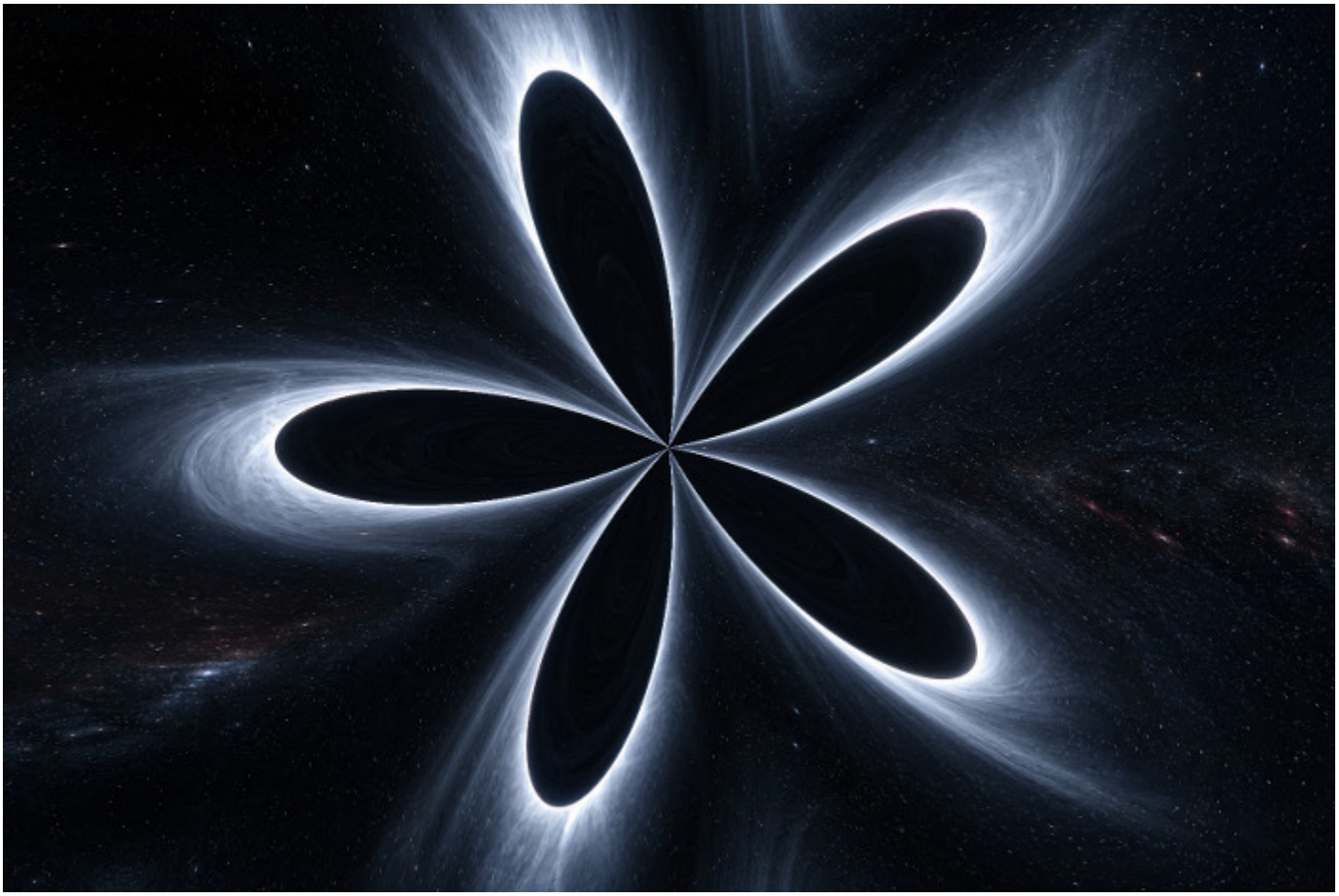
Densità (0-100). Il parametro aumenta il numero di blocchi nell'immagine.

Anti-alias. L'opzione riduce le irregolarità ai confini dei blocchi.



Effetto Estrusione

Fiore. L'effetto aggiunge una distorsione a forma di fiore.



Effetto Fiore

Regolare la posizione, la dimensione e la rotazione della distorsione utilizzando un manipolatore sull'immagine.
Attivare il manipolatore selezionando lo strumento **Deforma** .

Parametri:

Petali (2-20). Il parametro imposta il numero di petali.

Compensa (0-100). Il parametro consente di trascinare l'immagine verso il centro della distorsione.

Tipo di bordo. Nell'elenco a discesa selezionare il metodo per riempire le aree attorno all'effetto sui bordi dell'immagine:

Ripeti - Riempie i bordi con pixel,
Avvolgi - Riempie con frammenti che si trovano al di fuori dell'immagine,
Specchio - Riempie con frammenti specchiati.

Pizzico. L'effetto allunga o restringe l'immagine. Esistono due tipi di compressione:

Sferica. A valori negativi del parametro **Forza** l'immagine viene rimpicciolita verso il suo centro. A valori positivi si estende dal centro.



Compressione sferica



Espansione sferica

Lineare. L'immagine viene allungata o ridotta separatamente in direzione orizzontale e verticale. A valori negativi l'immagine viene rimpicciolita. A valori positivi l'immagine viene allungata.



Compressione orizzontale



Espansione verticale

Coordinate polari. L'effetto distorce l'immagine convertendo le coordinate rettangolari di ogni punto in coordinate polari (e viceversa).

Sposta X (1,0-100,0). Consente di spostare il centro dell'effetto orizzontalmente.

Sposta Y (1,0-100,0). Consente di spostare il centro dell'effetto verticalmente.

Scala (1,0-100,0). Controlla il ridimensionamento dell'effetto.

Trasforma. Seleziona l'opzione di conversione: da coordinate polari a rettangolari o da rettangolari a polari.

Sovrapposizione (0,0-100,0). Nasconde la linea di congiunzione.

Rifletti. Scambia la parte superiore e inferiore.



Effetto Coordinate polari

Ondulazione. L'effetto distorce l'immagine aggiungendo le perturbazioni sotto forma di piccole onde.

Altezza onda (1-50). Il parametro determina l'altezza delle onde.

Lunghezza onda (1-100). Il parametro specifica la distanza tra le creste delle onde. Maggiore è il valore, maggiore è la distanza.

Riflessione (0-50). Quando si aumenta il parametro l'onda viene riflessa su un certo asse. Maggiore è il valore del parametro, più onde riflesse appaiono nell'immagine.

Piccole onde (0-100). Il parametro divide le onde grandi in onde più piccole. Maggiore è il valore, più spesso vengono ripetuti. Il parametro funziona solo se il parametro **Riflessione** è diverso da zero.



Grandi onde



Piccole onde

Vortice. L'effetto distorce i bordi dell'immagine attorno al suo centro.

L'effetto è influenzato dal parametro **Rotazione** (-1000..1000) che determina la direzione e l'intensità della torsione. I valori positivi indicano la rotazione in senso orario; valori negativi indicano una rotazione in senso antiorario.

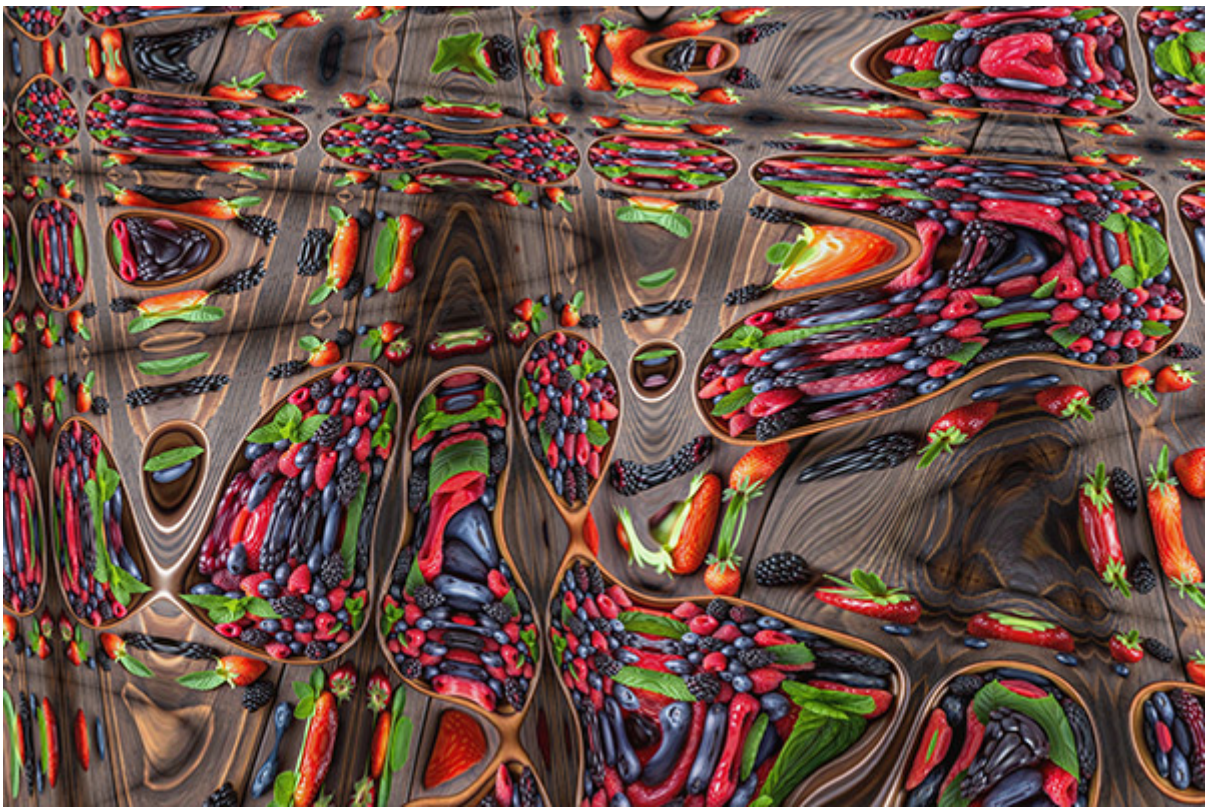


Rotazione debole



Rotazione intensiva

Onda. L'effetto aggiunge distorsioni sotto forma di onde, creando un motivo ondeggiante.



Effetto Onda

Numero di generatori (1-999). Il numero di centri di formazione delle onde.

Altezza onda min/max (1-999). L'intervallo entro cui varia la distanza tra il punto superiore e quello inferiore dell'onda.

Lunghezza onda min/max (1-999). L'intervallo entro cui varia la distanza tra le creste delle onde.

Scala orizzontale (1-100). Modifica orizzontalmente la scala delle onde.

Scala verticale (1-100). Modifica verticalmente la scala delle onde.

Tipo di onda. Nell'elenco a discesa selezionare la forma d'onda: Quadrato, Triangolare o Sinusoidale.

Tipo di bordo. Nell'elenco a discesa selezionare il metodo di riempimento delle aree vuote ai bordi dell'immagine.

Ripeti - Riempie i bordi con pixel,
Avvolgi - Riempie con frammenti che si trovano al di fuori dell'immagine,
Specchio - Riempie con frammenti specchiati.

Effetti casuali (0-100). Il parametro modifica casualmente la posizione delle onde.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

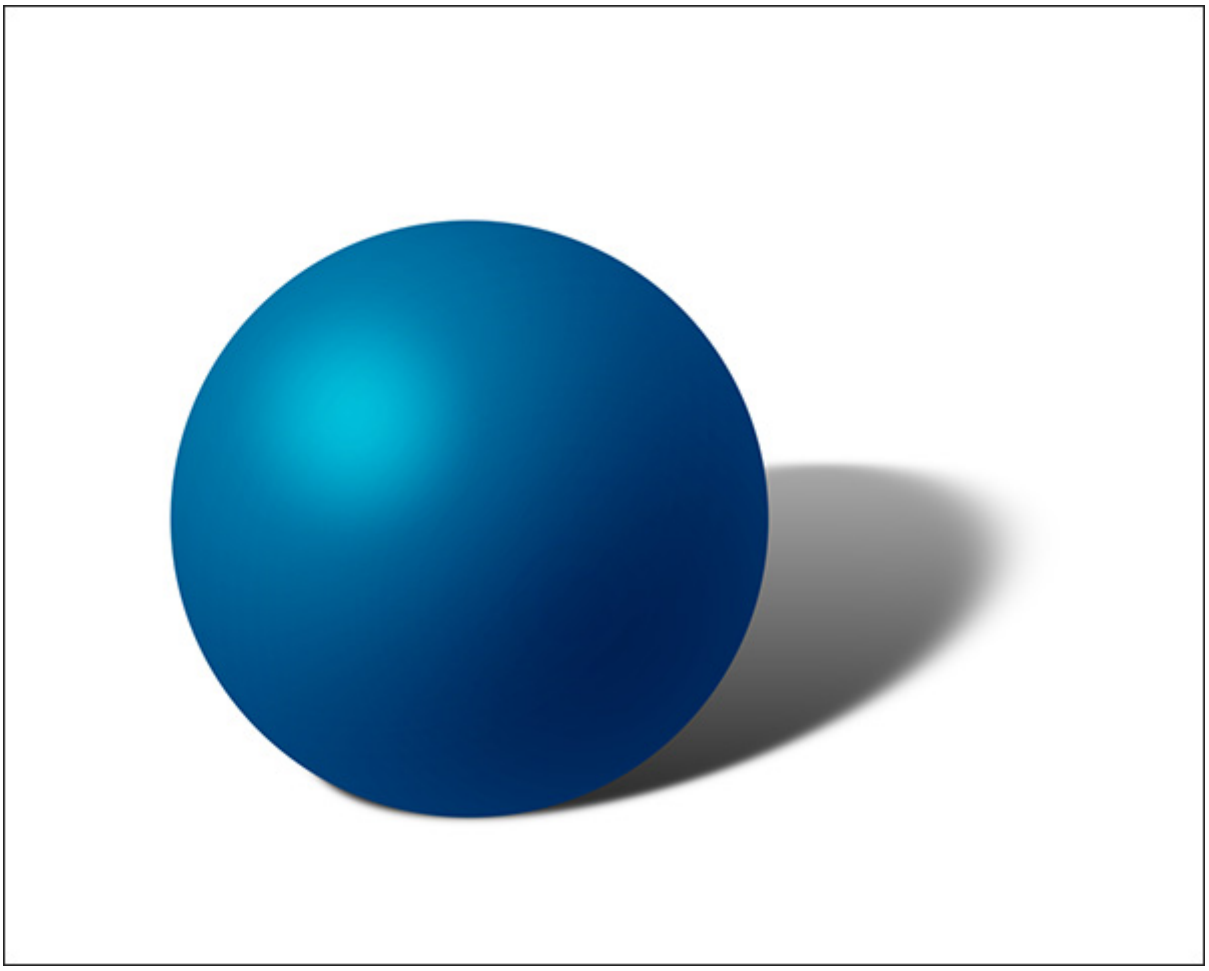
Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

OMBRA DI CADUTA

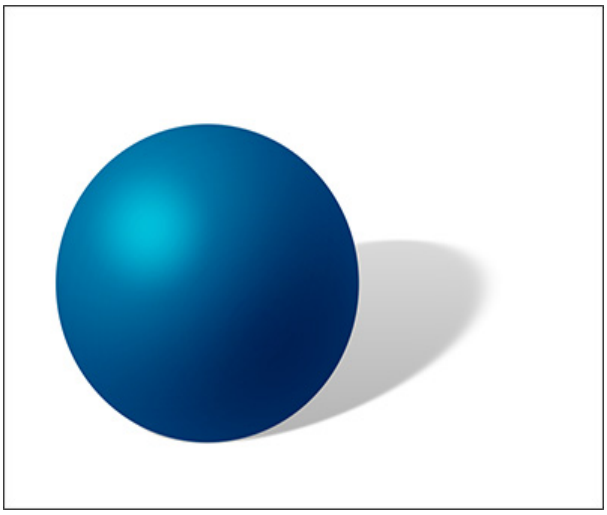
L'effetto **Ombra di caduta** aggiunge un'ombra prospettica dell'oggetto selezionato.



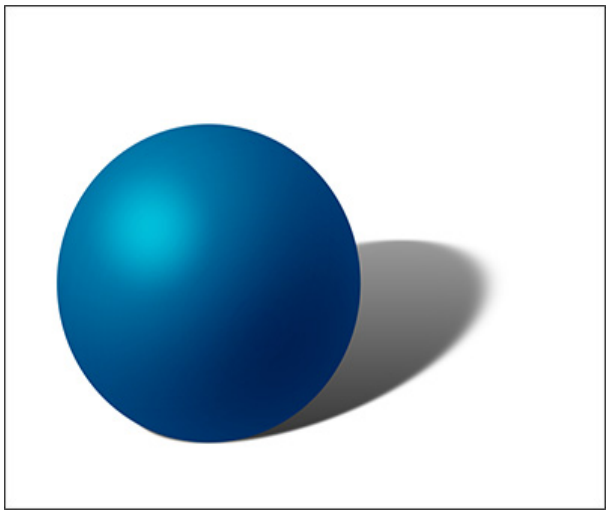
Ombra di caduta

Parametri dell'effetto:

Opacità (0-100). Il parametro determina la trasparenza dell'effetto.

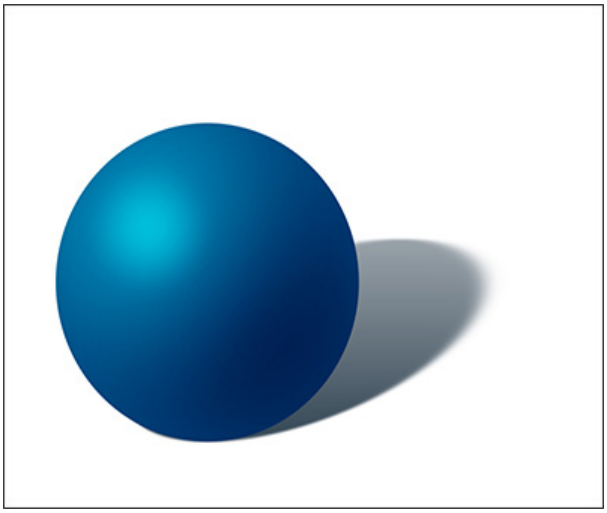


Opacità = 30

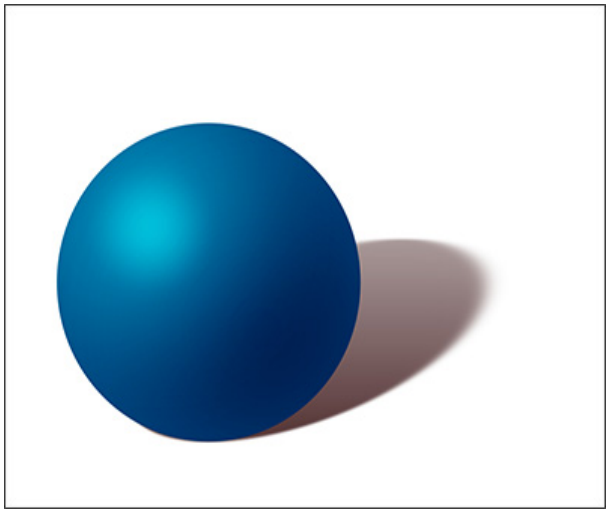


Opacità = 80

Colore. Chiama la finestra di dialogo Seleziona colore facendo clic sul rettangolo colorato.

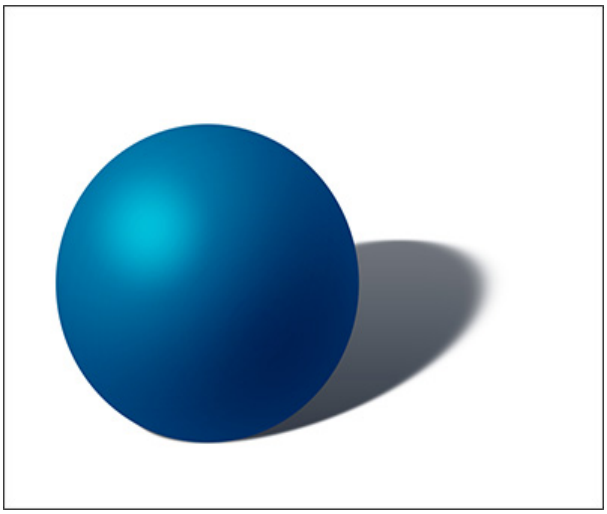


Blu scuro

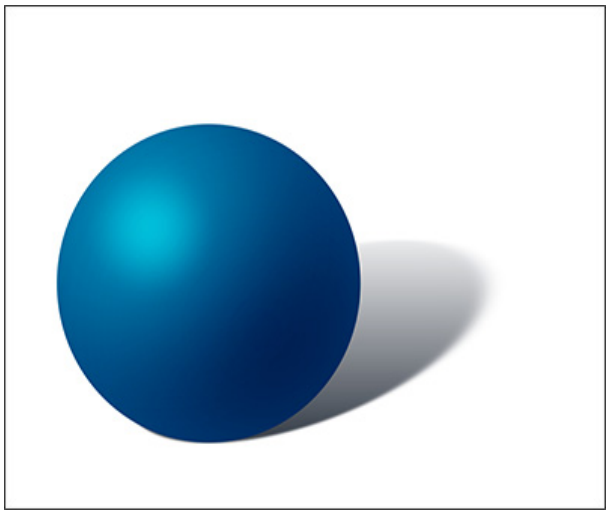


Rosso scuro

Dissolvenza (0-100). Il parametro determina a quale distanza dall'oggetto l'ombra diventa trasparente.

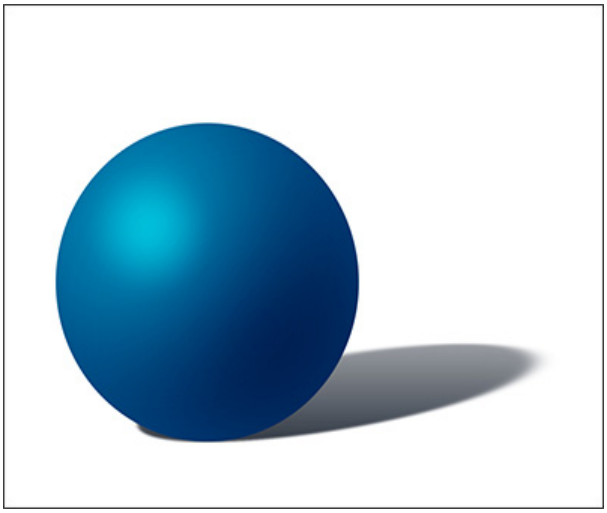


Dissolvenza = 30

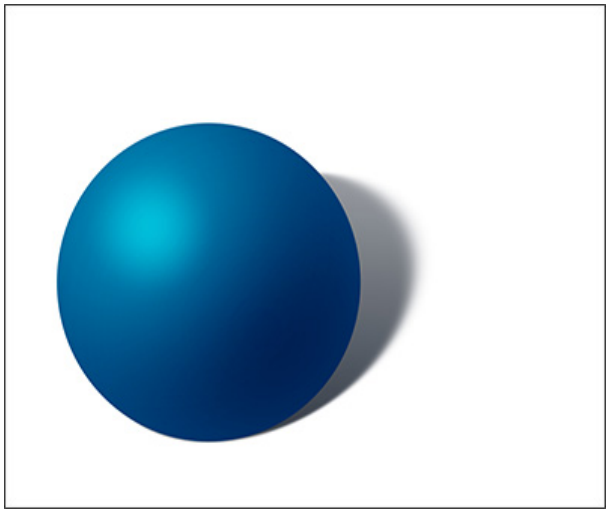


Dissolvenza = 90

Rotazione (0-360). Il parametro specifica la posizione della sorgente di luce. A seconda del valore del parametro la posizione dell'ombra può essere modificata.

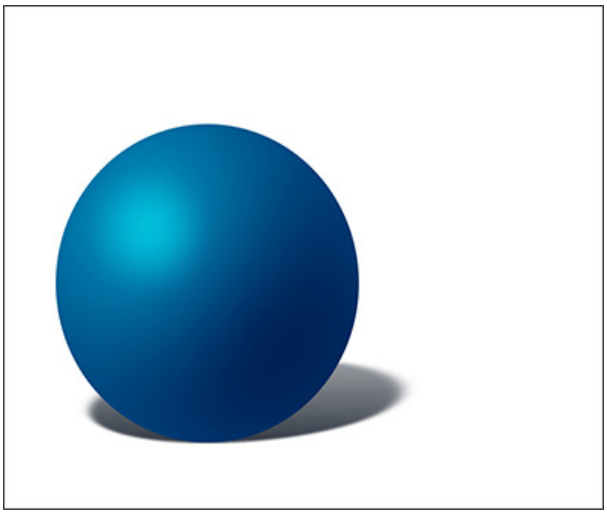


Rotazione = 110

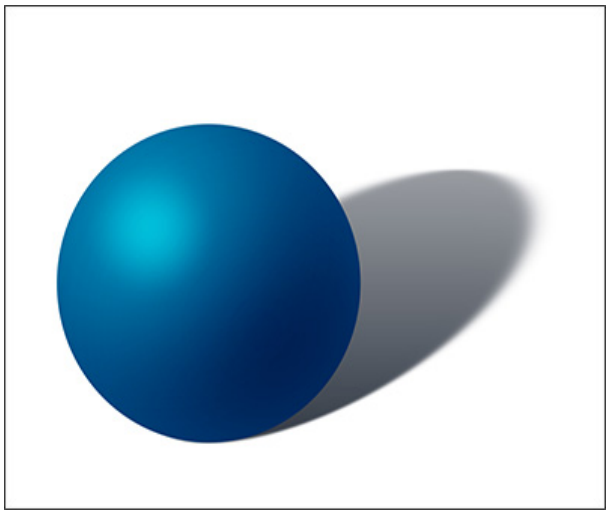


Rotazione = 160

Altezza (0-90). Il parametro regola l'altezza della sorgente di luce. Maggiore è il valore più lunga è l'ombra.

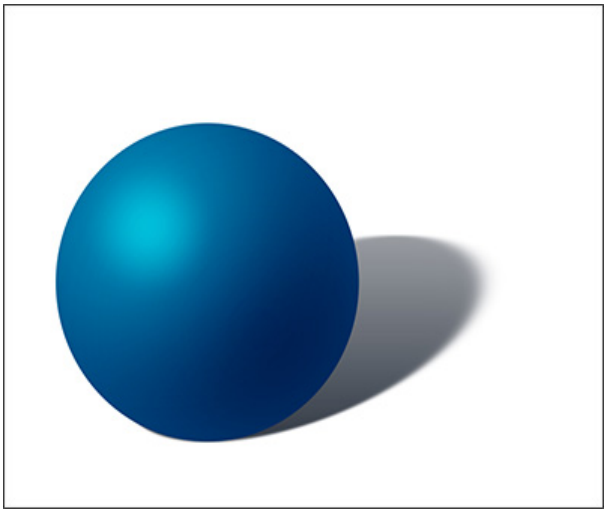


Altezza = 20

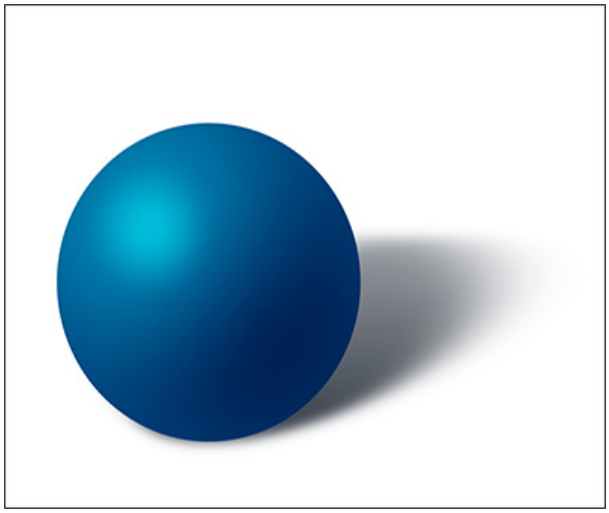


Altezza = 50

Sfocatura (0-100). Il parametro determina la nitidezza dell'effetto. Più alto è il valore più sfocati sono i confini dell'ombra.



Sfocatura = 10



Sfocatura = 50

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EFFETTO GLAMOUR

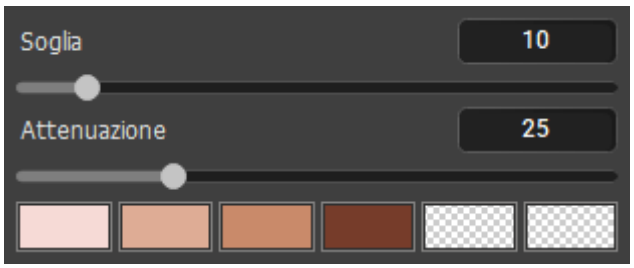
L'effetto **Glamour** è progettato per l'elaborazione di foto di ritratti. Questo filtro consente di illuminare e uniformare il tono della pelle, eliminare le rughe, nascondere piccoli difetti, ecc.



Effetto Glamour

L'effetto ha i seguenti comandi:

Colori. Questo campo include un set di colori che verranno utilizzati per l'elaborazione dell'immagine.



Tavolozza dei colori

Questo set ha 6 caselle di colori. Per impostazione predefinita queste caselle sono vuote. Se si avvia l'elaborazione dell'immagine con le impostazioni predefinite, non ci saranno cambiamenti.

Fare clic su una casella vuota, portare il puntatore, che si trasformerà in una pipetta, sull'immagine, selezionare un colore dal viso del soggetto con un clic del tasto sinistro del mouse, la casella visualizzerà il colore scelto.

Per cambiare il colore in una casella fare clic su di essa e sceglierne uno nuovo dall'immagine.

Per eliminare un colore selezionato, cliccare con il tasto destro del mouse sulla casella che ritornerà vuota.

Soglia (0-100). Il parametro definisce i colori che vengono utilizzati per l'elaborazione. Ad un valore basso vengono manipolati solo i colori selezionati. Aumentando l’impostazione, i colori simili ai colori della tavolozza subiscono dei cambiamenti. Maggiore è il valore più colori vengono modificati.

Attenuazione (0-100). Il parametro ammorbidisce e offusca l'immagine, riducendo il contrasto dei colori tra i pixel adiacenti.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

GLITCH ART

L'effetto **Glitch art** porta artefatti digitali come rumore e distorsioni, dando l'impressione di un'immagine presumibilmente viziata. In realtà, tali interferenze appaiono dovute a errori nella riproduzione delle registrazioni digitali, guasti tecnici o danni fisici di un dispositivo. Attualmente questo effetto è ottenuto intenzionalmente. Questa tecnica visiva viene utilizzata per aumentare il valore estetico delle immagini e fornisce un impatto aggiuntivo sullo spettatore.



Effetto Glitch Art

I parametri dell'effetto sono presentati in due schede: **Interferenze** e **Strisce e spostamenti**.

Scheda **Interferenze**

Sposta canali (-100..100). I parametri di questo gruppo separano e spostano i componenti del colore dell'immagine, formando contorni di colori aggiuntivi (il cosiddetto effetto anaglifo 3D).

Rosso. Spostamento del canale rosso.

Verde. Spostamento del canale verde.

Blu. Spostamento del canale blu.



Canale rosso Canale verde Canale blu

Linee di scansione. Linee raster che simulano un vecchio effetto di disturbo televisivo.

Modalità di fusione: **Sovrapponi** o **Luce soffusa**. La modalità influisce sul grado di contrasto tra le linee e l'immagine.



Sovrapponi Luce soffusa

Spessore (1-20). Spessore delle linee di scansione.



Spessore = 5



Spessore = 20

Nitidezza (0-50). Nitidezza dei bordi delle linee.



Nitidezza = 0



Nitidezza = 50

Intensità (0-100). Il grado di visibilità delle linee. A 0, non vi è alcun effetto delle linee di scansione.



Intensità = 25



Intensità = 75

Rumore. Aggiunta di rumore digitale e grana della pellicola all'immagine.

Forza (0-100). Il grado di visibilità del rumore.



Forza = 0



Forza = 100

Scheda **Strisce e spostamenti**

Dimensioni e posizione. Il gruppo dei parametri responsabili della geometria delle strisce.

Altezza min/max (1-200). L'intervallo di variazione dell'altezza delle strisce.



Altezza min/max = 1/10



Altezza min/max = 50/100

Lunghezza min/max (20-200). L'intervallo di variazione della lunghezza delle strisce.



Lunghezza min/max = 20/30



Lunghezza min/max = 190/200

Dislocazione (0-100). La quantità degli spostamenti (per strisce semplici e invertite).



Dislocazione = 0



Dislocazione = 15

Spostamenti semplici (0-100). Il numero di strisce create dai rettangoli spostati.



Spostamenti semplici = 60



Spostamenti semplici = 90

Stiramenti semplici (0-100). Il numero di strisce formate dall'allungamento dei rettangoli.



Stiramenti semplici = 60



Stiramenti semplici = 90

Estensione min/max (12-20). L'intervallo di variazione della lunghezza degli allungamenti.



Estensione min/max = 12/12



Estensione min/max = 14/15

Spostamenti scambiati (0-100). Il numero di strisce con inversione di colore.



Spostamenti scambiati = 40



Spostamenti scambiati = 60

La casella di controllo **Verticale** abilita gli effetti verticali anziché orizzontali.



Casella Verticale disattivata



Casella Verticale selezionata

Il pulsante **Effetti casuali** genera una diversa distribuzione delle strisce sull'immagine.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

ACCENTUA PASSAGGIO

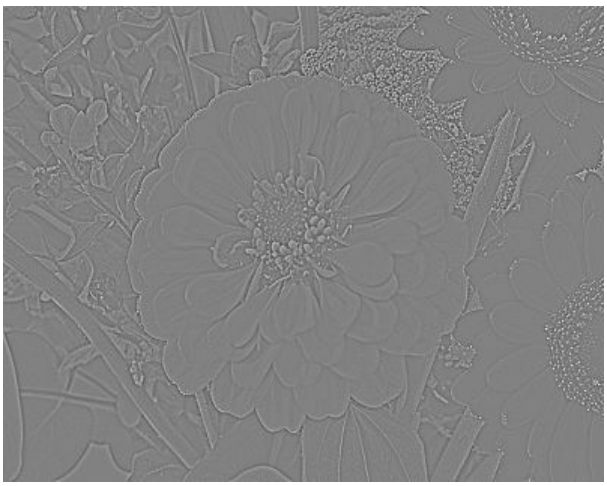
L'effetto **Accentua passaggio** rivela i dettagli lungo i bordi, migliorando il contrasto e rendendo l'immagine più nitida. Le altre parti dell'immagine diventano grigie piatte (aree senza l'effetto di contrasto dei bordi).

Una delle tecniche più diffuse è l'applicazione di vari metodi di fusione al livello elaborato con **Accentua passaggio**. Le modalità più comunemente utilizzate sono Sovrapponi, Luce soffusa, Luce intensa, Luce vivida, Luce lineare. Questo metodo è utilissimo per il miglioramento delle foto.



Accentua passaggio

Raggio (0,1-250,0). Il parametro definisce l'area lungo i bordi in cui verranno conservati i dettagli originali.

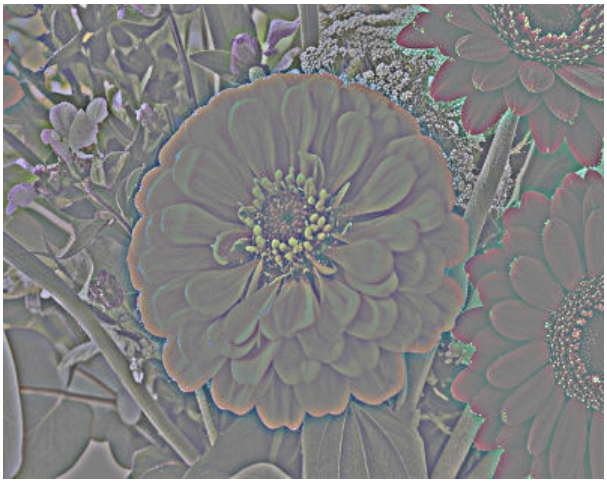


Raggio = 1

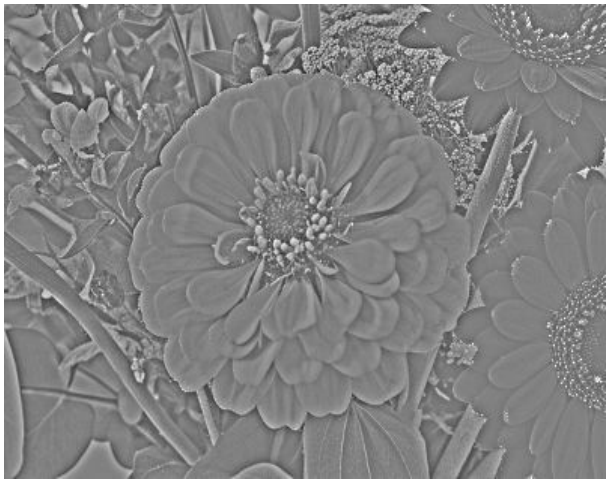


Raggio = 10

Scala di grigi. Se la casella di controllo è selezionata, il livello viene desaturato. Questa opzione aiuta a ridurre il rumore del colore e l'alone lungo i bordi.



Casella disattivata



Casella selezionata

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

CORREZIONE OBIETTIVO

Il filtro **Correzione obiettivo** consente di sistemare le distorsioni ottiche e di regolare la prospettiva dell'immagine.

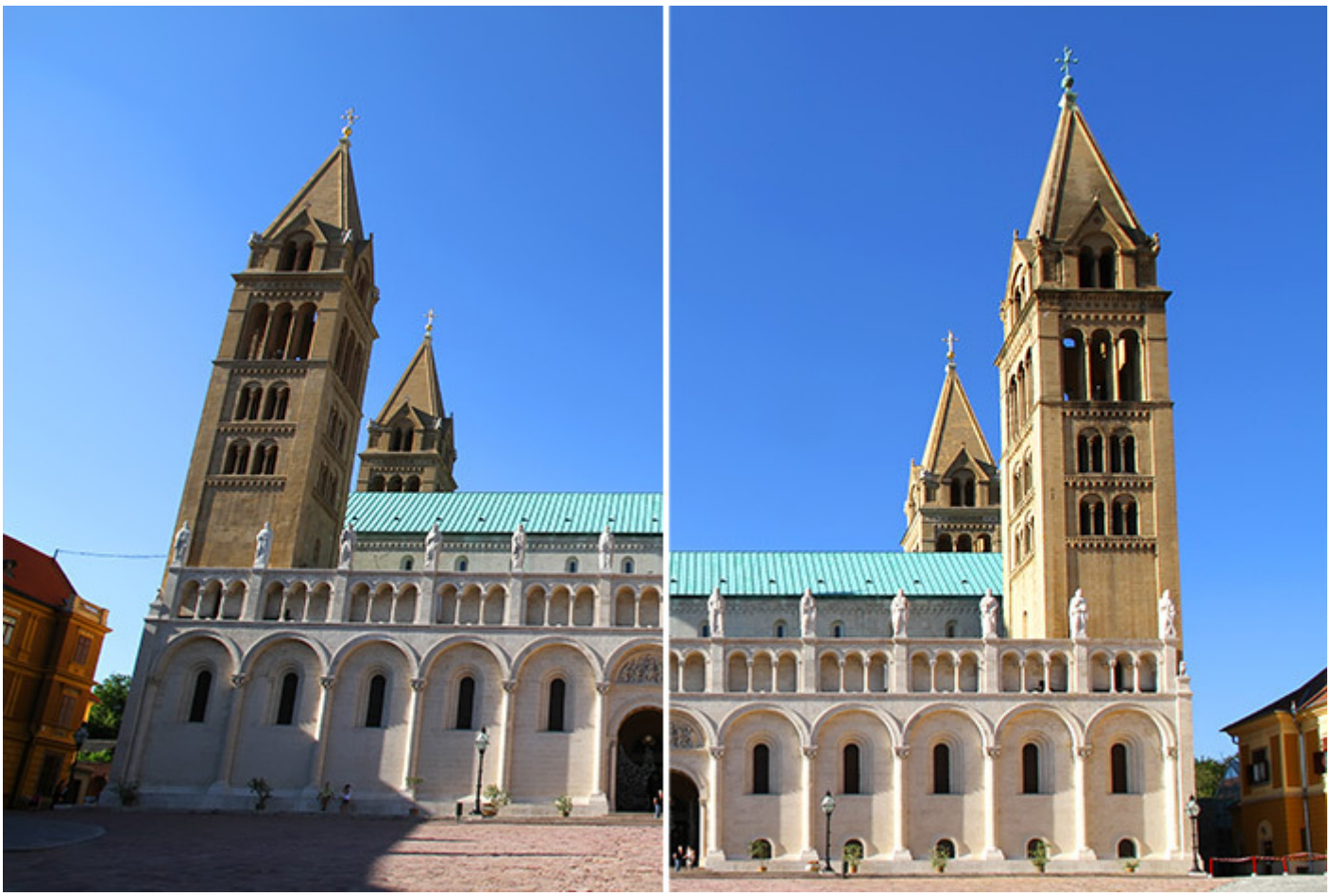
Distorsione (-100..100). Il parametro raddrizza le linee concave o convesse rispetto al centro dell'immagine.



Correzione obiettivo

Prospettiva verticale (-100..100). È una correzione prospettica che rende le linee verticali inclinate/curvate in modo parallelo.

Prospettiva orizzontale (-100..100). È una correzione prospettica che rende le linee orizzontali inclinate/curvate in modo parallelo.



Correzione prospettiva

Spostamento verticale (-100..100). Il parametro consente di spostare l'immagine verso l'alto o verso il basso.

Spostamento orizzontale (-100..100). Il parametro consente di spostare l'immagine a sinistra o a destra.

Scala (50-150). Il parametro modifica la scala dell'immagine; viene utilizzato per nascondere le aree trasparenti ai bordi dell'immagine sistemata.

Angolo (-180..180). Imposta l'angolo di rotazione dell'immagine e può essere utilizzato per correggere l'orizzonte inclinato.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EFFETTI RUMORE

Il menu **Rumore** consente di aggiungere o rimuovere granulosità nell'immagine. Contiene i seguenti effetti: **Aggiungi rumore**, **Polvere e graffi**, **Intermedio**.

Aggiungi rumore. Il filtro aggiunge rumore a un'immagine.

Nella sezione **Distribuzione** scegliere un tipo di distribuzione del rumore: Uniforme, Gaussiana o Impulso.



Distribuzione: Uniforme



Distribuzione: Gaussiana

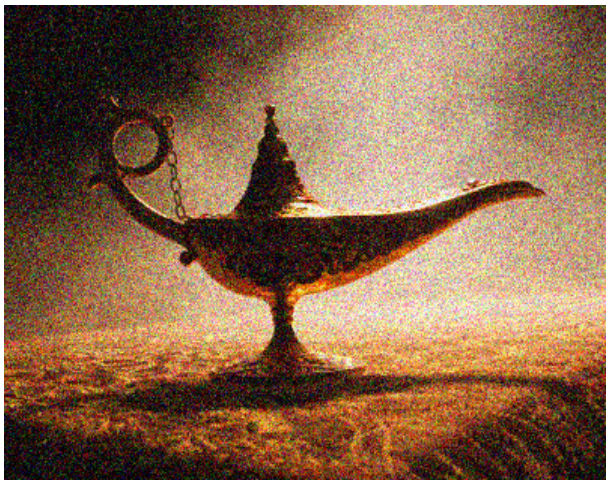


Distribuzione: Impulso

Casella **Rumore di colore**. Se la casella è selezionata il rumore di colore (cromatico) viene aggiunto a un'immagine. Se la casella di controllo è disabilitata viene aggiunto solo il rumore in bianco e nero.



Rumore monocromatico (BN)



Rumore cromatico (colore)

Forza (0-100). Il parametro regola la quantità complessiva di rumore in un'immagine.



Forza = 10



Forza = 50

Polvere e graffi. Il filtro riduce il rumore sfocando i pixel dissimili all'interno del raggio specificato.

Raggio (1-100). Il parametro determina la dimensione dell'area all'interno della quale i pixel dissimili saranno sfocati.

Soglia (0-100). Il parametro regola quanto i pixel devono essere diversi per essere sfocati.



Effetto applicato

Nota: Applica questo filtro a una piccola area selezionata contenente i difetti, perché può ridurre non solo il rumore, ma anche i dettagli dell'immagine.

Intermedio. Il filtro riduce il rumore in un'immagine calcolando la media dei valori cromatici di pixel simili all'interno di un raggio predeterminato.

Raggio (1-100). Il parametro imposta il raggio dell'area entro cui verranno confrontati e mediati i colori dei singoli pixel.



Immagine originale Effetto applicato

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

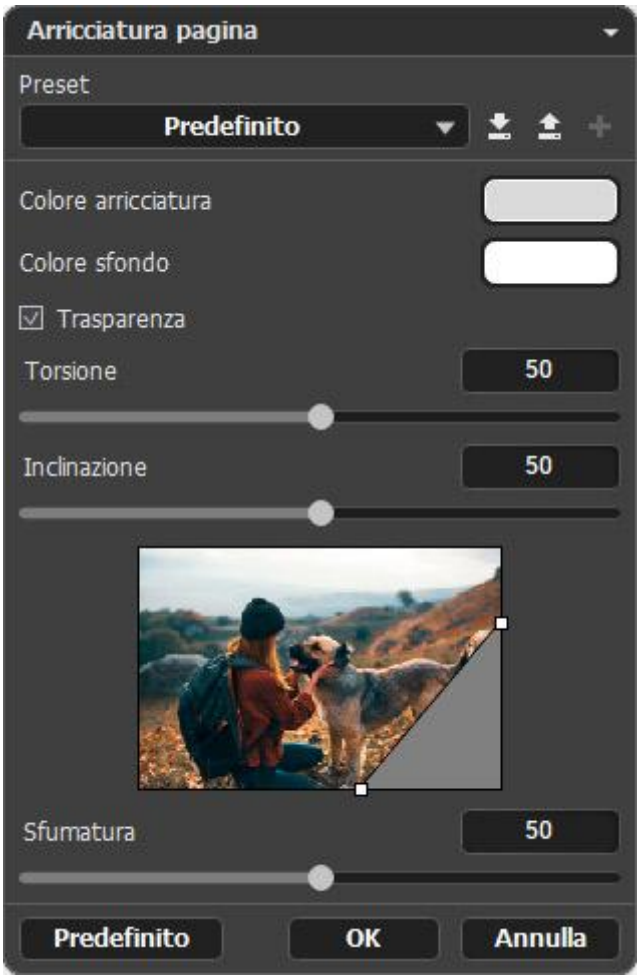
Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

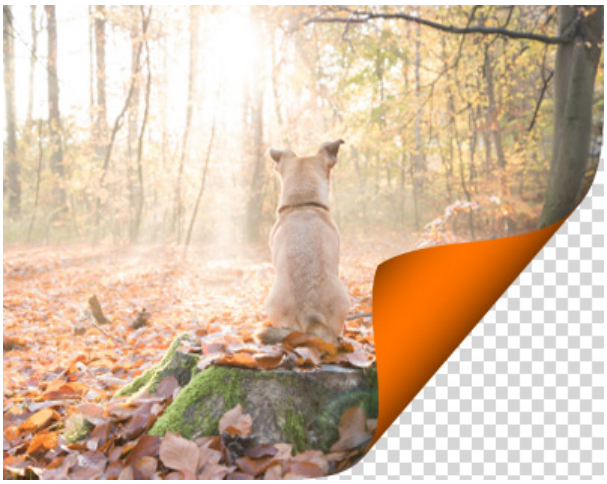
ARRICCIATURA PAGINA

L’effetto **Arricciatura pagina** arrotola un angolo dell'immagine verso l'interno. Il colore del ricciolo, la sua forma e il livello di torsione sono regolati nel pannello **Impostazioni**.

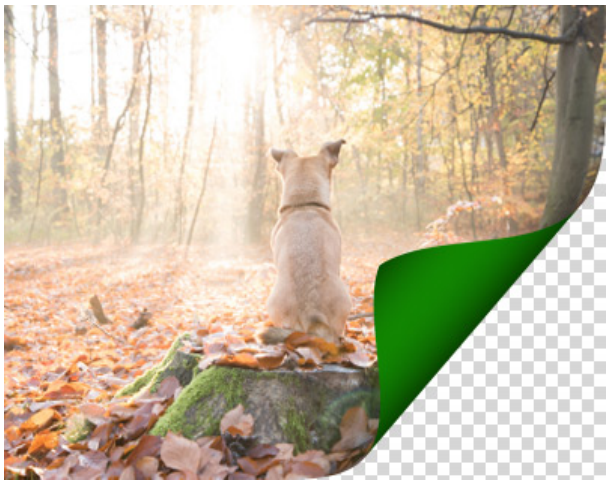


Regolare i parametri dell’effetto:

Colore arricciatura. Questa casella di colore consente di impostare il colore dell’arricciatura (la pagina inferiore del ricciolo). Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare e sceglierne uno dalla finestra di dialogo Seleziona colore.



Arricciatura arancione



Arricciatura verde

Colore sfondo. Questa casella di colore consente di impostare il colore dell’area sotto il ricciolo, che viene scoperta. Selezionare un colore facendo clic sulla casella e sceglierne uno dalla finestra di dialogo Seleziona colore.

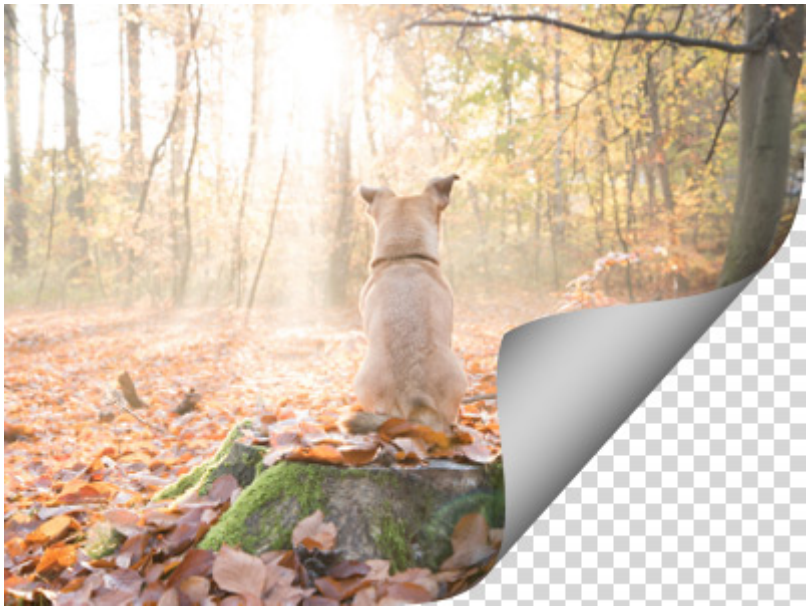


Sfondo nero



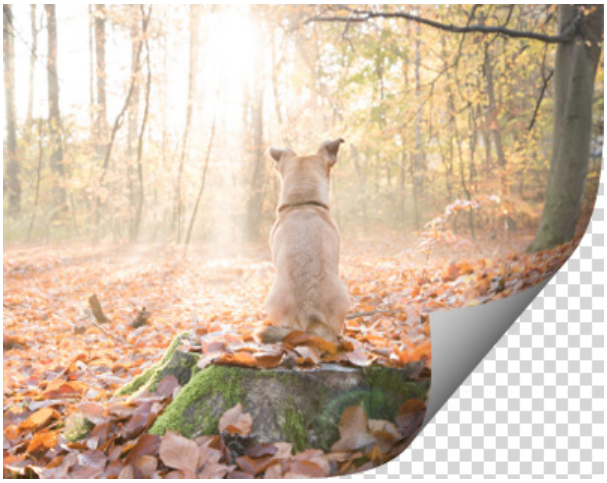
Sfondo bianco

Trasparenza. Quando la casella di controllo è selezionata, l’area sotto l’arricciatura, che viene scoperta, diventa trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile sotto la pagina arrotolata.

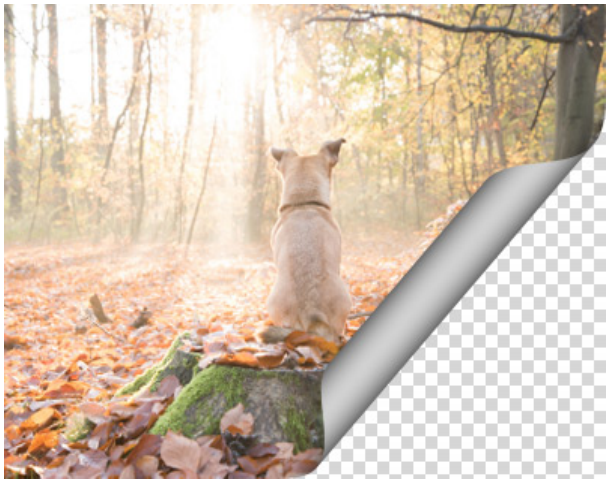


Trasparenza selezionata

Torsione (0-100). Il parametro imposta il livello di torsione del ricciolo. Maggiore è il valore, più ritorto è il ricciolo.

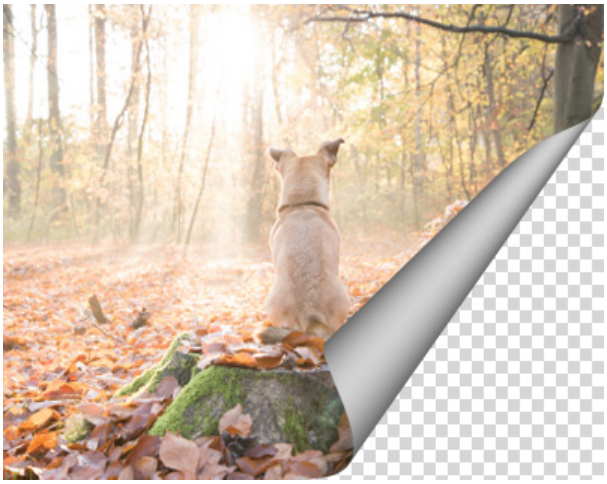


Torsione = 25

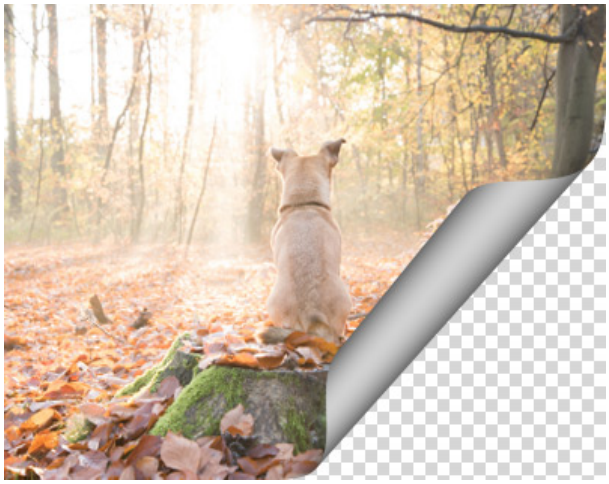


Torsione = 75

Inclinazione (0-100). Il parametro imposta la forma del ricciolo. A valori da 1 a 49 l'angolo dell’arricciatura forma un cono il cui vertice si trova a una delle due estremità, a 50 forma un cilindro e da 51 a 100 forma nuovamente un cono ma con il vertice all'estremità opposta.



Inclinazione = 10

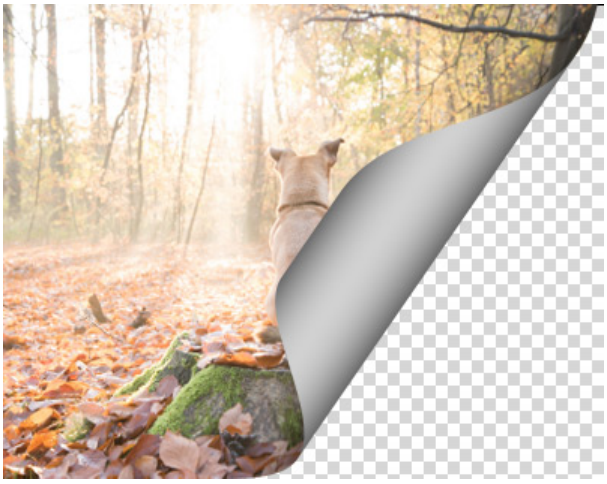


Inclinazione = 60

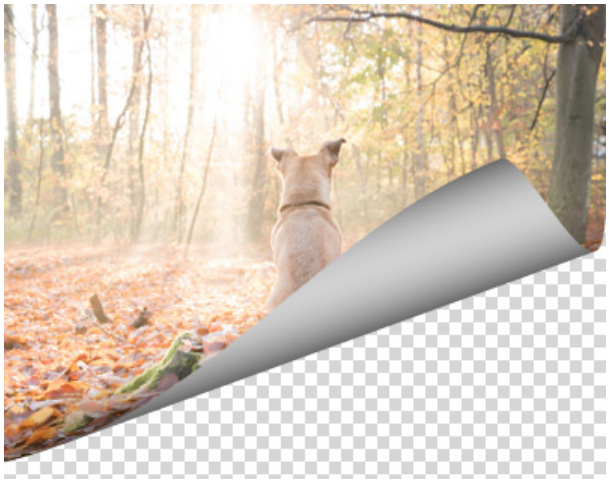
La **linea con i marcatori su entrambe le estremità** definisce l'angolo, la posizione e la direzione dell’arricciatura. Utilizzare i marcatori per impostare la posizione della linea. Per spostare un marcatore, portare il cursore su di esso, premere il pulsante sinistro del mouse e trascinare il marcatore in una nuova posizione. E' impossibile arricciare più di metà immagine.





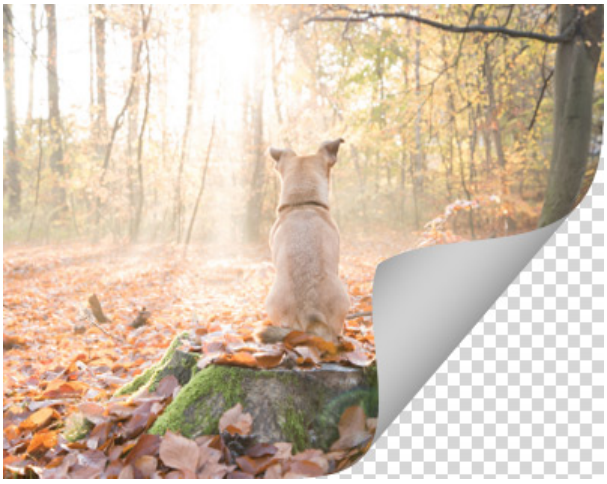


Verticalmente

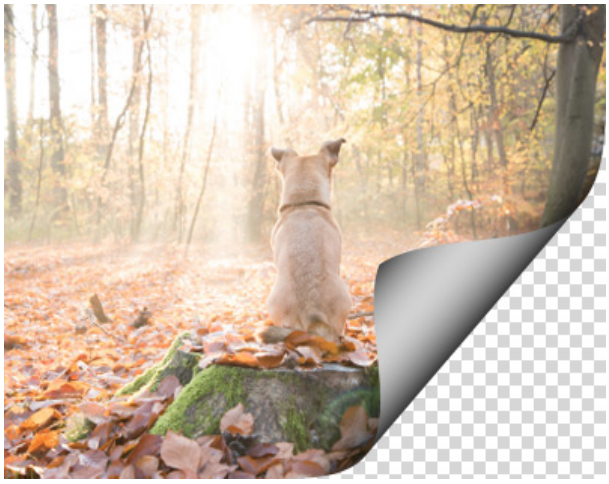


Orizzontalmente

Sfumatura (0-100). Il Questo parametro aggiunge volume al ricciolo regolando il contrasto dei mezzi-toni.



Sfumatura = 25



Sfumatura = 75

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

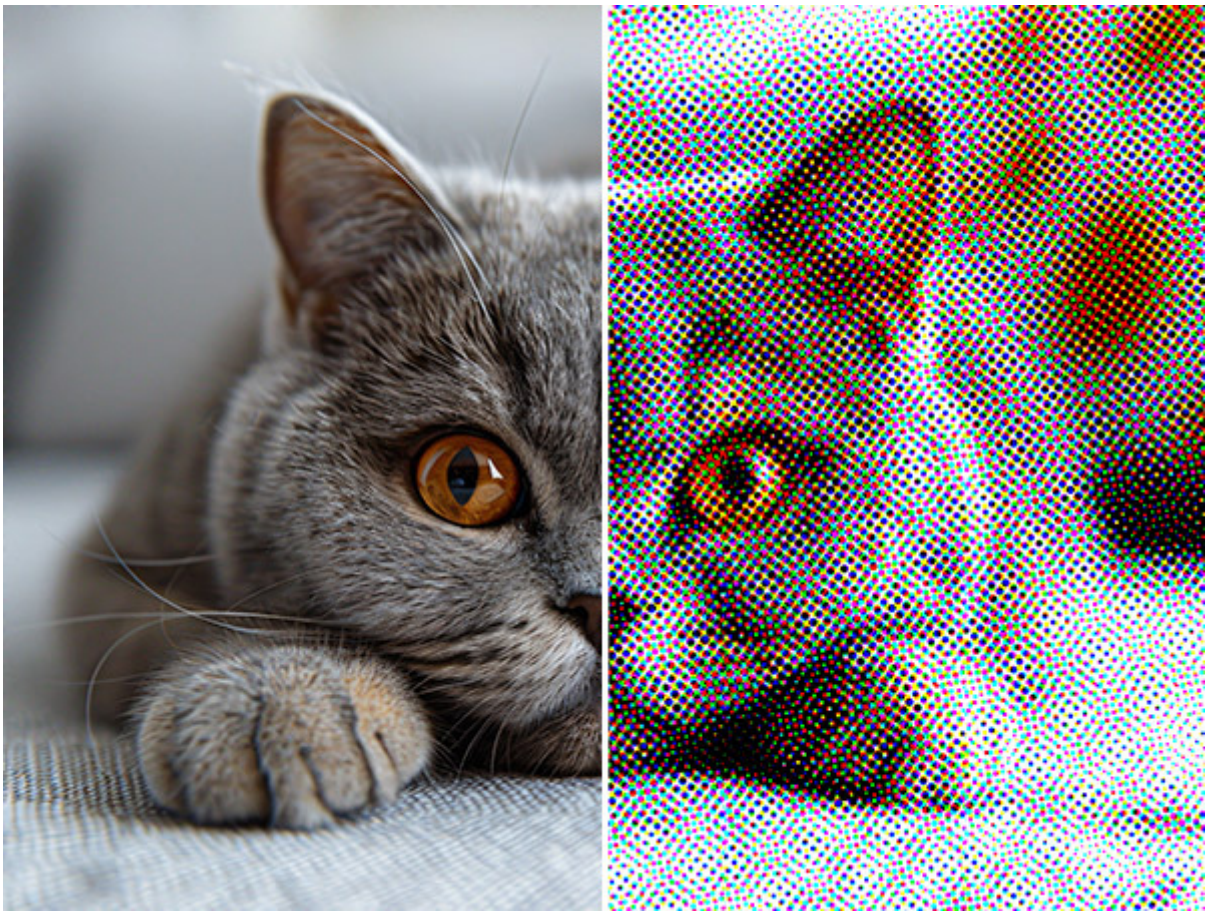
Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

EFFETTO PIXEL

I filtri nel gruppo **Effetto pixel** (**Colore mezzetinte**, **Cristallizza**, **Mosaico**) uniscono i pixel vicini sull'immagine in celle monocromatiche. Consideriamo ciascuno di loro in dettaglio:

Colore mezzetinte. Questo effetto crea l'immagine da punti di ciano, magenta, giallo e nero. Mescolando i punti di questi quattro colori è possibile ottenere nuovi colori nell'immagine.



Colore mezzetinte

Raggio (4-127). Il parametro imposta la dimensione dei punti e la distanza tra di essi.

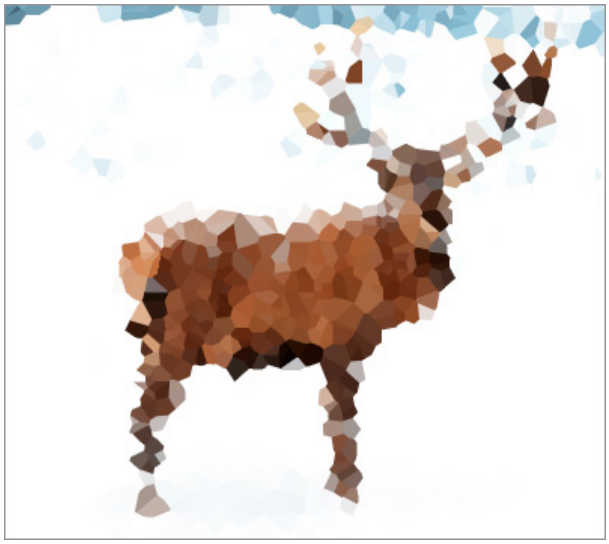
Canale (-360..360). I parametri definiscono l'angolo di inclinazione dei punti di ciascun colore.

Cristallizza. L'effetto raggruppa i pixel vicini in vari poligoni. Il colore di ciascun poligono si ottiene calcolando la media dei colori dei pixel raggruppati.

Dimensione (5-300). Questo parametro determina la dimensione dei poligoni. Maggiore è il valore più grandi sono i poligoni.



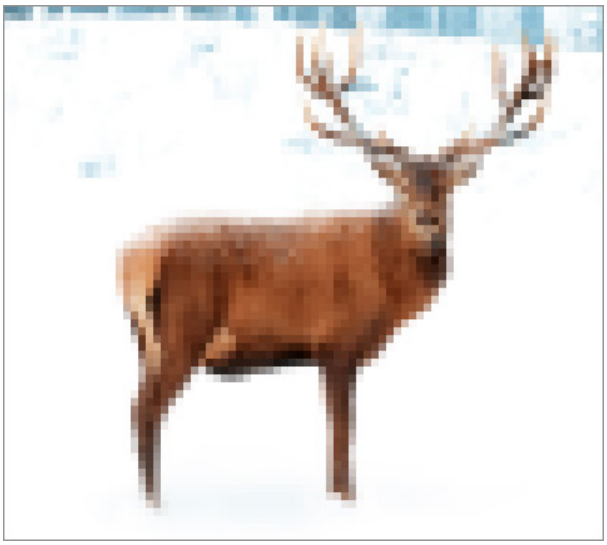
Piccoli poligoni



Grandi poligoni

Mosaico. L'effetto raggruppa i pixel vicini in blocchi quadrati. Il colore di ciascun blocco si ottiene calcolando la media dei colori dei pixel raggruppati.

Dimensione (2-300). Il parametro imposta la lunghezza laterale dei blocchi quadrati nei pixel originali.



Piccoli blocchi



Grandi blocchi

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

OMBRE E LUCI

L'effetto **Ombra e luci** consente di rivelare i dettagli nelle aree chiare e scure e ridurre il contrasto sulle immagini.



Effetto Ombre e luci

Il pannello dell'effetto contiene due sezioni di parametri.

La sezione **Ombre** schiarisce le aree scure dell'immagine.

Forza (0-100). Il parametro determina l'intensità dell'illuminazione delle aree scure.



Forza = 25



Forza = 75

Gamma (0-100). Il parametro determina l'intervallo di toni che vengono modificati. Valori più piccoli limitano le regolazioni delle aree più scure. Valori più grandi aumentano la gamma di toni da regolare.



Gamma = 10



Gamma = 100

Raggio (0-100). Il parametro imposta la dimensione dell'area attorno al pixel in cui verrà determinata la sua appartenenza all'area scura o chiara.



Raggio = 10



Raggio = 50

La sezione **Luci** consente di scurire le aree chiare.

Forza (0-100). Il parametro controlla la quantità di oscuramento delle aree chiare.



Forza = 25



Forza = 75

Gamma (0-100). Il parametro determina l'intervallo di toni che vengono modificati. Valori più piccoli limitano le regolazioni alle alte luci. Valori più grandi aumentano la gamma di toni che vengono regolati.



Gamma = 10



Gamma = 100

Raggio (0-100). Il parametro imposta la dimensione dell'area attorno al pixel in cui verrà determinata la sua appartenenza all'area scura o chiara.



Raggio = 10



Raggio = 50

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

NITIDEZZA

Utilizzando il menu **Nitidezza** è possibile aumentare la nitidezza e migliorare il dettaglio dell'immagine. Include gli effetti **Nitidezza** e **Maschera di contrasto**.

Il filtro **Nitidezza** migliora la nitidezza dell'immagine aumentando il contrasto di ogni pixel.

Forza (0,0-30,0). Il parametro determina la quantità di miglioramento del contrasto. Quando si aumenta il parametro i pixel chiari diventano più chiari, mentre quelli scuri diventano più scuri.



Effetto Nitidezza

L'effetto **Maschera di contrasto** migliora la nitidezza dei bordi aumentando il contrasto. L'immagine viene confrontata con la sua copia sfocata e se un pixel dell'immagine è in contrasto con il corrispondente pixel della copia il contrasto viene aumentato; in caso contrario il pixel non subisce modifiche. Allo stesso modo vengono analizzati tutti i pixel dell'immagine.

Raggio (0,1-250,0). Il parametro indica il numero di pixel attorno al pixel da correggere (ovvero le dimensioni dell'area nitidezza).

Contrasto (1-500). Il parametro controlla la quantità di nitidezza.

Soglia (0-255). Questo parametro determina le dimensioni dell'area nitidezza. A valori inferiori il parametro Contrasto influisce anche sui singoli pixel. A valori più alti tale parametro influenza solo sulla nitidezza dei contorni distinti.



Effetto Maschera di contrasto

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

STILIZZAZIONE

Gli effetti nel menu **Stilizzazione** consentono di imitare diversi stili nelle immagini.

Diffondi
Effetto rilievo
Trova bordi
Solarizza
Traccia contorno

Diffondi. L'effetto mescola i pixel adiacenti in base alla modalità selezionata:

Normale - sposta i pixel in modo casuale (senza tenere conto dei valori di colore);
Scurisci - sostituisce i pixel chiari con pixel scuri.
Schiarisci - sostituisce i pixel scuri con pixel chiari.

Effetti casuali - un'altra opzione di distribuzione dei pixel.



Effetto Diffondi

Effetto rilievo. Simula l'effetto di estrusione o stampaggio. L'immagine è riempita di grigio, con i bordi accentuati dai colori originali.

Angolo (-180..180). L'angolo di incidenza della luce.
Altezza (1-100). La profondità del rilievo.
Contrasto (1-500). Migliora il contrasto dei bordi.
Tipo di bordo. Nell'elenco a discesa selezionare il metodo per riempire le aree esterne all'effetto:

Specchio - Riempie con frammenti specchiati.
Avvolgi - Riempie con frammenti che si trovano al di fuori dell'immagine.
Ripeti - Riempie i bordi con pixel.



Effetto rilievo

Trova bordi. L'effetto trasforma l'immagine evidenziandone i bordi con le linee più scure sullo sfondo bianco.



Trova bordi

Solarizza. L'effetto combina un'immagine negativa e una positiva simulando la solarizzazione fotografica. Le aree chiare saranno invertite (diventeranno negative), mentre le aree scure rimarranno invariate.



Effetto Solarizza

Traccia contorno. L'effetto individua le transizioni tra aree di uguale luminosità e le evidenzia con una linea sottile in ciascun canale di colore.

Livello (0-255). Livello di tonalità per il rendering dei bordi.

Bordo. Nell'elenco a discesa selezionare le aree da delineare:

Inferiore - delinea le aree in cui i valori del colore dei pixel sono inferiori al livello specificato,
Superiore - delinea le aree in cui i valori del colore dei pixel sono superiori al livello specificato.



Effetto Traccia contorno

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

RIEMPIMENTO TEXTURE

L'effetto **Riempimento texture** consente di riempire un livello o una selezione con un motivo selezionato.



Riempimento texture

Parametri di riempimento:

Metodo riempimento. Selezionare il metodo di sovrapposizione della texture dall'elenco a discesa:

- Ripetizione
- Riflesso
- Casuale
- Allineamento

Metodo di fusione. Scegliere il metodo di fusione della texture con il livello elaborato. Il programma fornisce 27 metodi di fusione. Ulteriori informazioni.

Opacità (1-100). Trasparenza della texture in relazione ai colori di sfondo. Più basso è il valore, più carta i colori di riempimento e più forte è l'interazione con i colori di sfondo.

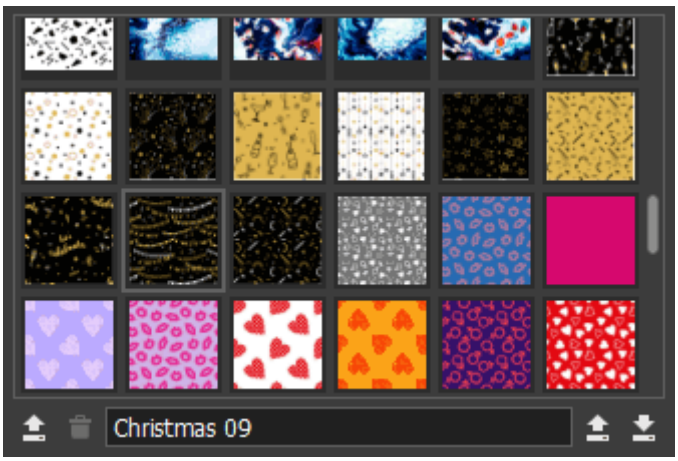
Scala (10-400). Dimensione del motivo della texture.

Spostamento orizzontale (0-100). Scostamento riempimento orizzontale.

Spostamento verticale (0-100). Scostamento riempimento verticale.

Angolo (-180..180). Angolo di rotazione della texture.

La **Libreria texture** contiene tutte le texture disponibili.



Libreria texture

Sotto l'elenco delle texture ci sono i seguenti elementi (per texture personalizzate):

Nuova texture . Carica un'immagine da utilizzarla come una texture.

Elimina texture . Rimuove la texture utente selezionata dalla libreria.

Nome della texture. Fare clic sul campo per renderlo modificabile, immettere un nuovo nome per la texture e premere `Invio` per applicarlo.

Importa Libreria . Carica una libreria di texture dal disco (un file .brush_textures).

Esporta Libreria . Salva una libreria di texture in un file .brush_textures.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

DUE CHIAVI

L'effetto **Due chiavi** permette di trasformare un'immagine (cambiare tonalità di colore, sostituire i colori, regolare il contrasto e la luminosità, ecc...) utilizzando due chiavi di colore.



Effetto Due chiavi

L'effetto ha i seguenti controlli rappresentati da due caselle di colore:



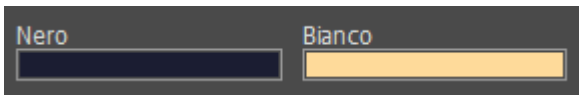
Chiavi colori originali

Nella casella di colore **Nero** selezionare il colore che viene utilizzato come la chiave nera. Nella casella di colore **Bianco** selezionare il colore che serve come la chiave bianca. Per impostazione predefinita vengono scelti i colori corrispondenti e l'immagine è allo stato originale.

Come definire gli altri colori chiave:

- Fare clic sulla casella di colore (il cursore si trasformerà in un contagocce), selezionare quello necessario dall'immagine e fare clic con il tasto sinistro del mouse. La casella cambierà il colore con quello selezionato.

- Fare doppio clic sulla casella di colore per aprire la finestra di dialogo **Seleziona colore**.



Nuove chiavi di colore

Nota: Il colore del punto nero non può essere più chiaro del colore del punto bianco e viceversa.

Di conseguenza, tutti i colori che sono più scuri rispetto alla chiave nera andranno verso il nero, tutti i colori che sono più chiari della chiave bianca andranno verso il bianco.

Inoltre, è possibile impostare un solo colore chiave (chiave nera o chiave bianca). Se si definisce solo la chiave nera, i colori scuri andranno verso il nero, mentre i colori chiari non cambieranno.

Si prega di considerare, che se il colore della chiave nera è più chiaro del colore nero, l'immagine sarà più scura e viceversa, se il colore della chiave bianca è più scuro del colore bianco, l'immagine risulterà più chiara.

Nota: Se non si desidera cambiare la tonalità di colore dell'immagine, utilizzare il colore grigio come colore chiave (in questo caso il grigio contiene tutti i componenti di colore (verde, rosso e blu) in misura uguale).



Effetto Due chiavi

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'area visibile nella Finestra immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare modifiche.

PLUGIN INCORPORATI

Alcuni popolari plugin AKVIS sono disponibili nell'editor di immagini AliveColors (**Effetti → Plugin incorporati**). Questi filtri espandono significativamente le funzionalità già impressionanti dell'editor.

Inoltre, è possibile aggiungere i plugin AKVIS o gli strumenti di terze parti nell'editor d'immagini come plugin esterni. Questo metodo è disponibile anche nella versione **Free** di AliveColors.

PLUGIN ESTERNI

AliveColors è un potente strumento per elaborare le foto.

È possibile estendere la funzionalità dell'editor aggiungendo plugin esterni di terze parti (tranne la versione Linux).

Procedere come segue per aggiungere i plugin all'editor **AliveColors** su Windows and Mac:

- Aprire la finestra Preferenze facendo clic su nell'angolo in alto a destra della finestra del programma oppure con il comando **File → Preferenze...**
- Nella scheda **Filtri e plugin**, nel campo **Cartella dei plugin** esplorare la cartella con i plugin (il file **.8bf** su Windows, il file plugin su Mac). Per aggiungere una nuova cartella, fare clic su e selezionare quella desiderata.

  Infatti, è possibile utilizzare qualsiasi cartella contenente i file plugin:

  - Una cartella creata appositamente per questo scopo, ad esempio, "Miei plugin".
    Copiare tutti i file dei plugin in questa cartella per renderli visualizzati nell'elenco degli effetti.
  - Una cartella nativa dei plugin desiderati.
    Ad esempio, su Windows i plugin AKVIS sono installati in: C:\Programmi\AKVIS.
  - Una cartella dei plugin di un altro editor grafico. Questa opzione potrebbe essere necessaria se si utilizzano diversi editor d'immagini sulla stessa macchina.
    Ad esempio, per installare i plugin di Photoshop CC ad AliveColors, scegliere la cartella:

    Windows: C:\Programmi\Common Files\Adobe\Plug-Ins\CC;
    Mac: Macintosh HD/Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC.

  È possibile scegliere alcune diverse cartelle, tutte saranno attive. Tutti i percorsi selezionati sono visibili nell'elenco a discesa. Per rimuovere la cartella, selezionarla nell'elenco e fare clic su .

  Fare clic su **OK**.

- Riavviare AliveColors e lanciare i plugin dal menu **Effetti**.

Elenco dei plugin **AKVIS** compatibili con AliveColors per Windows e Mac (alcune funzionalità sono disponibili in AliveColors):

AKVIS AirBrush — Aerografia: Moderna tecnica di pittura (è disponibile il plugin incorporato AirBrush).

AKVIS Artifact Remover AI — Ottimizzazione delle immagini compresse JPEG (inoltre, è disponibile come il filtro basato sull'intelligenza artificiale in AliveColors: **AI -> Rimozione artefatti JPEG**).

AKVIS ArtSuite — Effetti artistici e cornici per foto.

AKVIS ArtWork — Collezione versatile di tecniche pittoriche.

AKVIS Chameleon — Fusione fotografica: composizioni e collage.

AKVIS Charcoal — Disegni a carboncino e gessetto.

AKVIS Coloriage AI — Aggiungere colore a foto in bianco e nero (inoltre, è disponibile come il filtro basato sull'intelligenza artificiale in AliveColors: **AI -> Colorazione immagine**).

AKVIS Decorator — Applicare nuove texture e ricolorare.

AKVIS Draw — Effetto disegno a matita fatto a mano.

AKVIS Enhancer — Recupero dei dettagli di una foto (è disponibile il plugin incorporato Enhancer).

AKVIS Explosion — Favolosi effetti di esplosione e disgregazione.

AKVIS HDRFactory — Immagini HDR: Più luminoso della realtà! (è disponibile il plugin incorporato HDRFactory).

AKVIS Inspire AI — Stilizzazione artistica delle immagini

AKVIS LightShop — Effetti di luci e stelle (è disponibile il plugin incorporato LightShop).

AKVIS MakeUp — Migliorare e ritoccare ritratti (è disponibile il plugin incorporato MakeUp).

AKVIS NatureArt — Fenomeni della natura per foto digitali (è disponibile il plugin incorporato NatureArt).

AKVIS Neon — Dipinti luminescenti dalle foto (è disponibile il plugin incorporato Neon).

AKVIS Noise Buster AI — Riduzione rumore digitale (l'algoritmo tradizionale è accessibile nel plugin incorporato Noise Buster; il filtro basato sull'intelligenza artificiale è disponibile in **AI -> Rimozione del rumore**).

AKVIS OilPaint — Effetto pittura ad olio.

AKVIS Pastel — Pittura a pastello da una foto.

AKVIS Points — Effetto puntinismo per le foto (è disponibile il plugin incorporato Points).

AKVIS Refocus AI — Effetti di nitidezza e sfocatura (una delle opzioni è disponibile in **AI -> Rimozione sfocatura**).

AKVIS Retoucher — Restauro fotografico.

AKVIS Sketch — Trasformare foto in disegni a matita.

AKVIS SmartMask AI — Strumento efficace di selezione (è disponibile il plugin incorporato SmartMask).

AKVIS Watercolor — Dipinti ad acquerello dalle foto.

Elenco degli altri plugin di terze parti compatibili con AliveColors:

i plugin **Corel ParticleShop** (per Windows e Mac)

i plugin **Auto FX Software** (per Windows e Mac)

i plugin **Topaz Labs** (solo per Windows)

i plugin **Nik Collection** (solo per Windows)

i plugin **Exposure Software** (ex **Alien Skin Software**): Exposure, Snap Art, Eye Candy (solo per Windows)

i plugin **Imagenomic** (solo per Windows)

Per ottenere le informazioni sulla versione e lo stato della licenza di un plugin chiamare il comando di menu **Aiuto -> Informazioni sui plugin**.

PLUGIN INCORPORATI

Nel menu **Effetti** sono incorporati alcuni dei potenti e famosi plugin AKVIS: **Effetti → Plugin incorporati**. Questi filtri espandono significativamente le funzionalità già strabilianti dell'editor di immagini AliveColors.

Nel periodo di prova tutte le funzionalità sono completamente disponibili per collaudare.

Aerografia (effetto pittura ad aerografo nelle modalità Monocromatico e Colori originali)

Ottimizzazione fotografica (modalità Migliorare i dettagli, Correzione toni e Elaborazione prestampa)

Fabbrica HDR (Creazione di immagine HDR, Rimozione degli effetti fantasma, Correzione locale)

LightShop (effetti di luci e stelle, il Pennello scintille)

Attenuazione della pelle (attenuazione della pelle con la maschera, gli strumenti di ritocco)

Effetti della natura (effetti: Pioggia, Acqua, Nuvole, Arcobaleno, Fulmini, Gelo e Aurora boreale)

Neon (effetti linee luminose)

Rimozione rumore (algoritmo tradizionale per riduzione del rumore digitale)
Il filtro basato sull'intelligenza artificiale è disponibile nel menu: **AI → Rimozione rumore**.

Puntinismo (effetto puntinismo)

Rimozione sfondo (Pennello magico, Chiave cromatica, Perfeziona bordi)

Inoltre, è possibile aggiungere i plugin AKVIS o gli strumenti di terze parti nell'editor d'immagini **AliveColors** come plugin esterni.

AEROGRAFIA

Il plugin incorporato **Aerografia** (AirBrush) trasforma una foto in un disegno nella tecnica artistica dell'aerografia.

L'**Aerografia** è una tecnica pittorica, considerata non convenzionale perchè differisce dalle arti classiche, basata sull'uso di uno strumento speciale chiamato aerografo o pistola a spruzzo, un attrezzo destinato a nebulizzare il colore liquido su qualsiasi superficie. Dal momento che è una pratica creativa tipicamente personalizzabile, consente all'artista d'applicare sottili colpi di luce, aggiungere piccoli dettagli e realizzare sfumature impeccabili. Il risultato è impressionante e di grande impatto, raggiungendo spesso la qualità fotografica ed un incredibile realismo.

L'effetto aerografo è completamente regolabile con i parametri.

Nel plugin incorporato **Aerografia** sono disponibili due modi di colore:

Colori originali. Creazione di un'immagine fotorealistica mantenendo la gamma dei colori originale.



Disegno a colori originali

Monocromatico. Creazione di un disegno monocromatico con tutte le tonalità di un unico colore.



Disegno monocromatico

Il plugin è fornito con una collezione di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente l'effetto all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Prova il software **AKVIS AirBrush** (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere ulteriori opzioni di conversione di una foto in un disegno ad aerografo. Il software funziona in tre modi: **Colori originali**, **Monocromatico** e **Multicolore**.

OTTIMIZZAZIONE FOTOGRAFICA

Il plugin incorporato **Ottimizzazione fotografica** (Enhancer) è progettato per migliorare i dettagli dell'immagine e portare alla luce le aree scure, aumentare la nitidezza dei bordi e ottimizzare il contrasto. In AliveColors il plugin è disponibile come tre effetti nel gruppo **Ottimizzazione fotografica** (tre modalità di miglioramento dell'immagine): **Migliorare i dettagli**, **Correzione toni** ed **Elaborazione prestampa**.

I seguenti effetti sono disponibili nel menu **Ottimizzazione fotografica**:

Migliorare i dettagli. Permette il recupero dei dettagli nelle aree chiare e scure dell'immagine. Ulteriori informazioni sulle impostazioni dell'effetto qui.



Migliorare i dettagli

Correzione toni. Perfeziona i toni dell'immagine con la correzione dei colori selezionati. Ulteriori informazioni sulle impostazioni dell'effetto qui.



Correzione toni

Elaborazione prestampa. Aumenta la nitidezza dei bordi ed il contrasto dell'intera immagine prima prima di stampare o pubblicare. Ulteriori informazioni sulle impostazioni dell'effetto qui.



Elaborazione prestampa

Gli effetti **Ottimizzazione fotografica** sono dotati di una serie di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente le modifiche all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Inoltre, è possibile provare il software **AKVIS Enhancer** (disponibile come applicazione standalone e come plugin).

FABBRICA HDR

Il plugin incorporato **Fabbrica HDR** (HDRFactory) è progettato per creare fotografie HDR - immagini con elevata gamma dinamica.

Fabbrica HDR crea foto HDR mediante la combinazione di più immagini dello stesso soggetto scattate con valori d'esposizione differenti. Inoltre, è possibile applicare l'effetto HDR a una singola foto.

La funzione HDR consente di superare i limiti della gamma dinamica dell'attuale tecnologia delle fotocamere e rende la scena molto più vivida, luminosa e colorata - e più vicina a ciò che l'occhio può vedere.

Il plugin incorporato **Fabbrica HDR** offre le seguenti funzionalità:

Creazione di immagine HDR. La modalità consente di produrre un'immagine con elevata gamma dinamica. Ulteriori informazioni sulle opzioni sulle pagine: Creare immagini HDR, Regolazioni, Effetti.



Immagine HDR

Correzione locale. La modalità consente di eseguire l'ulteriore elaborazione delle aree desiderate. Ulteriori informazioni sui parametri della Correzione locale qui.



Correzione locale

Rimozione degli effetti fantasma. La modalità consente di rimuovere i cosiddetti effetti "fantasma" che a volte appaiono durante la creazione di un'immagine HDR. Ulteriori informazioni su questa funzione qui.



Rimozione degli effetti fantasma

Il plugin è fornito con un set di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente le modifiche all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Prova il software **AKVIS HDRFactory** (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere ulteriori opzioni di creazione d’immagini HDR e correzione di fotografie.

EFFETTI DI LUCI

Il plugin incorporato **Effetti di luci** (LightShop) consente di aggiungere effetti di luci e stelle sulle immagini.

Il plugin include diversi elementi luminosi per creare sorprendenti effetti di luci. È possibile spostare o modificare qualsiasi elemento, così come l'intero effetto, e regolare la modalità di fusione e l'area dell'effetto.

Le seguenti funzionalità sono disponibili nel plugin incorporato:

Effetti di luce. Creazione di complessi effetti di luce costituiti da diversi elementi semplici. Ulteriori informazioni su come creare effetti di luce.



Effetto di luce

Pennello scintille . Lo strumento aggiunge piccoli elementi di luce: stelle multicolori, anelli, cuori, fiori, ecc. Ulteriori informazioni sul pennello.



Pennello scintille

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

Prova il software **AKVIS LightShop** (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere ulteriori opzioni di creazione di effetti di luci e stelle.

ATTENUAZIONE DELLA PELLE

Il plugin incorporato **Attenuazione della pelle** (MakeUp) consente di migliorare e ritoccare ritratti.

Il plugin ritocca i piccoli difetti e uniforma automaticamente il tono della pelle, rendendola luminosa, fresca, pulita e liscia. L'esclusivo algoritmo di ritocco garantisce risultati professionali migliorando e ringiovanendo la pelle senza modificare altre aree della foto (occhi, capelli, sfondo).

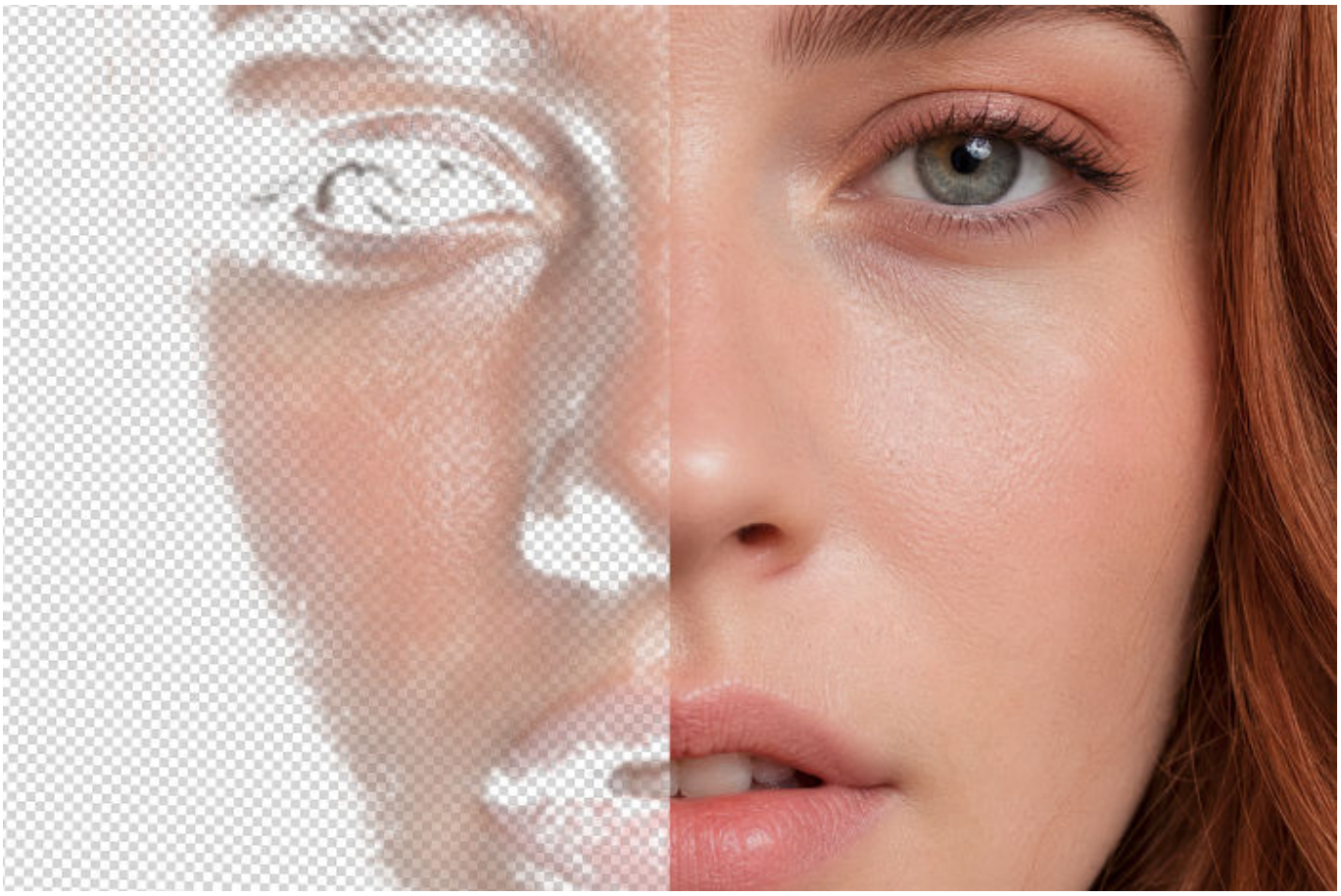


Ritocco del ritratto

Le seguenti funzionalità sono disponibili nel plugin incorporato **Attenuazione della pelle**:

Attenuazione della pelle. Il plugin riconosce automaticamente l'area del viso e crea una maschera su cui viene applicato il ritocco. È possibile modificare la maschera con questi gli strumenti: ,  e .

Regolare l'effetto attenuazione della pelle con i parametri di Attenuazione della pelle.



Maschera tonalità

Strumenti di ritocco , , , , . Gli strumenti consentono di rimuovere manualmente piccoli difetti. Utilizzarli per dare il tocco finale e correggere il risultato dell'attenuazione della pelle. Ulteriori informazioni sugli strumenti.



Strumenti di ritocco

Il plugin è fornito con un set di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente le modifiche all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Prova il software **AKVIS MakeUp** (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere ulteriori funzioni di ritocco dei ritratti.

EFFETTI DELLA NATURA

Il plugin incorporato **Effetti della natura** (NatureArt) offre una collezione di effetti unici che imitano la bellezza dei fenomeni naturali. Il plugin incorporato consente di applicare i seguenti effetti: **Pioggia**, **Nuvole**, **Arcobaleno**, **Acqua**, **Fulmini**, **Gelo** e **Aurora boreale**.

Pioggia. L'effetto aggiunge gocce di pioggia all'immagine: principalmente i diversi tipi di pioggia (da pioggerellina a diluvio), ma modificando alcuni parametri anche la neve. Ulteriori informazioni sui parametri dell'effetto qui.



Pioggia

Acqua. L'effetto aggiunge una massa d'acqua ad un'immagine. Regolando luci e riflessi è possibile ottenere l'immagine finale in condizioni veramente naturali, come se il paesaggio reale fosse proprio così. Ulteriori informazioni sui parametri dell'effetto qui.



Acqua

Nuvole. L'effetto aggiunge nuvole, nebbia o fumo ad un'immagine. Ulteriori informazioni sui parametri dell'effetto qui.



Nebbia

Arcobaleno. Usando questo effetto è possibile aggiungere un arcobaleno ad un'immagine. Ulteriori informazioni sui parametri dell'effetto qui.



Arcobaleno

Fulmini. L'effetto aggiunge ad un'immagine fulmini di qualsiasi numero e dimensione. Ulteriori informazioni sui parametri dell'effetto qui.



Fulmini

Gelo. L'effetto consente di arricchire un'immagine con un ricamo di cristalli di ghiaccio. Ulteriori informazioni sui parametri dell'effetto qui.



Gelo

Aurora boreale. L'effetto consente di abbellire il cielo notturno con l'unico fenomeno naturale - magnifiche luci nordiche. Ulteriori informazioni sui parametri dell'effetto qui.



Aurora boreale

Il plugin è fornito con una collezione di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente le modifiche all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Prova il software AKVIS NatureArt (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere più effetti sulla natura, tra cui: Sole, Fuoco, Ghiaccio, Cielo notturno e Neve).

NEON

Il plugin incorporato **Neon** consente di applicare effetti luminosi alle foto. Il plugin trasforma una foto in un disegno al neon che sembra realizzato con inchiostri luminescenti.

Nel plugin incorporato **Neon** sono disponibili le seguenti funzionalità:

Effetti di linee luminose. Conversione di una foto in un disegno creato da linee luminescenti.

Regolare i parametri dell'effetto neon.



Disegno al neon

Effetti aggiuntivi:

Colorazione. Questa opzione consente di aggiungere una tonalità di colore all'immagine.



Colorazione blu

Deformazione. L'effetto consente di aggiungere alcune distorsioni a un oggetto.



Effetto Deformazione

Il plugin è fornito con una collezione di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente le modifiche all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Prova il software AKVIS Neon (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere ulteriori funzioni, tra cui: le impostazioni di **Rafforzamento**, l'effetto **Tratteggio**, i parametri di **Regolazione** e le opzioni di **Decorazione**.

RIMOZIONE RUMORE

Il plugin incorporato **Rimozione rumore** (Noise Buster) consente di ridurre il rumore fotografico. Il rumore digitale è quel problema visivo che appare su immagini digitali provenienti da macchine fotografiche.

Il plugin riduce il rumore di luminanza e cromatico su immagini digitali senza rovinare gli altri aspetti della foto.

Nel menu **Effetti -> Plugin incorporati** trovare un tradizionale algoritmo di riduzione del rumore. Il filtro basato sull'intelligenza artificiale è disponibile qui: **AI -> Rimozione del rumore**.

Trovare la descrizione dei parametri di riduzione del rumore qui.

Le seguenti funzionalità sono disponibili nel plugin incorporato **Rimozione rumore**:

Riduzione del rumore digitale (algoritmo tradizionale). Rimozione del rumore di luminanza e cromatico.



Riduzione del rumore digitale

Rimuovi moiré. Questa opzione permette di eliminare l'effetto moiré e i mezzitoni dalle immagini, ciò è particolarmente utile per correggere documenti e giornali digitalizzati con la scansione.



Rimuovi moiré

Il plugin è fornito con una collezione di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente le modifiche all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Prova il software **AKVIS Noise Buster AI** (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere ulteriori opzioni di riduzione del rumore digitale.

PUNTINISMO

Il plugin incorporato **Puntinismo** (Points) consente di trasformare le foto in dipinti con la tecnica del puntinismo.

Il **puntinismo** è una tecnica pittorica caratterizzata dall'applicazione di pennellate separate tra loro, aventi la forma di punti o chiazze. È nato dal movimento impressionismo ed è stato utilizzato da molti famosi artisti: Claude Monet, Paul Signac e George Seurat. La tonalità complessiva è scomposta in singoli colori che vengono visualizzati sulla tela come tratti di vernice dai colori puri, disseminati secondo il disegno. La miscelazione ottica di questi punti dà la percezione visiva dell'intera pittura.

Regolare i parametri dell'effetto puntinismo.



Effetto puntinismo

Il plugin è fornito con una collezione di preset pronti all'uso che consentono di applicare istantaneamente le modifiche all'immagine, con un clic del mouse. Si possono adoperare i preset in dotazione e modificarli a piacimento o salvare le proprie impostazioni preferite come preset utente per usarle successivamente.

Prova il software **AKVIS Points** (disponibile come applicazione standalone e come plugin) per ottenere ulteriori funzioni, tra cui: le impostazioni aggiuntive dell'effetto puntinismo e le opzioni di **Decorazione**.

RIMOZIONE SFONDO

Il plugin incorporato **Rimozione sfondo** (SmartMask) consente di selezionare gli oggetti e rimuovere gli sfondi.

Il plugin rende talmente semplice anche una selezione complicata da richiedere molto meno tempo, consentendoti così di dedicare più tempo alla creatività.

È possibile creare diversi tipi di selezione, con i bordi morbidi e nitidi. Il software seleziona con un solo clic anche capelli, pelliccia, rami di un albero, vetro o un velo trasparente!

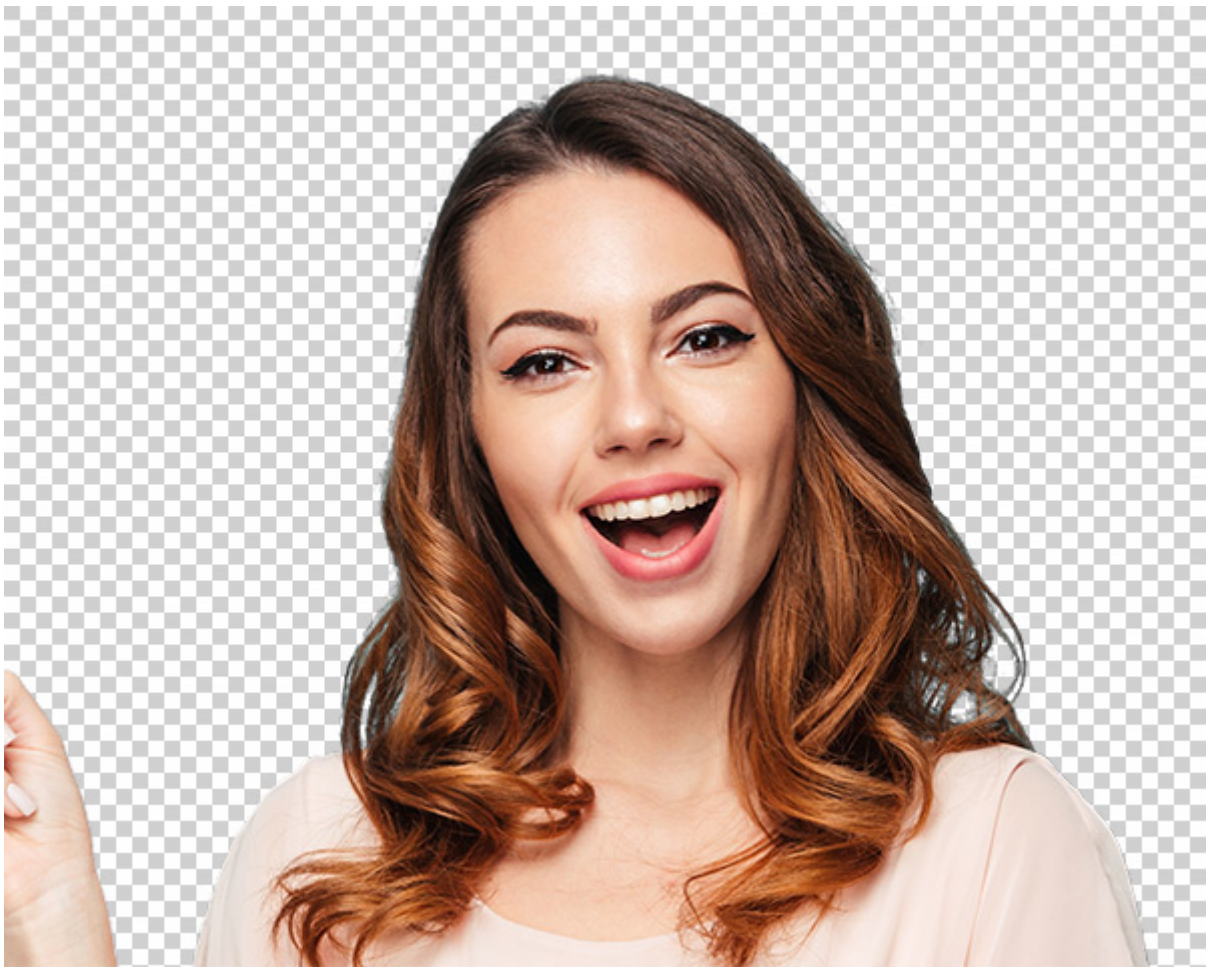
Le seguenti modalità sono disponibili nel plugin incorporato **Rimozione sfondo**:

Pennello magico . Lo strumento consente di selezionare oggetti complessi (capelli o pelliccia). Funziona con i set di colori: conserva alcuni colori e ne cancella altri. Riempire entrambi gli elenchi e disegnare con il pennello lungo i bordi dell'oggetto e sullo sfondo. Ulteriori informazioni sullo strumento.



Pennello magico

Chiave cromatica. La modalità permette di rimuovere in modo rapido e con precisione lo sfondo monocromatico (di solito verde o blu). Ulteriori informazioni sui parametri della Chiave cromatica.



Chiave cromatica

Perfeziona bordi. La modalità consente di modificare i bordi delle selezioni o degli oggetti ritagliati. Ulteriori informazioni sulla funzione Perfeziona bordi.



Perfeziona bordi

Inoltre, è possibile provare **AKVIS SmartMask AI** (disponibile come applicazione standalone e come plugin).

FILTRI AI

L'editor di immagini **AliveColors** contiene filtri AI basati su reti neurali per l'elaborazione delle immagini rapida e di alta qualità. Alcuni filtri non sono disponibili nella versione gratuita.

Filtri basati sull'intelligenza artificiale:

- **Generazione locale immagini** (sul computer)
- **Generazione cloud immagini** (tramite gateway)
  - **Guida per scrivere prompt efficaci**
- **Colorazione immagine**
- **Ingrandimento immagine**
- **Rimozione artefatti JPEG**
- **Rimozione sfocatura**
- **Rimozione rumore**

Consulta i requisiti di sistema.

GENERAZIONE LOCALE IMMAGINI

Generazione locale immagini è un modulo di rete neurale progettato per creare immagini a partire da una descrizione testuale (prompt). Può generare un'immagine completamente nuova o modificarne una esistente. Tutti i modelli e i file vengono memorizzati localmente sul tuo computer, quindi non è necessaria una connessione a Internet. Poiché tutto viene eseguito sul tuo hardware, non devi pagare per ogni immagine che generi.



Generazione di immagini basata sull'intelligenza artificiale con diversi modelli LoRA

Selezionare nel menu: **AI → Generazione locale immagini**. Viene visualizzata una finestra di dialogo con le impostazioni. I parametri e i relativi valori possono variare a seconda del modello.

La versione attuale supporta questi modelli: **Z-Image-Turbo**, **Z-Image-Turbo-CyberRealistic-v7**, **ERNIE-Image-Turbo**, **RealVisXL-v5-Lightning**, **DreamShaperXL-Lightning**.

Nella parte inferiore della finestra di dialogo si trova il pannello **Risultati** che contiene le miniature delle immagini generate. Facendo doppio clic su una miniatura, il risultato verrà aggiunto al pannello. Non scomparirà al successivo avvio della generazione.

Prompt:

> **Prompt**. Inserire una descrizione testuale dettagliata dell'immagine da generare. È possibile scrivere i prompt in qualsiasi lingua. Tuttavia, per descrizioni complesse e dettagliate, l'inglese offre maggiore precisione e coerenza con il risultato della richiesta.



Prompt = "Uccello di legno"



Prompt = "Uccello di vetro"

Prompt negativo. Aggiungere descrizioni di elementi/oggetti che non devono essere inclusi nell'immagine generata. Il modello **Z-Image-Turbo** non utilizza un prompt negativo.

> **Nota:** Leggere raccomandazioni per scrivere un prompt.
>
> AKVIS e il suo software, AliveColors, non si assumono alcuna responsabilità per le immagini generate utilizzando modelli di intelligenza artificiale di terze parti. Gli utenti sono responsabili della consultazione e del rispetto dei termini di utilizzo, delle condizioni di licenza e delle politiche sui contenuti dei rispettivi fornitori di modelli di intelligenza artificiale. Ulteriori informazioni.

Maschera. L'immagine verrà generata solo nell'area selezionata.



Immagine originale



Mask



Generazione di immagini con maschera

Mostra maschera. La casella di controllo abilita/disabilita la visibilità della maschera, mentre il menu a tendina consente di modificarne il tipo di visualizzazione.

Usa maschera. Questa opzione consente di generare la maschera all'interno dell'area selezionata. Quando è selezionata la generazione avviene sull'intera immagine.

Sfocatura maschera (-100..100%). Aumentando il parametro, la maschera si espande e i bordi vengono sfocati, garantendo una transizione graduale (con valori positivi la sfocatura va verso l'esterno, con valori negativi va verso l'interno).

Area di lavoro. Selezionare la regione da cui vengono prelevati i dati dell'immagine sorgente per la generazione:

Auto. Una delle opzioni seguenti viene selezionata automaticamente.

Livello. Tutti i contenuti del livello raster selezionato.

Opacità. Il contenuto opaco del livello raster attivo.

Selezione. L'area selezionata del livello raster attivo.

Aumento area generazione (0-100%). Aumenta la rientranza dal bordo dell'area selezionata (in percentuale rispetto alla dimensione originale della selezione).

Impostazioni di generazione . Il modello Z-Image Turbo viene utilizzato per la generazione.

Modello. Selezionare un modello per la generazione dell'immagine.

Z-Image-Turbo. Un modello universale. Veloce. Risultati di alta qualità. Supporta la generazione di testo. Non supporta i suggerimenti negativi.
Z-Image-Turbo-CyberRealistic-v7. Si concentra sul fotorealismo. Veloce. Risultati di alta qualità. Supporta la generazione di testo. Più orientato al mercato europeo. Non supporta i suggerimenti negativi. Maggior rischio di artefatti.
ERNIE-Image-Turbo. Un modello universale. Veloce. Risultati di alta qualità. Generazione del testo migliorata. Più in stile asiatico. Non supporta i suggerimenti negativi. Più esigente.
RealVisXL-v5-Lightning. Si concentra sul fotorealismo. Molto veloce. Meno impegnativo. Qualità del risultato nella media. Supporta i suggerimenti negativi. Non supporta la generazione di testo o illustrazioni.
DreamShaperXL-Lightning. Si concentra su illustrazione e arte. Veloce. Meno impegnativo. Qualità del risultato nella media. Supporta i suggerimenti negativi. Non supporta la generazione di testo.

Dimensione (512-2048). La dimensione del lato più lungo dell'immagine generata. Il rapporto d'aspetto corrisponde a quello del documento su cui è stato applicato il filtro.

Forza (0.00-1.00). L'impatto del contenuto dell'immagine originale sul risultato generato. Se il valore è 1, l'immagine originale viene completamente ignorata.
Per creare un'immagine da zero impostare **Forza = 1**. Per incorporare (sostituire) in modo naturale la parte dell'immagine, impostare il valore su **0.8**.



Immagine originale
(Scoiattolo)



Forza = 0.6
Prompt = "Bambola lavorata a maglia"

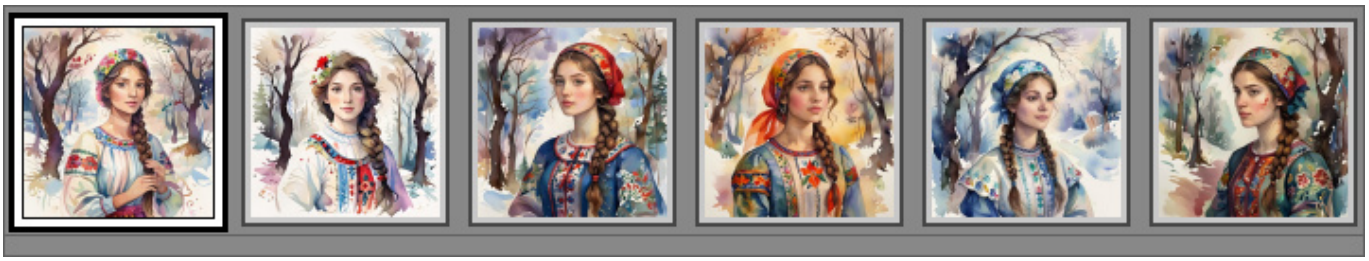


Forza = 1.0
Prompt = "Knitted Doll"

Limita Forza. Se la casella di controllo è selezionata i valori di **Forza** con risultati di generazione simili verranno ignorati.

> **Nota:** È attiva solo quando la casella di controllo **Passi** (sotto) è selezionata. Maggiore è il valore di **Passi**, minore sarà l'incremento di **Forza**.

Risultati (1-8). Il numero di risultati che verranno generati in un singolo calcolo.



Risultati = 6

Passi. Il numero di passaggi di generazione. Maggiore è il numero di passaggi, maggiori saranno i dettagli e più lungo sarà il tempo di generazione dell'immagine.



Passi = 5 Passi = 25

Effetti casuali (0-999999). Il numero iniziale per la generazione dell'immagine. Se la casella di controllo è selezionata è possibile impostare un numero specifico; se è disabilitata viene selezionato un numero casuale ogni volta.

Precisione. Più basso è il valore, più la rete neurale deduce l'immagine. Maggiore è il valore, più accuratamente cerca di seguire la descrizione testuale.

> Prompt: "Ragazza con abito leggero, occhiali da sole tra i capelli, orecchini vistosi, con una tazza di caffè in un bar estivo all'aperto, foto professionale ad alta definizione, illuminazione volumetrica, messa a fuoco morbida, 8K"



Precision = 1.0 Precision = 2.0

Sampler. Nell'elenco a discesa selezionare l'algoritmo principale di generazione dell'immagine.



Diverse opzioni di Sampler

Pianificatore. Nell'elenco a discesa selezionare l'algoritmo ausiliario di generazione del perfezionamento.



Diverse opzioni di Pianificatore

È possibile salvare le impostazioni di generazione e i prompt come **Preset**. Fare clic su  per aprire un elenco di tutti i preset disponibili o per salvare le proprie impostazioni.

Modello LoRA (LoRA - Low-Rank Adaption). Moduli aggiuntivi compatti e veloci, addestrati sulla rete neurale principale. Permettono di aggiungere stili, caratteri o oggetti specifici senza dover riaddestrare l'intero modello.

Selezionare le caselle di controllo per attivare i modelli LoRA che verranno applicati al risultato della generazione.



Disegno a matita



Pittura ad acquerello

Influenza LoRa (0,1-2,0). L'influenza del modello sul risultato della generazione.

Opzioni server (facoltativo). Possibilità di delegare il processo di generazione dell'immagine a un altro computer (più potente).

> **Nota:** Il trasferimento della generazione su un altro computer è possibile solo con una licenza **Business**.
>
> **Nome**. Il nome che desideri assegnare al server.
>
> **Indirizzo**. Indirizzo IP o nome di dominio del computer.
>
> **Porta**. Porta di accesso.

Fare clic sul pulsante **Avvia** per iniziare a generare un'immagine dalla descrizione testuale.

Fare clic sul pulsante **Annulla** per interrompere il processo di generazione.

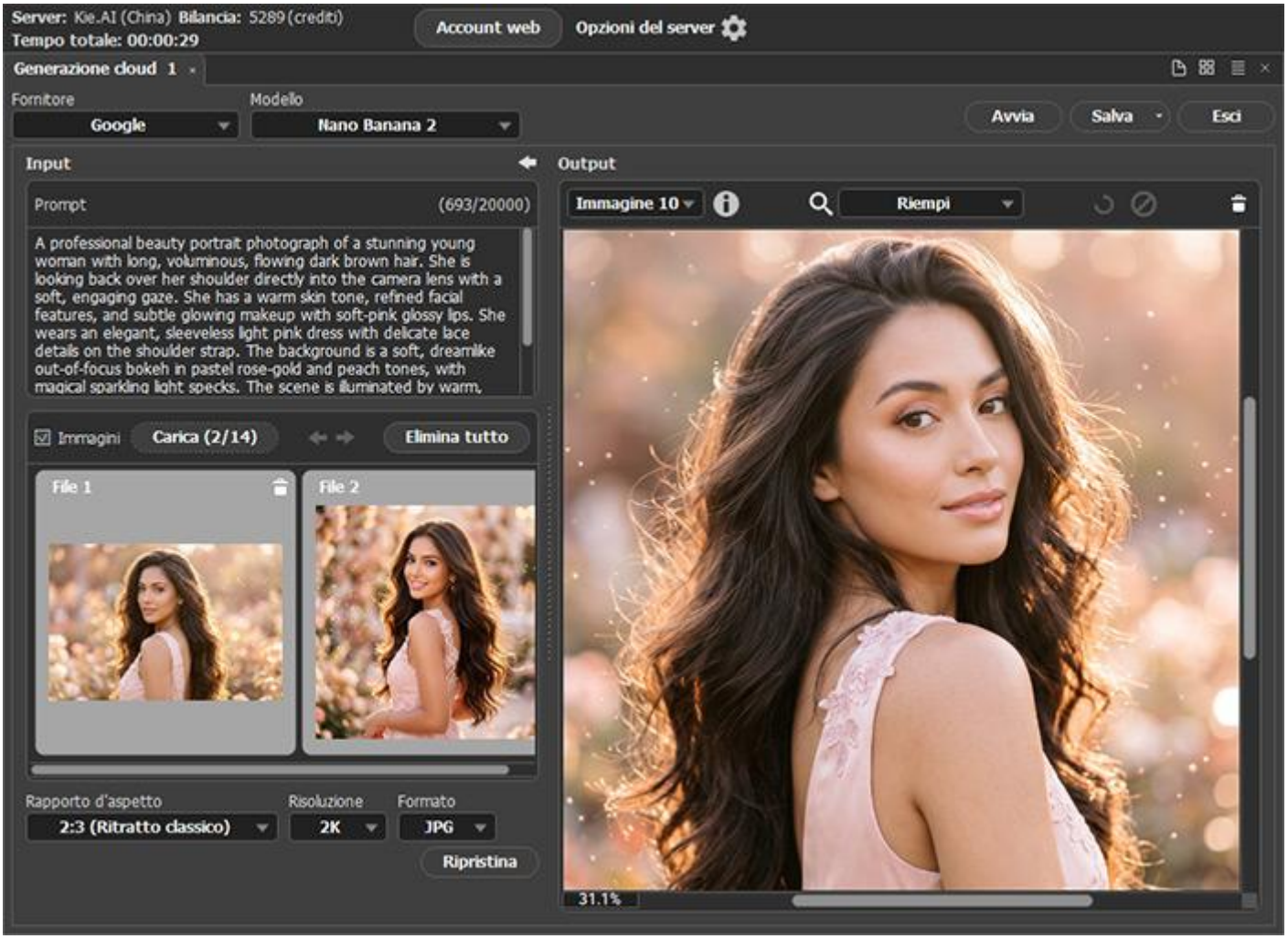
Farei clic sul pulsante **Salva** per aprire il risultato selezionato nella finestra dell'editor di immagini. Se sono presenti più risultati bloccati, verranno aperti in un unico documento come livelli separati. Selezionare **Salva come nuovo** per aprire i risultati in un nuovo documento; se la casella di controllo è deselezionata, verranno aperti nel documento originale.

Fare clic sul pulsante **Esci** per chiudere la finestra di dialogo Generazione immagine senza accettare le modifiche.

GENERAZIONE CLOUD IMMAGINI

Generazione cloud immagini consente di creare immagini a partire da una descrizione testuale (prompt) utilizzando potenti modelli di intelligenza artificiale ospitati su una piattaforma cloud di terze parti. Può generare immagini completamente nuove o modificare quelle esistenti. È necessaria una connessione a Internet.

Questa funzionalità consente agli utenti sprovvisti di computer ad alte prestazioni di accedere a modelli avanzati di generazione di immagini basati sull'intelligenza artificiale e di creare immagini di alta qualità senza la necessità di hardware locale potente.



Generazione cloud immagini

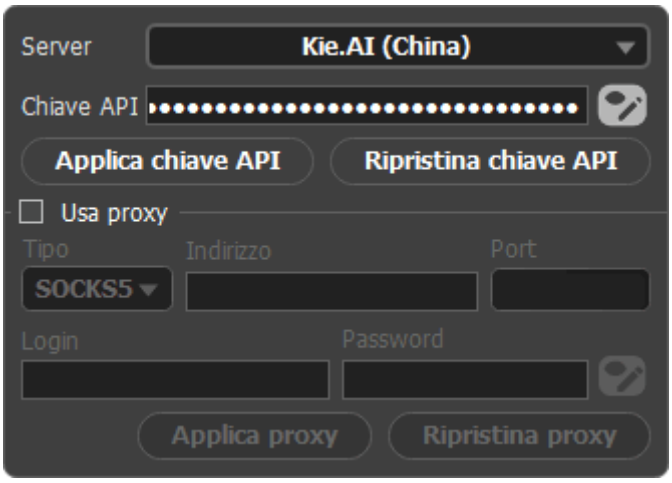
> **Attenzione!** AKVIS non accetta pagamenti, non fornisce i servizi elencati e non detiene i dati personali. Offre esclusivamente la possibilità di connettersi a risorse di terze parti e di indirizzare a queste ultime.

Selezionare nel menu **AI → Generazione cloud immagini**.

Per ottenere una **Chiave API** creare un account o accedere **kie.ai**.

1. Nel programma fare clic su **Account web** per aprire il sito web oppure visitarlo direttamente.
2. Sul sito web fare clic su **Get Started** (Inizia) nell'angolo in alto a destra.
3. Nella finestra **Login / Register Kie** (Accedi / Registrati Kie) creare un nuovo account o accedere a un account esistente. Se necessario, aggiungere fondi al saldo del tuo account.
4. Copiare la **API Key** (Chiave API) dall'account.
5. Tornare al programma, aprire la finestra **Opzioni server** e incollare la **Chiave API** nel campo appropriato.

Opzioni server. Configurare la connessione al servizio di generazione di immagini KIE.AI fornendo la chiave API e le impostazioni del server richieste.



Opzioni server

Server. Scegliere un server dall'elenco.

Chiave API. ID utente.

Fare clic su **Applica chiave API** per salvare l'identificativo inserito. Fare clic su **Reimposta chiave API** per ripristinare l'ultima chiave salvata.

Usa proxy. Per utilizzare un proxy selezionare la casella di controllo e configurare i relativi parametri.

Fare clic su **Applica proxy** per salvare le impostazioni del proxy inserite. Fare clic su **Ripristina proxy** per ripristinare i valori salvati in precedenza.

Input. La parte sinistra della finestra contiene i dati di input (che possono variare a seconda del modello). Il pulsante comprime questa metà della finestra, il pulsante la espande.

Provider. Filtrare i modelli per scopo o produttore.

Modello. Selezionare il modello di generazione dall'elenco a discesa.

Prompt. Inserire una descrizione testuale dettagliata dell'immagine da generare. È possibile inserire il testo in qualsiasi lingua, ma per descrizioni complesse e dettagliate è consigliabile utilizzare l'inglese per una maggiore precisione.

Prompt negativo. Aggiungere descrizioni degli elementi/oggetti che non devono essere presenti nell'immagine generata.

Nota: Leggere raccomandazioni per scrivere un prompt.

AKVIS e il suo software, AliveColors, non si assumono alcuna responsabilità per le immagini generate utilizzando modelli di intelligenza artificiale di terze parti. Gli utenti sono responsabili della consultazione e del rispetto dei termini di utilizzo, delle condizioni di licenza e delle politiche sui contenuti dei rispettivi fornitori di modelli di intelligenza artificiale. Ulteriori informazioni.

Immagini. Se necessario, è possibile aggiungere le immagini che verranno utilizzate durante la generazione facendo clic sul pulsante **Carica**.

Rapporto d'aspetto. Selezionare le proporzioni dell'immagine generata.

Risoluzione. Le dimensioni dell'immagine generata.

Formato. Il formato dell'immagine generata (JPEG, PNG).

Forza. L'impatto del contenuto dell'immagine originale sul risultato della generazione.

Velocità rendering.Velocità di generazione dell'immagine.

Stile. Il tipo di stile per la generazione dell'immagine.

Risultati. Numero di risultati che verranno generati in un singolo calcolo.

Passi. Numero di passaggi di generazione.

Effetti casuali (0-999999). Il numero iniziale per la generazione dell'immagine. Quando la casella di controllo è selezionata è possibile impostare un numero specifico; quando è disabilitata viene selezionato un numero casuale ogni volta.

Espandi prompt. Il server utilizzerà un algoritmo speciale per migliorare la descrizione del testo.

Contenuti NSFW i 18+. Selezionare la casella di controllo per escludere le opzioni di generazione indesiderate (contenuti per adulti).

Facendo clic sul pulsante **Avvia** la richiesta viene inviata al server esterno in cui viene generata l'immagine, e il risultato verrà poi trasferito al programma.

Con un clic sul pulsante **Annulla** il processo di generazione verrà interrotto.

Output. Le immagini generate vengono visualizzate sul lato destro.

Selezionare il risultato dall'elenco a discesa (Risultato 1, Risultato 2, ecc.).

Fare clic su per mostrare le informazioni relative all'immagine generata selezionata (dimensioni, modello, tempo e costo di generazione, prompt).

Fare clic su per scaricare nuovamente nel programma il risultato generato dal sito web.

Fare clic su per annullare il caricamento dell'immagine generata dal sito web nel programma.

Fare clic su per eliminare il risultato generato.



Modello: Nano Banana 2. Prompt:
"Una foto professionale di una splendida giovane donna con lunghi, voluminosi e fluenti capelli castano scuro. Guarda indietro oltre la spalla, direttamente nell'obiettivo, con uno sguardo dolce e ammaliante. Ha un incarnato caldo, lineamenti delicati e un trucco leggero e radioso con labbra lucide color rosa tenue. Indossa un elegante abito senza maniche rosa chiaro con un delicato pizzo sulle spalline. Lo sfondo è un bokeh morbido e sognante, sfocato, nei toni pastello dell'oro rosa e del pesca, con magiche particelle di luce scintillanti. La scena è illuminata da una calda retroilluminazione diffusa, che mette in risalto splendidamente le punte dei suoi capelli. Un'estetica puramente da alta moda."

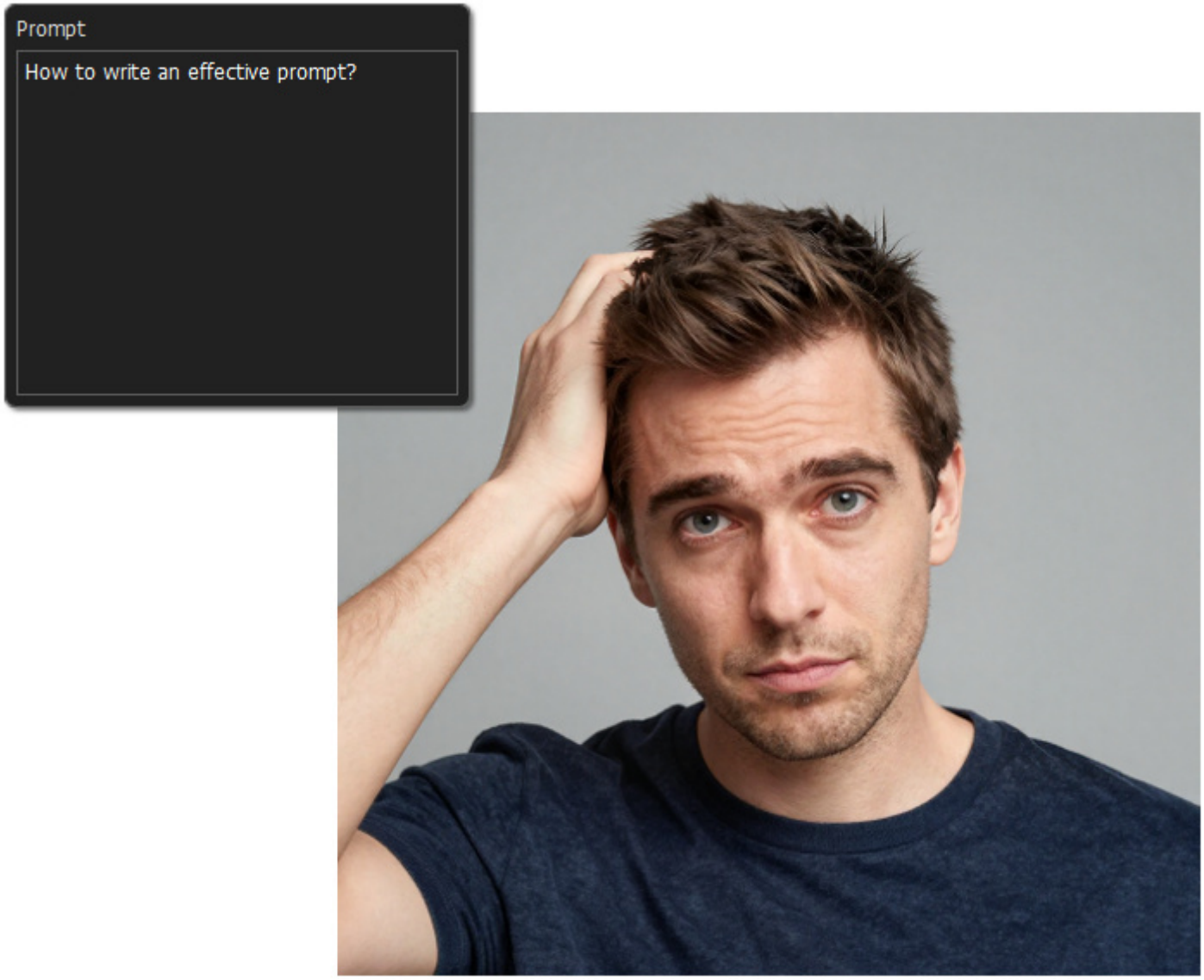
Facendo clic sul pulsante **Salva** è possibile aprire il risultato corrente o tutte le immagini generate in un nuovo file come livelli separati.

Fare clic su **Esci** per chiudere le opzioni di generazione.

GUIDA PER SCRIVERE PROMPT EFFICACI

Generazione immagini è un modulo basato su reti neurali progettato per creare immagini a partire da una descrizione testuale.

Il parametro principale necessario per la generazione di immagini è il **Prompt**. È una richiesta testuale, un'istruzione o un'attività che l'utente invia alla rete neurale.



Come scrivere prompt

Bastano una o due semplici parole per generare un'immagine. In questo caso, l'immagine viene generata e il risultato potrebbe anche essere soddisfacente, ma la rete neurale completerà automaticamente tutti i dettagli.

Ad esempio, se si digita "gatto" viene generata l'immagine di un gatto, ma di che tipo sarà? Bianco o rosso? In casa o in giardino? Sarà una fotografia o un'illustrazione?

Pertanto, per creare un'immagine dettagliata è meglio attenersi a una certa struttura e utilizzare descrizioni precise e dettagliate.

Un prompt efficace in genere è composto dai seguenti elementi:

- tipo/stile dell'immagine
- soggetto
- aspetto
- posa o azione
- ambiente
- illuminazione
- dettagli tecnici

Tipo/stile dell'immagine. Specifica esattamente cosa desideri ottenere come risultato della generazione: una fotografia, un'illustrazione, un dipinto a olio, un disegno, un fumetto, in stile anime, cyberpunk, ecc.



Foto



Disegno

Oggetto/soggetto. Scegli il personaggio principale che sarà al centro della composizione, ad esempio un cane, un cantante, un medico, un'auto, un castello, un fiume, ecc. Inoltre, se necessario, indica il genere del soggetto: uomo o donna, ragazza o ragazzo (dottoressa, ragazza videogiocatrice).



Musicista



Dottoressa

Aspetto. Ecco come apparirà l'oggetto precedentemente specificato. Ad esempio, per una persona, è possibile specificare abbigliamento, colore dei capelli, tipo di viso, emozioni, età, cosa tiene in mano, ecc. Più dettagliata è la descrizione, più accuratamente la rete neurale tenterà di riprodurre l'oggetto selezionato.

> **Nota:** Le reti neurali hanno difficoltà a comprendere descrizioni astratte e vaghe; è preferibile utilizzare dettagli visivi specifici.



Ragazza bruna con vestito

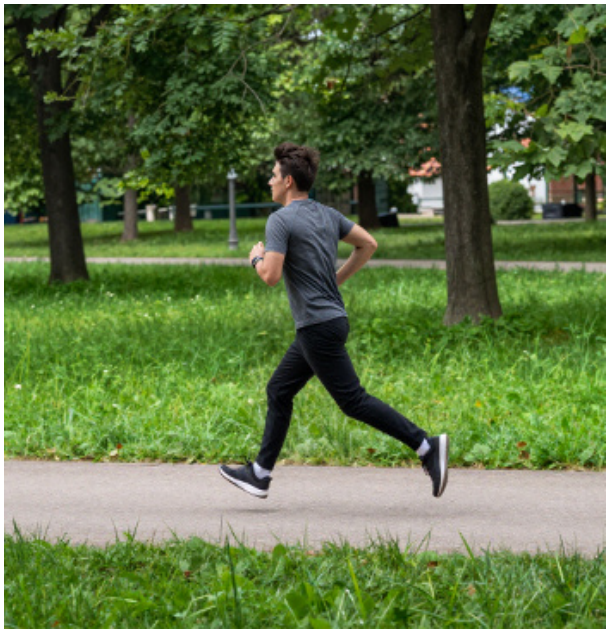


Ragazza bruna con vestito rosso e occhiali da sole

Posizione o azione. Descrivi cosa sta facendo il soggetto, ad esempio, seduto, correndo, ballando. Anche in questo caso, è opportuno evitare concetti astratti come pensare, sognare o riflettere, poiché la rete neurale non sarà in grado di rappresentarli in modo univoco.



Uomo che cammina nel parco

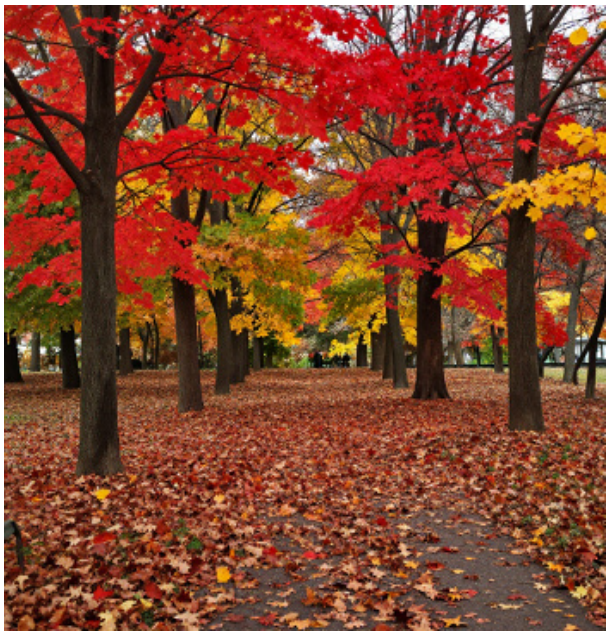


Uomo che corre nel parco

Ambiente. Descrivi la posizione dell'oggetto e gli oggetti circostanti. È preferibile descrivere l'ambiente in modo più dettagliato, ad esempio non solo "foresta", ma "una foresta autunnale di latifoglie, luminosa", per creare un'immagine più accurata e vivida.



Parco



Parco autunnale
con foglie rosse e gialle tutt'intorno

Illuminazione. La luce definisce l'atmosfera. Specifica il tipo di illuminazione (artificiale, naturale), il colore (rosso, blu), la direzione (dall'alto, dal basso), ecc. Ad esempio, illuminazione cinematografica, luce soffusa del tramonto, luce lunare fredda, ecc.



Luce gialla entra da una porta



Luce blu entra da una porta

Dettagli tecnici. Alla fine, è possibile specificare alcuni parametri della fotocamera, la sua posizione, le condizioni e il tipo di ripresa e gli strumenti utilizzati per creare l'immagine.



Corgi. Foto scattata con obiettivo fisheye



Corgi. Foto con effetto bokeh

In conclusione, uniamo tutto ciò che abbiamo imparato in un unico grande spunto e vediamo cosa succede.

Prompt: "Fotografia realistica di una giovane studentessa sullo sfondo di un vecchio edificio con colonne, lunghi capelli biondi, una posa classica con una leggera rotazione del corpo a sinistra e lo sguardo rivolto direttamente verso la macchina fotografica, una camicia bianca come la neve con una trama dettagliata del tessuto e un fiocco rosso sul collo, una figura slanciata, occhi castani socchiusi, lentiggini luminose sul viso, labbra dischiuse, una soleggiata giornata estiva, profondità di campo cinematografica f/1.4, obiettivo vintage da 85 mm con grana della pellicola"



Risultato

Life hack

Linguaggio di prompt. La rete neurale comprende diverse lingue, ma è stata addestrata in inglese e cinese, quindi puoi provare a scrivere il messaggio in queste lingue per ottenere un risultato più accurato.

Sinonimi. Utilizza i sinonimi per migliorare un determinato stato d'animo, ad esempio oscuro, cupo, inquietante, spaventoso, per creare l'atmosfera di un film horror.

Descrizioni precise. Utilizza descrizioni brevi e chiare, riducendo al minimo i concetti astratti che la rete neurale non è in grado di interpretare in modo univoco.

Negazioni. Cerca di evitare di usare parole come "non", "senza", "eccetto", ecc. – è meglio sostituire queste espressioni con sinonimi appropriati. Ad esempio, invece di "senza capelli", scrivi "calvo".

Limita il numero di oggetti. Non lasciarti prendere la mano. Più oggetti ci sono, maggiore è la probabilità che la rete neurale peggiori la qualità di ciascuno di essi.

Punteggiatura. Le virgole aggiuntive possono essere interpretate dalla rete neurale come un aumento del numero di oggetti, anche se si tratta di aggettivi che si riferiscono allo stesso oggetto. Pertanto, quando si aggiungono definizioni multiple, è meglio non utilizzare virgole tra di esse.

Generazioni multiple. Se il prompt è scritto correttamente, ma il risultato della generazione non è soddisfacente, non preoccuparti. Puoi modificare l'opzione **Effetti casuali** e riprovare, oppure generare più varianti contemporaneamente (aumentando il parametro **Risultati**).

Testo. La rete neurale è in grado di aggiungere testo semplice a un'immagine. Per ottenere risultati ottimali, si consiglia di inserire il testo in lettere maiuscole.

È possibile salvare un prompt, insieme alle relative impostazioni di generazione, come preset (predefinito). Fare clic su  per aprire una finestra di dialogo contenente tutti i preset disponibili e per salvare le proprie impostazioni personalizzate.

Note: AKVIS e il suo software, AliveColors, non si assumono alcuna responsabilità per le immagini generate utilizzando modelli di intelligenza artificiale di terze parti. Gli utenti sono responsabili della consultazione e del rispetto dei termini di utilizzo, delle condizioni di licenza e delle politiche sui contenuti dei rispettivi fornitori di modelli di intelligenza artificiale. Ulteriori informazioni.

COLORAZIONE IMMAGINE

Il filtro **Colorazione immagine** utilizza una rete neurale addestrata per colorare fotografie in bianco e nero.



Colorazione immagine

Selezionare nel menu principale: **AI → Colorazione immagine**.

Regolare i parametri:

Sensibilità (0-25). Questo parametro è responsabile della colorazione. Utilizzarlo per modificare le tonalità se i colori sono troppo monotoni o se nella foto appare rumore cromatico.

Saturazione (-100..100). Questo parametro consente di modificare la luminosità dei colori.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'intera immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare le modifiche.

INGRANDIMENTO IMMAGINE

L'**Ingrandimento immagine** utilizza le moderne tecnologie di intelligenza artificiale per aumentare le foto fino all'800% migliorandone la qualità.



Ingrandimento immagine

Selezionare nel menu principale: **AI → Ingrandimento immagine**.

Regolare i parametri:

Nuovo formato. Nei campi **Larghezza** o **Altezza** impostare la nuova dimensione dell'immagine (in pixel, percentuale, mm, cm o pollici) tenendo conto della **Risoluzione**. L'ingrandimento massimo è dell'800%.

Algoritmo d'ingrandimento (in base al modello AI):

Standard. Consente di ingrandire le foto preservando dettagli, texture e migliorando il contrasto. Si consiglia di elaborare foto di alta qualità senza rumore ed artefatti da compressione.
Universale. Ingrandisce le immagini migliorando i dettagli e preservando i contorni, oltre a rimuovere il rumore. Offre una qualità migliore rispetto alla modalità Standard e risultati più naturali per le fotografie rispetto al metodo Rafforzato, ma è più lento.
Rafforzato. Consente di ingrandire le immagini fornendo la rimozione del rumore e la compressione dei difetti, enfatizzando i bordi di un'immagine. Funziona benissimo per illustrazioni, opere d'arte, immagini a bassa risoluzione da Internet, immagini con testo.

Attenuazione (0-25). Attenuazione preliminare delle irregolarità dell'immagine. Maggiori valori causano la sfocatura.

Iniziare l'elaborazione dell'immagine facendo clic sul pulsante **Avvia**.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere le impostazioni del filtro.

Fare clic su **Annulla** per chiudere le impostazioni senza apportare le modifiche.

RIMOZIONE ARTEFATTI JPEG

Il filtro **Rimozione artefatti JPEG** utilizza algoritmi di apprendimento automatico per eliminare artefatti JPEG, ridurre la pixelizzazione e ripulire i bordi.



Rimozione artefatti JPEG

Selezionare nel menu principale **AI → Rimozione artefatti JPEG**. Il pannello Impostazioni apparirà con le opzioni:

Immagine originale. Selezionare una delle modalità AI in base alla qualità della foto:

Bassa compressione - per migliorare le immagini salvate con una qualità alta o superiore alla media;
Alta compressione - per ripristinare immagini di bassa qualità;
Alta compressione con rumore - per migliorare le foto rumorose salvate con scarsa qualità;
Estrema - per recuperare le foto gravemente danneggiate, ridimensionate e salvate più volte.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'intera immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare le modifiche.

RIMOZIONE SFOCATURA

Il filtro **Rimozione sfocatura** utilizza una rete neurale addestrata per migliorare le foto imprecise a causa del movimento della fotocamera o del soggetto. Il filtro neurale elimina la sfocatura movimento e recupera le immagini sfocate.



Rimozione sfocatura

Il pannello Impostazioni apparirà quando selezioni nel menu principale: **AI → Rimozione sfocatura**.

Rimuovi artefatti (0-30). Riduzione e rimozione di artefatti e dettagli inesistenti in una foto. Valori troppo alti possono portare a risultati sfocati.

Messa a fuoco (2-9). Miglioramento della nitidezza di una foto. Usa il valore del parametro a seconda della iniziale sfocatura di movimento: più forte è la sfocatura sull'immagine, maggiore è il valore da impostare.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'intera immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare le modifiche.

RIMOZIONE RUMORE

Il filtro **Rimozione rumore** utilizza algoritmi di apprendimento automatico per rimuovere il rumore digitale preservando bordi e dettagli.



Rimozione rumore

Selezionare nel menu principale: **AI → Rimozione rumore**. Regolare i parametri nel pannello Impostazioni.

Livello di rumore. Selezionare la modalità di soppressione del rumore più adatta alla tua foto:

Rumore debole;
Rumore forte;
Compressione forte con rumore.

Ulteriore elaborazione. Dopo aver rimosso il rumore, potrebbe essere necessario aumentare la nitidezza e la definizione dei bordi.

Intensità dei bordi (0-100). Il parametro rende i bordi ed i contorni più chiari ed evidenziati.

Nitidezza (0-100). Il parametro modifica la nitidezza dell'immagine migliorando il contrasto tra i pixel.

Anteprima. Se la casella di controllo è selezionata, tutte le modifiche verranno visualizzate in una piccola area indicata dalla linea tratteggiata. Se la casella di controllo è disabilitata, le modifiche verranno applicate all'intera immagine.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare i valori predefiniti.

Fare clic su **OK** per applicare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza apportare le modifiche.

STRUMENTI DI SELEZIONE

AliveColors fornisce una vasta gamma di opzioni d'elaborazione delle immagini. Il programma include strumenti di selezione che consentono di creare selezioni per modificare aree di una foto o combinare parti di immagini diverse. Alcuni strumenti sono disponibili nella **Barra degli strumenti**, altri come comandi nel menu **Seleziona**.

 **Strumenti di selezione di base** (Selezione rettangolare, Selezione ellittica, Lazo, Lazo poligonale)

 **Strumento Bacchetta magica**

 **Strumento Selezione rapida**

 **Strumento Selezione oggetto AI** (basato sull'intelligenza artificiale)

 **Strumento Selezione con punti AI** (basato sull'intelligenza artificiale)

Seleziona soggetto AI (basato sull'intelligenza artificiale)

Gamma di colori

Perfeziona bordi

Modifica selezione

STRUMENTI DI SELEZIONE DI BASE

Gli **strumenti di selezione di base** sono progettati per creare aree di selezione nella forma di rettangoli, ellissi, vari poligoni e aree di forma irregolare.



Selezione

Strumenti di selezione di base in AliveColors:

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 traccerà 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.

Lazo magnetico consente di creare un contorno di selezione che si salda ai bordi dell'immagine quando si sposta il cursore. Quando si rilascia il tasto sinistro del mouse il contorno si congiunge.

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

Le impostazioni di base per lo strumento selezionato sono visibili nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la **Finestra immagine**. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello **Opzioni dello strumento** oppure fare clic con il tasto dx del mouse sull'immagine.

Parametri (possono essere diversi a seconda dello strumento):

Modalità selezione - operazioni logiche che determinano il risultato dell'interazione delle aree selezionate:

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. Per attivare questa modalità premere il tasto `Maiusc`.

Sottrai dalla selezione . Questa modalità rimuove da una selezione aree indesiderate. Per attivare questa modalità premere il tasto `Alt`.

Intersezione delle selezioni . Questa modalità consente di mantenere solo l'area d'intersezione delle selezioni. Per attivare questa modalità premere i tasti `Maiusc`+`Alt`.

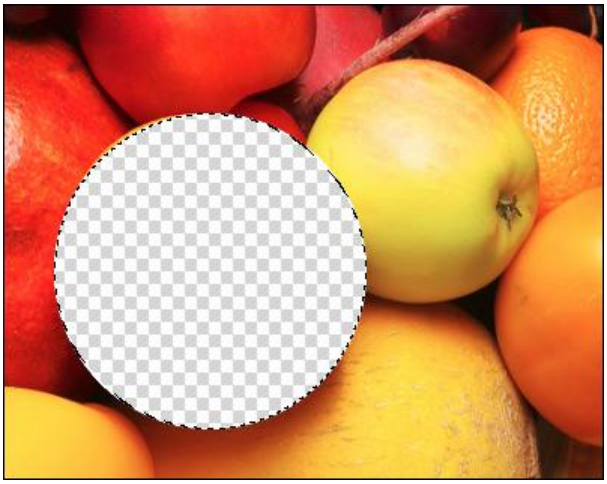


Aggiungi alla selezione



Sottrai dalla selezione

Sfumatura (0-250). Il parametro permette di sfocare i bordi della selezione.

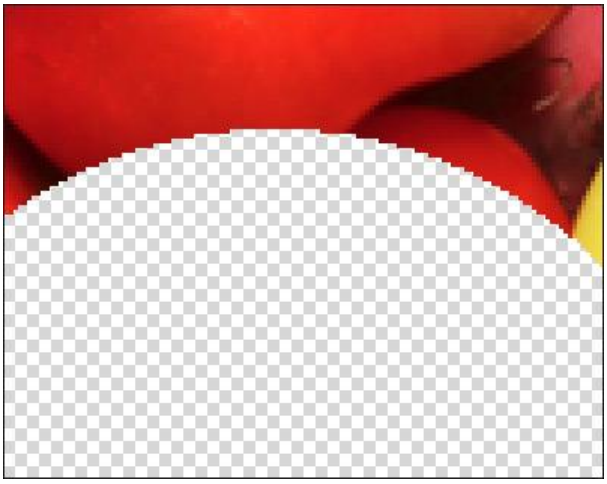


Sfumatura = 0



Sfumatura = 10

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



Casella disattivata



Casella selezionata

Larghezza (0-250). Modifica il raggio dell'area entro cui avrà luogo la ricerca dei bordi (per il **Lazo magnetico**).

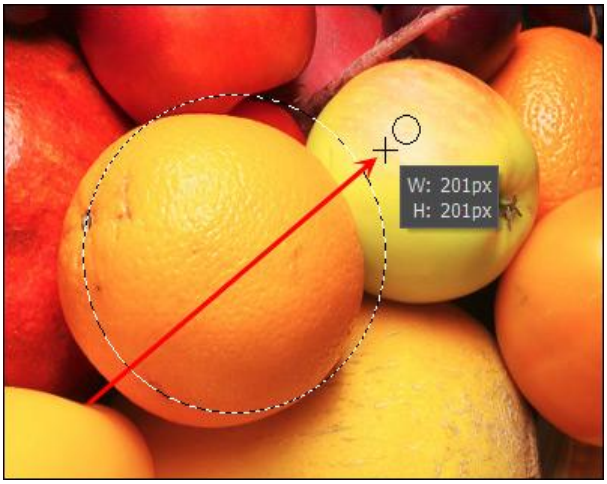


Larghezza = 25



Larghezza = 75

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.



Selezione dall'angolo



Selezione dal centro

Stile. 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.

Nell'elenco a discesa nel pannello **Opzioni dello strumento** scegliere una **Modalità di visualizzazione maschera**. Tutte le modalità di visualizzazione tranne le "formiche in marcia" consentono di modificare la selezione utilizzando i pennelli standard.



Selezione: "Formiche in marcia"



Selezione: Riempi con rosso

Fare clic sul pulsante **Predefinito** per ripristinare le impostazioni ai valori originali.

Utilizzare la funzione **Perfeziona bordi** per regolare rapidamente i bordi delle selezioni.

Inoltre, per creare e manipolare le selezioni è possibile usare i comandi standard.

Tutte le selezioni sono visualizzate nel pannello **Selezioni**.

BACCHETTA MAGICA

Lo strumento **Bacchetta magica** seleziona in modo coerente le aree con lo stesso colore con un solo clic.

I parametri per lo strumento selezionato sono visibili nel pannello **Opzioni dello strumento** oppure facendo clic sull'immagine con il tasto destro del mouse. Per specificare le impostazioni dei parametri immettere un valore nel campo o utilizzare il cursore.

Parametri dello strumento:

Modalità selezione - operazioni logiche che determinano il risultato dell'interazione delle aree selezionate:

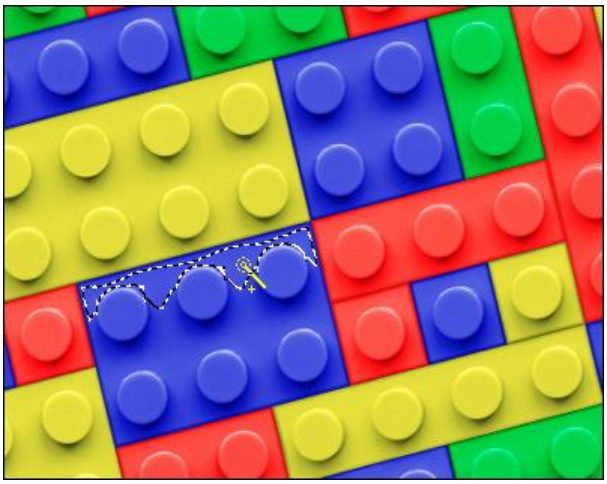
Nuova selezione . In questo modo viene creata una nuova selezione (la selezione precedente scomparirà).

Aggiungi alla selezione . Usando questo modo l'area di selezione viene ampliata con l'aggiunta dei nuovi frammenti. Per attivare questa modalità premere il tasto `Maiusc`.

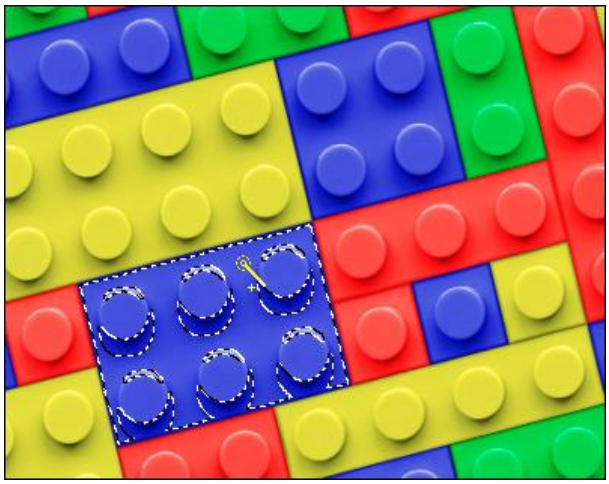
Sottrai dalla selezione . Questa modalità rimuove da una selezione aree indesiderate. Per attivare questa modalità premere il tasto `Alt`.

Intersezione delle selezioni . Questa modalità consente di mantenere solo l'area d'intersezione delle selezioni. Per attivare questa modalità premere i tasti `Maiusc`+`Alt`.

Tolleranza (0-250). Maggiore è il valore, più colori vengono inclusi nella zona selezionata.

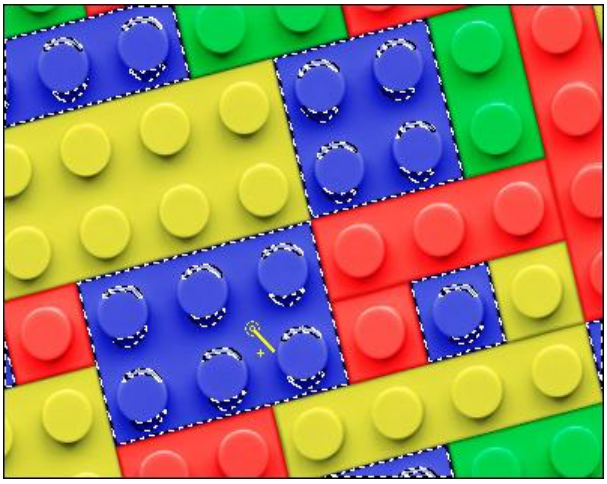


Tolleranza = 10

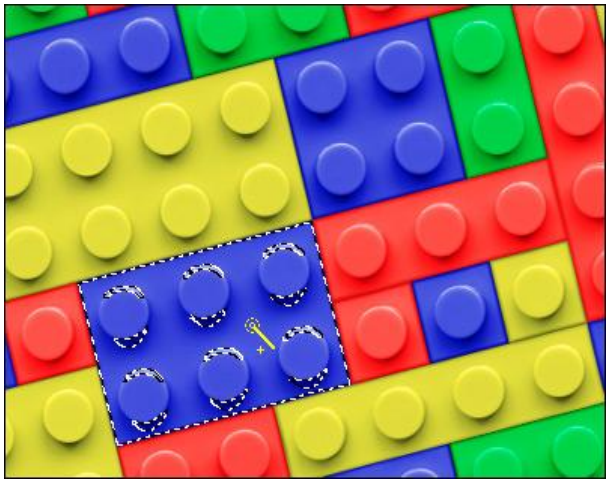


Tolleranza = 50

Se la casella **Contigui** è attivata verranno selezionati solo i pixel adiacenti che usano lo stesso colore; se è disattivata i pixel che usano lo stesso colore verranno selezionati su tutta l'immagine.

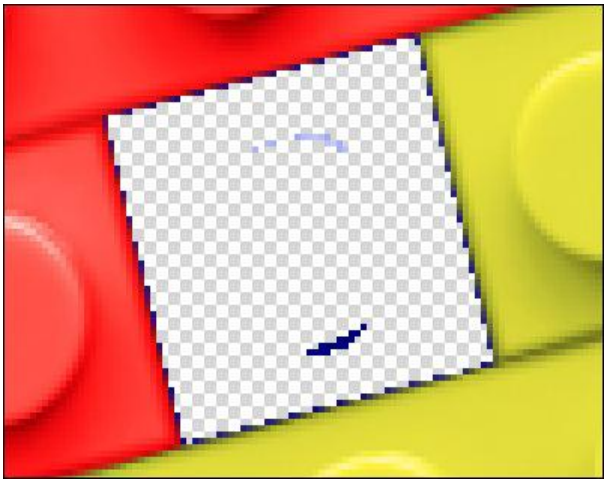


Casella disattivata

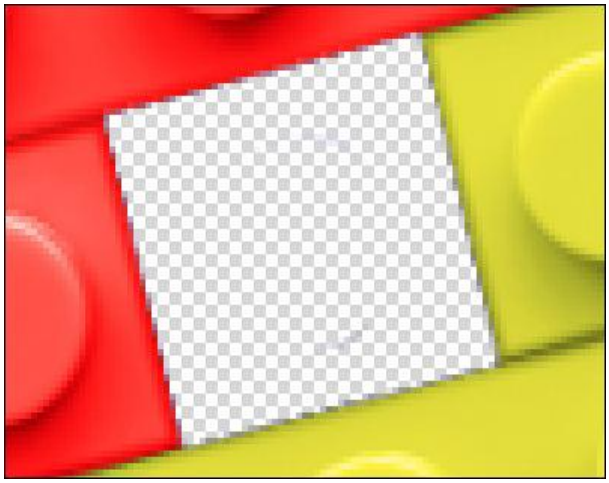


Casella selezionata

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

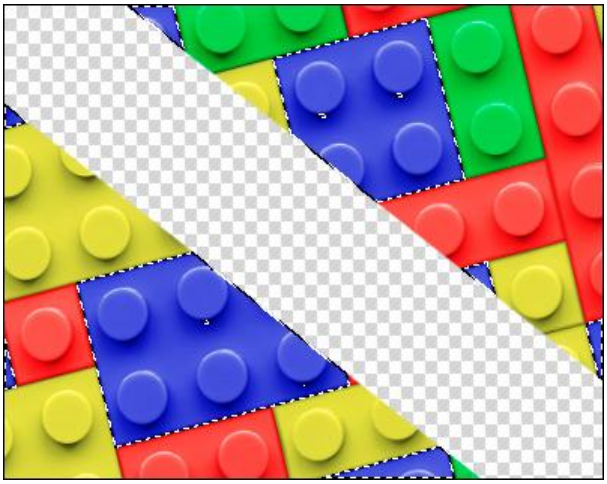


Casella disattivata

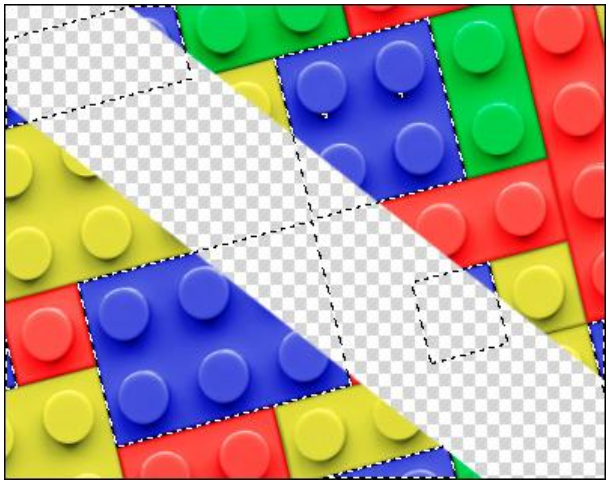


Casella selezionata

Tutti i livelli. Se la casella di controllo è selezionata i pixel vengono selezionati in base dei colori uniti da tutti i livelli visibili; altrimenti, in base ai colori del livello corrente.

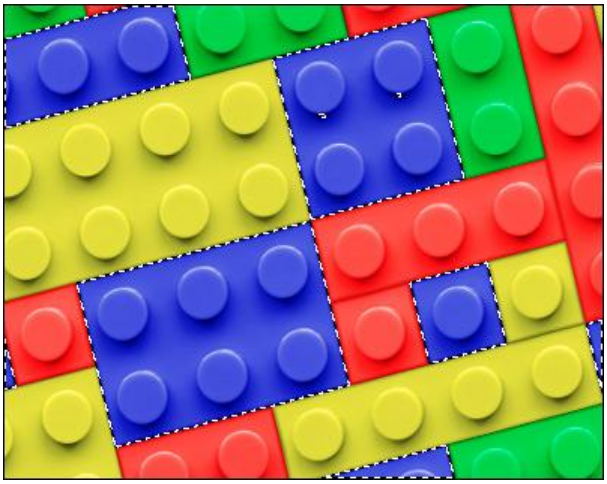


Casella disattivata

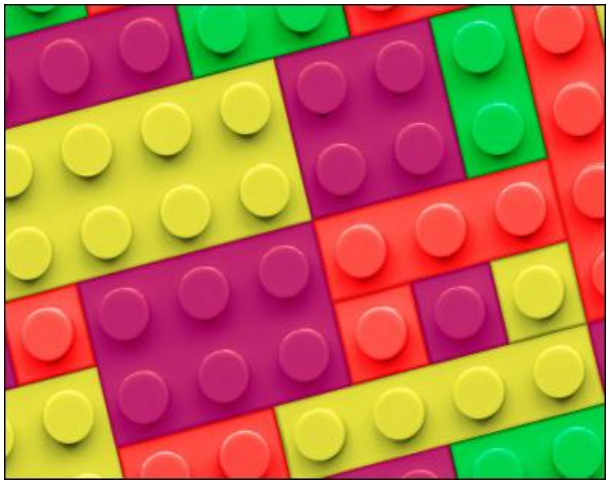


Casella selezionata

Nell'elenco a discesa nel pannello **Opzioni dello strumento** è possibile scegliere una **Modalità di visualizzazione maschera**. Tutte le modalità di visualizzazione tranne le "formiche in marcia" consentono di modificare la selezione utilizzando i



Selezione: "Formiche in marcia"



Selezione: Riempi con rosso

Utilizzare la funzione **Perfeziona bordi** per regolare rapidamente i bordi delle selezioni.

Inoltre, per creare e manipolare le selezioni è possibile usare i comandi standard.

Tutte le selezioni sono visualizzate nel pannello **Selezioni**.

STRUMENTO SELEZIONE RAPIDA

Lo strumento **Selezione rapida** seleziona rapidamente un oggetto analizzando i colori dei pixel adiacenti. Disegnando con questo pennello sull'immagine, la selezione si espande, trovando automaticamente i bordi e riempiendo le aree da selezionare.

I parametri per lo strumento selezionato sono visibili nel pannello **Opzioni dello strumento** oppure facendo clic sull'immagine con il tasto destro del mouse. Per specificare le impostazioni dei parametri immettere un valore nel campo o utilizzare il cursore.

Parametri dello strumento:

Modalità selezione - operazioni logiche che determinano il risultato dell'interazione delle aree selezionate:

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. Per attivare questa modalità si può anche premere il tasto `Maiusc`.

Sottrai dalla selezione . Questa modalità rimuove da una selezione aree indesiderate. Per attivare questa modalità si può anche premere il tasto `Alt`.

Intersezione delle selezioni . Questa modalità consente di mantenere solo l'area d'intersezione delle selezioni. Per attivare questa modalità premere i tasti `Maiusc`+`Alt`.

Dimensione (1-250). Questo parametro specifica il diametro dello strumento. Tutti i colori simili saranno selezionati, considerando i bordi degli oggetti ed il valore del parametro Tolleranza.

Tolleranza (0-250). Maggiore è il valore, più colori vengono inclusi nella zona selezionata. Se è impostato a 0 il pennello seleziona solo le zone in cui è applicato.

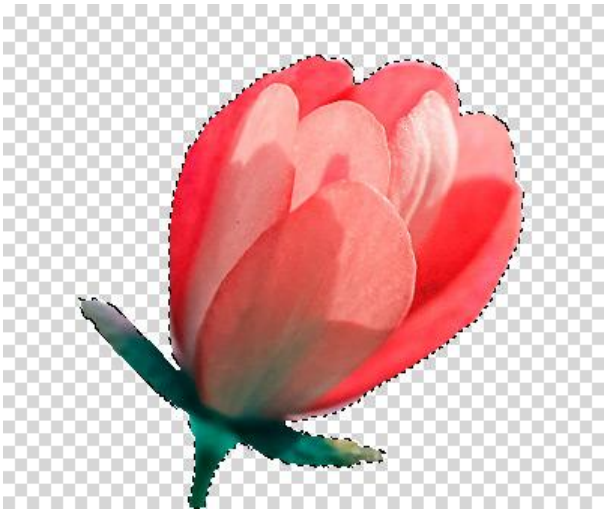


Tolleranza = 10

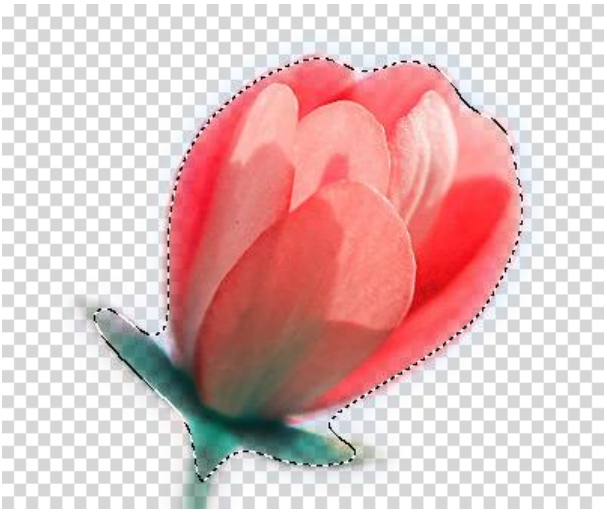


Tolleranza = 50

Sfumatura (0-250). Il parametro permette di sfocare i bordi della selezione.

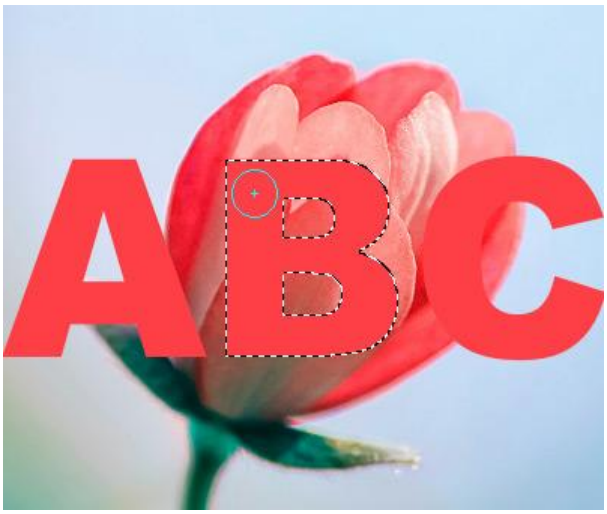


Sfumatura = 0



Sfumatura = 10

Tutti i livelli. Se la casella di controllo è selezionata i pixel vengono selezionati in base dei colori uniti da tutti i livelli visibili; altrimenti, in base ai colori del livello corrente.



Casella disattivata



Casella selezionata

Nell'elenco a discesa nel pannello **Opzioni dello strumento** è possibile scegliere una **Modalità di visualizzazione maschera**. Tutte le modalità di visualizzazione tranne le "formiche in marcia" consentono di modificare la selezione utilizzando i pennelli standard.



Selezione: "Formiche in marcia"



Selezione: Sfondo nero

Utilizzare la funzione **Perfeziona bordi** per regolare rapidamente i bordi delle selezioni.

Inoltre, per creare e manipolare le selezioni è possibile usare i comandi standard.

Tutte le selezioni sono visualizzate nel pannello **Selezioni**.

STRUMENTO SELEZIONE OGGETTO AI

Lo strumento **Selezione oggetto AI** è progettato per selezionare automaticamente oggetti o aree in un'immagine utilizzando una rete neurale appositamente addestrata. Questo strumento è utile quando è necessario separare un oggetto dagli altri.

Attivare lo strumento **Selezione oggetto AI** nella Barra degli strumenti, creare una selezione approssimativa attorno all'oggetto desiderato: una selezione precisa verrà creata automaticamente dopo aver rilasciato il tasto del mouse.



Selezione oggetto AI

Parametri dello strumento:

Modalità selezione (sotto forma di icone) - operazioni logiche che determinano il risultato dell'interazione delle selezioni.

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

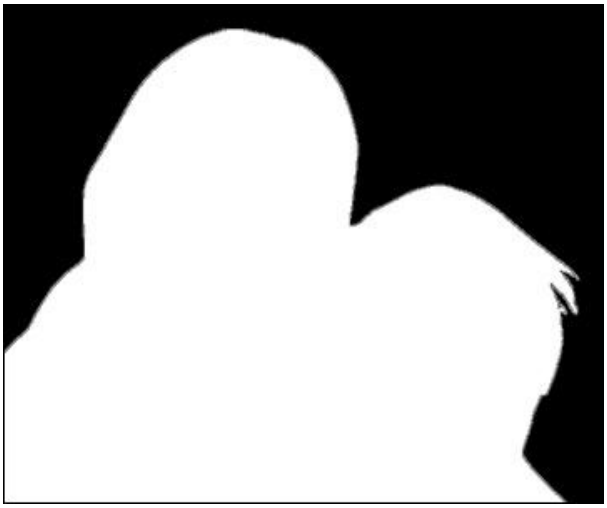
Aggiungi alla selezione . Usando questo modo l'area di selezione viene ampliata con l'aggiunta dei nuovi frammenti. Per attivare questa modalità si può anche premere il tasto `Maiusc`.

Sottrai dalla selezione . Questa modalità rimuove da una selezione aree indesiderate. Per attivare questa modalità si può anche premere il tasto `Alt`.

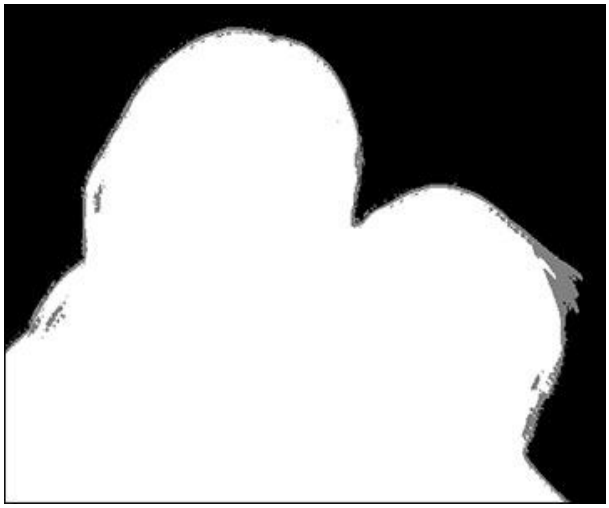
Intersezione delle selezioni . Questa modalità consente di mantenere solo l'area d'intersezione delle selezioni. Per attivare questa modalità si possono anche premere i tasti `Maiusc`+`Alt`.

Tipo di selezione. Nell'elenco a discesa selezionare uno strumento per creare una selezione approssimativa attorno all'oggetto: **Selezione rettangolare** o **Lazo**.

Contrasto. Quando la casella di controllo è selezionata vengono creati bordi di selezione più chiari.



Casella selezionata



Casella disattivata

Nel menu a discesa **Visualizza** selezionare la modalità di visualizzazione della selezione. Quando la selezione viene renderizzata in qualsiasi modo diverso da "formiche in marcia", può essere modificata con i pennelli.



Selezione: formiche in marcia



Selezione: In rosso

Utilizzare la funzione **Perfeziona bordi** per regolare rapidamente i bordi delle selezioni.

Inoltre, per creare e manipolare le selezioni è possibile usare i comandi standard.

Tutte le selezioni sono visualizzate nel pannello **Selezioni**.

STRUMENTO SELEZIONE CON PUNTI AI

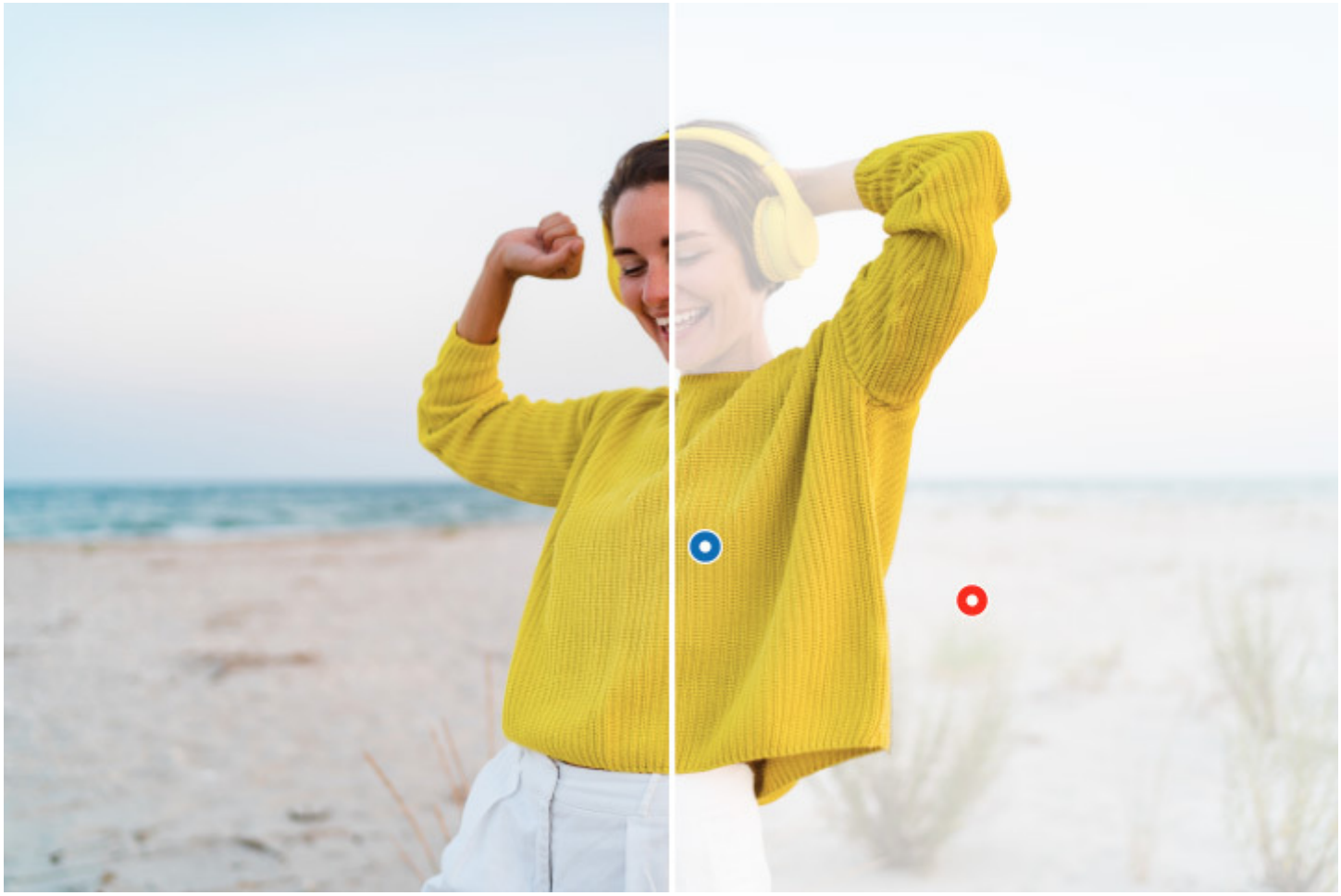
Lo strumento **Selezione con punti AI** utilizza una rete neurale appositamente addestrata per consentire la selezione rapida e precisa di un oggetto o di sue parti specifiche, posizionando appositi marcatori.

Questo strumento è utile:

per selezionare abiti, scarpe e singoli accessori,
per selezionare volti, capelli, labbra, ecc.,
per selezionare una singola persona da un gruppo,
per selezionare il cielo e altri elementi del paesaggio.

Per creare una selezione scegliere lo strumento nella Barra degli strumenti. In modalità posizionare il punto blu all'interno dell'oggetto che si desidera selezionare. Se necessario, passare alla modalità (tasto `Maiusc`) e usare i punti rossi per contrassegnare le aree che non devono essere incluse nella selezione.

Per rimuovere i punti aggiunti utilizzare lo strumento in modalità (tasto `Ctrl`). Per rimuovere tutti i punti contemporaneamente fare clic sul pulsante **Cancella tutto**.



Selezione con punti AI

Parametri dello strumento:

Modalità di visualizzazione. Questo parametro non influisce sul risultato finale, ma consente il controllo più preciso sulle modifiche apportate dallo strumento.

Utilizza il menu a discesa per selezionare la modalità di visualizzazione della selezione: come "formiche in marcia", su una sovrapposizione di colore o in scala di grigi.

Quando si utilizza la sovrapposizione di colore, il parametro **Opacità** controlla la quantità di immagine originale visibile attraverso il riempimento di colore.

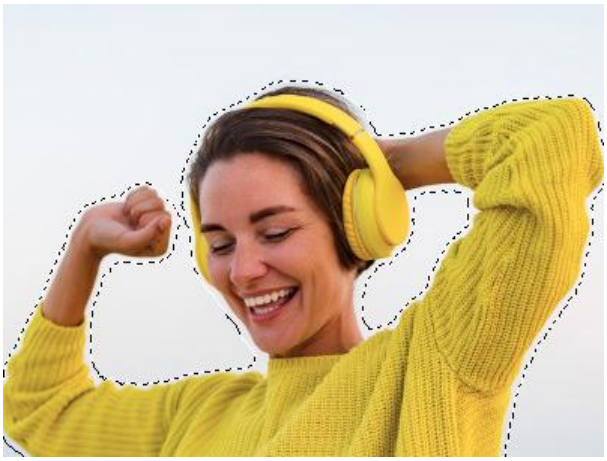


Selezione: Formiche in marcia

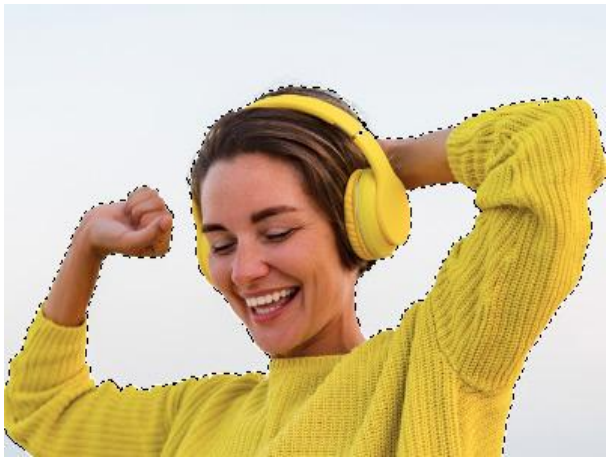


Selezione: Su nero

Perfezionamento AI auto. Quando la casella di controllo è attiva, la selezione creata viene automaticamente perfezionata utilizzando una rete neurale dedicata. Quando la casella di controllo è disabilitata, la selezione può essere perfezionata premendo .



Casella disattivata



Casella selezionata

È possibile utilizzare i seguenti parametri per regolare la selezione:

Contrai (1-100). Sposta il bordo della selezione verso l'interno creando un transizione morbida.

Espandi (1-100). Sposta il bordo della selezione verso l'esterno creando un transizione morbida.

Utilizzare la funzione **Perfeziona bordi** per regolare rapidamente i bordi delle selezioni.

Inoltre, per creare e manipolare le selezioni è possibile usare i comandi standard.

Tutte le selezioni sono visualizzate nel pannello **Selezioni**.

SELEZIONA SOGGETTO AI

La funzione **Seleziona soggetto AI** consente di creare una selezione automatica del soggetto principale, più evidente (o alcuni soggetti evidenti) in un'immagine utilizzando una rete neurale appositamente addestrata.

Scegliere dal menu: **Seleziona → Seleziona soggetto AI** - e la selezione verrà creata immediatamente.



Seleziona soggetto AI

Utilizzare la funzione **Perfeziona bordi** per regolare rapidamente i bordi delle selezioni.

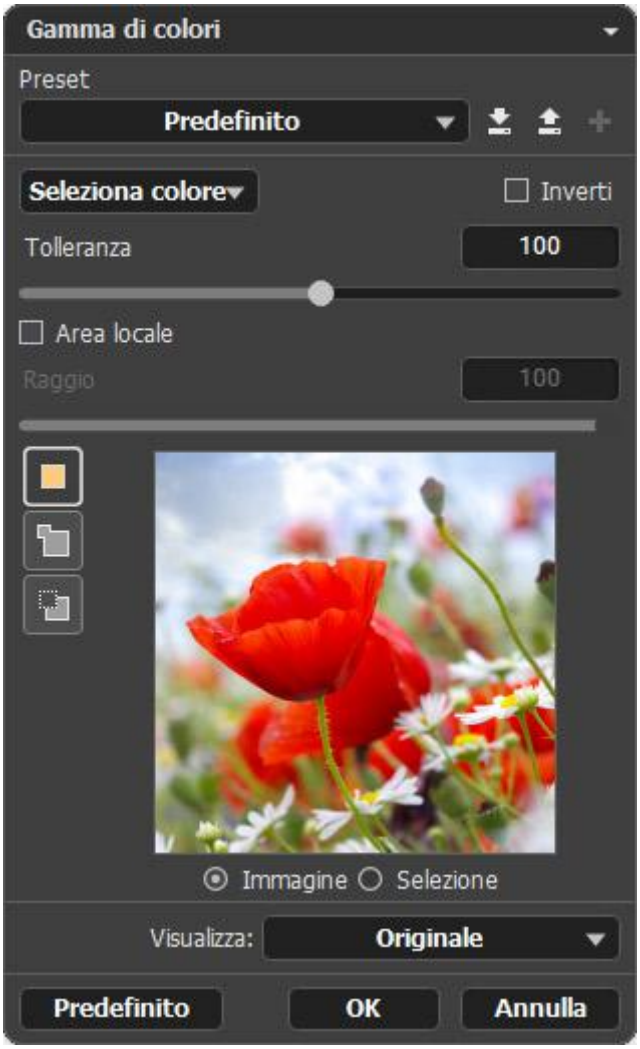
Inoltre, per creare e manipolare le selezioni è possibile usare i comandi standard.

Tutte le selezioni sono visualizzate nel pannello **Selezioni**.

GAMMA DI COLORI

Scegliere il comando **Seleziona → Gamma di colori...** per selezionare le aree con lo stesso colore o la stessa gamma di tonalità.

I pixel del livello corrente sono selezionati in base a tutti i colori visibili sull'immagine.



È possibile salvare le impostazioni come **Preset**. Trova tutti i preset disponibili nell'elenco a discesa. Se si modificano i parametri il nome del preset cambia automaticamente su **Personalizzato** ed il pulsante **Salva preset utente** viene visualizzato accanto all'elenco. Facendo clic su tale icona salva le impostazioni attuali.
Un nuovo preset viene nominato automaticamente (ad esempio, Personalizzato_1, Personalizzato_2, ecc) e questo nome può essere modificato se necessario immettendo una combinazione di lettere e numeri nel campo evidenziato. Dopo aver premuto `Invio` il nuovo preset viene visualizzato nell'elenco a discesa.
Per eliminare un preset utente, selezionarlo e premere il pulsante **Elimina preset utente**.

Fare clic su per esportare i preset utente in un file .presets. Per caricare i preset nel programma, premere .

Regolare la selezione del colore utilizzando i seguenti parametri:

Modalità selezione (sotto forma di icone) - operazioni logiche che determinano il risultato dell'interazione delle selezioni.

Nuova selezione . In questo modo viene creata una nuova selezione, e la selezione precedente scomparirà.

Aggiungi alla selezione . Usando questo modo l'area di selezione viene ampliata con l'aggiunta dei nuovi frammenti. Viene attivato tenendo premuto il tasto `Maiusc`.

Sottrai dalla selezione . Con il modo corrente è possibile rimuovere da una selezione aree indesiderate. Viene attivato tenendo premuto il tasto `Alt`.

Nell'elenco a discesa selezionare uno dei colori standard (Rosso, Giallo, ecc) o una delle gamme tonale (Luci, Mezzitoni, Ombre). Se si usa **Seleziona colore**, specificare il colore utilizzando lo strumento **Contagocce**. Verranno selezionati solo i pixel corrispondenti al colore/tono specificato.



Aree rosse sono selezionate (Rosso)



Aree chiare sono selezionate (Luci)

Tolleranza (0-200). Il parametro specifica la larghezza della gamma di colori inclusa nella selezione quando il colore è preso dall'immagine (solo nella prima modalità).



Tolleranza = 20



Tolleranza = 100

Area locale. Utilizzando questa casella di controllo è possibile creare una selezione con il **Raggio** specificato, con il centro nel punto in cui è stato fatto clic con il contagocce (solo nella prima modalità).



Raggio = 25



Raggio = 50

Inverti. Questa opzione inverte la selezione.



Selezione



Selezione invertita

La finestra di anteprima mostra l'immagine originale o l'area selezionata in modalità scala di grigi. Nel secondo caso il bianco indica le aree selezionate, il nero - le aree non selezionate e il grigio - la zona di transizione.

Nel menu a discesa **Visualizza** selezionare la modalità di visualizzazione della selezione nella finestra immagine.

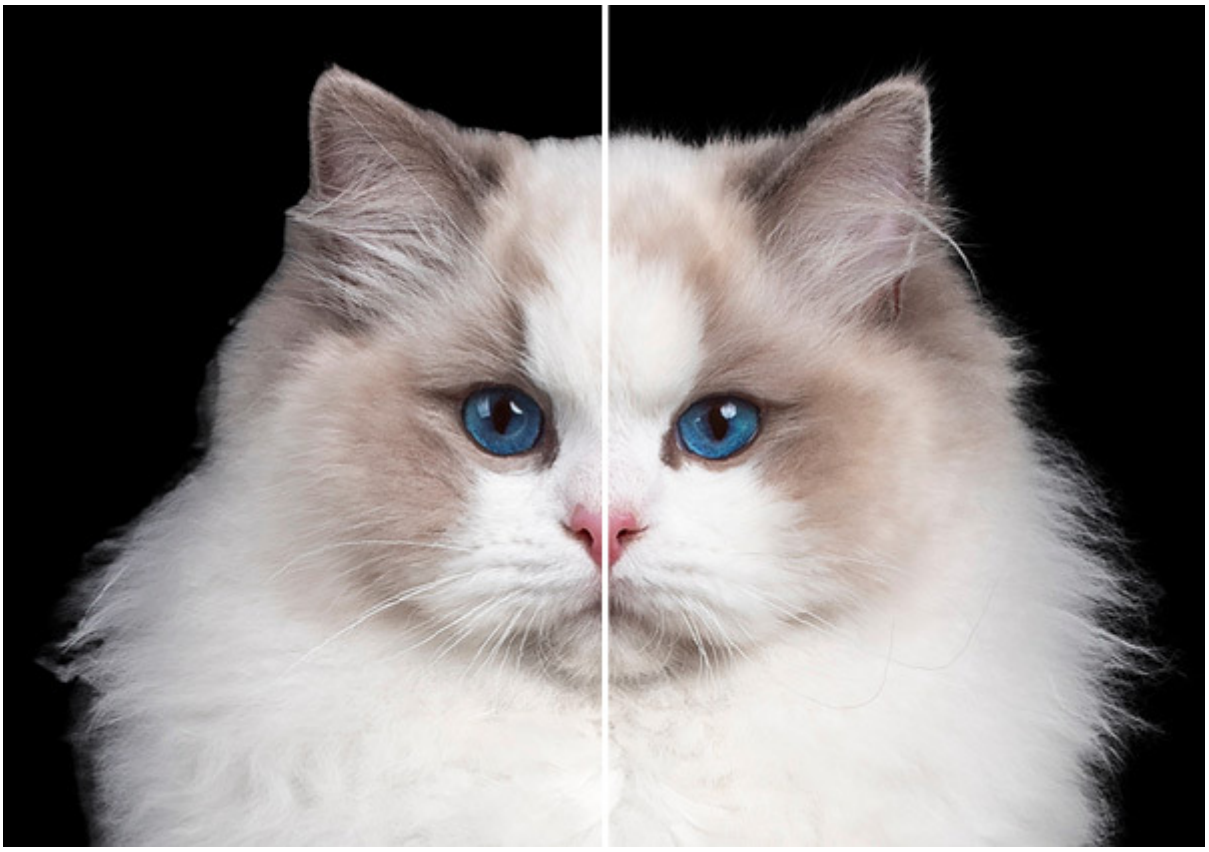
Premere **OK** per creare una selezione o **Annulla** per chiudere la finestra senza apportare le modifiche.

Inoltre, per creare e manipolare le selezioni è possibile usare i comandi standard.

Tutte le selezioni sono visualizzate nel pannello **Selezioni**.

PERFEZIONA BORDI

La funzione **Perfeziona bordi** è utilissima per modificare in modo rapido i bordi delle selezioni o delle maschere. Si chiama utilizzando il comando **Seleziona → Perfeziona bordi...**.



Perfeziona bordi

Lo strumento **Perfeziona raggio** consente di definire in modo più preciso l'area di perfezionamento della selezione o della maschera (zona blu).

Lo strumento **Ripristina bordo** ripristina la selezione/maschera originale (zona rossa).

Lo strumento **Gomma** consente di rimuovere i tratti, sia blu che rossi.

Opzioni degli strumenti:

Dimensione (10-3000). La larghezza massima della linea che può essere ottenuta con un pennello (in pixel).

Durezza (0-100). Grado di sfocatura del bordo esterno del pennello.

Mostra tratti. Quando la casella di controllo è selezionata, l'area disegnata con lo strumento viene sempre visualizzata; quando è inattiva - viene nascosta.

Utilizzando i pulsanti / è possibile annullare/ripristinare le operazioni con gli strumenti.

Regolare i bordi utilizzando i seguenti parametri:

Raggio (0-250). Il parametro consente di specificare la larghezza dell'area attorno alla selezione o all'oggetto ritagliato dove viene applicato il perfezionamento dei bordi.



Raggio = 5



Raggio = 50

Soglia (-10..90). Il parametro consente di specificare la larghezza dell'area attorno alla selezione o all'oggetto ritagliato dove viene applicato il perfezionamento dei bordi.



Soglia = -5



Soglia = 25

Transizione (0-100). Il parametro aumenta la sfumatura della transizione all'interno dell'area specificata.



Transizione = 25



Transizione = 75

Nota: I parametri **Soglia** e **Transizione** influenzano l'immagine solo se il valore del **Raggio** non è zero o lo strumento **Perfeziona raggio** è stato utilizzato.

Il parametro **Raggio** e lo strumento **Perfeziona raggio** funzionano in modo simile, con una differenza basilare: il parametro imposta la stessa larghezza per l'area lungo tutti i bordi, ma lo strumento consente di modificare la dimensione dell'area in diverse parti dei bordi.

Attenuazione (0-100). Il parametro ammorbidisce gli angoli dell'area e rende più uniforme il contorno della selezione/maschera.



Attenuazione = 5



Attenuazione = 50

Sfumatura (0-100). Il parametro consente di sfocare la transizione tra la selezione/maschera e lo sfondo circostante.



Sfumatura = 5



Sfumatura = 25

Contrasto (0-100). Il parametro migliora la nitidezza dei bordi della selezione/maschera.



Contrasto = 10



Contrasto = 50

Sposta (-100..100). Il parametro riduce o ingrandisce la selezione/maschera all'interno dell'area di transizione.



Sposta = -50



Sposta = 50

Nel menu a discesa **Visualizza** selezionare la modalità di visualizzazione della selezione/maschera nella Finestra immagine.

Nel menu a discesa **Risultato** scegliere come viene presentato il risultato: selezione, maschera, livello o livello con maschera.

È possibile salvare le impostazioni come **Preset**. Trova tutti i preset disponibili nell'elenco a discesa. Se si modificano i parametri il nome del preset cambia automaticamente su **Personalizzato** ed il pulsante **Salva preset utente** viene visualizzato accanto all'elenco. Facendo clic su tale icona salva le impostazioni attuali.
Un nuovo preset viene nominato automaticamente (ad esempio, Personalizzato_1, Personalizzato_2, ecc) e questo nome può essere modificato se necessario immettendo una combinazione di lettere e numeri nel campo evidenziato. Dopo aver premuto `Invio` il nuovo preset viene visualizzato nell'elenco a discesa.
Per eliminare un preset utente, selezionarlo e premere il pulsante **Elimina preset utente**.

Fare clic su per esportare i preset utente in un file .presets. Per caricare i preset nel programma, premere il pulsante .

Premere **OK** per applicare le modifiche o **Annulla** per chiudere le opzioni.

MODIFICA SELEZIONE

Per modificare i bordi della selezione, puoi utilizzare i comandi del menu **Seleziona**.

Comandi **Modifica**:

Il comando **Espandi** consente di spostare il bordo della selezione verso l'esterno del numero specificato di pixel.



Selezione originale



Espandi

Il comando **Contrai** consente di spostare il bordo della selezione verso l'interno del numero specificato di pixel.



Selezione originale



Contrai

Il comando **Arrotonda** consente di smussare gli angoli di una selezione.



Selezione originale



Arrotonda

Il comando **Bordo** consente di selezionare una linea di pixel di una larghezza specificata lungo un bordo di selezione esistente.



Selezione originale



Bordo

Il comando **Sfuma** consente di ammorbidire i bordi di una selezione riducendone gradualmente la nitidezza.



Selezione originale



Sfuma

Il comando **Aumenta selezione** nel menu **Seleziona** consente di estendere la selezione utilizzando i pixel adiacenti.



Selezione originale



Aumenta selezione

Il comando **Simile** nel menu **Seleziona** consente di includere nella selezione pixel di colori simili in tutta l'immagine.



Selezione originale



Comando Simile

COMANDI DI SELEZIONE

I comandi standard dell'editor sono disponibili per creare e manipolare una selezione.

Comandi del menu **Seleziona**:

Seleziona tutto - seleziona l'intera immagine (`Ctrl`+`A` su Windows, `⌘`+`A` su Mac).

Deseleziona - cancella la selezione (`Ctrl`+`D` su Windows, `⌘`+`D` su Mac).

Riseleziona - ripristina l'ultima selezione deselezionata (`Ctrl`+`Maiusc`+`D` su Windows, `⌘`+`⇧`+`D` su Mac).

Inverti - inverte la selezione (`Ctrl`+`Maiusc`+`I` su Windows, `⌘`+`⇧`+`I` su Mac).

Trasforma selezione... - consente di trasformare i bordi della selezione senza modificare il contenuto dell'immagine.

Comandi del menu **Modifica**:

Taglia - rimuove l'area selezionata dal livello corrente negli appunti (`Ctrl`+`X` su Windows, `⌘`+`X` su Mac).

Copia - copia l'area selezionata dal livello corrente negli appunti (`Ctrl`+`C` su Windows, `⌘`+`C` su Mac).

Copia tutti i livelli - copia tutti i livelli nell'area selezionata negli appunti (`Ctrl`+`Maiusc`+`C` su Windows, `⌘`+`⇧`+`C` su Mac).

Incolla - incolla il contenuto degli appunti in un nuovo livello (`Ctrl`+`V` su Windows, `⌘`+`V` su Mac).

Cancella - rimuove l'area selezionata del livello corrente (`Canc`).

Comandi del menu **Livelli → Nuovo**:

Livello via copia - crea un nuovo livello copiando l'area selezionata del livello corrente (`Ctrl`+`J` su Windows, `⌘`+`J` su Mac).

Livello da ritagliare - crea un nuovo livello ritagliando l'area selezionata del livello corrente (`Ctrl`+`Shift`+`J` su Windows, `⌘`+`⇧`+`J` su Mac).

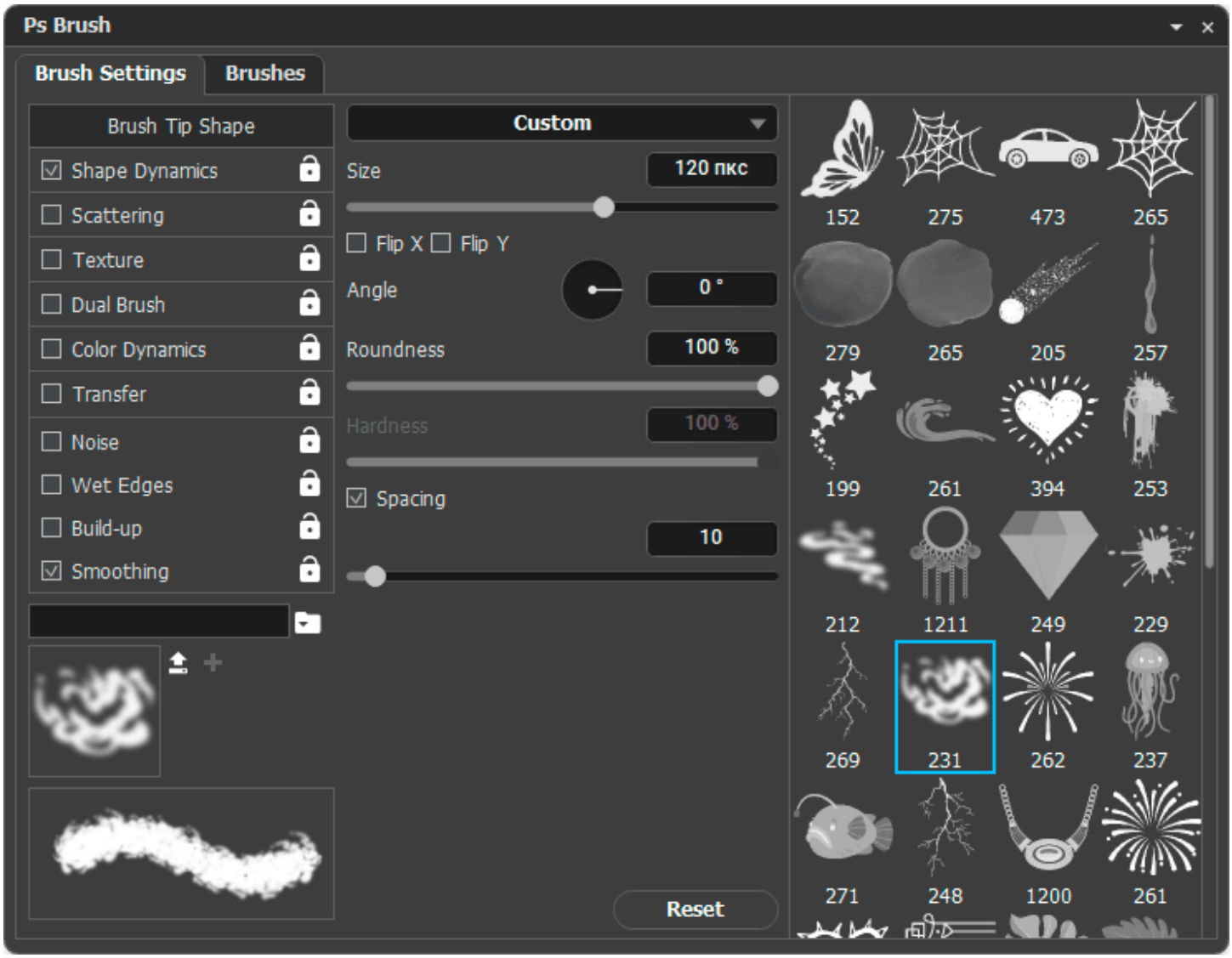
PENNELLI PHOTOSHOP

AliveColors consente di modificare fotografie, migliorare ritratti e creare opere d'arte. Il programma offre un'ampia varietà di strumenti per dare vita alle tue idee creative.

I **Pennelli Photoshop** includono numerose impostazioni e consentono di simulare diversi tipi di pennelli. Gli strumenti supportano il formato **ABR**, ampiamente utilizzato, consentendo agli artisti di importare e lavorare con una vasta gamma di pennelli compatibili con Photoshop.

- **Pennello Ps**
- **Pennello miscela colori Ps**
- **Informazioni sull'Editor dei pennelli Ps**
- **Scaricare Pennelli ABR**

Le impostazioni di base dello strumento vengono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la finestra dell'immagine. L'elenco completo dei parametri (**Editor dei pennelli Ps**) è accessibile facendo clic sull'icona dello strumento nel pannello **Opzioni dello strumento** (oppure premendo il tasto F5).



Pennelli Photoshop

Tutti i preset dei pennelli disponibili vengono visualizzati nella scheda **Pennelli**:

È possibile aggiungere i pennelli all'elenco facendo clic su  e selezionando un file **.abr** dal computer.

Nota: Dai un'occhiata alla Libreria di pennelli ABR e carica i preset dei pennelli nel programma. Questi pennelli sono stati creati da AKVIS e sono gratuiti.

Il pulsante  consente di creare un nuovo gruppo di pennelli da conservare.
Fare doppio clic sul nome di un pennello o di un gruppo di pennelli per renderlo modificabile.

Il pulsante  consente di eliminare singoli pennelli o gruppi di pennelli.

Il pennello selezionato può essere personalizzato utilizzando i parametri nella scheda **Impostazioni pennello**:

Forma punta del pennello
Dinamica forme
Dispersione
Texture
Pennello doppio
Dinamica colori
Trasferimento
Impostazioni avanzate (Disturbo, Bordi bagnati, Accumulo, Arrotondamento)
Controllo

PENNELLO PS

Il **Pennello Ps** è progettato per disegnare linee colorate di qualsiasi forma. Questo pennello funziona in modo simile allo strumento di Photoshop.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionandolo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto `I`, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno diventa nuovamente attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto `F5`. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (0-100). La dimensione della punta del pennello (in pixel).

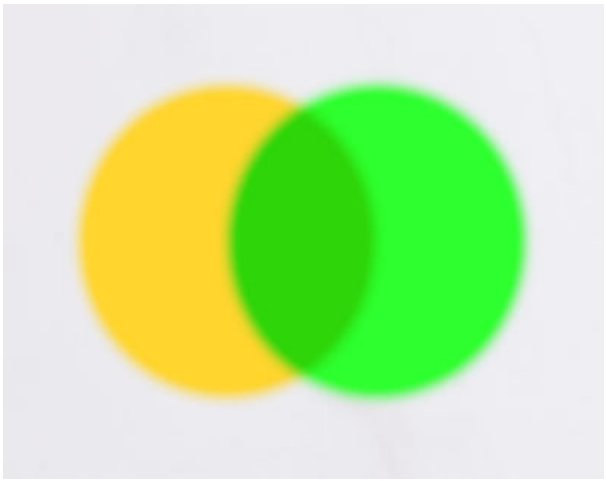


Dimensione = 25



Dimensione = 75

Metodi di fusione. Definisce come le pennellate si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione. Per saperne di più sui metodi di fusione cliccare qui.



Modalità Moltiplica

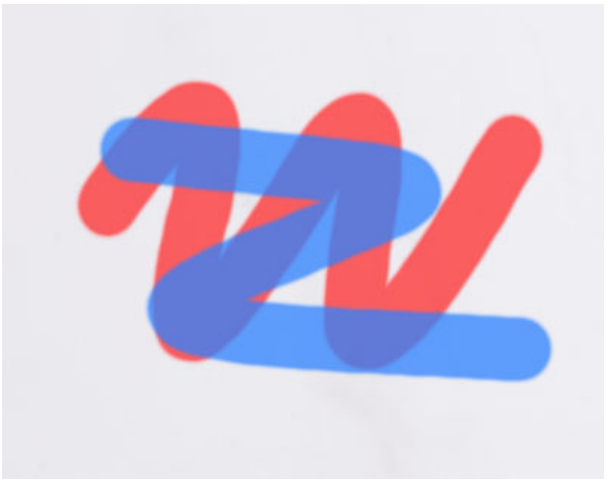


Modalità Sovrapponi

Opacità (1-100). L'opacità delle pennellate in percentuale, rispetto ai colori dello sfondo. Minore è il valore più la linea tracciata diventa trasparente e maggiore è la sua interazione con lo sfondo.



Opacità = 25



Opacità = 75

Flusso (0-100). Il grado di influenza sul livello. A valori alti il tratto è più spesso e denso; a valori bassi è più sottile e trasparente.

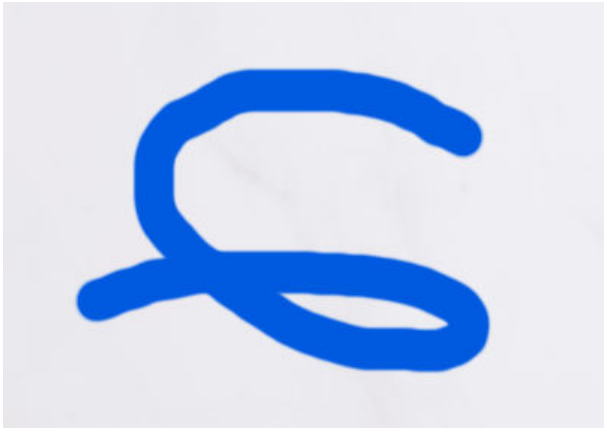


Flusso = 10



Flusso = 60

Arrotondamento (0-100). Il grado di levigatura della pennellata.



Arrotondamento = 0



Arrotondamento = 10

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate (nell'**Editor dei pennelli Ps**) che controllano la forma e il percorso della pennellata.

PENNELLO MISCELA COLORI PS

Il **Pennello miscela colori Ps** è progettato per disegnare e consente di sfumare i colori sull'immagine. È composto dal pennello stesso e da un serbatoio di colore. Durante la pittura il colore viene prelevato dal serbatoio in base ai parametri specificati. Sulla punta del pennello il colore del serbatoio si mescola con la pittura sulla tela.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionandolo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto `I`, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno diventa nuovamente attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto `F5`. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Campione Carico pennello corrente. Un piccolo quadrato colorato sul pannello mostra il livello di vernice nel serbatoio e nel pennello stesso. Cliccandoci sopra si apre la finestra di dialogo per la selezione del colore, dove è possibile selezionare un colore per riempire il serbatoio.

Carica auto. All'inizio di ogni pennellata il serbatoio viene riempito con la vernice del colore principale.

Pulisci auto. All'inizio di ogni pennellata sia il serbatoio che il pennello verranno puliti dal colore.

Bagnato (0-100). Il grado di interazione con i colori della tela.



Bagnato = 10



Bagnato = 100

Carica (0-100). La quantità di vernice caricata nel pennello.

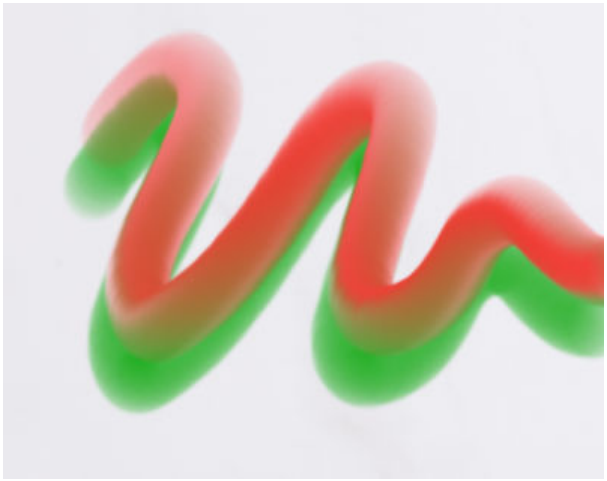


Carica = 5



Carica = 25

Miscela (0-100). Il grado di miscelazione del colore del pennello con i colori della tela. Al valore = 0 non c'è miscelazione; al valore = 100 i colori della tela sono miscelati e non viene utilizzato alcun colore dal serbatoio.



Miscela = 25



Miscela = 75

Flusso (0-100). Il grado di influenza sul livello.

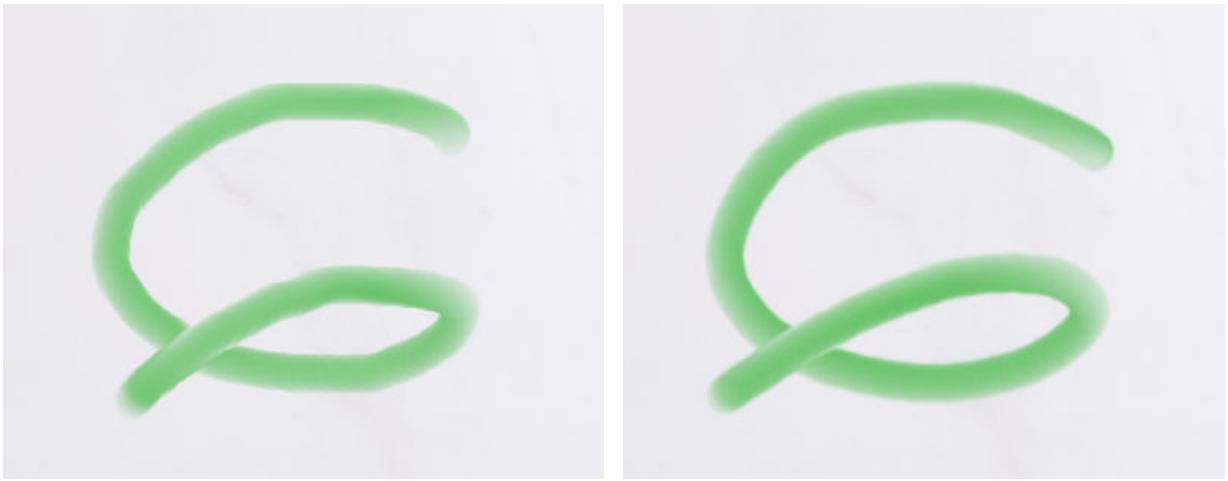


Flusso = 40



Flusso = 90

Arrotondamento (0-100). Il grado di levigatura della pennellata.



Arrotondamento = 0 Arrotondamento = 10

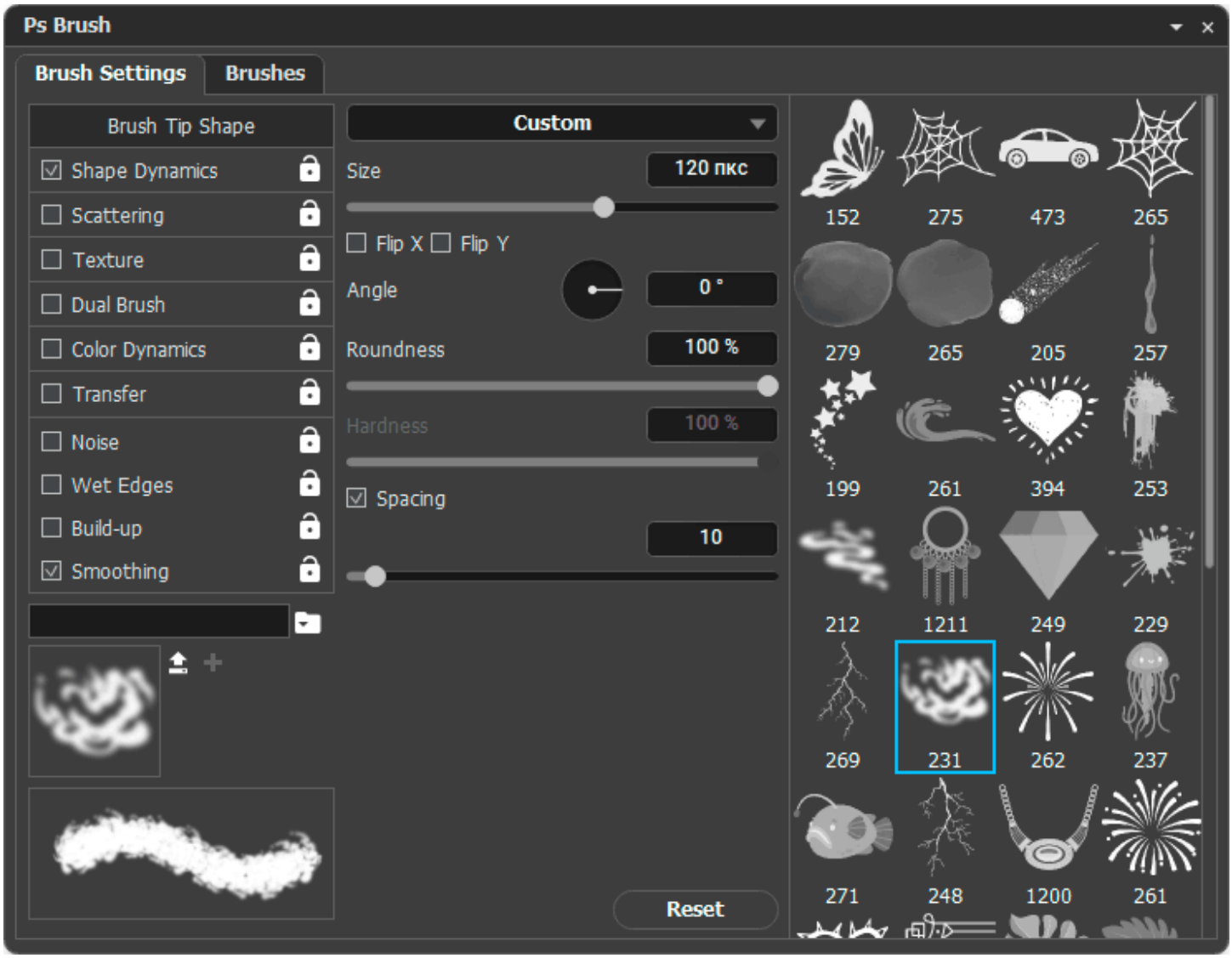
Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate (nell'**Editor dei pennelli Ps**) che controllano la forma e il percorso della pennellata.

EDITOR DEI PENNELLI PS: IMPOSTAZIONI AVANZATE

I **Pennelli Photoshop** in AliveColors includono numerose impostazioni e consentono di imitare una varietà di stili pittorici.

Pennello Ps
Pennello miscela colori Ps

Le impostazioni di base dello strumento vengono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la finestra dell'immagine. L'elenco completo dei parametri (**Editor dei pennelli Ps**) è accessibile facendo clic sull'icona dello strumento nel pannello **Opzioni dello strumento** (oppure premendo il tasto F5).



Pennelli Photoshop

Tutti i pennelli disponibili sono visualizzati nella scheda **Pennelli**.

Il pennello selezionato può essere personalizzato utilizzando i parametri nella scheda **Impostazioni pennello**. I parametri sono raggruppati in categorie. Selezionare la casella accanto al nome del gruppo per attivare i parametri.

Forma punta del pennello
Dinamica forme

Dispersione
Texture
Pennello doppio
Dinamica colori
Trasferimento
Impostazioni avanzate (Disturbo, Bordi bagnati, Accumulo, Arrotondamento)
Controllo

La scheda **Forma punta del pennello** contiene i parametri che influenzano la forma della punta del pennello.

L'elenco a destra mostra tutte le forme disponibili del pennello. Fare clic per selezionare la forma desiderata. Il numero sotto ogni forma indica la dimensione originale in pixel.



Forma punta del pennello

Nell'elenco a discesa selezionare il tipo di forma del pennello: **Ellisse** o **Personalizzata**.

Dimensione (1-5000). La dimensione della forma del pennello (in pixel).

Rifletti X. Quando la casella di controllo è selezionata, la forma del pennello viene capovolta orizzontalmente.

Rifletti Y. Quando la casella di controllo è selezionata, la forma del pennello viene capovolta verticalmente.

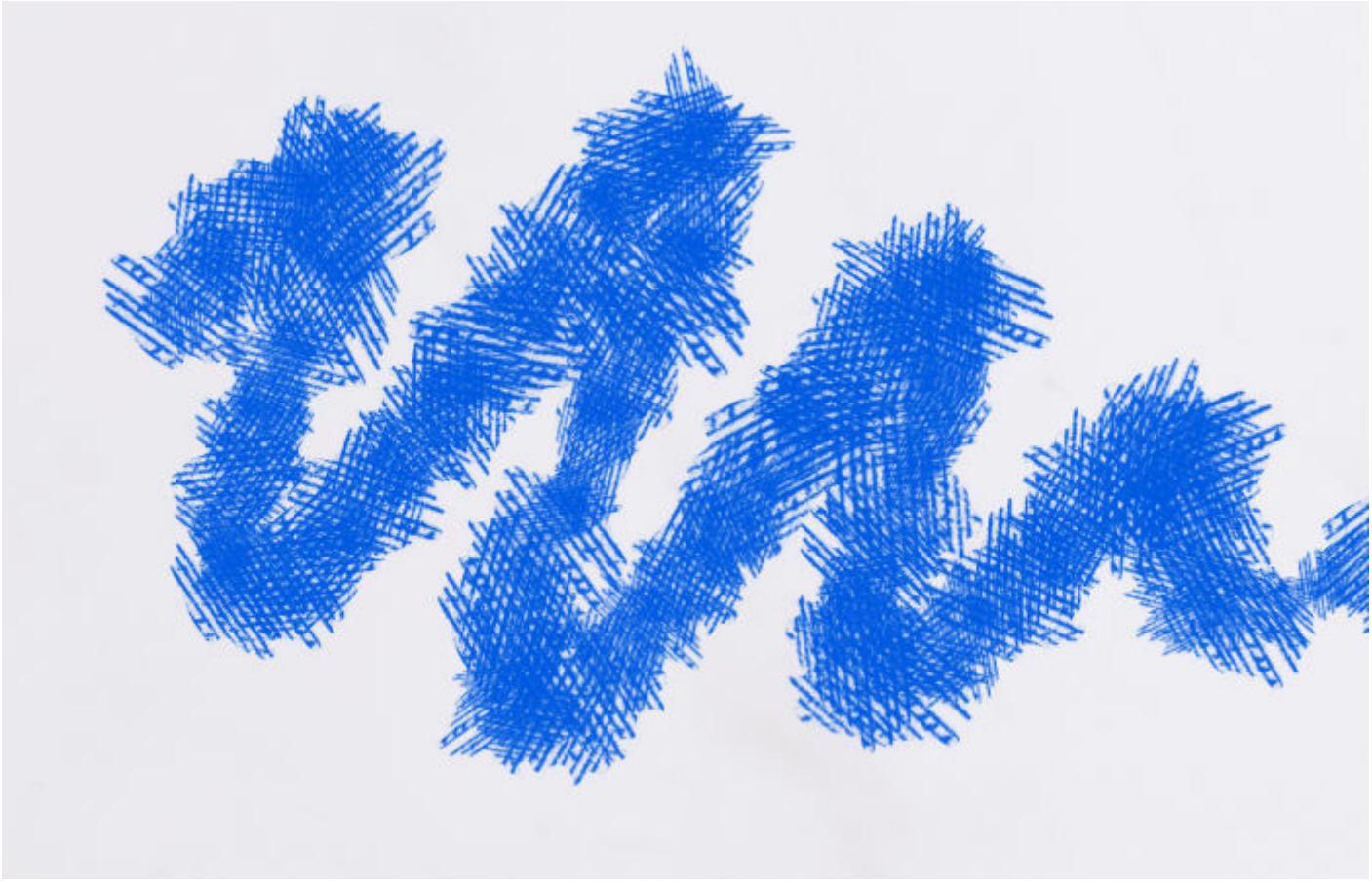
Forma (1-100). Compressione della forma della punta del pennello. Al valore =1 il pennello si appiattisce in una linea; al valore = 100 diventa un cerchio. I valori intermedi del parametro corrispondono a delle ellissi. Minore è il coefficiente di compressione, maggiore è l'allungamento dell'ellisse lungo la direzione specificata dal parametro **Angolo**.

Angolo (-180..180). L'angolo di inclinazione della forma del pennello.

Durezza (0-100). Il grado di sfocatura del bordo esterno della forma del pennello. Maggiore è il valore, più nitido è il suo bordo. Al valore = 100% il pennello disegna quasi con la stessa nitidezza di una matita; diminuendo la durezza si crea una transizione più graduale tra le aree non elaborate e quelle elaborate.

Spaziatura. Se la casella di controllo è disabilitata, la spaziatura dipende dalla velocità del movimento del mouse: più veloce è il movimento, maggiore sarà la distanza. Se selezionata, viene impostata tramite il parametro corrispondente.
Spaziatura (1-1000). La spaziatura degli elementi che compongono il tratto del pennello. Aumentando questo parametro è possibile ottenere una sequenza di punti anziché un tratto continuo, con la distanza tra di essi che dipende dal valore di spaziatura selezionato.

La scheda **Dinamica forme** contiene i parametri che randomizzano la forma della punta del pennello.



Dinamica forme

Variazione dimensione (0-100). Imposta la variazione di dimensione della forma del pennello (come percentuale della dimensione del pennello specificata). Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa dimensione; incrementando il parametro appariranno elementi più piccoli.
Diametro minimo (0-100). Imposta la percentuale minima a cui è possibile ridurre la forma del pennello.

Scala inclinazione (0-200). Il coefficiente di compressione della forma del pennello quando si modifica l'inclinazione della penna.

> **Nota:** Disponibile solo quando si lavora con una tavoletta grafica e se il parametro **Controllo** è impostato su **Inclinazione penna**.

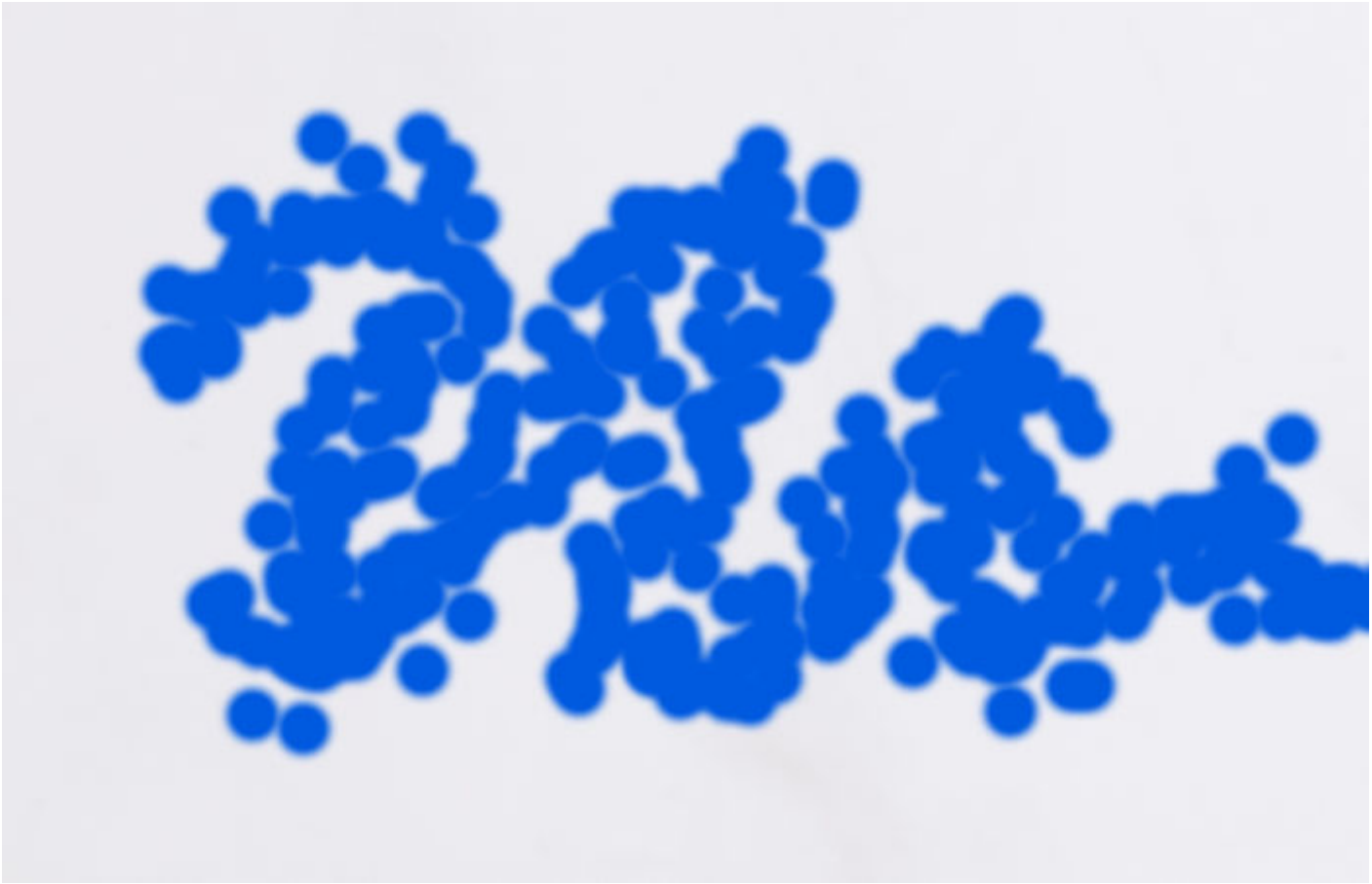
Variazione angolo (0-100). Imposta la variazione dell'angolo di rotazione della forma del pennello. Al valore = 0 tutti gli elementi sono ruotati nello stesso angolo; annullando il parametro l'angolo di rotazione dei singoli elementi varierà rispetto all'angolo originale.

Variazione rotondità (0-100). Imposta la variazione del coefficiente di compressione della forma del pennello. Al valore = 0 tutti gli elementi vengono compressi nella stessa misura; incrementando il parametro aumenterà la compressione dei singoli elementi.
Rotondità minima (0-100). Imposta la percentuale minima a cui la forma del pennello può essere compressa.

Variazione rifletti X. Se selezionata aggiunge movimenti casuali orizzontali al pennello.

Variazione rifletti Y. Se selezionata aggiunge movimenti casuali verticali al pennello.

La scheda **Dispersione** contiene parametri che influenzano il numero e la posizione degli elementi del pennello in una pennellata.



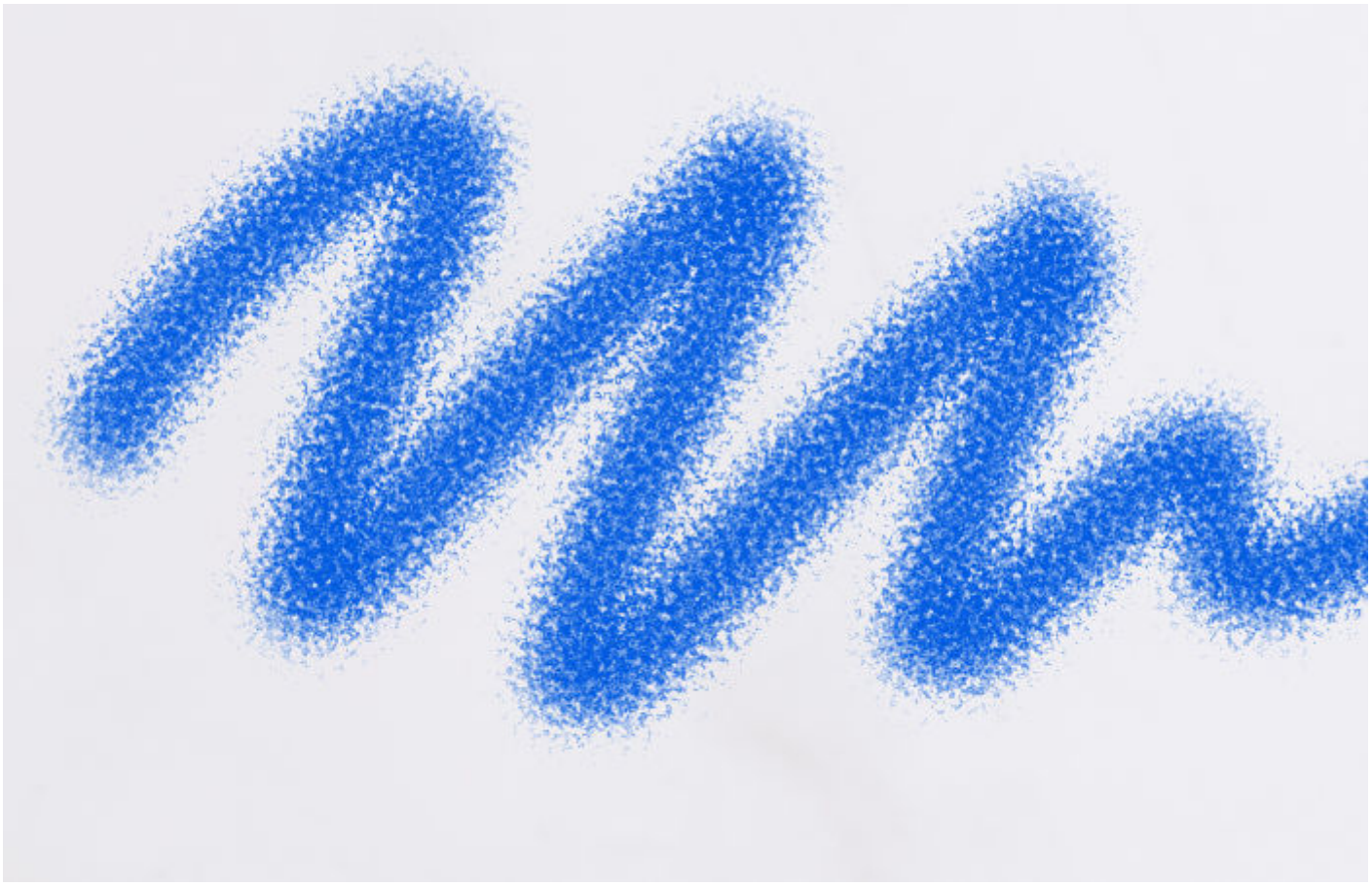
Dispersione

Dispersione (0-1000). Imposta la distribuzione degli elementi del pennello. Valori alti posizionano gli elementi più distanti dal cursore del pennello.
Quando la casella di controllo **Entrambi gli assi** è disabilitata gli elementi vengono distribuiti lungo la direzione di movimento del pennello; quando è selezionata la dispersione avviene in entrambe le direzioni.

Conteggio (1-20). Imposta il numero di elementi del pennello in un passaggio.

Variazione conteggio (0-100). Imposta la variazione del numero di elementi del pennello in un singolo passaggio. Al valore = 0 il numero di elementi è pari al valore specificato dal parametro precedente. Incrementando il parametro il numero di elementi nei singoli passaggi può diminuire.

La scheda **Texture** consente di aggiungere un motivo ai pennelli.



Texture

Sulla destra si trova la **Libreria texture** che contiene tutte le texture disponibili.

Inverti. Quando la casella di controllo è selezionata i colori della texture verranno invertiti.

Scala (10-400). La dimensione del motivo della trama.

Luminosità (-150..150). Aumentando la quantità la consistenza diventa più chiara; diminuendola diventa più scura.

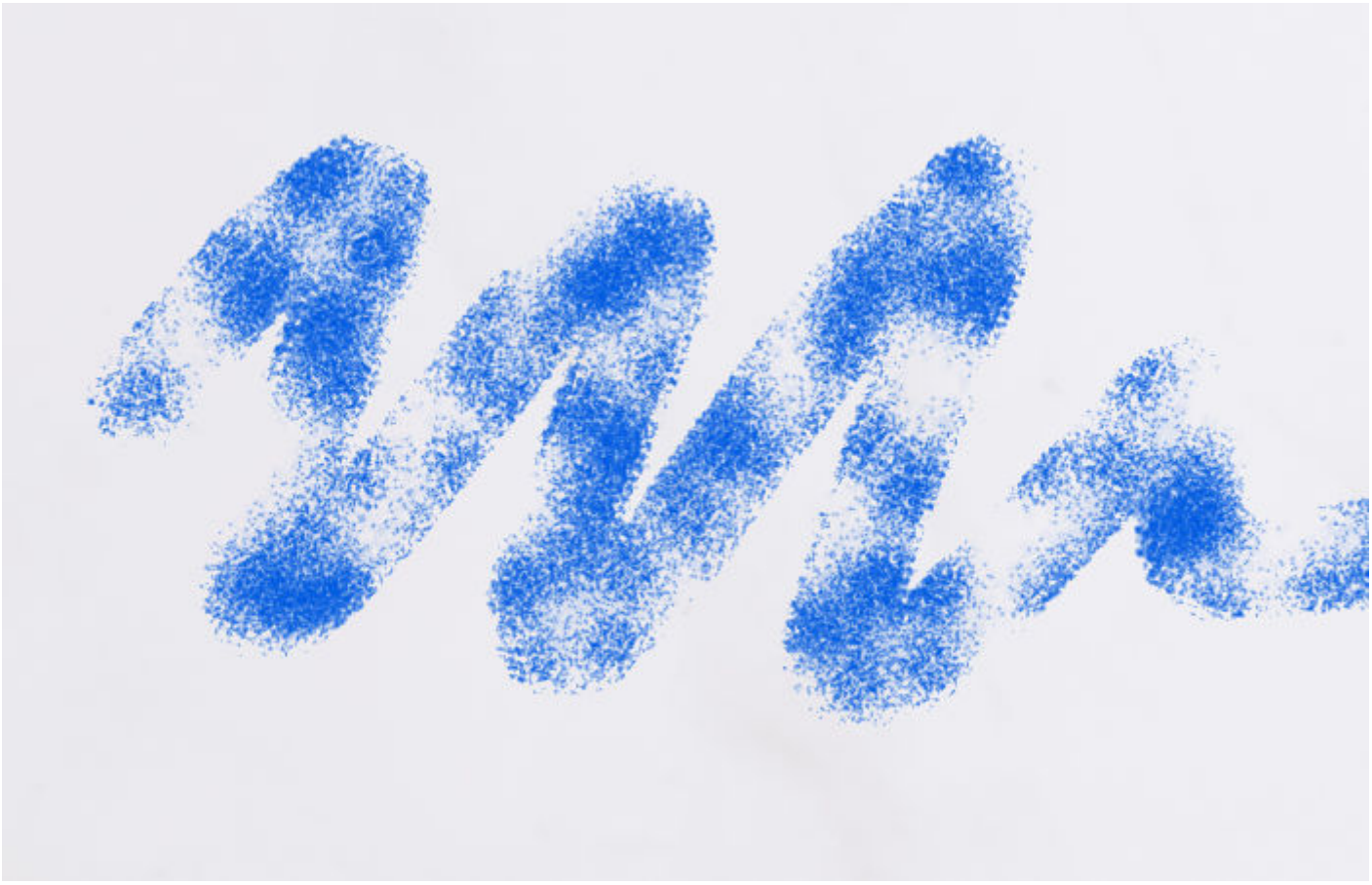
Contrasto (-50..100). Quando viene aumentato i pixel chiari della texture diventano più chiari e i pixel scuri diventano più scuri.

Applica texture a ogni punta. Quando la casella di controllo è selezionata la texture scelta viene applicata a ogni punta del pannello; quando è disabilitata viene applicata all'intero tratto.

Metodo. Determina come i pixel della texture si fondono con il colore del pennello selezionato.

Profondità (0-100). Il grado di visibilità della texture.

La scheda **Pennello doppio** contiene i parametri per aggiungere una maschera al pennello utilizzando un'altra forma.



Pennello doppio

Sul lato destro si trova la **Libreria forme** dove è possibile selezionare la forma della punta del pennello che verrà utilizzata come maschera.

Rifletti. Quando la casella di controllo è selezionata la forma viene specchiata.

Dimensione (0-100). La dimensione della forma del pennello.

Spaziatura (1-1000). La spaziatura degli elementi che compongono la maschera. Aumentando il valore si crea una sequenza di punti anziché un tratto continuo, con la distanza tra di essi che dipende dal valore di spaziatura selezionato.

Dispersione (0-1000). Imposta la distribuzione degli elementi del pennello. Valori maggiori posizionano gli elementi più distanti dal cursore del pennello.
Quando la casella di controllo **Entrambi gli assi** è disabilitata gli elementi vengono distribuiti lungo la direzione di movimento del pennello; quando è selezionata la dispersione avviene in entrambe le direzioni.

Conteggio (1-20). Imposta il numero di elementi del pennello in un passaggio.

Metodo. Determina come la forma del pennello selezionata si fonde con la forma del pennello principale.

La scheda **Dinamica colori** contiene parametri che randomizzano la tonalità, la saturazione e la luminosità di colore del pennello.



Dinamica colori

Applica per punta. Quando la casella di controllo è selezionata le variazioni di colore verranno applicate ai singoli elementi della pennellata; quando è selezionata, verranno applicate ai singoli tratti.

Variazione primo piano/sfondo (0-100). Imposta la variazione di colore tra il primo piano e quello di sfondo.

Variazione tonalità (0-100). Imposta la variazione di tonalità della pennellata. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno lo stesso colore; aumentando il parametro aumenta la varietà di tonalità.

Variazione saturazione (0-100). Imposta la variazione di saturazione della pennellata. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa saturazione; incrementando il parametro la saturazione dei singoli elementi cambierà.

Variazione luminosità (0-100). Imposta la variazione di luminosità della pennellata. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa luminosità; incrementando il parametro la luminosità dei singoli elementi può variare.

Purezza (-100..100). Imposta la saturazione generale del colore. Il valore del parametro varia da -100 (scala di grigi) a +100 (toni molto brillanti).

La scheda **Trasferimento** contiene parametri che determinano come cambia la vernice durante una pennellata.



Trasferimento

Variazione opacità (0-100). Imposta la variazione di opacità del tratto del pennello. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa opacità; incrementando il parametro aumenterà la trasparenza dei singoli elementi.
Minima (0-100). Imposta la percentuale minima entro cui può variare l'opacità del tratto.

Variazione flusso (0-100).Imposta la variazione di riempimento del tratto del pennello. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa densità di riempimento; incrementando il parametro il riempimento dei singoli elementi diminuirà.
Minima (0-100). Imposta la percentuale minima di variazione del riempimento del tratto.

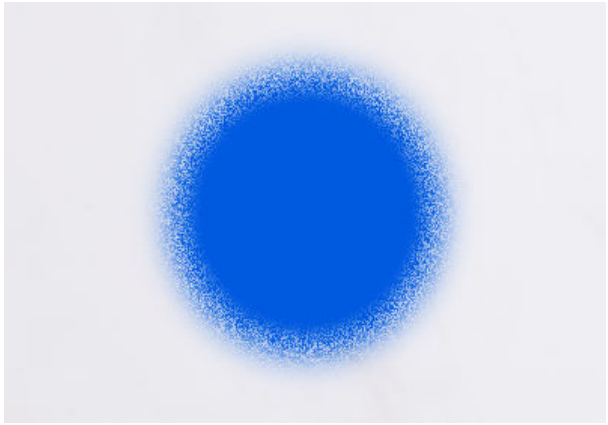
Variazione umidità (0-100) (solo per il **Pennello miscela colori**). Imposta la variazione di umidità della pennellata. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa umidità; incrementando il parametro l'umidità dei singoli elementi diminuirà.
Minima (0-100). Imposta la percentuale minima entro cui può variare l'umidità della pennellata.

Variazione miscelazione (0-100) (solo per il **Pennello miscela colori**). Imposta la variazione di miscelazione della pennellata. Al valore = 0 tutti gli elementi si mescolano uniformemente con i colori di sfondo; incrementando il parametro la miscelazione dei singoli elementi diminuirà.
Minima (0-100). Imposta la percentuale minima di variazione consentita per la miscelazione delle pennellate.

Casella di controllo **Disturbo**. Aggiunge rumore al bordo morbido del pennello.

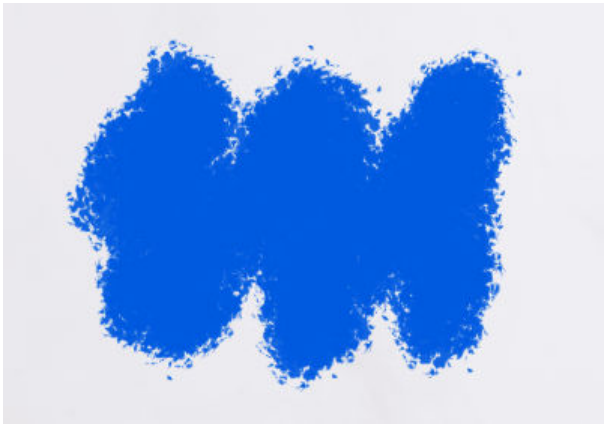


Casella disabilitata



Casella selezionata

Casella di controllo **Bordi bagnati**. Aggiunge al tratto un effetto di assorbimento della vernice.



Casella disabilitata

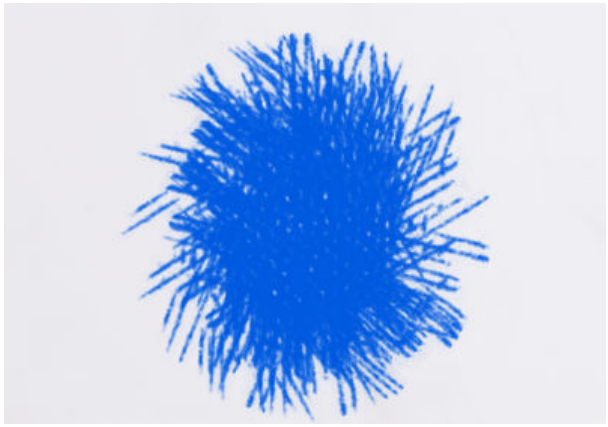


Casella selezionata

Casella di controllo **Accumulo**. Abilita la modalità di disegno automatica (continua) quando il cursore viene mantenuto in un punto.

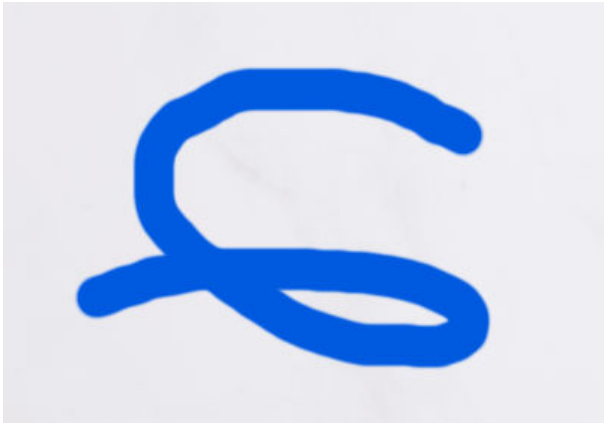


Casella disabilitata



Casella selezionata

Casella di controllo **Arrotondamento**. Quando la casella di controllo è selezionata il percorso del tratto sarà più fluido. Quando la casella di controllo è selezionata, il parametro **Arrotondamento** si attiva nel pannello superiore per regolare la percentuale di smussamento del percorso del tratto.



Casella disabilitata

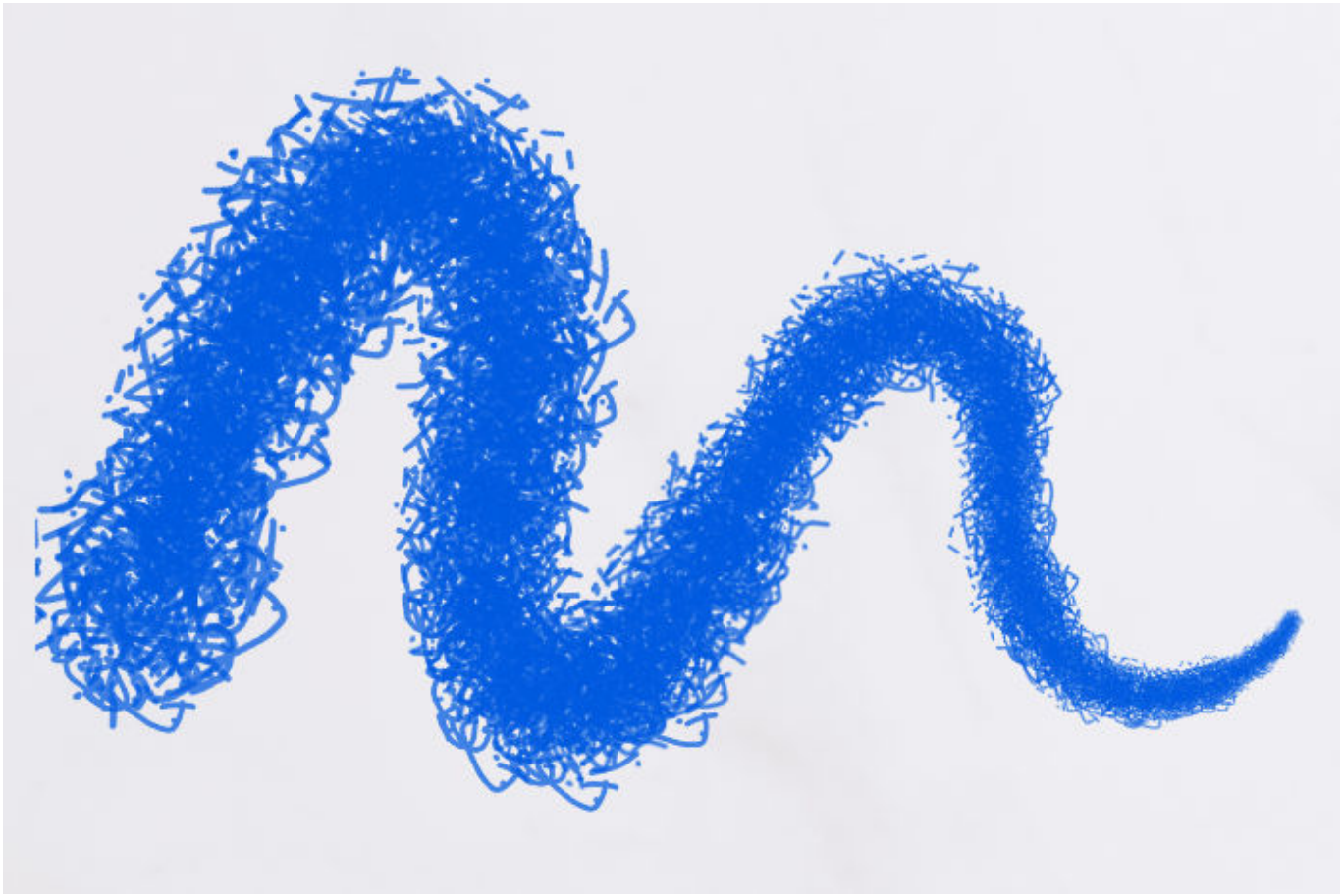


Casella selezionata

Controllo. Quando si clicca viene visualizzato un elenco a discesa che consente di selezionare come controllare il parametro del pennello:

Disattivato. Nessun controllo viene applicato.

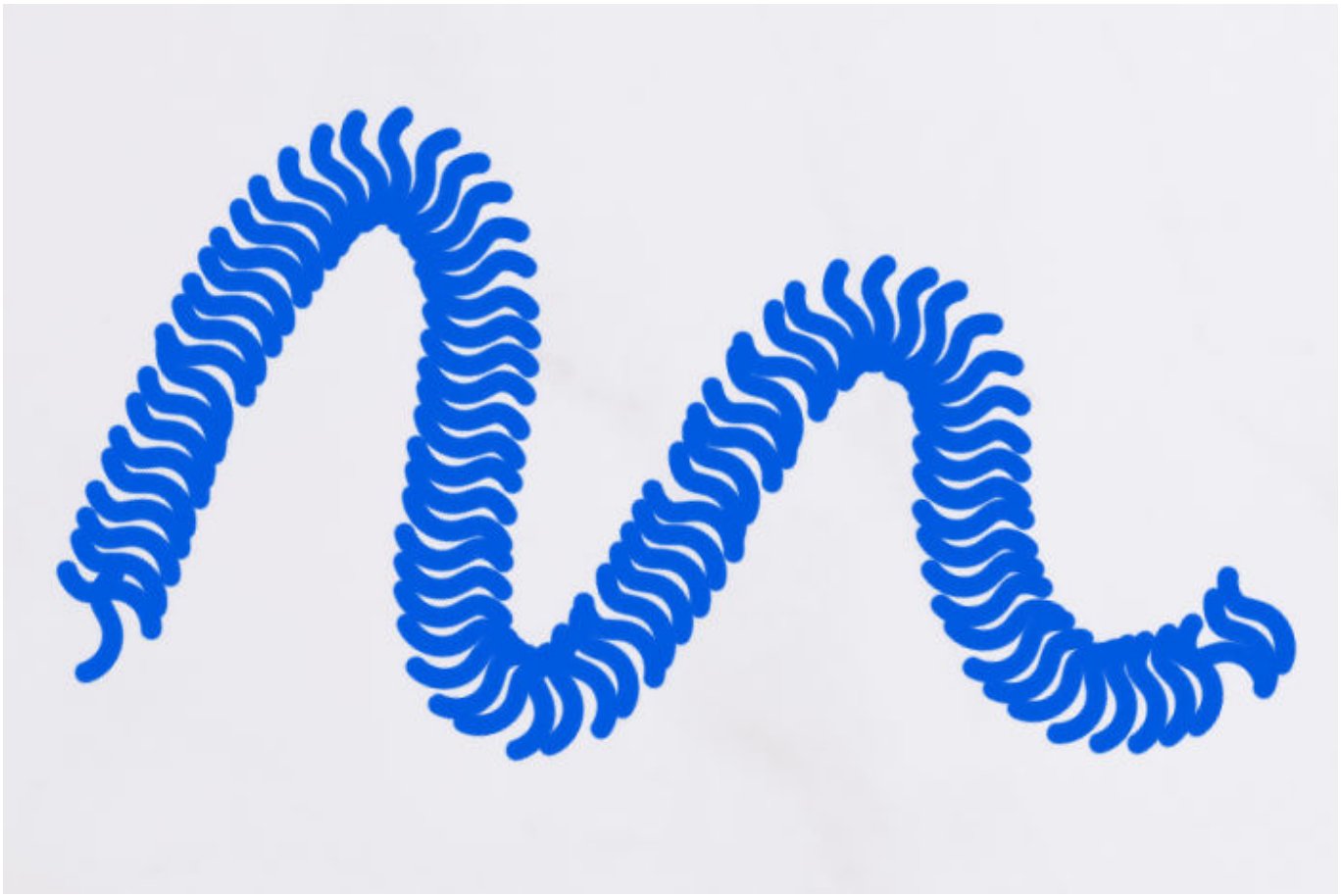
Dissolvi. Riduce il valore del parametro selezionato al minimo nel numero di passaggi specificato nel campo accanto.



Controllo della dissolvenza

Pressione penna . Controlla il parametro utilizzando la pressione della penna della tavoletta grafica.

Direzione. Mantiene l'angolo di inclinazione specificato dell'elemento lungo la direzione del movimento (quando **Variazione angolo** = 0).



Mantenimento dell'angolo di rotazione

Cliccare su **Ripristina** per riportare tutti i parametri ai valori predefiniti.

PENNELLI STANDARD

Usando **AliveColors** è possibile modificare una foto, migliorare un ritratto, creare un'immagine colorata, ecc... Il programma dispone di una vasta gamma di strumenti versatili per qualsiasi scopo.

Tra questi si possono trovare i **Pennelli standard** per la pittura, il ritocco, la colorazione, la clonazione, ecc. Sono sempre a portata di mano nella **Barra degli strumenti** del programma.

I pennelli standard possono essere utilizzate solo su un livello raster.

Pennelli standard:


Pennello colore


Matita colore


Spray


Pennello ricolora


Pennello texture


Gomma


Pennello storia


Secchiello


Sfumatura


Timbro clona


Pennello camaleonte


Sfocatura


Nitidezza


Sbavatura


Schiarire


Scurire


Saturare

Gestione dei pennelli

PENNELLO COLORE

Il **Pennello colore** viene utilizzato per disegnare linee a mano libera con bordi più o meno sfumati. È possibile dipingere una linea netta o sfumata ma suoi bordi sempre mescolati con lo sfondo.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Durezza (0-100). Il grado di sfumatura dello strumento pennello. Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Al 100% il pennello disegna quasi come una matita, mentre a un valore inferiore il suo bordo è più sfumato.



Durezza = 40



Durezza = 90

Opacità (1-100). L'opacità delle pennellate in percentuale, rispetto ai colori dello sfondo. Più il valore è basso, più la linea tracciata diventa trasparente e maggiore è la sua interazione con lo sfondo.



Opacità = 25



Opacità = 75

Consistenza (1-100). La densità della vernice in un solo tratto dello strumento. Se si tiene premuto il tasto del mouse mentre si disegna, gli elementi vengono sovrapposti e l'effetto di riempimento aumenta (diversamente dal parametro **Opacità**). A valori bassi i tratti vengono applicati in strati sottili, più trasparenti. Quando il parametro è impostato al 100% lo strumento disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Modalità di fusione. Definisce come le pennellate si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione.



Modalità Moltiplica



Modalità Sovrapponi

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

È possibile cambiare il colore della matita utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure facendo clic sull'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Opacità (1-100). L'opacità delle pennellate in percentuale, rispetto ai colori dello sfondo. Più il valore è basso, più la linea tracciata diventa trasparente e maggiore è la sua interazione con lo sfondo.



Opacità = 25



Opacità = 75

Consistenza (1-100). La densità della vernice in un solo tratto dello strumento. Se si tiene premuto il tasto del mouse mentre si disegna, gli elementi vengono sovrapposti e l'effetto di riempimento aumenta (diversamente dal parametro **Opacità**). A valori bassi i tratti vengono applicati in strati sottili, più trasparenti. Quando il parametro è impostato al 100% lo strumento disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.

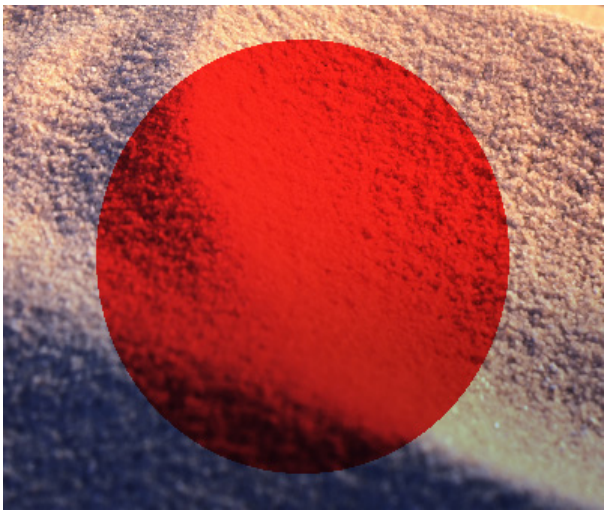


Consistenza = 25



Consistenza = 75

Modalità di fusione. Definisce come le pennellate si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione.



Modalità Moltiplica



Modalità Sovrapponi

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni ai suoi valori predefiniti.

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

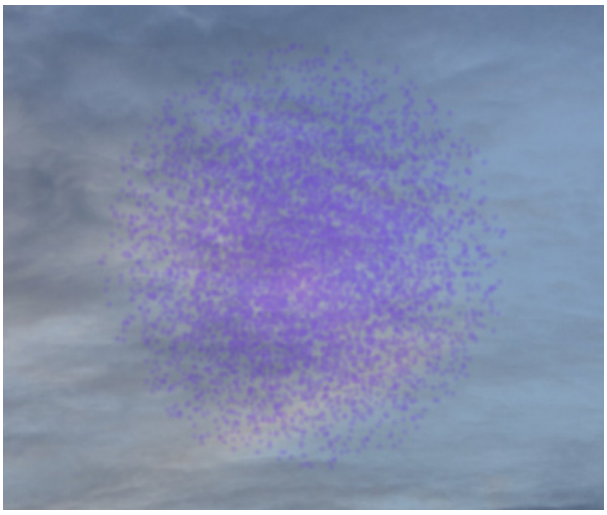
Lo strumento **Spray**  imita gli spruzzi di vernice su carta. Essa non viene applicata in uno strato continuo ma piuttosto come goccioline sparse lungo il tratto.

È possibile cambiare il colore dello strumento utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

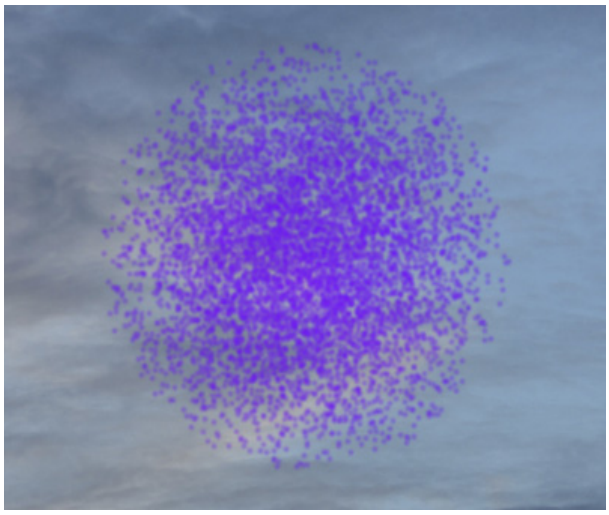
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (10-1000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Opacità (1-100). L'opacità delle pennellate in percentuale, rispetto ai colori dello sfondo. Più il valore è basso, più la linea tracciata diventa trasparente e maggiore è la sua interazione con lo sfondo.

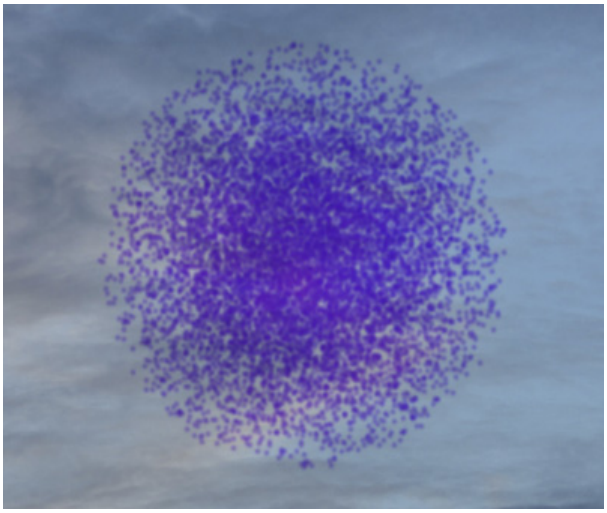


Opacità = 40

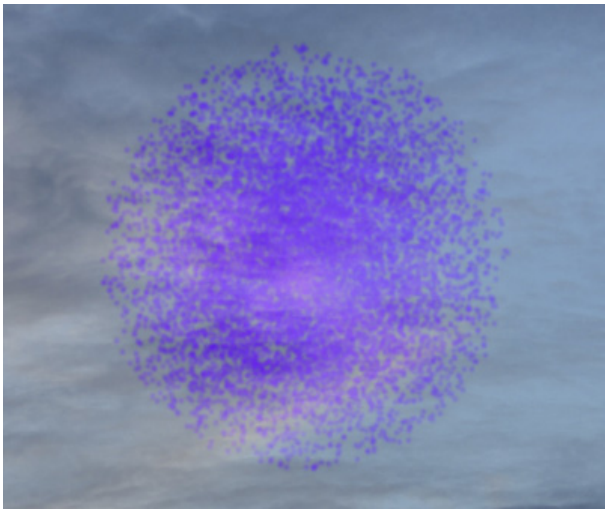


Opacità = 90

Modalità di fusione. Definisce come le pennellate si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione.



Modalità Moltiplica



Modalità Sovrapponi

Densità gocce (1-100). 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.



Densità gocce = 10



Densità gocce = 50

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.



Dimensione goccia = 5



Dimensione goccia = 30

Intensità (1-100). L'intensità e 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.



Intensità = 10



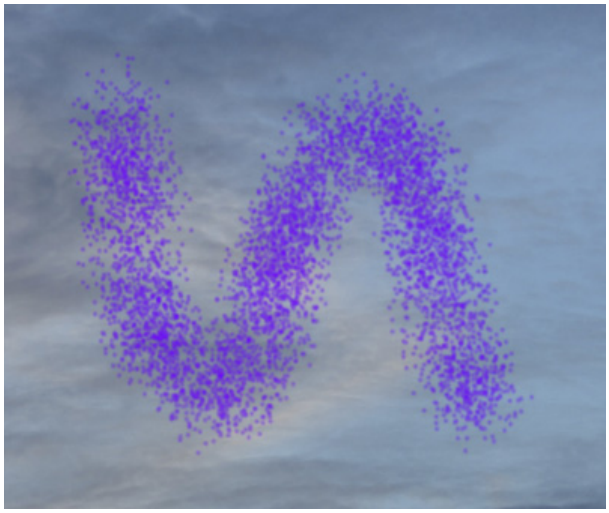
Intensità = 50

I parametri nella scheda **Dinamica** influiscono sulle modifiche dinamiche durante l'applicazione delle gocce di vernice.

Variazione densità gocce (0-100). Il parametro specifica la variazione del numero di gocce nei singoli spruzzi.



Variazione densità gocce = 10



Variazione densità gocce = 100

Variazione dimensione gocce (0-100). Il parametro specifica la variazione della dimensione di gocce nei singoli spruzzi.



Variazione dimensione gocce = 25



Variazione dimensione gocce = 75

Variazione intensità colore (0-100). Il parametro specifica la variazione dell'intensità di colore di gocce nei singoli spruzzi.



Variazione intensità colore = 20



Variazione intensità colore = 90

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni ai suoi valori predefiniti.

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.

PENNELLO RICOLORA

Il **Pennello ricolora** viene utilizzato per colorare il livello con il colore selezionato.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Durezza (0-100). Il grado di sfumatura dello strumento pennello. Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Al 100% il pennello disegna quasi come una matita, mentre a un valore inferiore il suo bordo è più sfumato.



Durezza = 40



Durezza = 90

Forza (1-100). L'influenza dello strumento sull'immagine. Maggiore è il valore del parametro, più intensa è la sovrapposizione del colore quando si disegna con il pennello.



Forza = 25



Forza = 75

Consistenza (1-100). La densità della vernice in un solo tratto dello strumento. Se si tiene premuto il tasto del mouse mentre si disegna, gli elementi vengono sovrapposti e l'effetto di riempimento aumenta. A valori bassi i tratti vengono applicati in strati sottili, più trasparenti. Quando il parametro è impostato al 100% lo strumento disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Modalità. L'opzione indica come i pixel del colore del pennello si mescolano con i pixel del livello selezionato. Il pennello funziona in 2 modalità:

Contrasto - il contrasto dell'immagine è preservato; il colore sarà più chiaro nelle aree chiare e più scuro nelle aree scure. I colori chiari hanno una maggiore saturazione.

Uniforme - la colorazione è più uniforme; il colore diventa più scuro nelle aree scure, le aree chiare si colorano. I colori scuri hanno una maggiore saturazione.



Modalità Contrasto



Modalità Uniforme

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

PENNELLO TEXTURE

Il **Pennello texture** è progettato per disegnare linee di forma arbitraria con bordi morbidi riempiti con la texture selezionata.

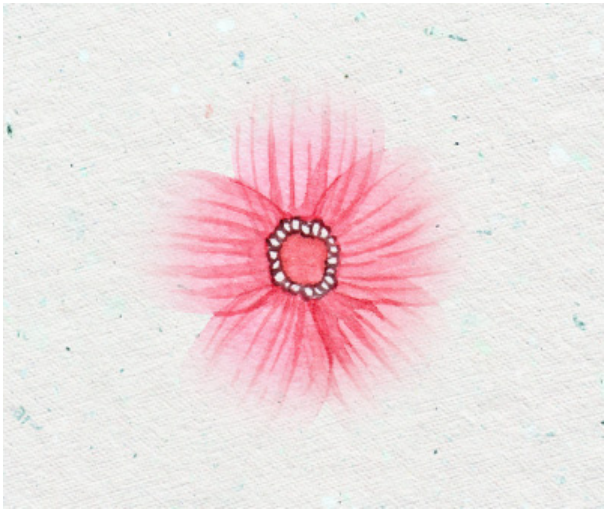
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

L'aspetto corrente del tratto e tutte le modifiche apportate ai parametri vengono visualizzati nella finestra di anteprima nella parte inferiore del pannello esteso **Opzioni dello strumento**.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Durezza (0-100). Il grado di sfumatura dello strumento pennello. Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Al 100% i confini tra aree lavorate e non trasformate sono più distinti, mentre a valori inferiori i bordi sono più sfumati.

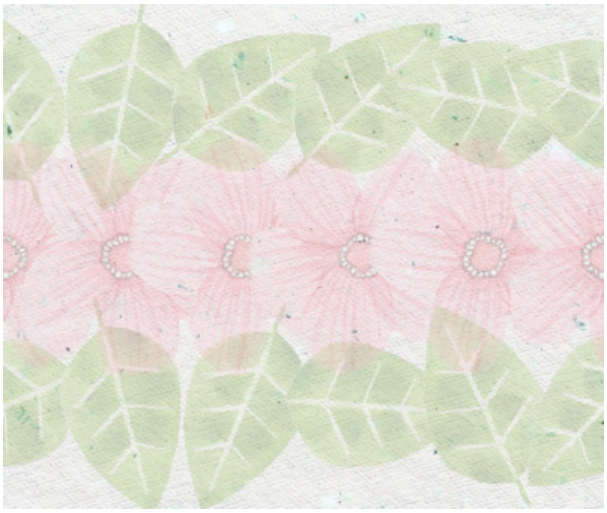


Durezza = 40



Durezza = 90

Opacità (1-100). L'opacità delle pennellate in percentuale, rispetto ai colori dello sfondo. Più il valore è basso, più la linea tracciata diventa trasparente e maggiore è la sua interazione con lo sfondo.

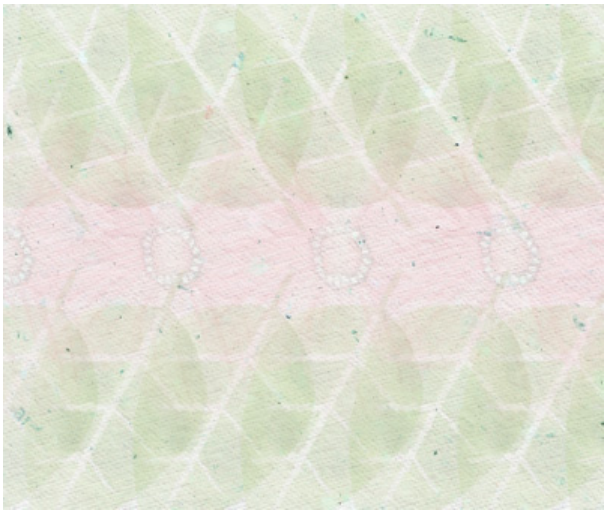


Opacità = 25

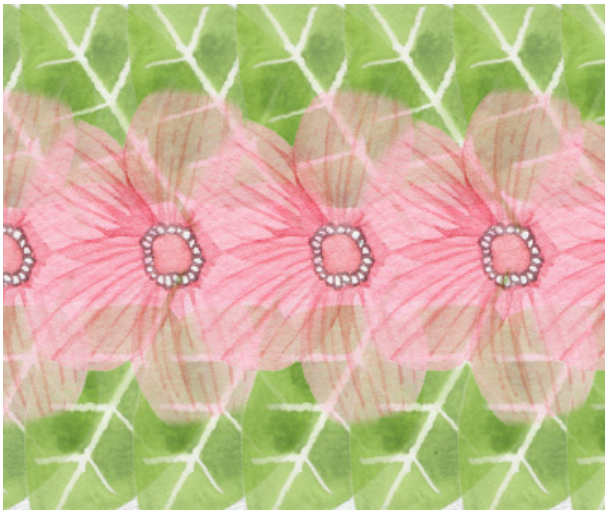


Opacità = 75

Consistenza (1-100). La densità della texture nell'elemento di base. Se si tiene premuto il tasto del mouse mentre si disegna, gli elementi vengono sovrapposti e l'effetto di riempimento aumenta (diversamente dal parametro **Opacità**). Più il valore è basso maggiormente sottili e trasparenti sono gli strati della texture applicata.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Modalità di fusione. Definisce come le pennellate si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione.



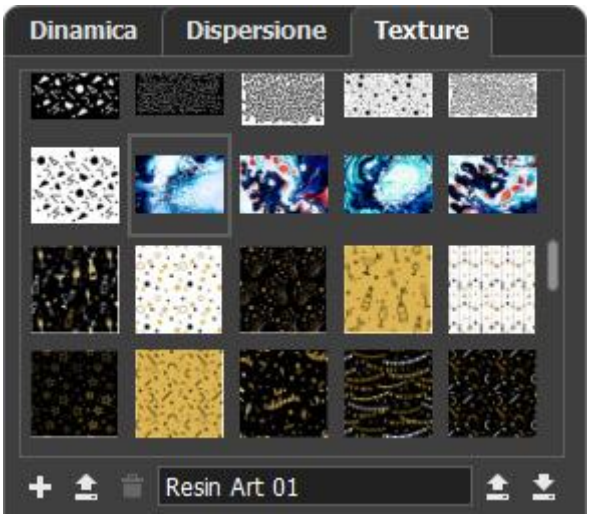
Modalità di fusione: Normale



Modalità di fusione: Moltiplica

Selezionare e regolare la trama nella scheda **Texture** che appare, facendo clic su nel pannello esteso **Opzioni dello strumento**.

Nella **Libreria texture** i campioni disponibili vengono visualizzati come miniature.



Libreria texture

Sotto l'elenco delle texture si trovano le seguenti opzioni:

Nuova texture - crea una texture dal contenuto del documento attivo (in alternativa è possibile utilizzare il comando nel menu **Modifica -> Nuova texture...**).

Aggiungi texture - carica un'immagine da utilizzarla come una texture.

Elimina texture - rimuove dall'elenco la texture selezionata.

> **Attenzione!** Se si elimina la texture utilizzata nel preset del pennello, in alternativa verrà applicata la texture predefinita.

Nome della texture. Fare clic sul campo per renderlo modificabile, immettere un nuovo nome per la texture e premere il tasto `Invio` per applicarlo.

Importa Libreria - consente di caricare una libreria di texture dal disco (file .brush_textures).

Esporta Libreria - consente di salvare una libreria di texture sul disco (file .brush_textures).

I parametri della texture selezionata:

Scheda **Proprietà**:

Scala (1-200). Il parametro imposta la dimensione del motivo. La scala predefinita della texture è 100%.



Scala = 50%



Scala = 100%



Scala = 150%

Riempi. Quando la casella è selezionata, il motivo viene ripetuto più volte per riempire l'intera area del cursore del pennello (se la **Scala** è inferiore al 100%).



Casella disabilitata



Casella selezionata

Specchio. Quando la casella è selezionata le texture adiacenti vengono rispecchiate.



Casella disabilitata



Casella selezionata

Rifletti orizzontalmente. Quando si attiva la casella l'elemento selezionato viene riflesso orizzontalmente.

Rifletti verticalmente. Quando si attiva la casella l'elemento selezionato viene riflesso verticalmente.



Texture originale



Rifletti orizzontalmente



Rifletti verticalmente

Scheda **Colore**:

Applica alla punta. Quando la casella di controllo è attivata le variazioni di colore saranno applicate ai singoli elementi del tratto del pennello. Quando la casella di controllo è disabilitata - ai singoli tratti.



Casella selezionata



Casella disabilitata

Tonalità (-100..100). Sposta i colori della trama in un'altra gamma.



Tonalità = -25



Tonalità = 25

Variazione tonalità (0-100). Il parametro imposta la variazione delle sfumature degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno lo stesso colore. Maggiore è il valore più tonalità vengono utilizzate.



Variazione tonalità = 20



Variazione tonalità = 70

Saturazione (-100..100). L'intensità dei colori della trama: dal grigio neutro (-100) a colori più luminosi (+100).



Saturazione = -50



Saturazione = 50

Variazione saturazione (0-100). Il parametro imposta la variazione di saturazione degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa saturazione. A valori più alti la saturazione di alcuni elementi viene modificata.



Variazione saturazione = 40



Variazione saturazione = 90

Luminosità (-100..100). La luminosità della texture. Aumentando il parametro la texture diventa più luminosa e quando diminuisce – più scura.



Luminosità = -25



Luminosità = 25

Variazione luminosità (0-100). Il parametro imposta la variazione di luminosità degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa luminosità. A valori più alti la luminosità di alcuni elementi viene modificata.



Variazione luminosità = 10



Variazione luminosità = 50

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Se le impostazioni del preset sono state modificate è possibile ripristinarle utilizzando il pulsante **Predefinito**.

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.

GOMMA

Lo strumento **Gomma** altera la trasparenza di un'immagine (sul livello raster selezionato). Le aree elaborate diventano trasparenti e sono visualizzate con uno sfondo a scacchiera.

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.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

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



Durezza = 40

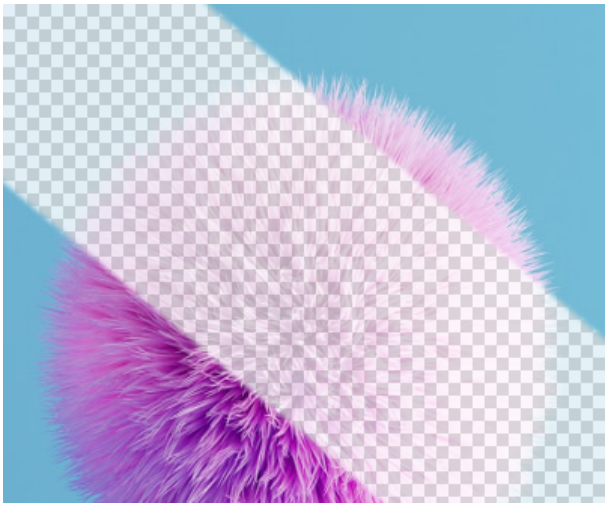


Durezza = 90

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



Forza = 30



Forza = 80

Consistenza (1-100). Il parametro regola l'intensità del parametro **Forza** in una singola pennellata. Con il valore = 100% la **Forza** non influenza.



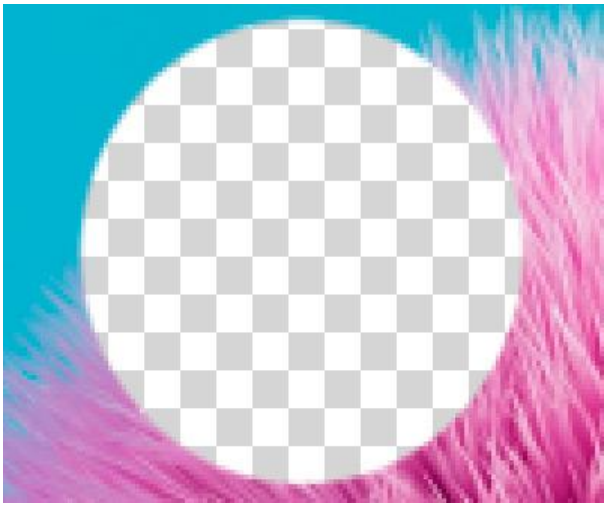
Consistenza = 30



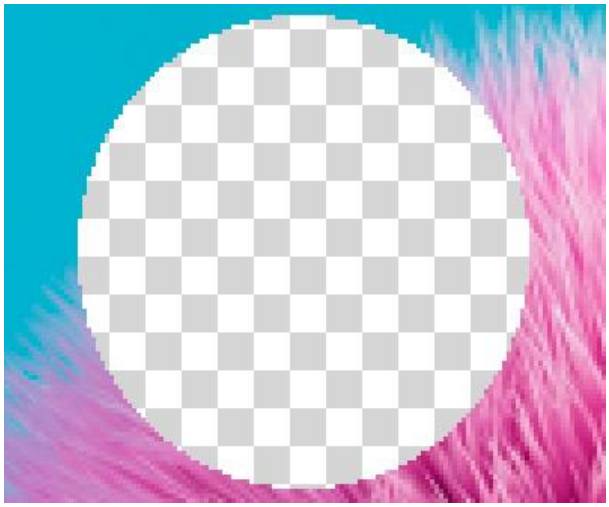
Consistenza = 80

Modalità. Nell'elenco a discesa selezionare la modalità operativa della gomma:

Pennello - lo strumento ha un bordo morbido, come un pennello;
Matita - lo strumento ha un bordo duro, come una matita.



Modalità: Pennello



Modalità: Matita

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

Quando la casella è selezionata, è possibile regolare il valore di **Tolleranza**. 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

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

PENNELLO STORIA

Il **Pennello storia** ripristina parzialmente o completamente l'immagine elaborata allo stato selezionato, indebolendo o annullando le modifiche o gli effetti.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

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.



Durezza = 40



Durezza = 90

Forza (1-100). Il grado di ripristino dell'immagine allo stato selezionato. 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.



Forza = 25



Forza = 75

Consistenza (1-100). Il parametro regola l'intensità del parametro **Forza** in una singola pennellata. Con il valore = 100% la **Forza** non influenza.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Nell'elenco a discesa **Ripristina** selezionare uno degli stati precedenti dell'immagine. Le aree elaborate con lo strumento ritorneranno a questo stato. Per impostazione predefinita il pennello ripristina l'immagine al suo stato iniziale.

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

SECCHIELLO

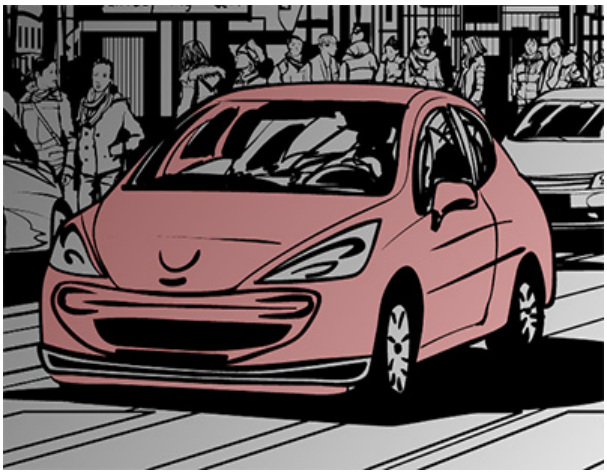
Lo strumento **Secchiello** viene utilizzato per riempire rapidamente grandi aree con il **Colore** o il **Motivo**.

Quando si utilizza il comando **Modifica → Riempi**, sono disponibili i seguenti tipi di riempimento: **Colore**, **Motivo**, **In base al contenuto**, **Storia**. È possibile riempire un intero livello o un'area di selezione.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Colore. È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il **Contagocce**. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Opacità (0-100). L'opacità del riempimento rispetto ai colori dello sfondo. Il parametro determina l'opacità del colore: più il valore è basso, più trasparente è il colore del riempimento e più forte è l'interazione con i colori di sfondo.

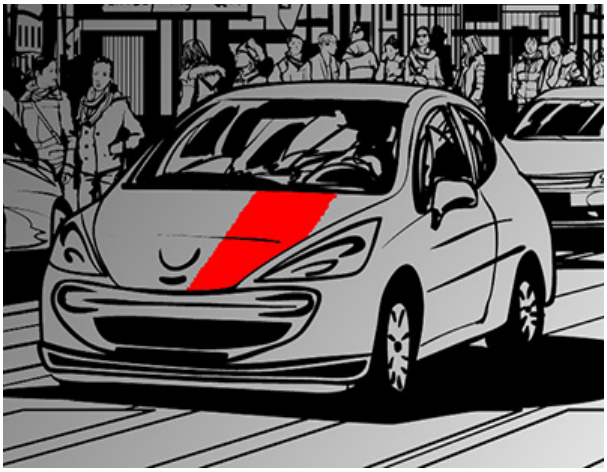


Opacità = 25

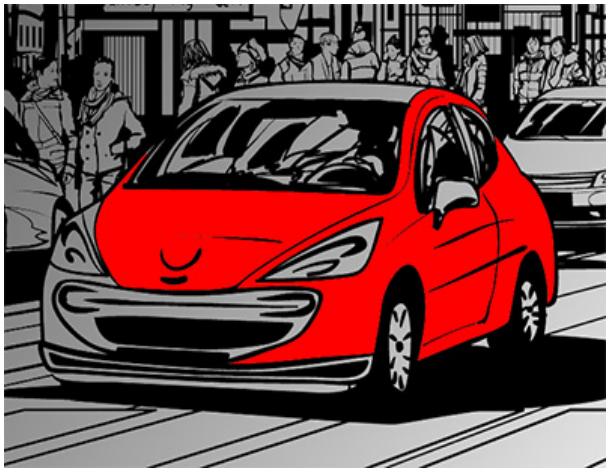


Opacità = 75

Tolleranza (0-250). Al valore minimo lo strumento riempie solo i pixel dello stesso colore vicino a quello selezionato. Maggiore è il valore, più ampia è la gamma di colori da riempire.

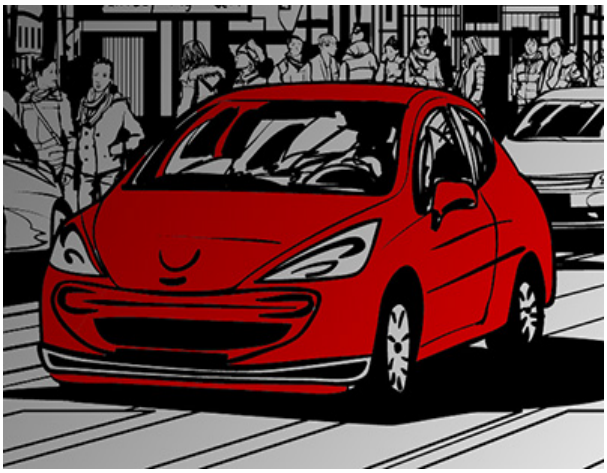


Tolleranza = 5

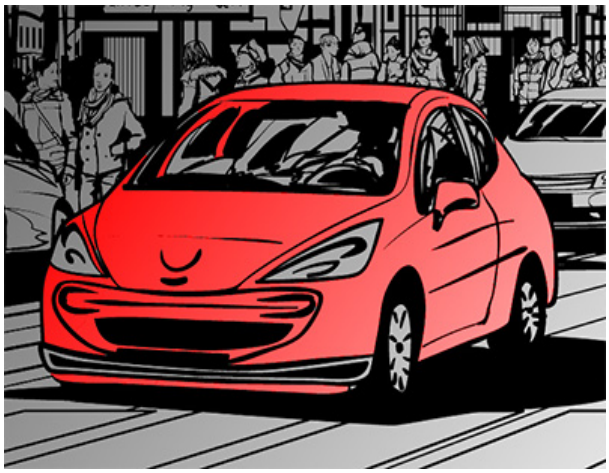


Tolleranza = 50

Modalità di fusione. Definisce come le pennellate si fondono con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione.

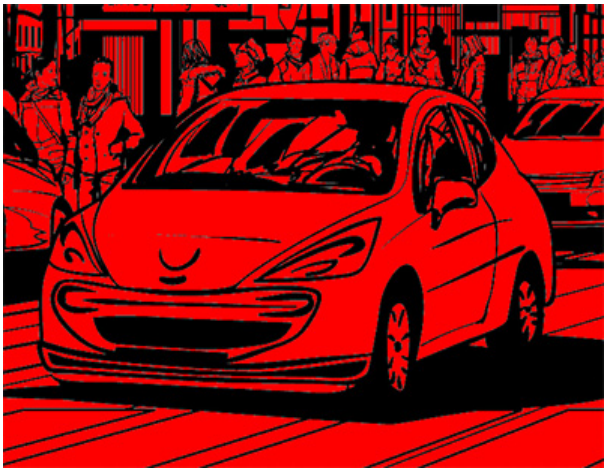


Modalità Moltiplica

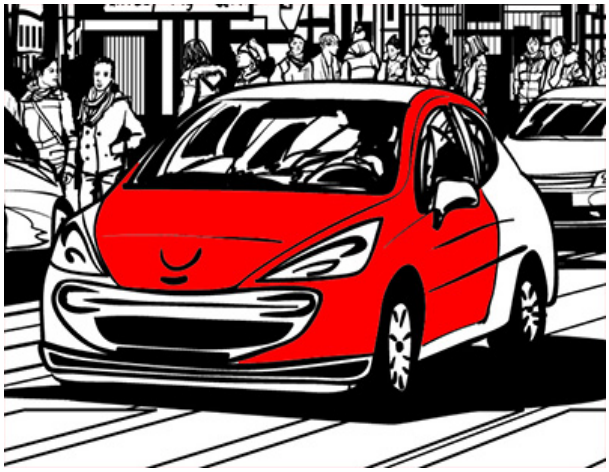


Modalità Sovrapponi

Contigui. Se la casella di controllo è attivata verranno selezionati solo i pixel adiacenti che usano lo stesso colore; se è disattivata i pixel che usano lo stesso colore verranno selezionati su tutta l'immagine.

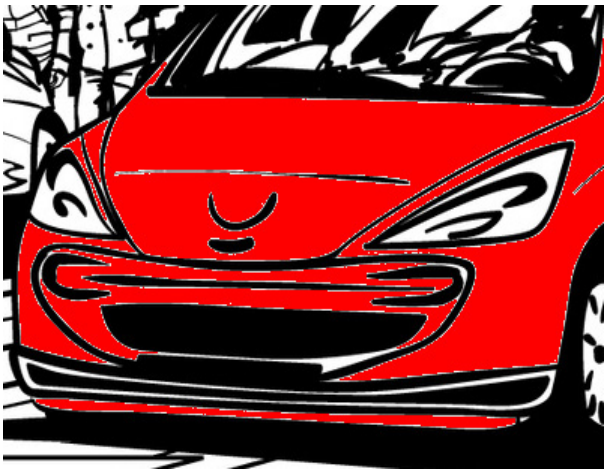


Casella disattivata



Casella selezionata

Anti-alias. La casella di controllo smussa i bordi frastagliati della selezione. Questa casella deve essere attivata prima di utilizzare lo strumento.

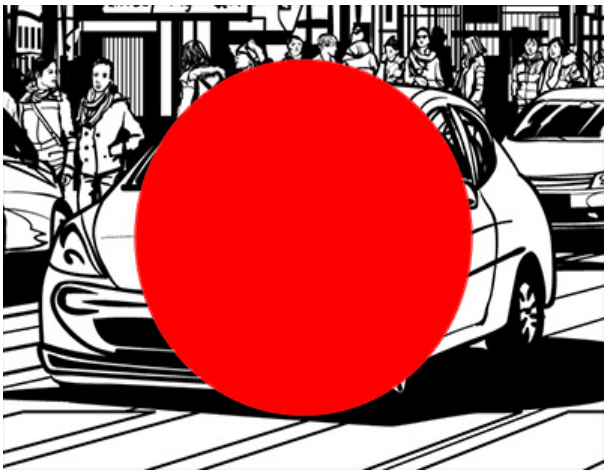


Casella disattivata



Casella selezionata

Tutti i livelli. Se la casella di controllo è selezionata i pixel vengono riempiti in base ai dati dei colori uniti da tutti i livelli visibili. Altrimenti, in base ai colore del livello corrente.



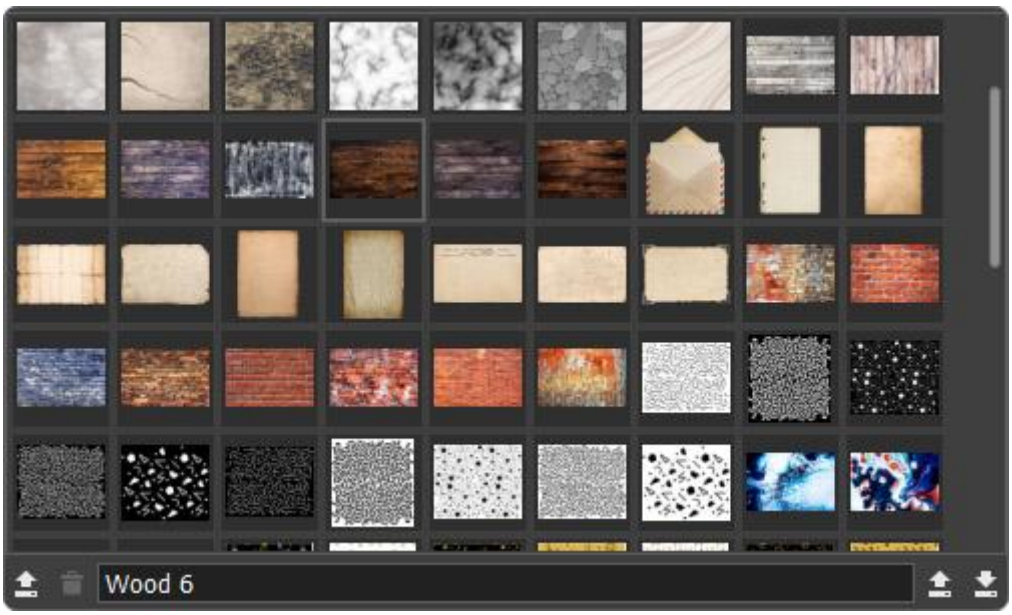
Casella disattivata



Casella selezionata

Riempi con motivo. Quando la casella di controllo è selezionata, l'area viene riempita con il motivo specificato.

Aprire la **Libreria texture** facendo clic con il tasto sinistro del mouse sul campione di texture selezionato.



Libreria texture

Nella Libreria, sotto l'elenco dei campioni di texture, sono presenti le seguenti icone:

Aggiungi texture . Carica un'immagine da utilizzarla come un motivo.

Elimina texture . Rimuove dall'elenco la texture selezionata.

Nome della texture. Fare clic sul campo per renderlo modificabile, immettere un nuovo nome per la texture e premere il tasto `Invio` per applicarlo.

Importa texture . Carica la Libreria texture dal disco (file .brush_textures).

Esporta texture . Salva la Libreria texture sul disco (file .brush_textures).

I parametri della texture:

Scala (10-400). La dimensione del motivo.



Scala = 50



Scala = 150

Angolo (-180..180). L'angolo di rotazione della texture.



Angolo = -10



Angolo = 50

Specchio. Quando la casella è selezionata le texture adiacenti vengono rispecchiate.



Casella disabilitata



Casella selezionata

Rifletti orizzontalmente. Quando si attiva la casella l'elemento selezionato viene riflesso orizzontalmente.

Rifletti verticalmente. Quando si attiva la casella l'elemento selezionato viene riflesso verticalmente.



Senza riflettere



Rifletti verticalmente

Quando si utilizza il comando **Modifica → Riempi**, oltre ai riempimenti **Colore** e **Motivo**, è disponibile il seguente tipo di riempimento:

In base al contenuto. Riempie l'area selezionata con il contenuto dell'immagine immediatamente adiacente alla selezione. **Nota**: funziona solo con una selezione attiva!

Storia. Il livello viene riempito con il selezionato stato dello storia. È possibile selezionare lo stato da riempire con il comando **Sorgente per il Pennello storia** nel menu contestuale del pannello **Storia**. Per impostazione predefinita, è selezionato lo stato originale del documento.

Preserva trasparenza (solo per il comando **Riempi**). Se la casella di controllo è selezionata, la trasparenza delle aree viene mantenuta durante il riempimento.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

RIEMPIMENTO IN BASE AL CONTENUTO

Riempimento in base al contenuto consente di riempire una selezione con il contenuto dell'area circostante utilizzando una rete neurale addestrata.



Riempimento in base al contenuto

Effettuare una selezione e scegliere dal menu:**Modifica → Riempimento in base al contenuto**.

> **Nota:** Riempimento in base al contenuto funziona solo con una selezione attiva.

Parametri:

> **Espandi area** (1-100%). L'espansione dell'area di campionamento (in percentuale rispetto alla dimensione della selezione) da cui vengono prelevati i dati per riempire la selezione.
>
> **Metodo di scala**. Nell'elenco a discesa selezionare il metodo di scala per il risultato del riempimento.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare le impostazioni originali.

Fare clic su **OK** per applicare le modifiche all'immagine e chiudere le impostazioni.

Fare clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo senza applicare le modifiche.

SFUMATURA

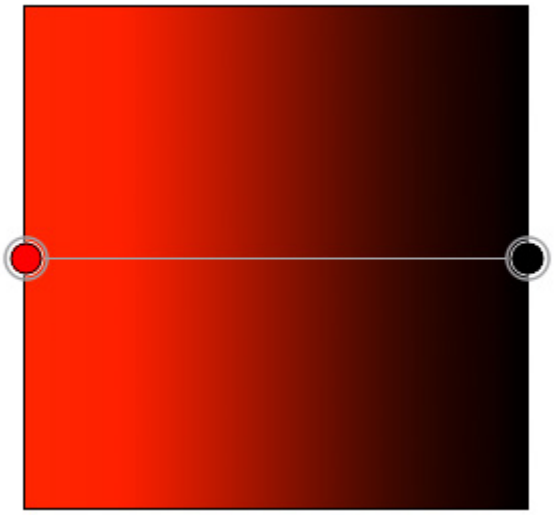
Lo strumento **Sfumatura** consente di applicare sul livello un riempimento sfumato colorato. È possibile utilizzarlo sui livelli raster, forma e Adatta testo al tracciato.

Per applicare una sfumatura, premere il tasto sinistro del mouse nel punto iniziale della sfumatura, trascinare il cursore nel punto in cui dovrebbe trovarsi il punto finale della sfumatura e rilasciare. Tenendo premuto il tasto `Maiusc` mentre applichi il gradiente, l'angolo di inclinazione cambierà in incrementi di 45^{o}. Una volta applicata una sfumatura, è possibile modificarla utilizzando una guida. Tenendo premuto il tasto `Alt`, la guida della sfumatura può essere spostata con il mouse oltre i suoi punti estremi.

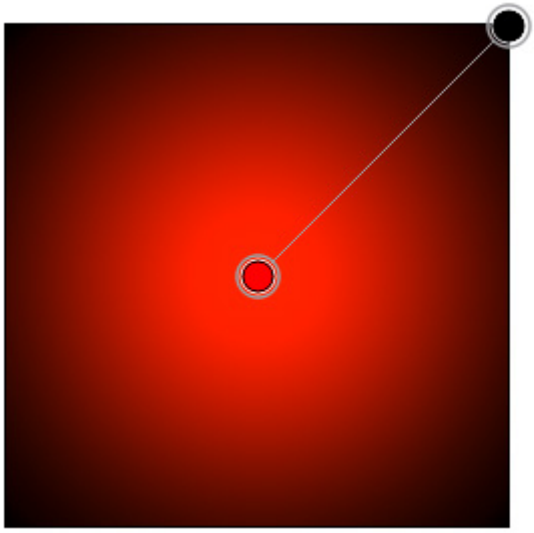
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto `F5`. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Selezionare il **Tipo di sfumatura** dall'elenco a discesa:

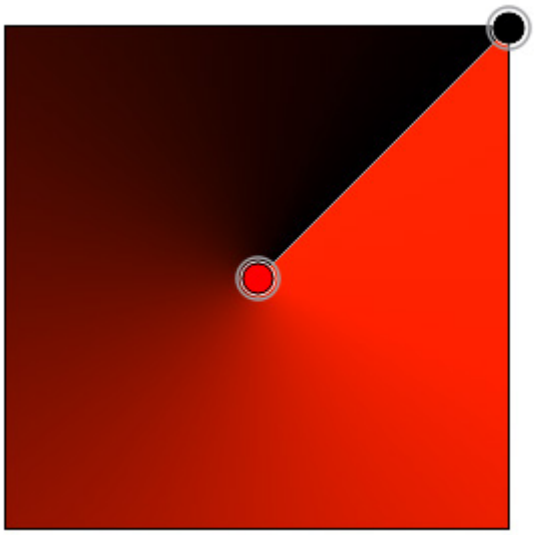
Sfumatura lineare . Disegna la sfumatura dal punto iniziale al punto finale in linea retta.



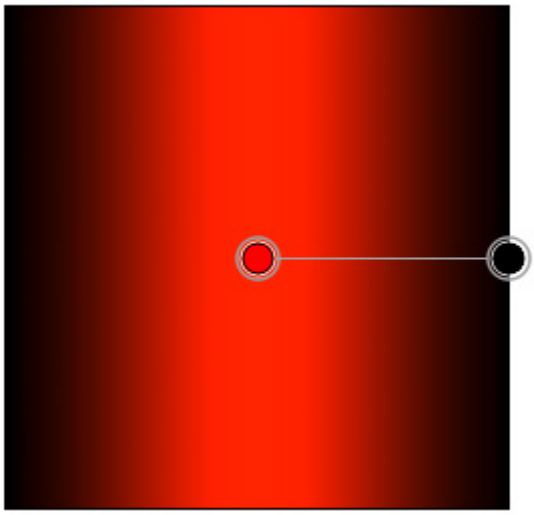
Sfumatura radiale . Crea un riempimento con la forma di un cerchio, con il punto iniziale nel centro del cerchio.



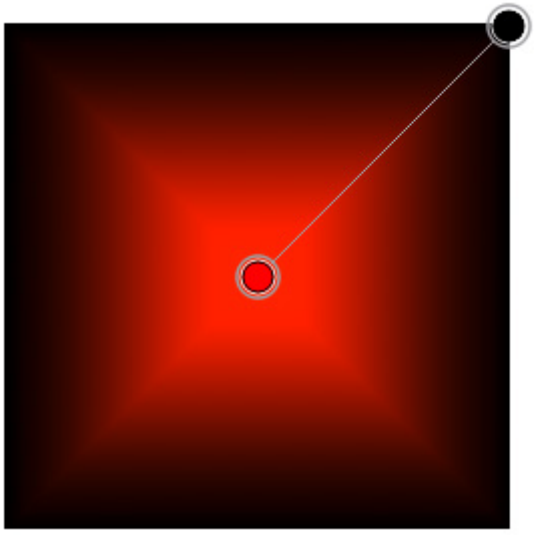
Sfumatura angolare . Crea un riempimento a spirale che ruota in senso antiorario al suo punto iniziale.



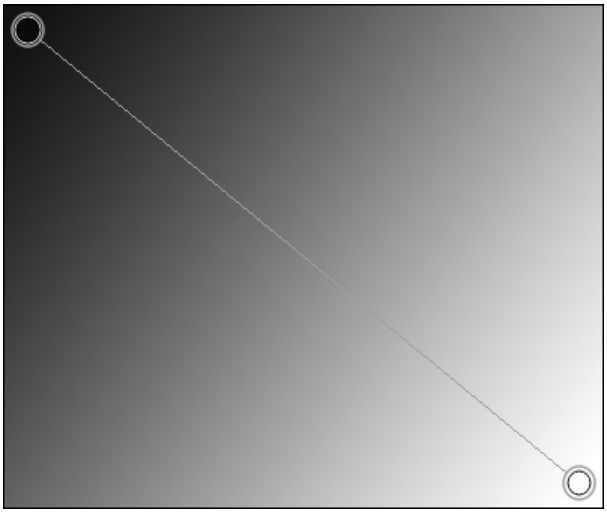
Sfumatura riflessa . Disegna la sfumatura lineare che si estende in entrambe le direzioni dal punto iniziale.



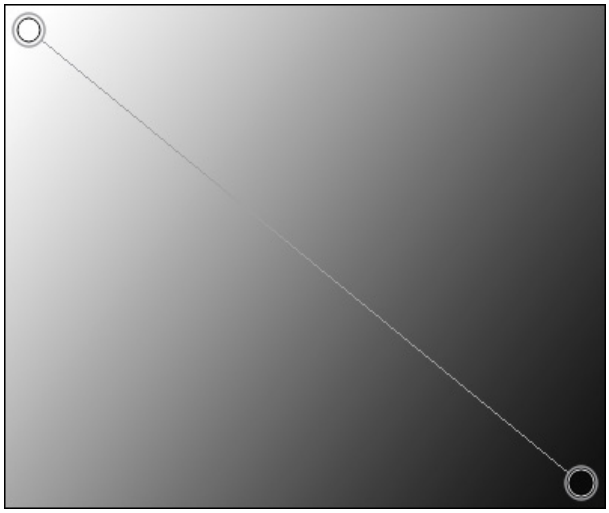
Sfumatura diamante . Crea una sfumatura a forma di diamante dal punto centrale.



Inverti sfumatura . Il pulsante inverte l'ordine dei colori nel riempimento sfumato. Fare clic nuovamente sul pulsante per ripristinare la sequenza originale.



Sequenza originale



Sequenza inversa

Modalità di fusione. Definisce come la sfumatura si fonde con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione.



Modalità Moltiplica



Modalità Sovrapponi

Angolo (-180..180). Il parametro consente di ruotare la sfumatura attorno al punto iniziale. Tenendo premuto il tasto `Maiusc` cambierà l'angolo con incrementi di 5^{o}, mentre tenendo premuto il tasto `Ctrl` - con incrementi di 10^{o} .



Angolo = 60



Angolo = 120

Opacità (0-100). L'opacità della sfumatura rispetto ai colori dello sfondo. Il parametro determina l'opacità del colore: più il valore è basso, più trasparente è il colore della sfumatura e più forte è l'interazione con i colori di sfondo.

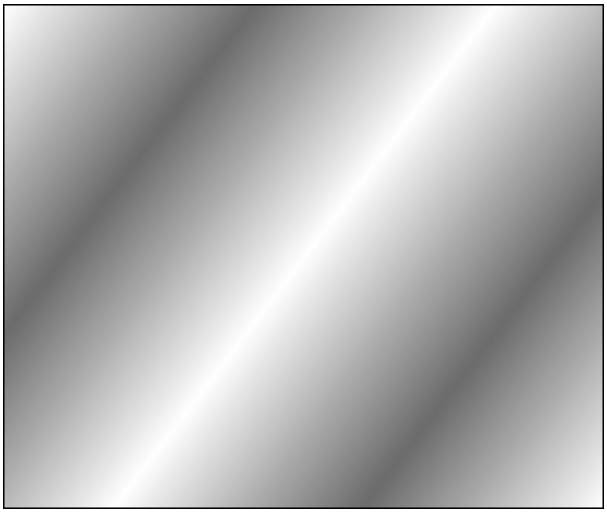


Opacità = 40

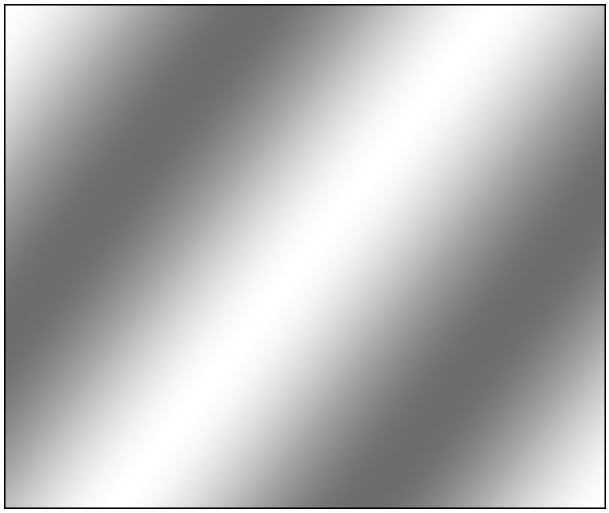


Opacità = 90

Attenuazione (0-100). Il parametro rende la sfumatura più uniforme, attenua le transizioni tra i singoli colori e le sfumature dei colori. Quando si riduce il valore del parametro, le transizioni tra i colori diventano più evidenti.



Attenuazione = 0



Attenuazione = 100

Dithering. Selezionare la casella di controllo per rendere la sfumatura più uniforme e per ridurre il numero di strisce.



Casella disattivata

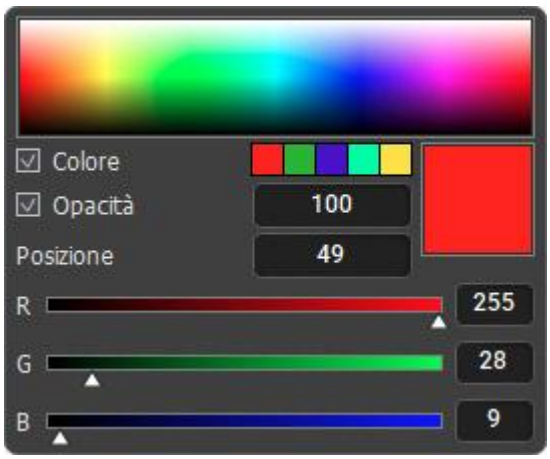


Casella selezionata

Dopo aver creato la sfumatura, è possibile modificarla utilizzando le opzioni nel pannello **Opzioni dello strumento**. Utilizzando la linea della sfumatura è possibile aumentare il numero di colori e regolare il colore e la trasparenza dei componenti della sfumatura.

Per aggiungere colori alla sfumatura fare clic sulla linea della sfumatura nella **Finestra immagine**. Per rimuovere un punto di colore trascinarlo dalla linea e rilasciare il tasto del mouse.

Per regolare il colore, la trasparenza e la posizione dei punti della sfumatura, aprire il menu di scelta rapida facendo clic con il tasto dx del mouse su un punto.



In questo menu è possibile specificare il colore del punto utilizzando il rettangolo multicolore oppure nella finestra di dialogo Seleziona colore che appare con un clic sulla casella colorata.

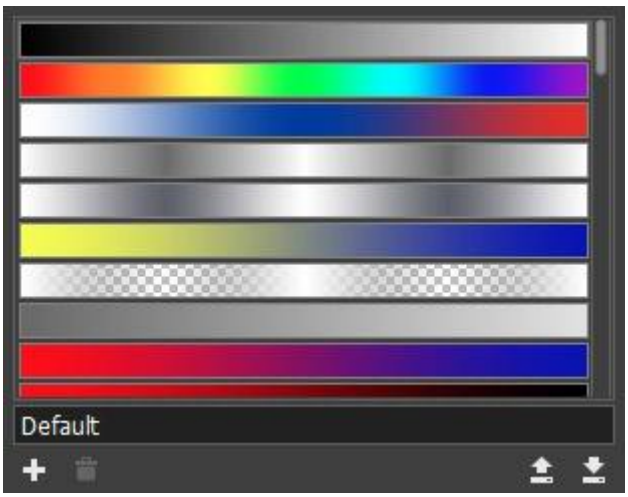
La casella di controllo **Colore** attiva/disattiva per il punto il colore mostrato nella casella a destra. I quadrati più piccoli rappresentano gli ultimi colori utilizzati durante la creazione della sfumatura. Se la casella di controllo è disattivata il colore di questo punto viene determinato in base ai pixel adiacenti e non può essere modificato.

L'**Opacità** (0-100) controlla la trasparenza della sfumatura in quel punto. Se il valore è inferiore al massimo, la trasparenza varia uniformemente da un punto all'altro. Se la casella di controllo è disattivata, la trasparenza in quel punto non può essere modificata e dipende dall'opacità totale della sfumatura.

Utilizzando il parametro **Posizione** (0-100) è possibile specificare la posizione esatta di ciascun punto della sfumatura.

> **Nota:** Nei punti estremi della sfumatura le caselle di controllo **Colore** e **Opacità** sono sempre selezionate e il parametro **Posizione** non può essere modificato.

È possibile salvare la sfumatura per utilizzarla ulteriormente. Fare clic sull'icona dello strumento nel pannello **Opzioni dello strumento** (`F5`) per visualizzare l'elenco completo delle sfumature - la Libreria sfumature.



Per modificare il nome della sfumatura selezionata, inserire un nuovo nome nel campo sotto l'elenco e premere `Invio`.

Fare clic su [+] per creare un nuovo elemento nell'elenco/libreria.

Fare clic su  per eliminare l'elemento selezionato dalla libreria.

Fare clic su  per salvare tutte le sfumature in un file con l'estensione **.gradlib**.

Fare clic su  per caricare una libreria di sfumature.

Per applicare una sfumatura all'immagine fare clic in un punto qualsiasi dell'immagine o selezionare un altro strumento.

TIMBRO CLONA

Lo strumento **Timbro clona** è progettato per copiare aree dell'immagine mantenendo la gamma di colori, ombre, taxture, illuminazione ed altre caratteristiche della parte clonata. La clonazione può essere eseguita all'interno di un livello, tra livelli diversi o tra immagini caricate.

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.

> **Nota:** Il campione può essere selezionato da qualsiasi tipo di livello, ma copiato solo su un livello raster.

> **Attenzione!** Su **Linux**, per impostazione predefinita, il sistema intercetta `Alt`+clic per spostare una finestra con il mouse. Per utilizzare il comando per lo strumento **Timbro clona** è necessario modificare le impostazioni.



Timbro clona

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto `F5`. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

> **Elemento** - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

> **Dimensione** (1-5000). Il diametro dell'area usata come sorgente della clonatura (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.



Durezza = 10



Durezza = 100

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.



Opacità = 40



Opacità = 90

Consistenza (1-100). L'opacità del clone in un solo tratto dello strumento. Quando si applicano i tratti l'uno all'altro, l'opacità del clone aumenta.



Consistenza = 40



Consistenza = 90

Modalità di fusione. Definisce come il frammento clonato si fonde con lo sfondo. Il programma dispone di 27 modalità di fusione.

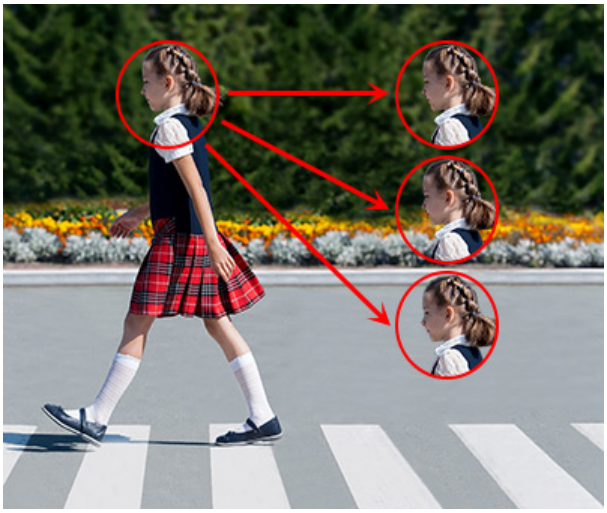


Modalità di fusione: Moltiplica

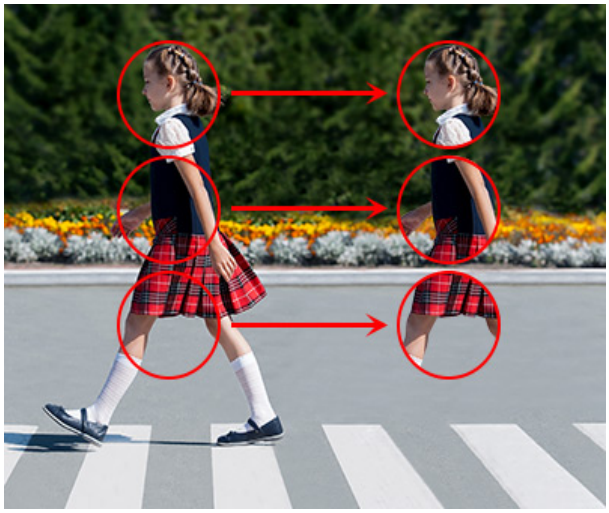


Modalità di fusione: Sovrapponi

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.



Casella di controllo disabilitata

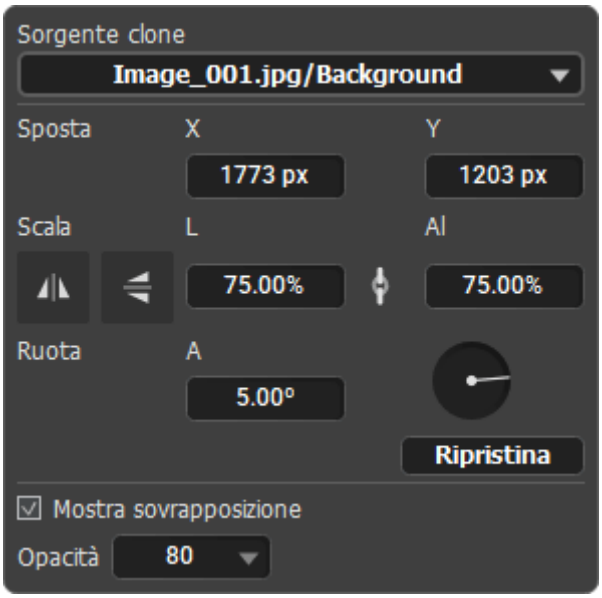


Casella di controllo selezionata

Campione. Impostare una sorgente per il campione:

Livello attuale: dati del livello attivo,
Attuale e sotto: dati dai livelli sottostanti attivi e visibili,
Tutti i livelli: dati di tutti i livelli visibili.

Impostazioni **Sorgente clone** . Le modifiche vengono applicate quando il menu delle impostazioni viene chiuso: premendo il tasto `Invio` o facendo clic in un qualsiasi punto della finestra del programma.



Impostazioni Sorgente clone

È possibile impostare fino a cinque diversi campioni nell'elenco a discesa e passare da uno all'altro. I campioni selezionati vengono memorizzati nell'elenco come "nome documento/nome livello" finché la sorgente (documento o livello) non viene chiusa. Per aggiungere un nuovo campione selezionare un elemento dell'elenco "vuoto", passare all'immagine e, tenendo premuto il tasto `Alt`, impostare un nuovo punto di partenza. Se quando si aggiunge un nuovo punto da un'immagine viene selezionato un campione esistente nell'elenco, verrà sovrascritto.

Trasformazione dell'area clonata. Per ogni campione nell'elenco ci sono impostazioni di trasformazione separate:

Sposta. Nei campi **X** e **Y** specificare le coordinate del punto di partenza per copiare il campione. I valori verranno impostati automaticamente quando si seleziona il punto sorgente con il tasto `Alt` premuto.

Scala. La dimensione del clone rispetto al frammento originale. Nei campi **L** e **Al** impostare nuovi valori delle dimensioni. Per mantenere le proporzioni del clone chiudere l'icona del collegamento .



Scala (da sinistra a destra: 50%, 100%, 75%)

Rifletti orizzontalmente . Il comando consente di riflettere il clone scambiando il lato destro con il sinistro, speculare all’asse verticale.

Rifletti verticalmente . Il comando consente di riflettere il clone dall’alto al basso capovolgendolo.



Immagine originale



Clonazione



Rifletti orizzontalmente



Rifletti verticalmente

Ruota.Rotazione dell'area clonata.

Ripristina. Premere il pulsante per riportare le impostazioni di trasformazione a quelle originali.

Anteprima del campione:

Mostra sovrapposizione. Quando la casella è selezionata l'area copiata dell'immagine verrà visualizzata all'interno del cursore.

Opacità. Il parametro consente di modificare la trasparenza del campione all'interno del cursore.



Casella disabilitata



Casella selezionata

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione del clone.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

PENNELLO CAMALEONTE

Il **Pennello camaleonte**  duplica 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. Il pennello risolve anche i problemi della pelle e rimuove polvere, macchie e graffi. A differenza del **Timbro clona**, questo strumento mantiene le caratteristiche dello sfondo adattando l'oggetto clonato a un nuovo ambiente. La clonazione può essere eseguita all'interno dello stesso livello, tra livelli diversi o tra immagini aperte.

Per clonare un oggetto con il **Pennello camaleonte** 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.

> **Nota:** Il campione può essere selezionato da qualsiasi tipo di livello, ma copiato solo su un livello raster.
>
> **Attenzione!** Su **Linux**, per impostazione predefinita, il sistema intercetta `Alt`+clic per spostare una finestra con il mouse. Per utilizzare il comando per il **Pennello camaleonte** è necessario modificare le impostazioni.



Pennello camaleonte

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare

il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). Il diametro dell’area usata come sorgente della clonatura (in pixel).

Consistenza (1-100). L'opacità del clone in un solo tratto dello strumento. Quando si applicano i tratti l'uno all'altro, l'opacità del clone aumenta.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

L'opzione **Allineato** 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.



Casella di controllo selezionata

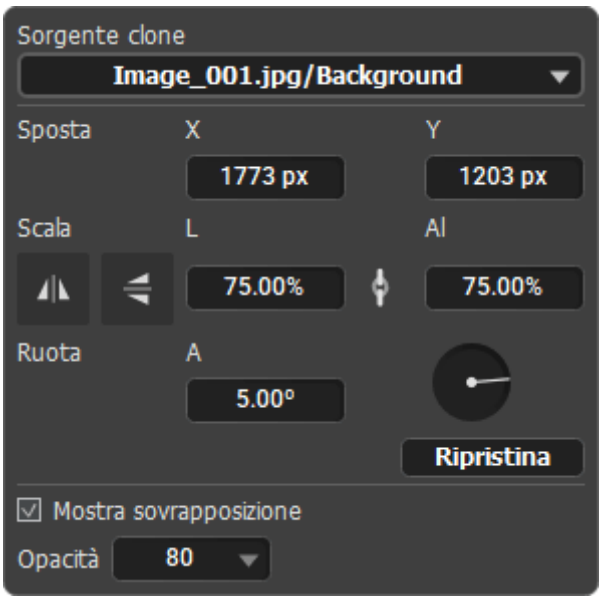


Casella di controllo disabilitata

Campione. Impostare una sorgente per il campione:

Livello attuale: dati del livello attivo,
Attuale e sotto: dati dai livelli sottostanti attivi e visibili,
Tutti i livelli: dati di tutti i livelli visibili.

Impostazioni **Sorgente clone** . Le modifiche vengono applicate quando il menu delle impostazioni viene chiuso: premendo il tasto `Invio` o facendo clic in un qualsiasi punto della finestra del programma.



Impostazioni Sorgente clone

È possibile impostare fino a cinque diversi campioni nell'elenco a discesa e passare da uno all'altro. I campioni selezionati vengono memorizzati nell'elenco come "nome documento/nome livello" finché la sorgente (documento o livello) non viene chiusa. Per aggiungere un nuovo campione selezionare un elemento dell'elenco "vuoto", passare all'immagine e, tenendo premuto il tasto `Alt`, impostare un nuovo punto di partenza. Se quando si aggiunge un nuovo punto da un'immagine viene selezionato un campione esistente nell'elenco, verrà sovrascritto.

Trasformazione dell'area clonata. Per ogni campione nell'elenco ci sono impostazioni di trasformazione separate:

Sposta. Nei campi **X** e **Y** specificare le coordinate del punto di partenza per copiare il campione. I valori verranno impostati automaticamente quando si seleziona il punto sorgente con il tasto `Alt` premuto.

Scala. La dimensione del clone rispetto al frammento originale. Nei campi **L** e **Al** impostare nuovi valori delle dimensioni. Per mantenere le proporzioni del clone chiudere l'icona del collegamento .



Scala (da sinistra a destra: 30%, 60%, 100%)

Rifletti orizzontalmente . Il comando consente di riflettere il clone scambiando il lato destro con il sinistro, speculare all'asse verticale.

Rifletti verticalmente . Il comando consente di riflettere il clone dall'alto al basso capovolgendolo.



Immagine originale



Clonazione



Rifletti orizzontalmente



Rifletti verticalmente

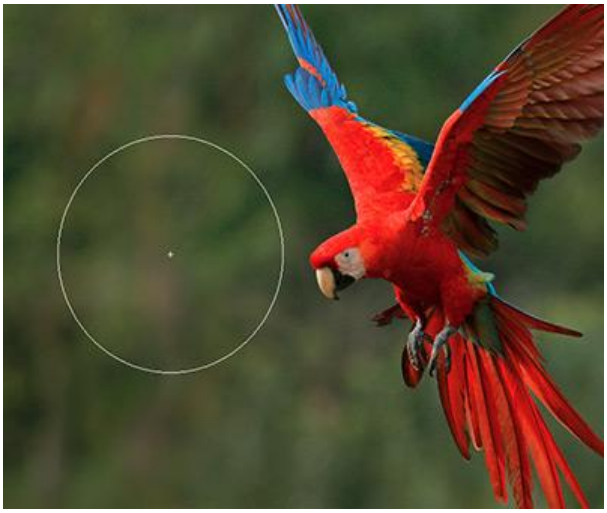
Ruota.Rotazione dell'area clonata.

Ripristina. Premere il pulsante per riportare le impostazioni di trasformazione a quelle originali.

Anteprima del campione:

Mostra sovrapposizione. Quando la casella è selezionata l'area copiata dell'immagine verrà visualizzata all'interno del cursore.

Opacità. Il parametro consente di modificare la trasparenza del campione all'interno del cursore.



Casella disabilitata



Casella selezionata

La modalità **Clonazione artistica** sospende temporaneamente l'adattamento automatico del frammento allo sfondo. 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 Mac e, tenendolo premuto, pulire l'area premendo il tasto sinistro del mouse.

Questa modalità è utile quando si deve duplicare un frammento grande o creare un clone partendo da parti differenti di un'immagine.

Per elaborare il frammento e chiudere la modalità **Clonazione artistica**, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- premere il pulsante nelle opzioni dello strumento,

- disattivare la casella **Clonazione artistica** nelle opzioni dello strumento oppure

- premere il pulsante **Esci Modalità CA** nel pannello **Storia** panel.

Per uscire dalla modalità **Clonazione artistica** senza applicare le modifiche, fare clic su nel pannello **Opzioni dello strumento**.

> **Nota:** Quando si utilizza la modalità **Clonazione artistica**, nel pannello **Storia** vengono visualizzate solo le azioni eseguite in questa modalità. Quando si esce dalla modalità, verrà ripristinata la cronologia completa dell'elaborazione dell'immagine.

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione del clone.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

SFOCATURA

Lo strumento **Sfocatura** riduce la nitidezza dell'immagine diminuendo il contrasto dei colori tra i pixel vicini.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-500). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Durezza (0-100). 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.



Durezza = 40



Durezza = 90

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



Raggio = 1.0



Raggio = 4.0

Consistenza (1-100). La quantità di sfocatura in una singola pennellata. Se si tiene premuto il tasto del mouse mentre si disegna, i tratti si sovrappongono e l'effetto di sfocatura aumenta.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

NITIDEZZA

Lo strumento **Nitidezza** migliora la qualità dell'immagine aumentando il contrasto dei colori tra i pixel.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-500). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Durezza (0-100). 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 = 40



Durezza = 90

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



Livello = 50



Livello = 150

Raggio (0.1-20.0). Il grado di nitidezza dei bordi. Questo parametro consente di specificare il numero dei pixel adiacenti influenzati dalla nitidezza di un pixel. Quando il valore viene aumentato, aumenta l'intensità della transizione tra i colori.



Raggio = 1.0

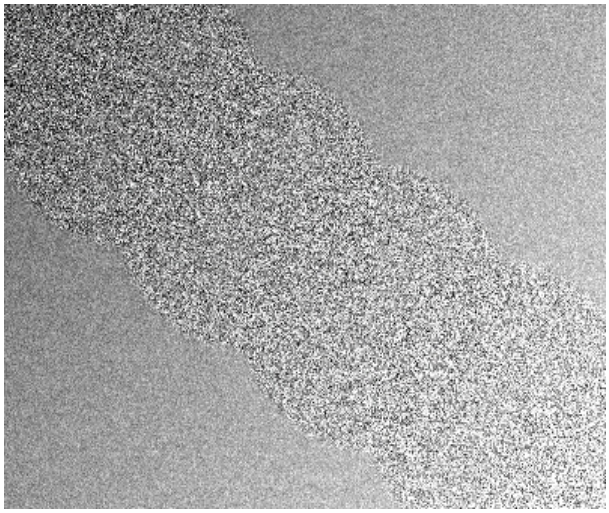


Raggio = 10.0

Consistenza (1-100). L'intensità della nitidezza con una sola pennellata. Se si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si disegna, i tratti si sovrappongono e l'effetto di nitidezza aumenta.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

SBAVATURA

Lo strumento **Sbavatura** mescola i colori spostando i pixel, come un dito che passa sulla vernice fresca.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-500). La larghezza della linea tracciata dallo strumento.

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



Durezza = 10



Durezza = 90

Forza (1-100). L'estensione della sbavatura dei colori in un tratto. Più alto è il valore e più sbavato sarà il colore.



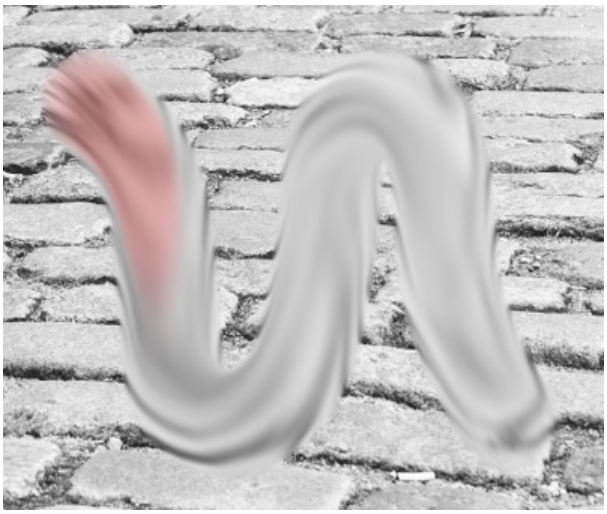
Forza = 30



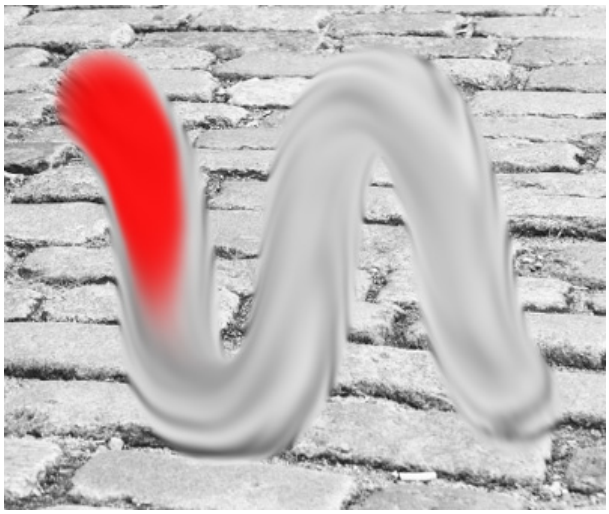
Forza = 65

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 tratto verrà applicato in modo normale (senza utilizzare il colore primario).

E’ possibile cambiare il colore principale nei pannelli **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.



Usa colore = 20



Usa colore = 90

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

SCHIARIRE

Lo strumento **Schiarire** consente di tonificare l'immagine migliorando la luminosità dei colori. L'effetto aumenta ad ogni pennellata.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). Il diametro dello strumento.

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



Durezza = 40



Durezza = 90

Forza (1-100). La quantità dell'applicazione dello strumento su ll'immagine. Quando il valore = 100% viene applicata la massima quantità di luminosità.



Forza = 25



Forza = 75

Consistenza (1-100). L'intensità dell'effetto di illuminazione con una sola pennellata. Se si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si disegna, i tratti si sovrappongono e l'effetto di schiarimento aumenta.



Consistenza = 25



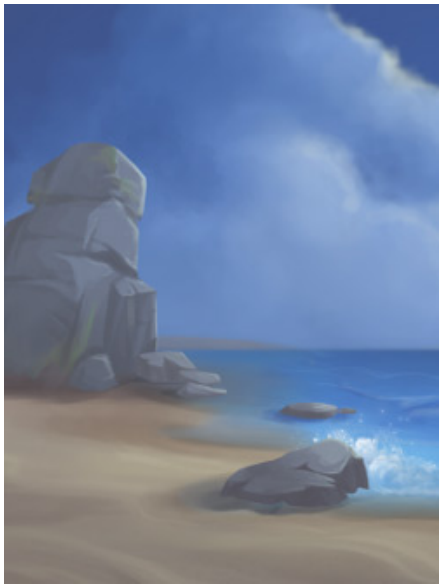
Consistenza = 75

Il menu a discesa **Gamma** offre tre metodi di elaborazione dei pixel:

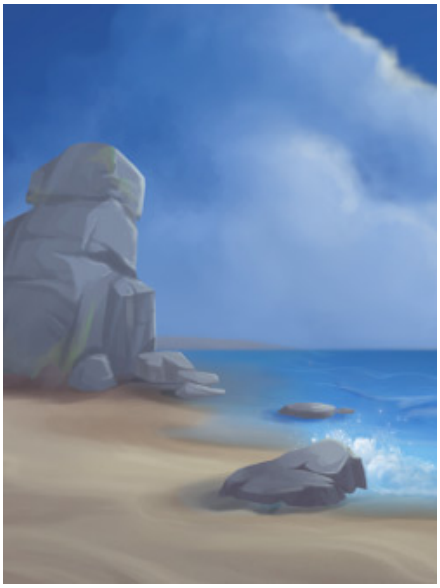
Ombre. Le aree più scure vengono elaborate più delle aree più chiare.

Mezzitoni. Il pennello elabora sia le aree chiare che quelle scure.

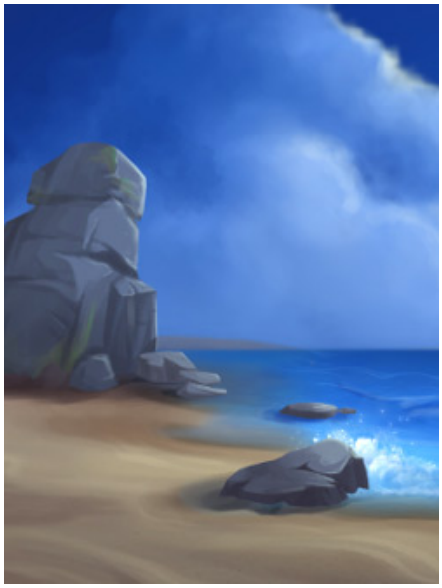
Luci. Le aree più chiare dell'immagine vengono elaborate più delle aree più scure.



Ombre



Mezzitoni



Luci

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

SCURIRE

Lo strumento **Scurire** consente di tonificare l'immagine diminuendo la luminosità dei colori. L'effetto aumenta ad ogni pennellata.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). Il diametro dello strumento.

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



Durezza = 40



Durezza = 90

Forza (1-100). La quantità dell'applicazione dello strumento su ll'immagine. Quando il valore = 100% i colori sono scuriti quasi al massimo.



Forza = 25



Forza = 75

Consistenza (1-100). L'intensità dell'effetto oscuramento con una sola pennellata. Se si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si disegna, i tratti si sovrappongono e l'effetto aumenta.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Il menu a discesa **Gamma** offre tre metodi di elaborazione dei pixel:

Ombre. Le aree più scure vengono elaborate più delle aree più chiare.

Mezzitoni. Il pennello elabora sia le aree chiare che quelle scure.

Luci. Le aree più chiare dell'immagine vengono elaborate più delle aree più scure.


Ombre


Mezzitoni


Luci

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

SATURARE

Lo strumento **Saturare**  regola l'intensità dei colori dell'immagine cambiando la saturazione ed il contrasto dei pixel vicini.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Elemento - nell'elenco a discesa selezionare il tipo dell'elemento di base del pennello: **Ellisse** o **Seleziona forma**.

Dimensione (1-5000). Il diametro dello strumento.

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



Durezza = 40



Durezza = 90

Forza (1-100). La forza dell'effetto saturazione/desaturazione. Più alto è il valore maggiore è il cambiamento.



Forza = 25



Forza = 75

Consistenza (1-100). L'intensità dell'effetto in una singola pennellata. Se si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si disegna, i tratti si sovrappongono e l'effetto di saturazione/desaturazione aumenta.



Consistenza = 25



Consistenza = 75

Lo strumento lavora in due modalità: nella modalità **Saturazione** i colori diventano più intensi, nella modalità **Desaturazione** i colori diventano meno intensi.



Saturazione



Desaturazione

Oltre ai parametri sopra menzionati è possibile regolare le impostazioni avanzate che influiscono sulla forma e sulla posizione delle pennellate.

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

GESTIONE DEI PENNELLI: IMPOSTAZIONI AVANZATE DEI PENNELLI

Usare le impostazioni avanzate dei pennelli, modificare i pennelli esistenti e crearne di nuovi personalizzati.

Le impostazioni avanzate sono le stesse per la maggior parte dei pennelli standard. I parametri si trovano nel pannello esteso **Opzioni dello strumento** che viene aperto facendo clic sull'icona dello strumento o utilizzando il tasto F5.

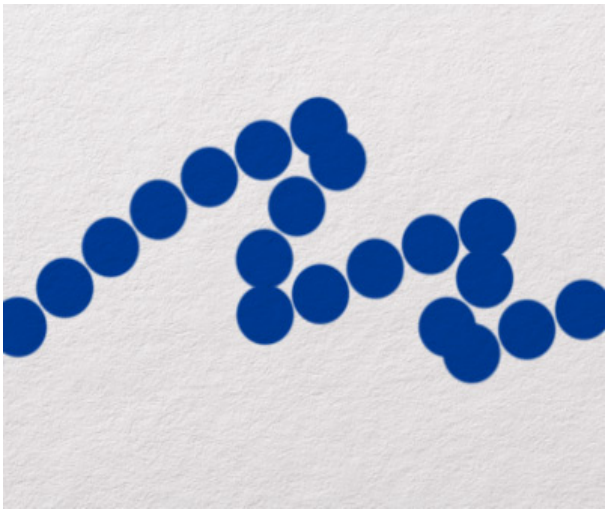
Per modificare il valore di un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Parametri standard:

Spaziatura (1-500). La distribuzione degli elementi che formano una linea. L'aumento di questo parametro crea una linea composta da una serie di cerchi, la distanza tra loro dipende dal valore impostato.

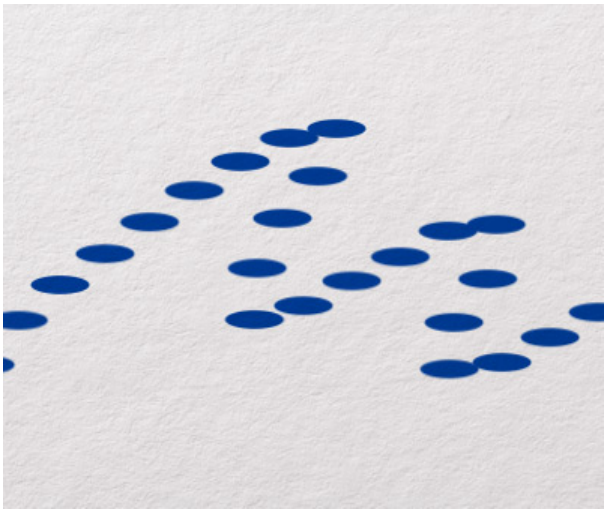


Spaziatura = 10

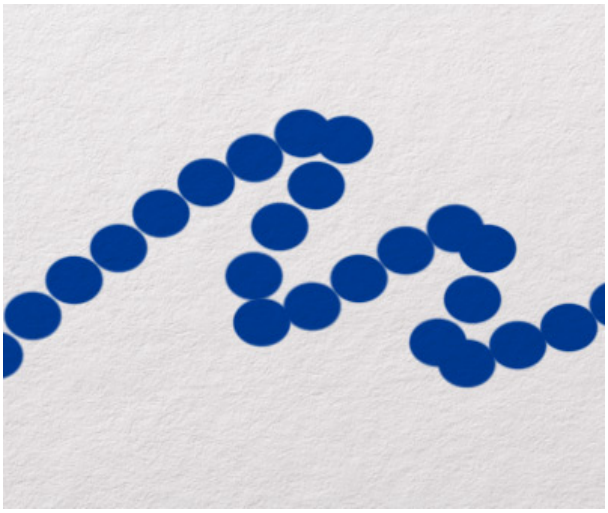


Spaziatura = 100

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

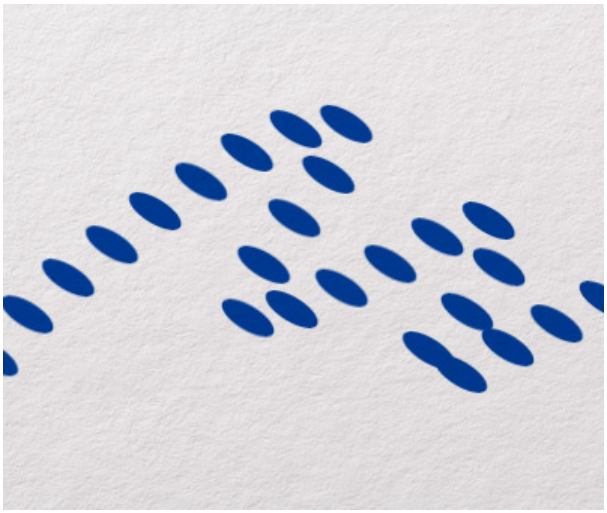


Aspetto = 30

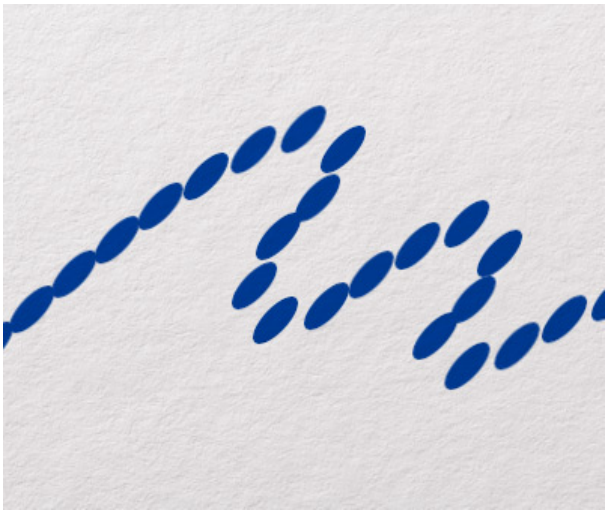


Aspetto = 80

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

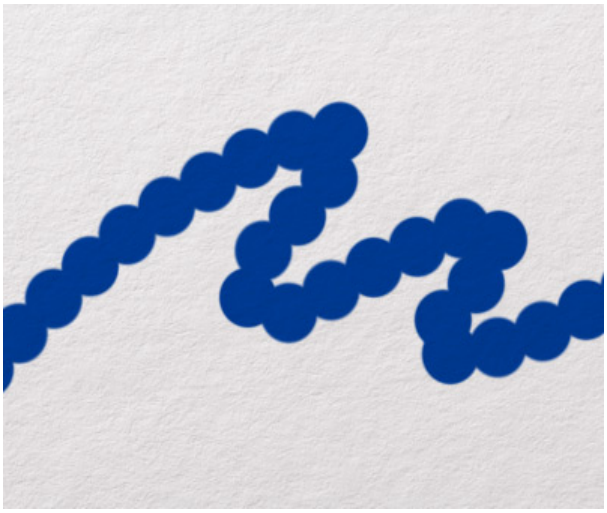


Angolo = -30

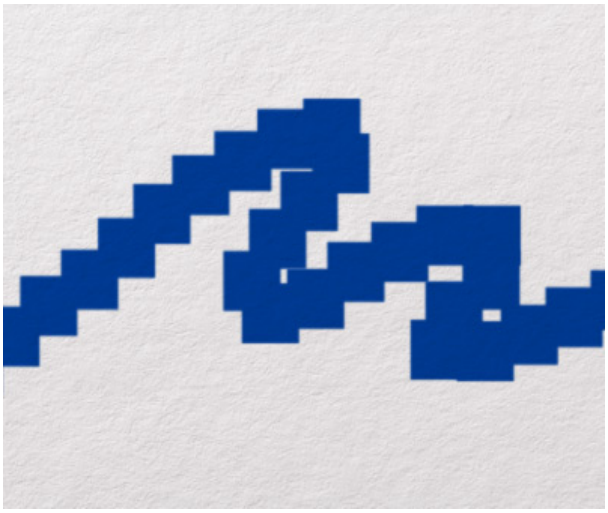


Angolo = 45

Pennello rotondo. Se la casella di controllo è selezionata il pennello ha una forma tondeggiante, se disabilitata - una forma rettangolare.

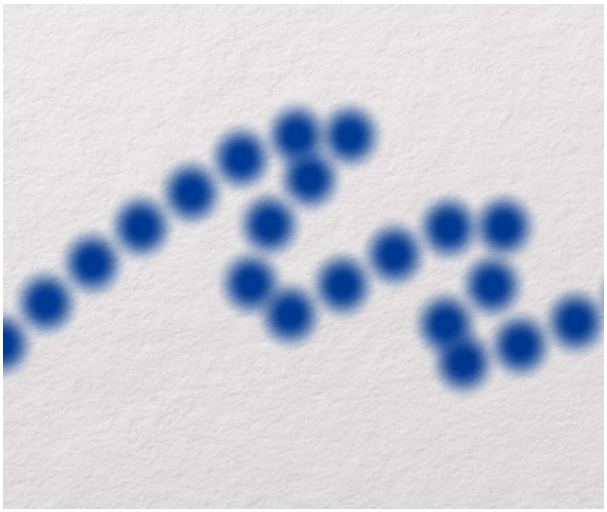


Pennello rotondo
(casella selezionata)

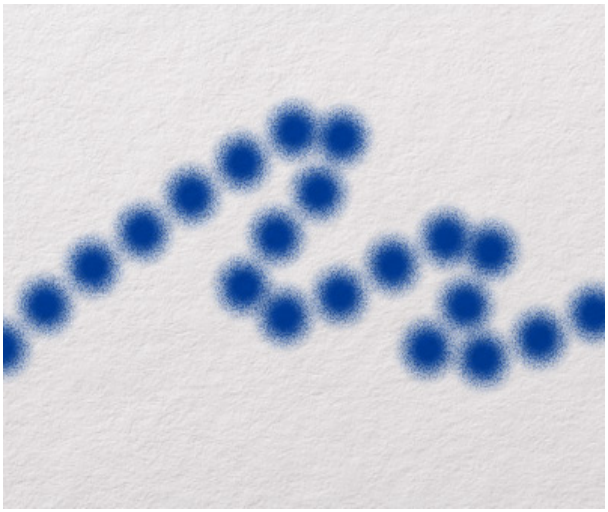


Pennello quadrato
(casella disabilitata)

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.

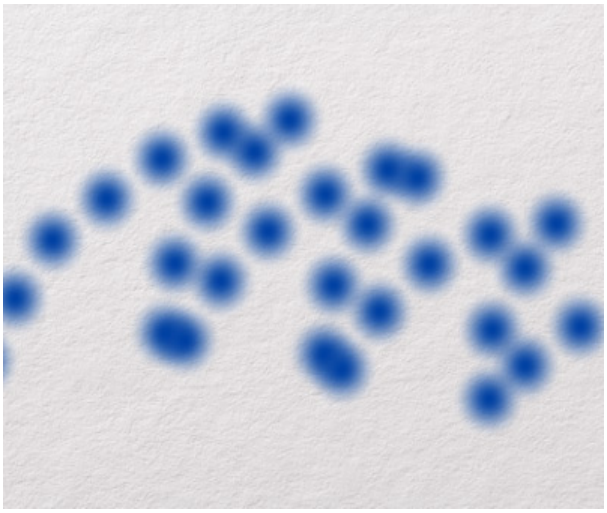


Casella disabilitata

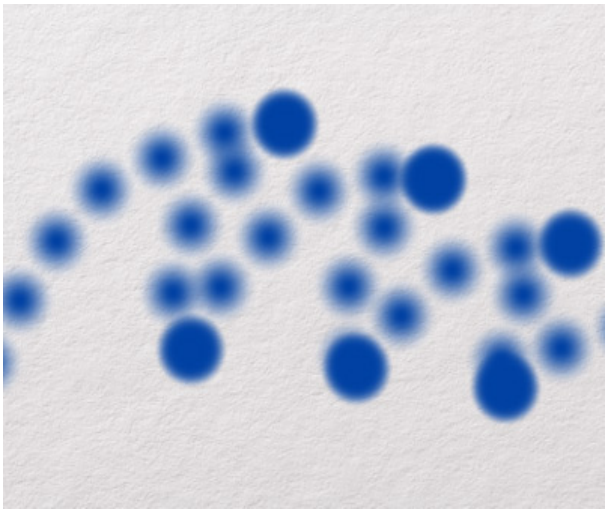


Casella selezionata

Ripetizione automatica. La casella di controllo attiva la modalità di disegno automatico quando si tiene il cursore su qualsiasi punto dell'immagine.



Casella disabilitata



Casella selezionata

Attenuazione. Selezionare la casella di controllo per levigare i bordi delle pennellate.



Casella disabilitata

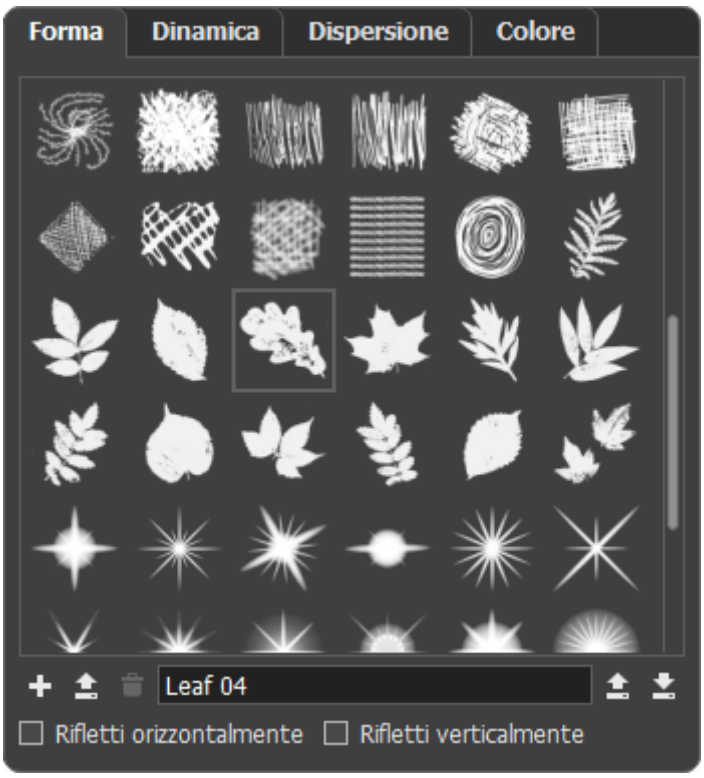


Casella selezionata

Impostazioni avanzate:

Le impostazioni avanzate sono accessibili facendo clic sul pulsante nel pannello esteso **Opzioni dello strumento**.

Nella scheda **Forma** scegliere la forma dell'elemento di base del pennello. La scheda è visibile solo quando si seleziona **Elemento = Seleziona forma**.



Libreria forme dei pennelli

Sotto l'elenco delle forme si trovano le seguenti opzioni:

Nuova forma - crea una forma del pennello dal contenuto del documento attivo (in alternativa è possibile utilizzare il comando nel menu **Modifica -> Nuovo pennello...**).

Aggiungi forma - carica un'immagine da utilizzarla come forma di pennello.

Elimina forma - rimuove dall'elenco la forma selezionata.

> **Nota:** Se si elimina la forma utilizzata nel preset del pennello, in alternativa verrà applicata la forma predefinita.

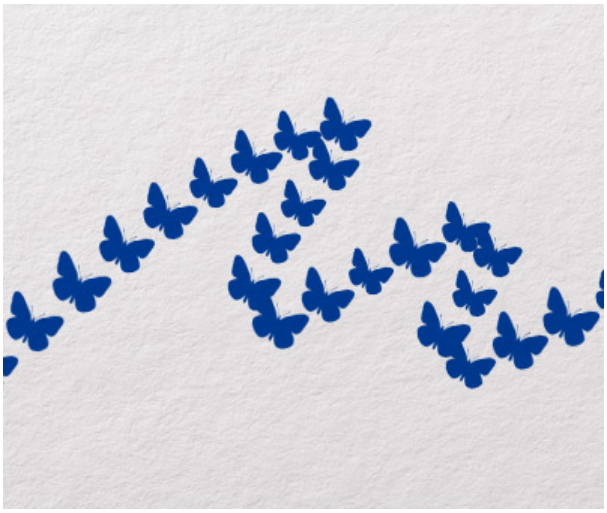
Nome della forma. Fare clic sul campo per renderlo modificabile, immettere un nuovo nome per la forma e premere il tasto `Invio` per applicarlo.

Importa Libreria - consente di caricare una libreria di forme dal disco (file .brush_shapes).

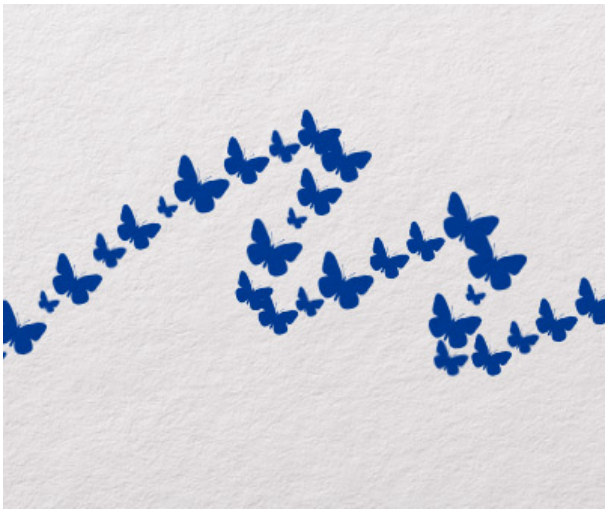
Esporta Libreria - consente di salvare una libreria di forme sul disco (file .brush_shapes).

La scheda **Dinamica** contiene i parametri che definiscono le modifiche casuali dell'elemento di base (possono variare per diversi strumenti e tipi di pennello):

> **Variazione dimensione** (0-100). Il parametro definisce la variazione della dimensione dell'elemento di base (percentuale della dimensione del pennello). Al valore = 0 la dimensione di tutti gli elementi è la stessa, aumentando il valore appaiono elementi più piccoli, ma non inferiori al valore del parametro Dimensione min.
>
> **Dimensione min** (0-100). Imposta la percentuale minima di variazione della dimensione degli elementi di base del pennello. Il parametro ha un impatto se il valore Variazione dimensione non è 0 e/o uno dei Comandi controllo è selezionato.

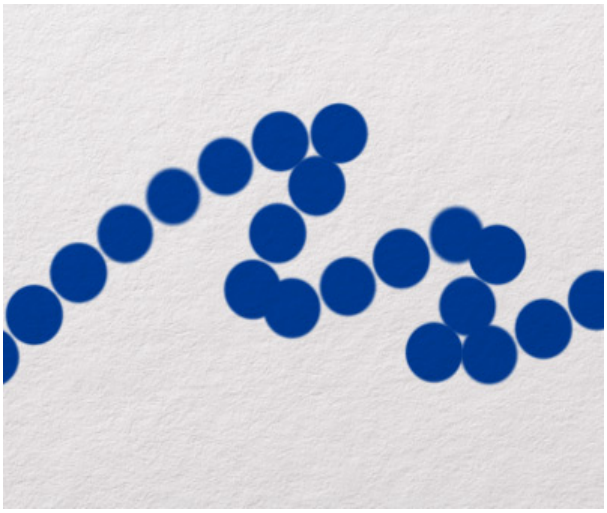


Variazione dimensione = 25

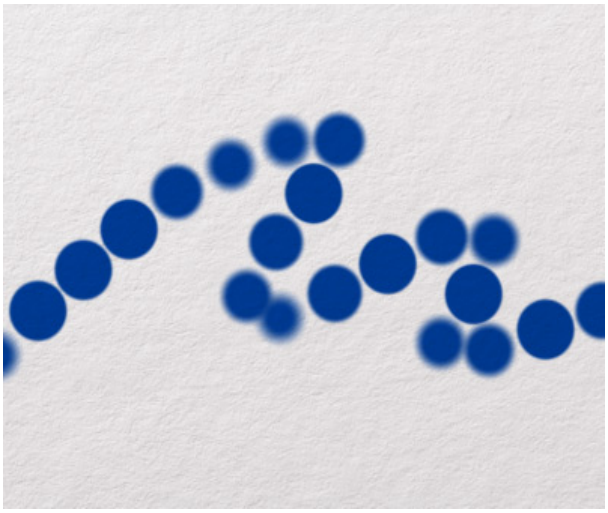


Variazione dimensione = 75

Variazione durezza (0-100). Il parametro imposta la variazione di durezza degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa durezza, aumentando il parametro la durezza di alcuni elementi diminuisce.



Variazione durezza = 25



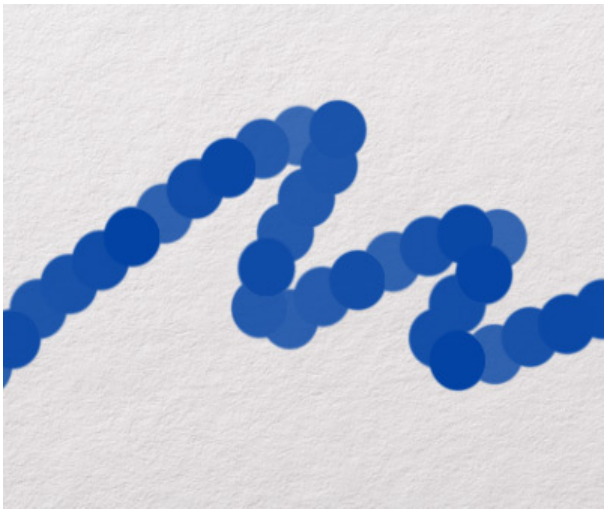
Variazione durezza = 75

Variazione pressione (0-100). Il parametro imposta la variazione della pressione del pennello. Al valore = 0 la pressione è invariabile, man mano che il parametro aumenta la pressione di alcuni elementi diminuisce.

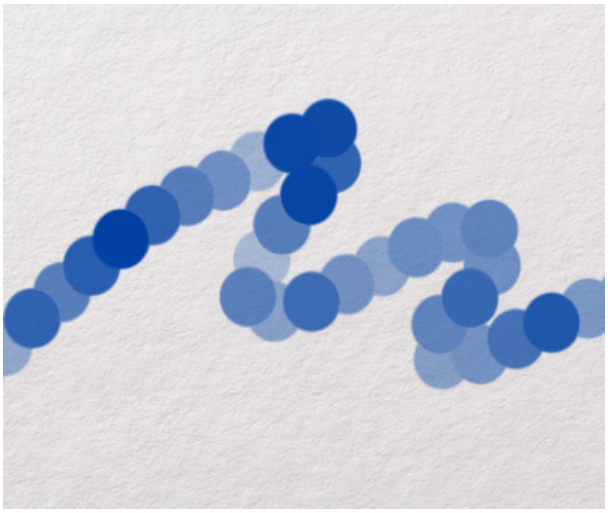
Variazione pressione = 25

Variazione pressione = 75

Variazione opacità (0-100). Il parametro imposta la variazione dell'opacità degli elementi del pennello. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa opacità. A valori più alti la trasparenza di alcuni elementi aumenta.

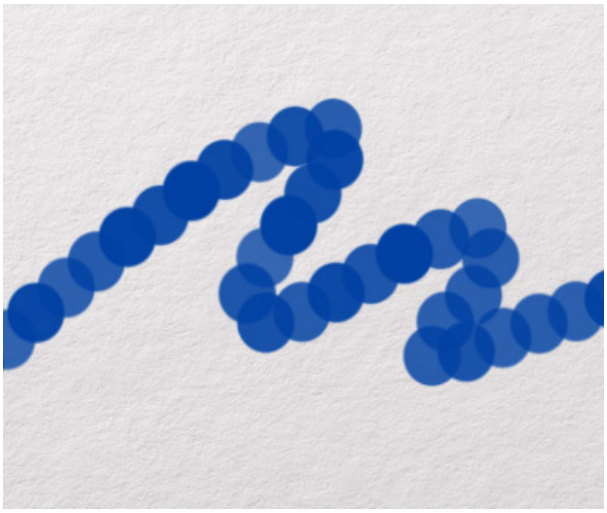


Variazione opacità = 25

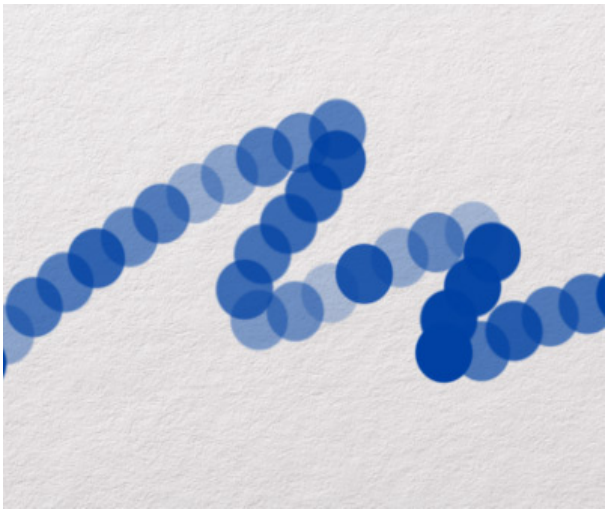


Variazione opacità = 75

Variazione consistenza (0-100). Imposta la modifica della densità per gli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa corposità, aumentando il parametro la densità di alcuni elementi diminuisce.

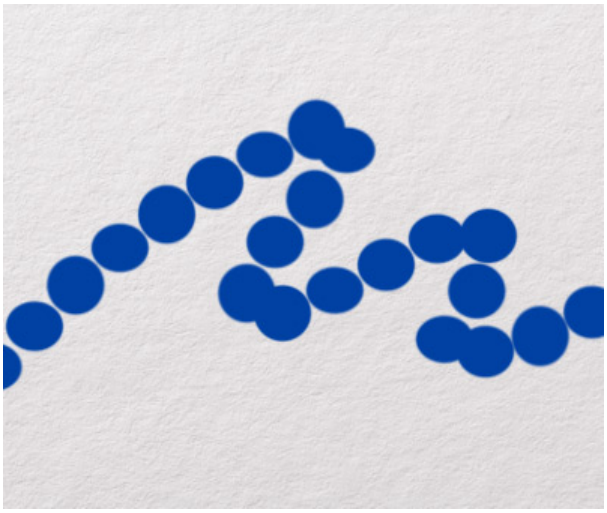


Variazione consistenza = 25

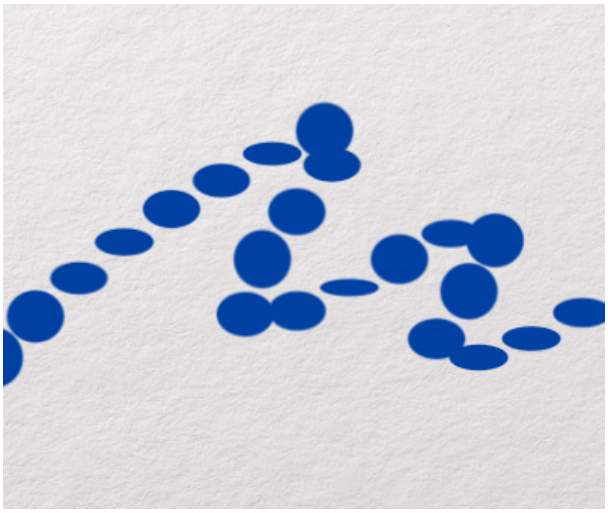


Variazione consistenza = 75

Variazione aspetto (0-100). Imposta la modifica dell'aspetto degli elementi di base in una pennellata. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa forma, man mano che il parametro aumenta cambia la compressione di alcuni elementi.



Variazione aspetto = 25

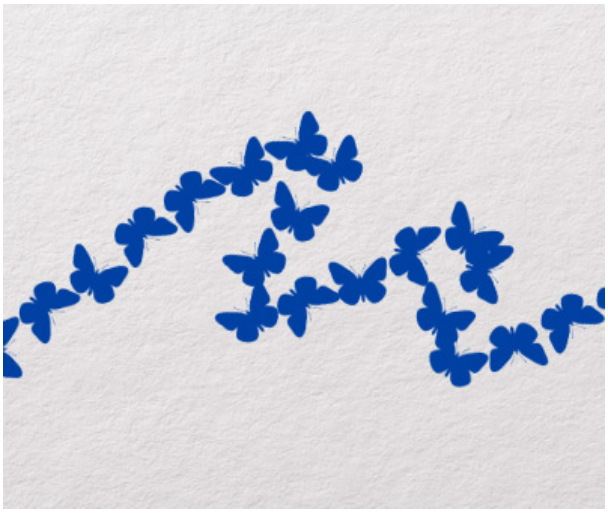


Variazione aspetto = 75

Variazione angolo (0-100). Imposta la variazione dell'angolo di rotazione degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno lo stesso angolo, aumentando il parametro varia l'angolo di rotazione di alcuni elementi.



Variazione angolo = 25

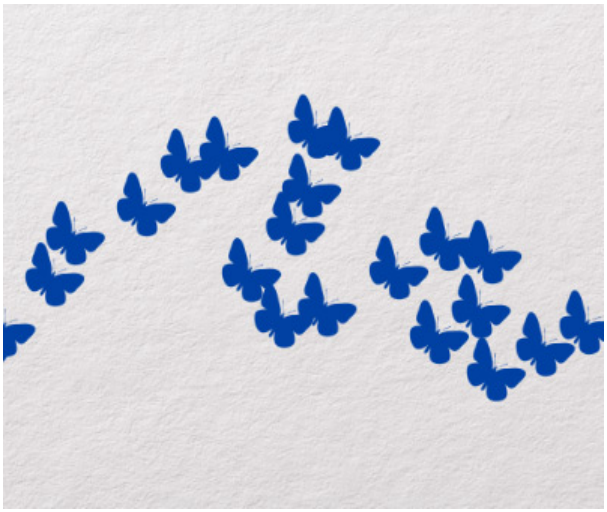


Variazione angolo = 75

La scheda **Dispersione** contiene i parametri che influenzano la quantità e la posizione degli elementi di base nella pennellata.

Dispersione (0-1000). Il parametro imposta la distribuzione degli elementi di base del pennello. Maggiore è il valore del parametro più distanti dal cursore del pennello si possono trovare gli elementi.

Quando la casella **Asse X** è selezionata, gli elementi vengono distribuiti lungo la direzione del movimento del pennello. Quando la casella **Asse Y** è selezionata, gli elementi vengono distribuiti attraverso la direzione del movimento del pennello. Se entrambe le caselle sono selezionate, gli elementi vengono distribuiti in entrambe le direzioni.

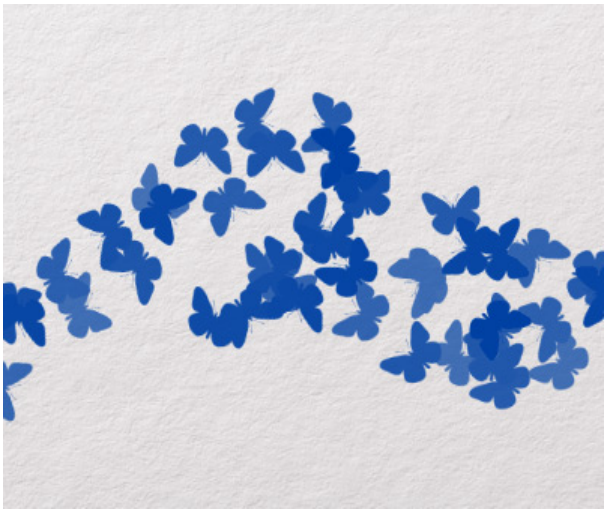


Dispersione = 50

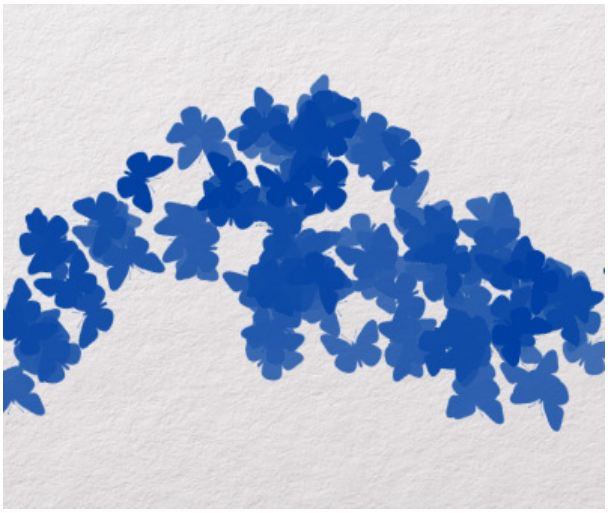


Dispersione = 150

Conteggio (1-20). Il parametro imposta il numero degli elementi di base del pennello applicati ad ogni intervallo di spaziatura.

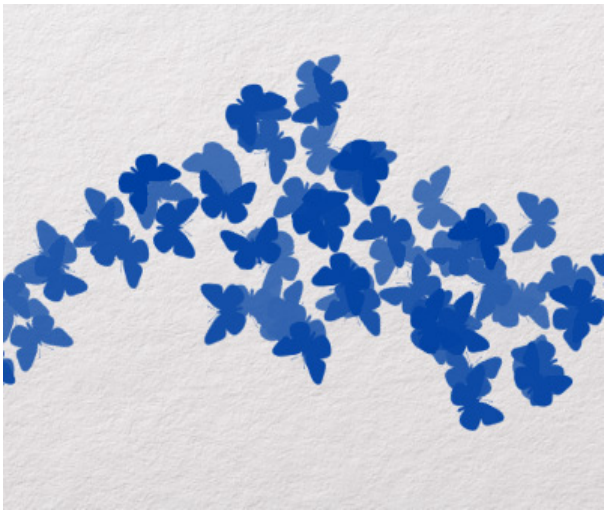


Conteggio = 2

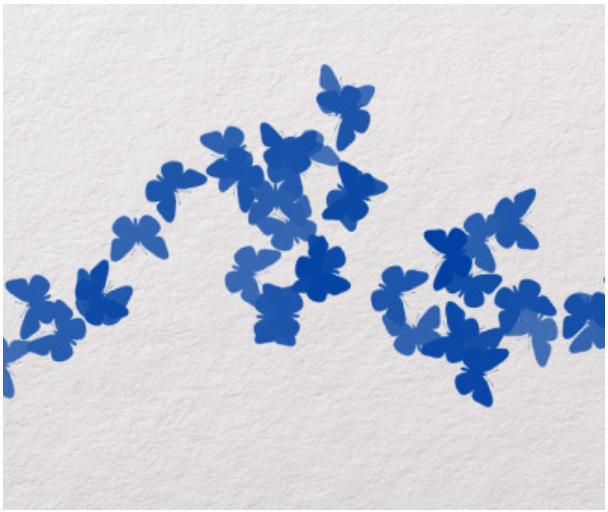


Conteggio = 5

Variazione conteggio (0-100). Il parametro specifica in che modo il numero degli elementi di base varia in una pennellata. Al valore = 0 il numero di elementi è uguale a quello specificato dal parametro Conteggio. Aumentando il parametro il numero degli elementi diminuisce in ogni intervallo di spaziatura.



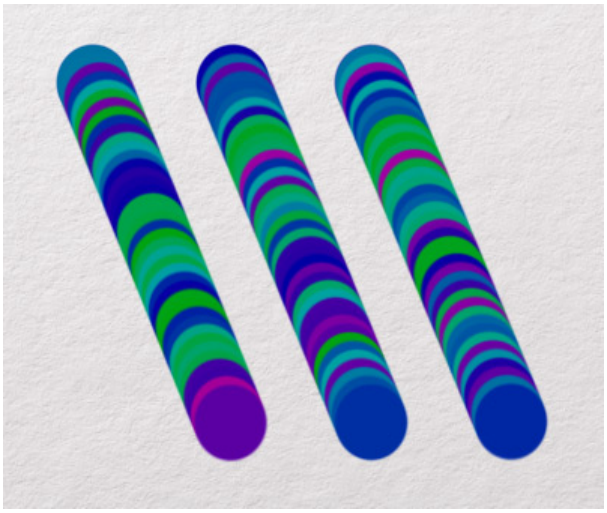
Variazione quantità = 10



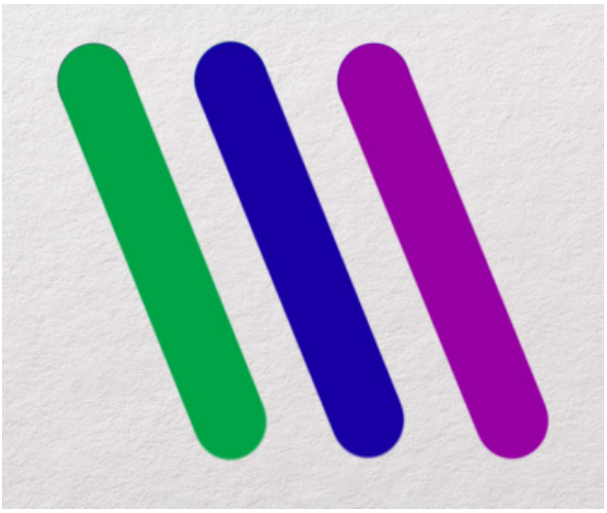
Variazione quantità = 100

La scheda **Colore** contiene i parametri che influenzano la tonalità, la saturazione e la luminosità degli elementi di base o dei tratti.

Applica alla punta. Quando la casella di controllo è selezionata le variazioni di colore saranno applicate ai singoli elementi del tratto del pennello. Quando la casella di controllo è disabilitata - ai singoli tratti.

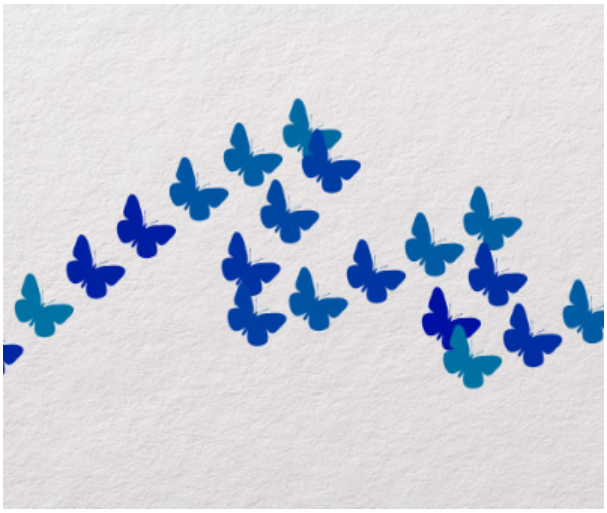


Casella selezionata

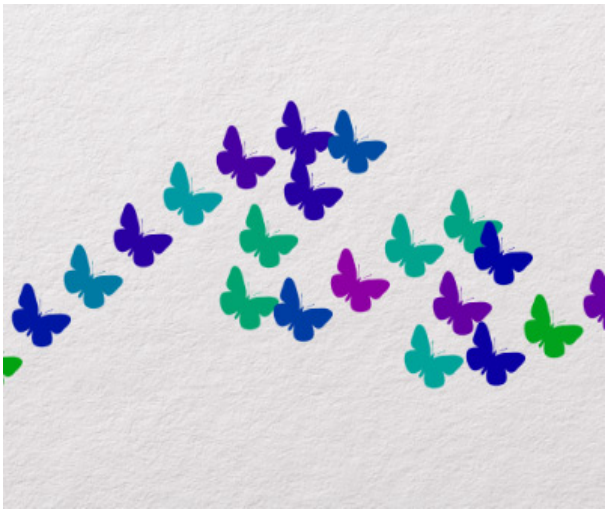


Casella disabilitata

Variazione tonalità (0-100). Il parametro imposta la variazione delle sfumature degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno lo stesso colore. Maggiore è il valore più tonalità vengono utilizzate.

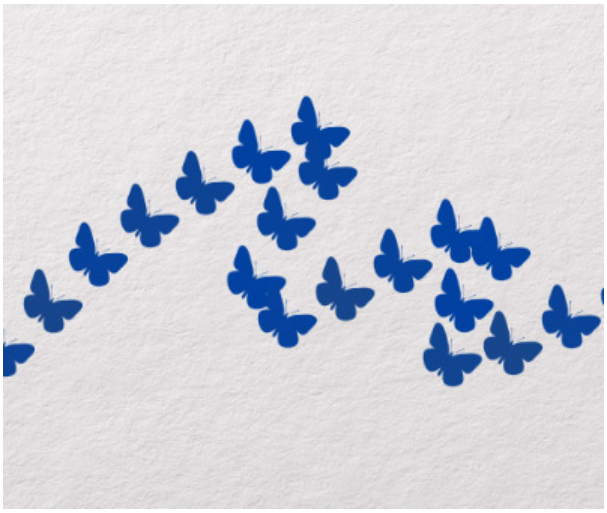


Variazione tonalità = 10

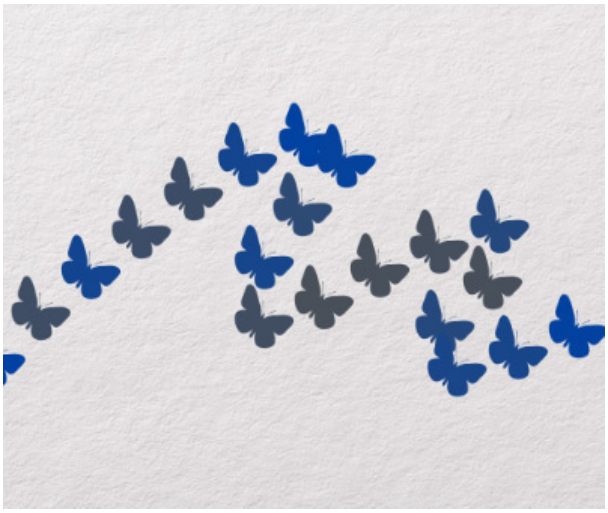


Variazione tonalità = 50

Variazione saturazione (0-100). Il parametro imposta la variazione di saturazione degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa saturazione. A valori più alti la saturazione di alcuni elementi viene modificata.

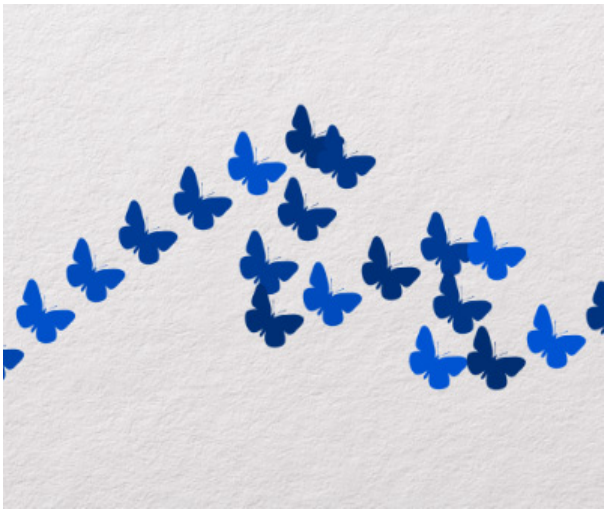


Variazione saturazione = 30

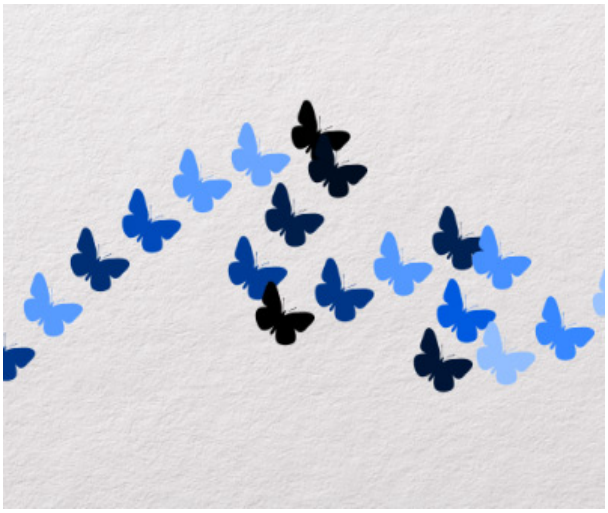


Variazione saturazione = 90

Variazione luminosità (0-100). Il parametro imposta la variazione di luminosità degli elementi di base. Al valore = 0 tutti gli elementi hanno la stessa luminosità. A valori più alti la luminosità di alcuni elementi viene modificata.



Variazione luminosità = 10



Variazione luminosità = 50

Controllo. Accanto ad alcuni parametri di variazione si trova il pulsante Comandi controllo. Se si fa clic su questo pulsante con il tasto sx del mouse il comando di controllo selezionato viene attivato/disattivato. Se si fa clic con il tasto dx del mouse o si tiene premuto il tasto sx del mouse su questa icona, si apre un elenco a discesa in cui è possibile regolare il funzionamento di tale parametro del pennello:

Pressione - varia le impostazioni dei parametri usando i valori di pressione della penna forniti da una tavoletta grafica.

Inclinazione - varia le impostazioni dei parametri utilizzando i valori d'inclinazione della penna forniti da una tavoletta grafica.

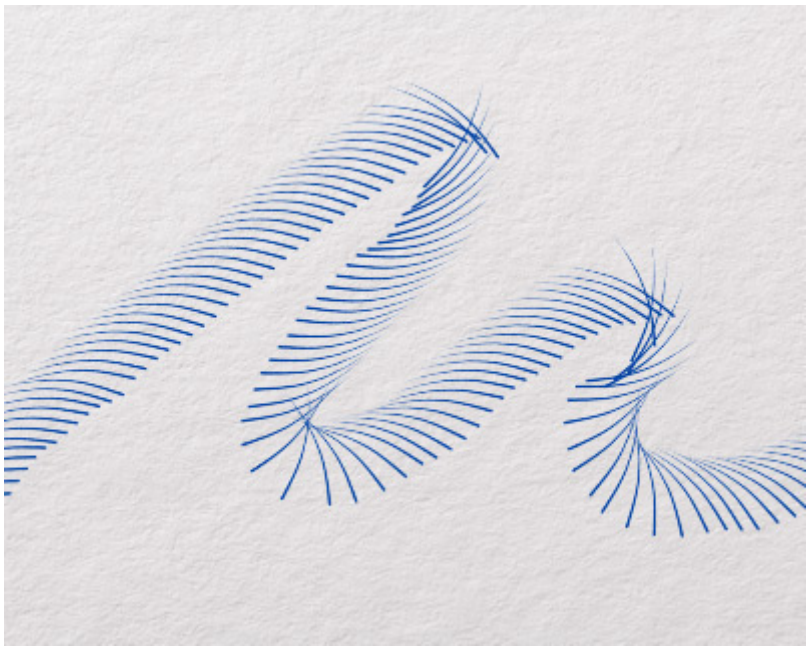
Rotazione - varia le impostazioni dei parametri utilizzando i valori di rotazione della penna forniti da una tavoletta grafica.

Dissolvenza - riduce il valore del parametro selezionato al minimo nel numero di passaggi indicato nel campo accanto ad esso.



Dissolvenza della dimensione del pennello

Direzione - l'angolo di inclinazione dell'elemento viene mantenuto lungo la direzione del movimento (a Variazione angolo = 0).



L'angolo è mantenuto lungo la direzione del movimento

Direzione iniziale - l'angolo di inclinazione dell'elemento viene mantenuto indipendentemente dalla direzione del movimento (a Variazione angolo = 0).



L'angolo iniziale è mantenuto

Facendo clic sul pulsante **Ripristina** i parametri della scheda selezionata vengono reimpostati a zero e le impostazioni di controllo disabilitate.

È possibile salvare le impostazioni specificate del pennello come preset. L'elenco dei preset si trova nel pannello **Opzioni dello strumento** a sinistra (in entrambe le viste ridotte a icona ed espanse). Per aggiungere un nuovo preset fare clic su **Nuovo preset pennello** . Per cancellare un preset dall'elenco fare clic su **Elimina preset pennello** .

Facendo clic sull'icona l'elenco dei preset viene salvato su disco con estensione *.brush_presets.

È possibile caricare i pennelli (file .brush_presets o .abr) con il pulsante . Durante il caricamento dei preset le forme e le texture associate vengono caricate nelle librerie appropriate.

Facendo clic sul pulsante **Predefinito** vengono ripristinati tutti i parametri modificati del preset selezionato, riportandoli alle impostazioni originali.

STRUMENTI DI RITOCCO

AliveColors consente di modificare una foto e migliorare un ritratto. Il programma fornisce una serie di strumenti utili.

Gli strumenti di ritocco sono progettati per migliorare i ritratti: modificare colori e sfumature, rimuovere le piccole imperfezioni della pelle, correggere gli occhi rossi, sbiancare i denti. Tutti i pennelli si trovano nella **Barra degli strumenti**. È possibile utilizzare i pennelli di ritocco solo su un livello raster.

Strumenti di ritocco:


Pennello finitura


Pennello correttivo rapido


Rimozione occhi rossi


Sbiancamento denti

PENNELLO FINITURA

Il **Pennello finitura** consente di modificare leggermente i colori di un oggetto, aggiungere sfumature, mezzitoni, appianare pieghe, rughe, sbarazzarsi dei toni strani o dei dettagli non necessari.



Uso del Pennello finitura

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto `I`, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Inoltre, è possibile visualizzare i parametri facendo clic sull'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto `F5`. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (1-5000). Il diametro del pennello (in pixel).

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

Forza (1-100). La quantità di influenza su un'immagine.

Raggio di attenuazione (1-10). A valori bassi il parametro attenua i dettagli di grandi dimensioni. A valori maggiori attenua i dettagli più piccoli e mantiene quelli grandi.

Campione (0-100). Quando è impostato su 0, il pennello usa il colore dal punto iniziale del tratto. Maggiore è il valore del parametro, più debole è il colore originale e più luminoso appare il colore dalla tavolozza. Al valore = 100 il colore originale non viene utilizzato.

Miscela colore (0-100). La quantità di fusione con il colore selezionato.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO CORRETTIVO RAPIDO

Il **Pennello correttivo rapido** consente di eliminare piccole imperfezioni con un clic del mouse. Non solo risana i problemi della pelle, ma recupera anche le immagini rimuovendo macchie, imperfezioni e piccoli difetti mantenendo la consistenza.



Uso del Pennello correttivo rapido

Le impostazioni dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure utilizzare il dispositivo di scorrimento.

Dimensione (7-200). La dimensione dello strumento.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

RIMOZIONE OCCHI ROSSI

Lo strumento **Rimozione occhi rossi** consente di correggere il difetto "occhi rossi" e restituire il colore naturale degli occhi.



Uso dello strumento Rimozione occhi rossi

Le impostazioni dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure utilizzare il dispositivo di scorrimento.

Dimensione (10-300). La dimensione dello strumento.

Luminosità (-25..25). Rende l'area elaborata più scura o più chiara.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

SBIANCAMENTO DENTI

Lo strumento **Sbiancamento denti** consente di migliorare il colore dei denti, renderli più bianchi e rimuovere quella patina opaca e giallognola. Un sorriso bianco simboleggia la salute e valorizza qualsiasi ritratto.



Uso dello strumento Sbiancamento denti

Le impostazioni dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure utilizzare il dispositivo di scorrimento.

Dimensione (20-200). La dimensione dello strumento.

Sfumatura (0-10). Il grado di sfumatura del bordo dello strumento.

Tolleranza (0-100). La sensibilità dello strumento: maggiore è il valore, più aree vengono modificate.

Forza (10-100). L'intensità dell'effetto.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

STRUMENTI DI DEFORMAZIONE (FLUIDIFICA)

L'editor di immagini **AliveColors** consente di modificare una foto, migliorare un ritratto, creare un disegno colorato e molto altro. Ill programma fornisce numerosi e differenti attrezzi di notevole interesse.

Gli **Strumenti di deformazione** (simili al filtro Fluidifica) sono progettati per distorcere parti di un'immagine. Consentono di ritoccare i ritratti, modificare i lineamenti del volto, rimodellare l'espressione, il corpo o creare caricature con vari effetti sorprendenti. Trovare questi strumenti nella **Barra degli strumenti**.



Uso degli strumenti di deformazione

Fare clic su nella Barra degli strumenti e passare da uno strumento all'altro nel pannello superiore:

- **Altera avanti**
- **Spingi**
- **Dilata**
- **Contrai**
- **Spirale**
- **Ricostruisci**

Quando si seleziona uno di questi strumenti, viene attivata la modalità **Deformazione**.

Una maglia di deformazione consente di tracciare le distorsioni in modo più preciso. Nelle impostazioni dello strumento è possibile impostare la dimensione delle celle della griglia e il relativo colore, nonché abilitare o disabilitare la sua visibilità.

Dopo aver creato una distorsione è possibile salvare la maglia di deformazione per applicarla successivamente ad altre immagini. Premere il pulsante  nel pannello **Opzioni dello strumento**. Per caricare la deformazione salvata, fare clic su  e selezionare un file con estensione **.dmesh**.

Per chiudere la modalità **Deformazione** applicando tutte le modifiche, premere  nelle opzioni dello strumento o  nel pannello **Storia**.

Per uscire dalla modalità **Deformazione** senza accettare le modifiche, premere  nelle opzioni dello strumento.

> **Nota:** Dopo aver attivato la modalità **Deformazione**, il pannello **Storia** visualizzerà solo le azioni eseguite in questa modalità. Quando si uscirà dalla modalità, verrà mostrata la cronologia completa dell'elaborazione dell'immagine.
>
> Per tornare alla modalità al fine di continuare le modifiche, nel pannello **Storia** andare al gruppo **Deformazione** e selezionare una delle azioni.

Dopo la chiusura della modalità un nuovo utilizzo di qualsiasi strumento di deformazione creerà un nuovo gruppo **Deformazione** nella **Storia**.

STRUMENTO ALTERA AVANTI

Lo strumento **Altera avanti** consente di allungare gli oggetti nell'immagine.



Uso dello strumento Altera avanti

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (20-500). La dimensione del pennello.

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

Forza (1-100). La forza dell'effetto. Maggiore è il valore, più forti sono i cambiamenti.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

STRUMENTO SPINGI

Lo strumento **Spingi** consente di spostare i contorni degli oggetti in un'immagine verso l'interno (quando si sposta il cursore in senso antiorario) o verso l'esterno (quando si sposta in senso orario).



Uso dello strumento Spingi

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (20-500). La dimensione del pennello.

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

Forza (1-100). La forza dell'effetto. Maggiore è il valore, più forti sono i cambiamenti.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

STRUMENTO DILATA

Lo strumento **Dilata** consente di aumentare le dimensioni dell'oggetto elaborato.



Uso dello strumento Dilata

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (20-500). La dimensione del pennello.

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

Forza (1-100). La forza dell'effetto. Maggiore è il valore, più forti sono i cambiamenti.

Velocità (0-100). Frequenza di applicazione delle deformazioni.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

STRUMENTO CONTRAI

Lo strumento **Contrai** consente di ridurre le dimensioni dell'oggetto elaborato, restringendolo mentre si sposta il cursore lungo i bordi.



Uso dello strumento Contrai

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (20-500). La dimensione del pennello.

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

Forza (1-100). La forza dell'effetto. Maggiore è il valore, più forti sono i cambiamenti.

Velocità (0-100). Frequenza di applicazione delle deformazioni.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

STRUMENTO SPIRALE

Lo strumento **Spirale** ruota i pixel elaborati attorno al centro del cursore in una spirale.



Uso dello strumento Spirale

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (20-500). La dimensione del pennello.

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

Forza (1-100). La forza dell'effetto. Maggiore è il valore, più forti sono i cambiamenti.

Velocità (0-100). Frequenza di applicazione delle deformazioni.

In senso orario. Quando la casella è selezionata, la rotazione è in senso orario, quando è disabilitata, la rotazione è in senso antiorario.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

STRUMENTO RICOSTRUISCI

Lo strumento **Ricostruisci** permette di attenuare le distorsioni aggiunte o annullarle riportando l'immagine allo stato originale.

Nota: Lo strumento rimuove le distorsioni solo all'interno del gruppo **Deformazione** in cui sono state aggiunte, cioè prima di premere .



Uso dello strumento Ricostruisci

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (20-500). La dimensione del pennello.

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

Forza (1-100). La forza dell'effetto. Maggiore è il valore, più forti sono i cambiamenti.

Velocità (0-100). Frequenza di applicazione delle modifiche.

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLI FX

AliveColors consente di modificare le fotografie, migliorare i ritratti, creare le uniche immagini pittoresche. Il programma offre una collezione dei pennelli impressionanti per l'ispirazione creativa e l'implementazione delle tue idee di design.

I pennelli FX sono presentati come una raccolta di eccitanti strumenti di disegno e pittura per creare effetti sorprendenti.

Accedere a un set completo dei pennelli FX facendo clic su  nella Barra degli strumenti. È possibile passare tra i pennelli per gli effetti speciali nell'elenco a discesa. Usare questi strumenti sui livelli raster.

Pennelli FX:

- **Pennello soffice**
- **Pennello per capelli**
- **Pennello di setola**
- **Pennello filamenti**
- **Pennello velo**
- **Pennello fumo**
- **Pennello scintillio**
- **Pennello energia**

PENNELLO SOFFICE

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello soffice** dall'elenco a discesa.

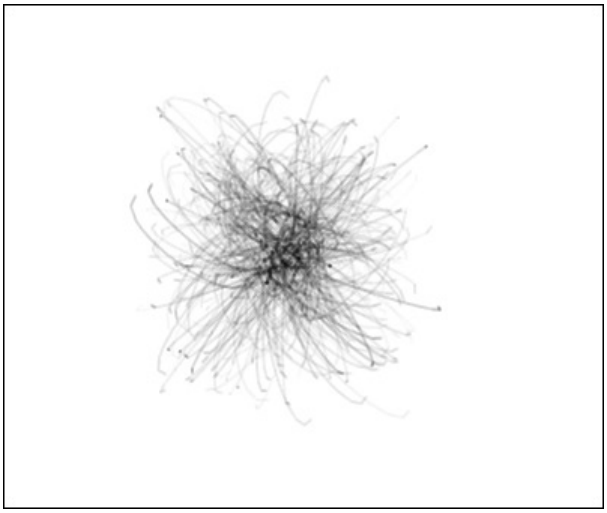
Il **Pennello soffice** lascia una traccia che sembra un fascio di sottili tratti arricciati che divergono dal centro. Una caratteristica distintiva di questo strumento è la sua forte lanosità e morbidezza. Con questo pennello è possibile disegnare qualsiasi tipo di creatura sfocata e soffice. Inoltre, è utile per la creazione di oggetti con trama leggera, ariosa e vaporosa, tipo lanuggine, peluche, lana, angora, fiori di tarassaco, effetto foschia, ecc.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

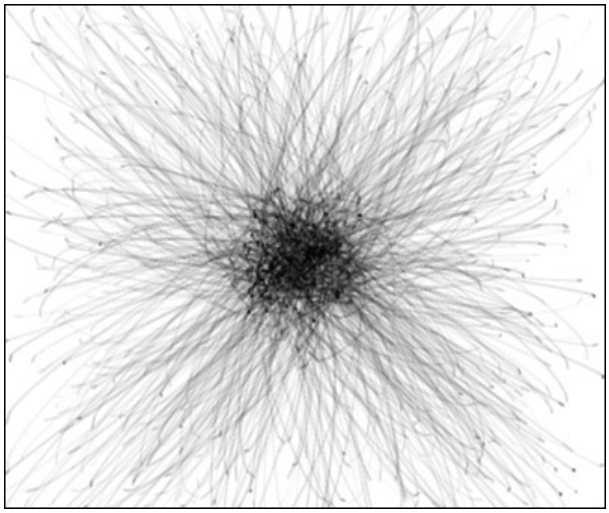
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (2-100). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Lunghezza linea (0-100). Il parametro imposta la lunghezza delle linee morbide.

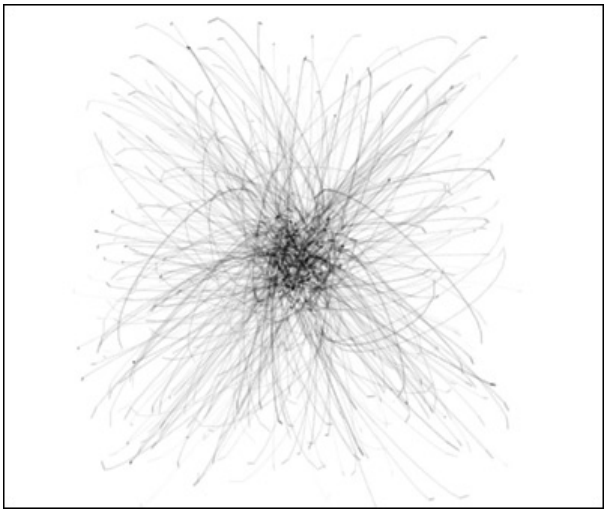


Lunghezza linea = 30

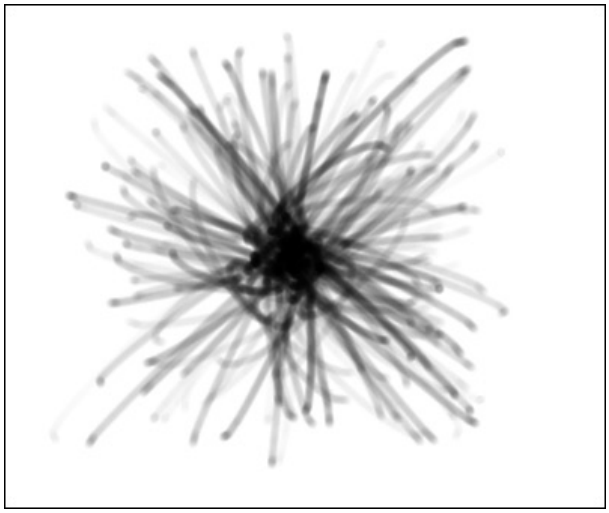


Lunghezza linea = 70

Larghezza linea (1-100). Il parametro imposta lo spessore delle linee morbide. A valori bassi le linee sono più sottili e più dure, aumentando il valore diventano più ampie e morbide.

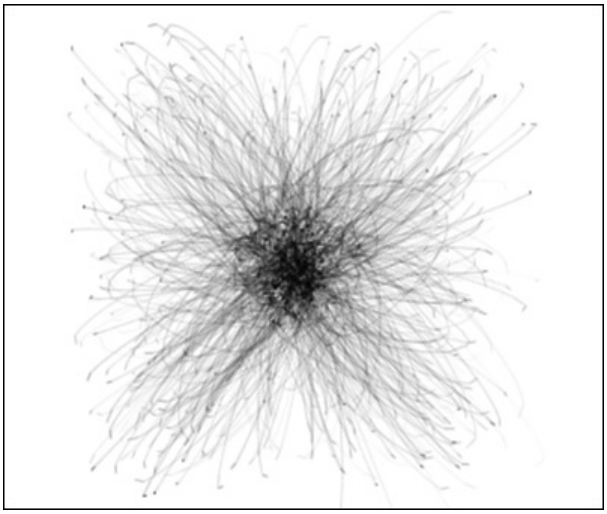


Larghezza linea = 25

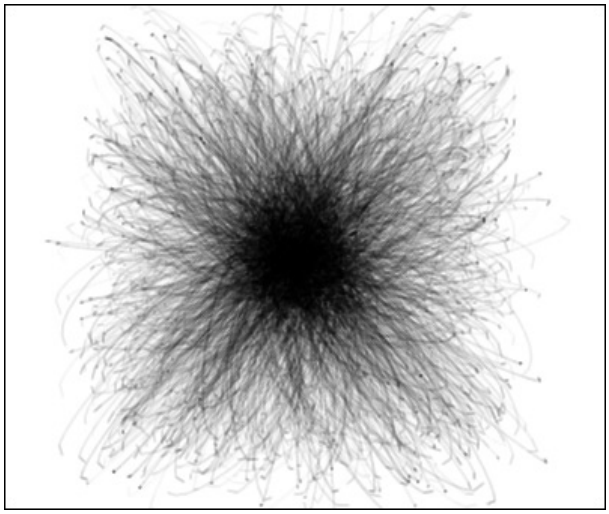


Larghezza linea = 75

Densità (1-100). Il parametro imposta il numero di linee in una pennellata.

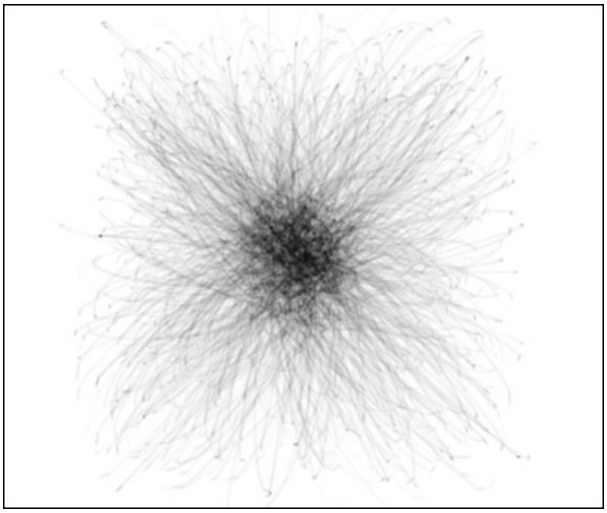


Densità = 20

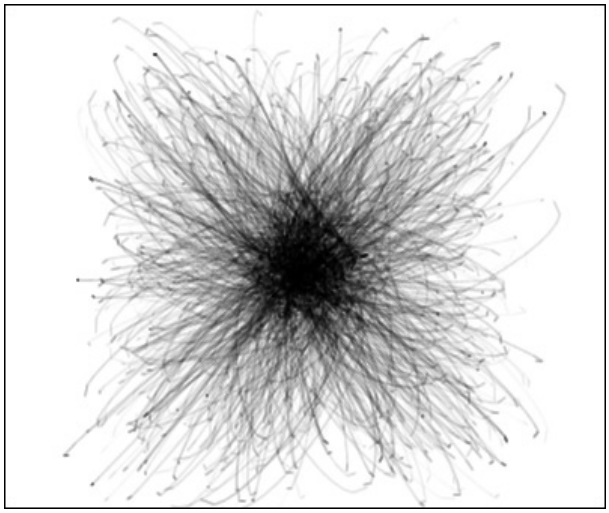


Densità = 80

Forza (10-100). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate. A valori bassi le linee sono più trasparenti, aumentando il valore diventano più luminose e dense.



Forza = 25



Forza = 75

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO PER CAPELLI

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello per capelli** dall'elenco a discesa.

Il **Pennello per capelli** lascia una traccia che sembra un filamento composto da sottili linee fluide che iniziano tutte da un unico punto. Disegnare capelli dall'aspetto realistico è essenziale quando si crea un ritratto. Questo pennello è utile anche per realizzare animali dal pelo più o meno lungo, disegnare baffi, erba, creare trame a maglie e strisce e altri effetti entusiasmanti.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

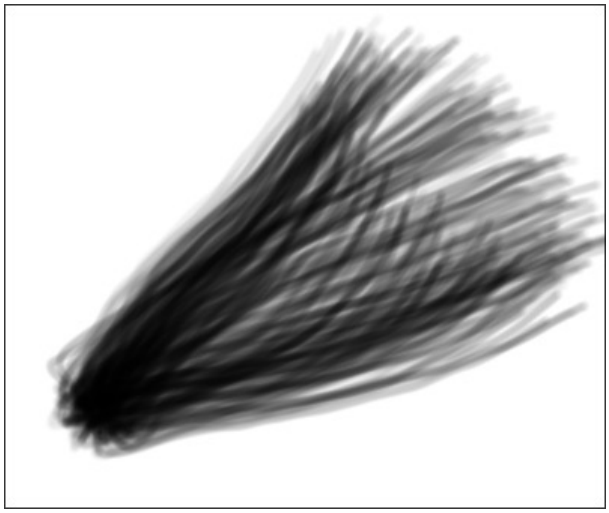
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (5-500). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Larghezza linea (1-100). Il parametro definisce lo spessore delle linee di una pennellata. A valori bassi le linee sono più sottili e più dure, aumentando il valore diventano più ampie e morbide.

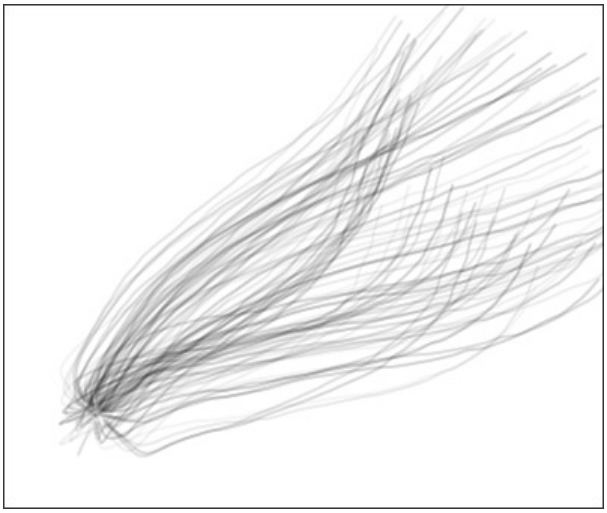


Larghezza linea = 30

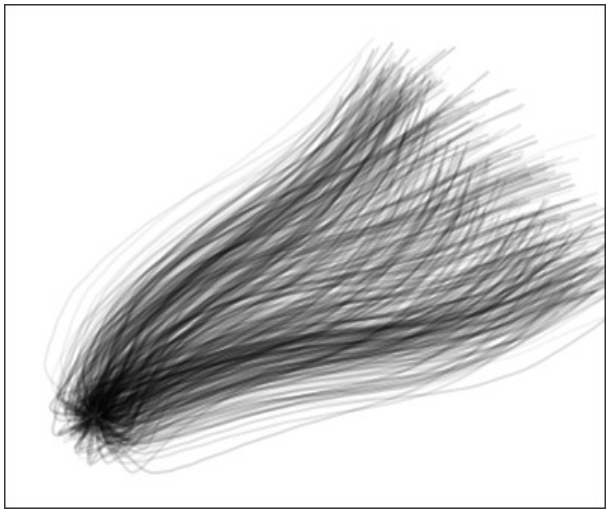


Larghezza linea = 80

Densità (1-100). Il parametro imposta il numero di linee in una pennellata.

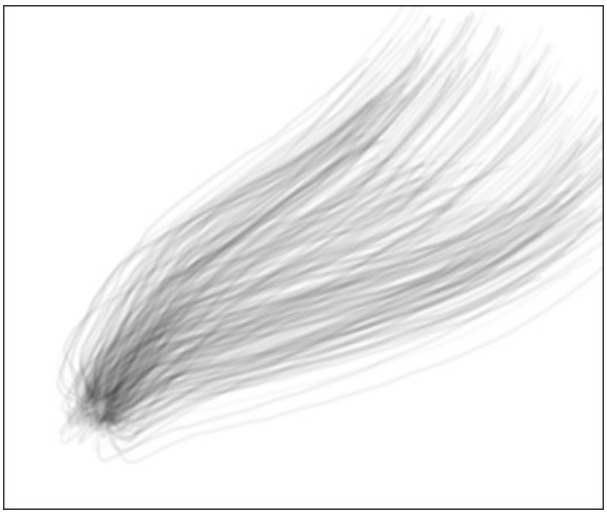


Densità = 10



Densità = 50

Forza (10-100). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate. A valori bassi le linee sono più trasparenti, aumentando il valore diventano più luminose e dense.



Forza = 25



Forza = 75

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO DI SETOLA

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello di setola** dall'elenco a discesa.

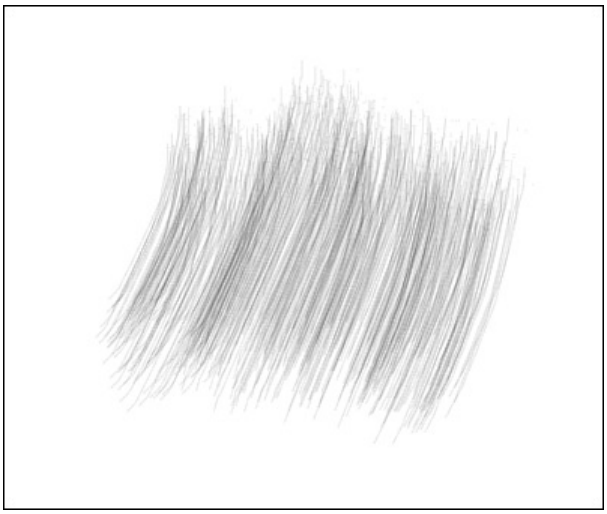
Il **Pennello di setola** produce un tratto costituito da più linee parallele lunghe e sottili. Lo strumento offre grandi opportunità creative e consente di disegnare tutto ciò che l'immaginazione suggerisce.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto `I`, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto `F5`. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (10-400). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Larghezza linea (1-100). Il parametro definisce lo spessore delle linee di una pennellata. A valori bassi le linee sono più sottili e più dure, aumentando il valore le rende più ampie e morbide.

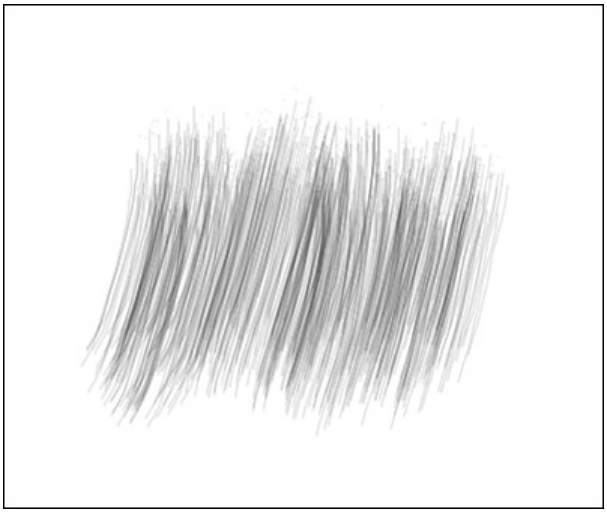


Larghezza linea = 20

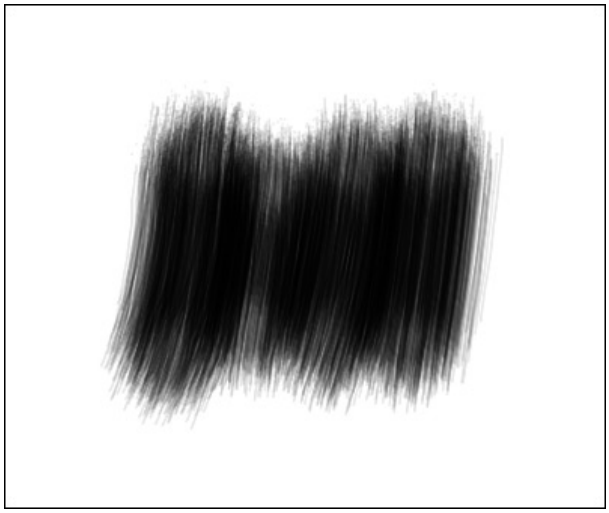


Larghezza linea = 50

Densità (1-100). Il parametro imposta il numero di linee in una pennellata.

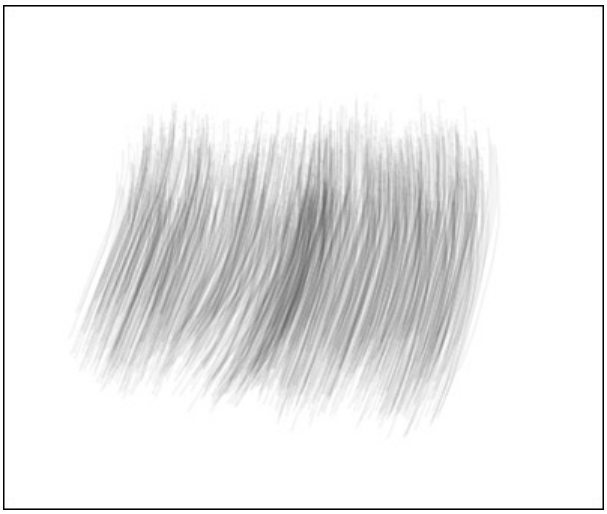


Densità = 5

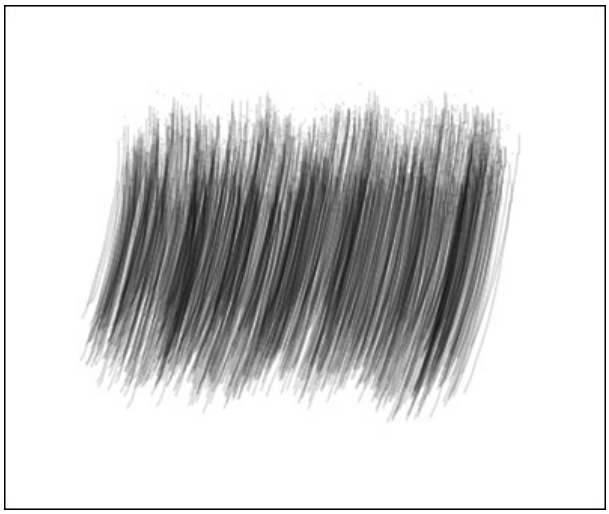


Densità = 50

Forza (10-70). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate. A valori bassi le linee sono più trasparenti, aumentando il valore diventano più luminose e dense.



Forza = 25



Forza = 70

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO FILAMENTI

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello filamenti** dall'elenco a discesa.

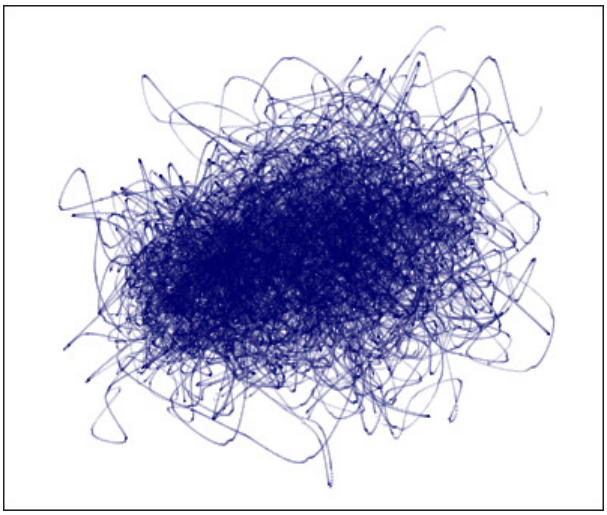
Il **Pennello filamenti** crea tratti costituiti da numerose e sottili linee attorcigliate, consentendo di ottenere un'ampia varietà di effetti decorativi. È utile quando si creano sfondi astratti e trame accattivanti o effetti scarabocchio.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

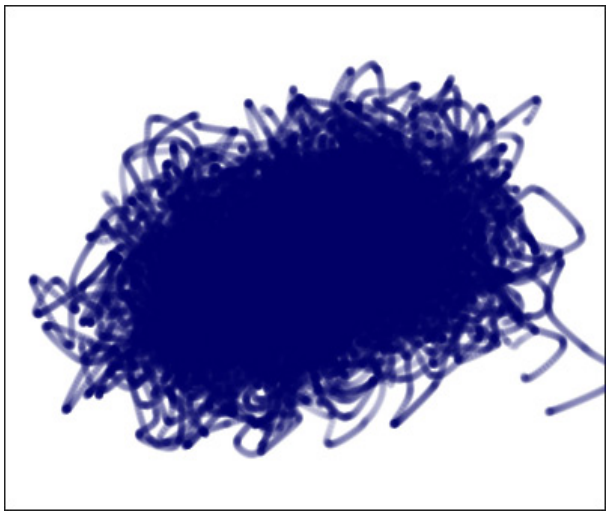
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (5-200). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Larghezza linea (1-100). Il parametro definisce lo spessore delle linee di una pennellata. A valori bassi le linee sono più sottili e più dure, aumentando il valore le rende più ampie e morbide.

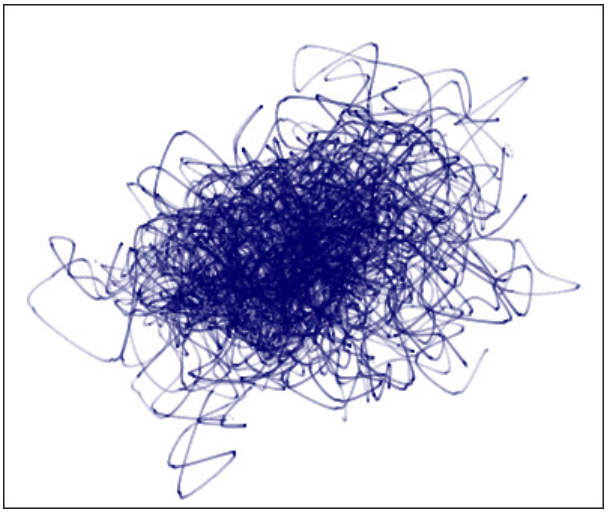


Larghezza linea = 25

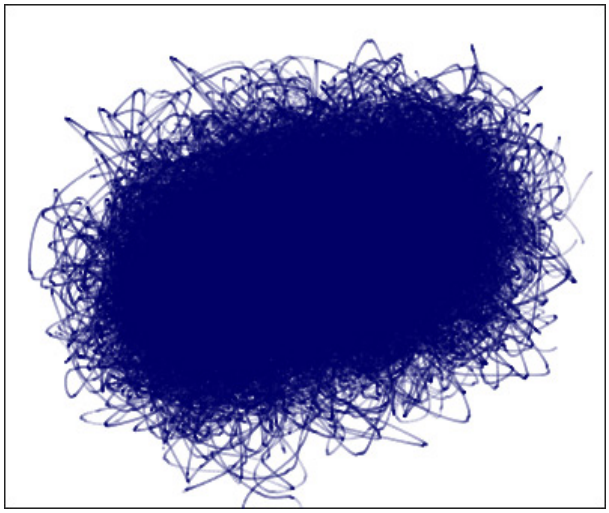


Larghezza linea = 75

Densità (1-100). Il parametro imposta il numero di linee in una pennellata.

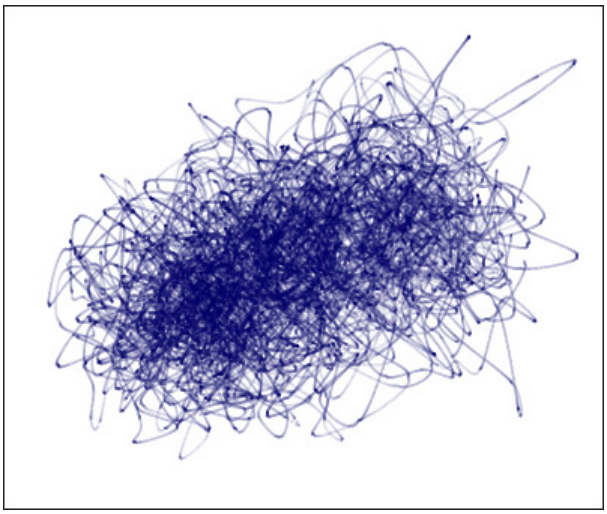


Densità = 5

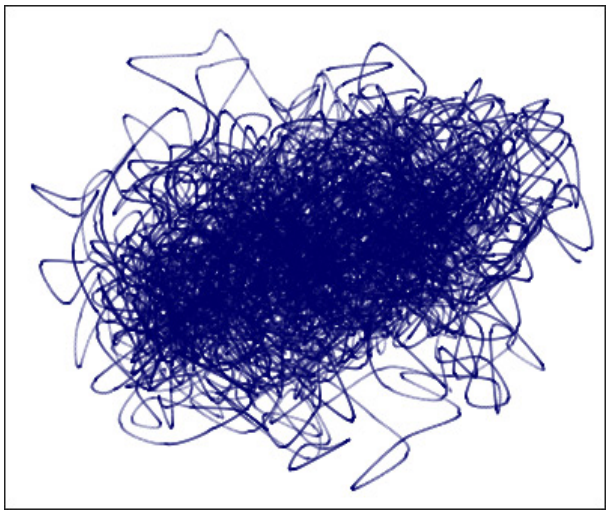


Densità = 50

Forza (10-50). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate. A valori bassi le linee sono più trasparenti, aumentando il valore diventano più luminose e dense.

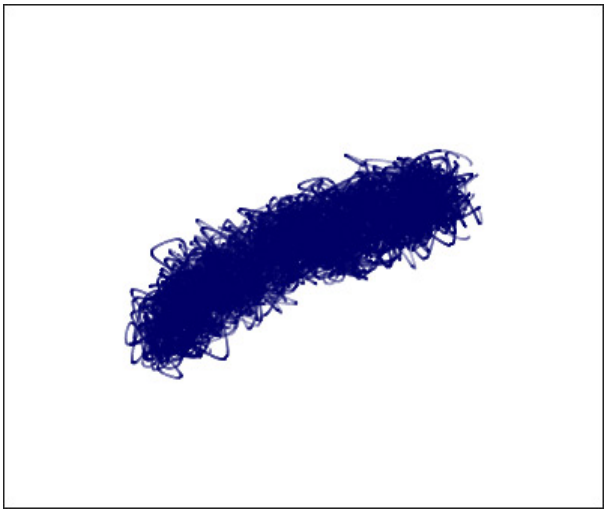


Forza = 10

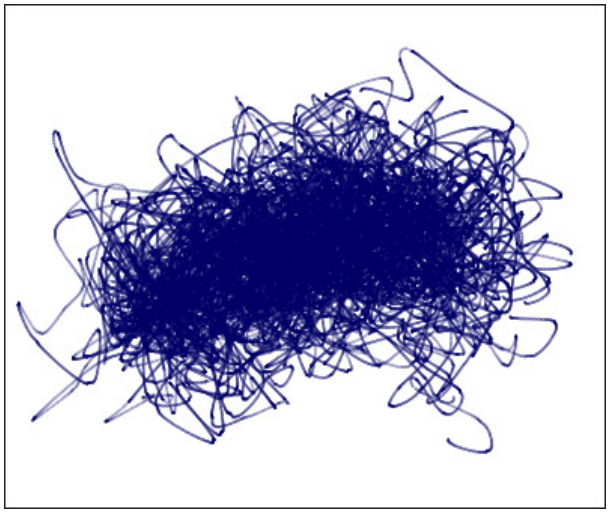


Forza = 30

Diffusione (0-100). Il parametro imposta la distribuzione delle linee. A valori bassi le linee si trovano più vicino al centro del cursore, aumentando il valore si aumenta l'espansione.

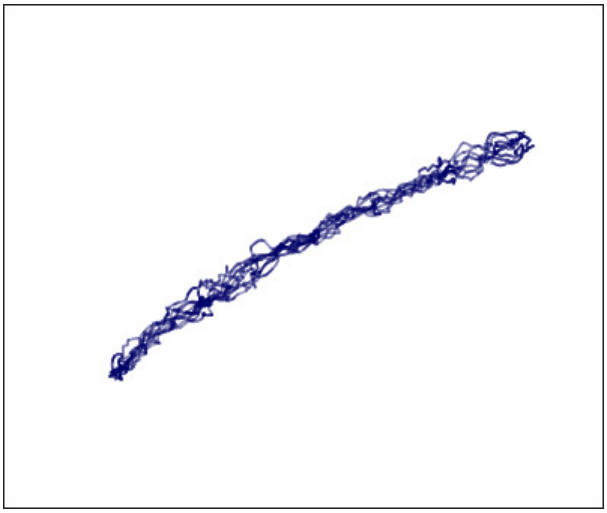


Diffusione = 30

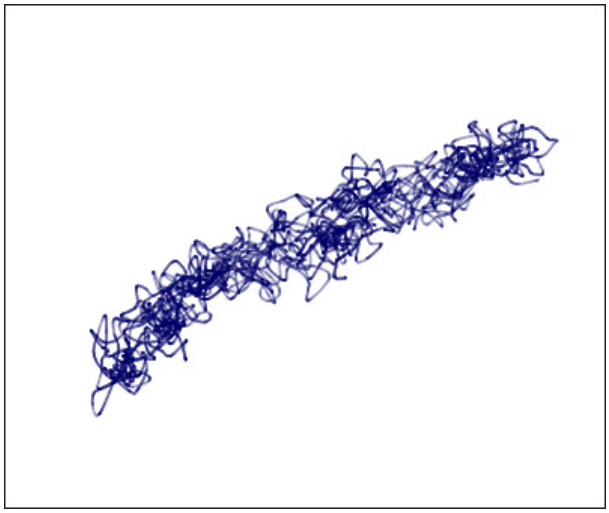


Diffusione = 80

Curvatura (10-100). Il parametro regola lo scompiglio della pennellata. A valori bassi le linee sono più fitte e si trovano vicino al centro, lungo la pennellata principale. Aumentando il valore diventano più inarcate e scombinate dalla direzione principale.



Curvatura = 25



Curvatura = 75

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO VELO

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello per velo** dall'elenco a discesa.

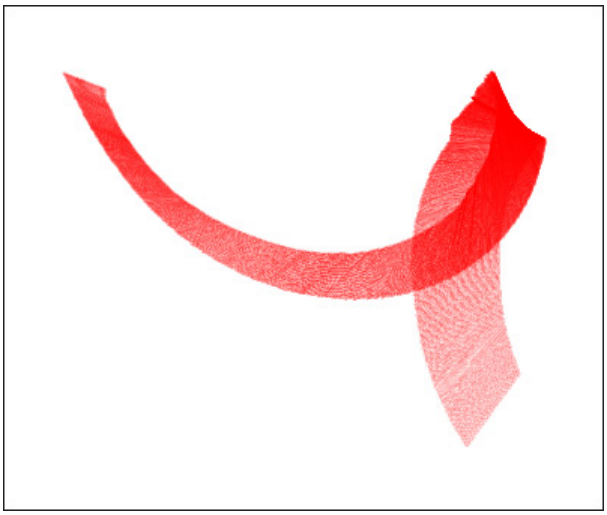
Il **Pennello velo** crea tratti nella forma di nastri traslucidi che si piegano fluentemente come onde colorate. Questo spettacolare strumento aiuterà a creare illustrazioni emozionanti, trame e sfondi strabilianti. Porta le tue foto al livello successivo.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

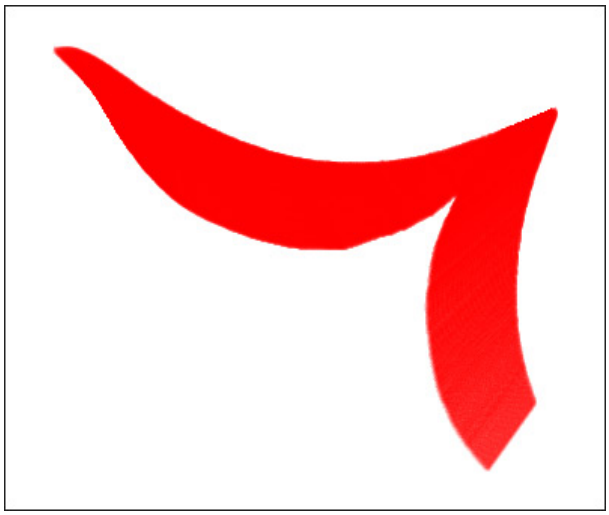
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (10-1500). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Larghezza linea (1-100). Il parametro definisce lo spessore delle linee di una pennellata. A valori bassi le linee sono più sottili e più dure, aumentando il valore le rende più ampie e morbide.

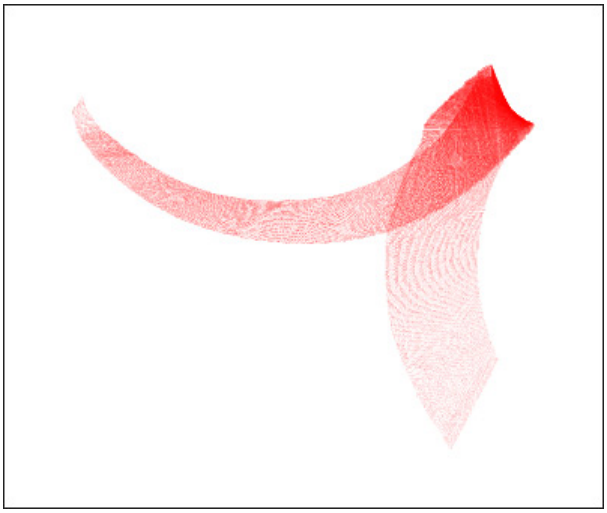


Larghezza linea = 25

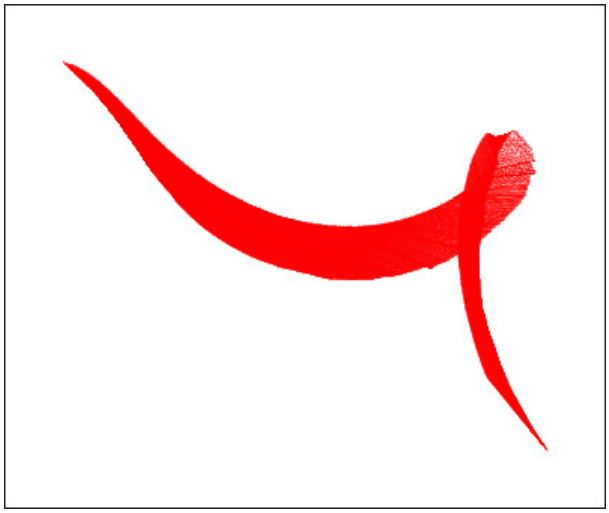


Larghezza linea = 75

Forza (15-100). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate. A valori bassi le linee sono più trasparenti, aumentando il valore diventano più luminose e consistenti.

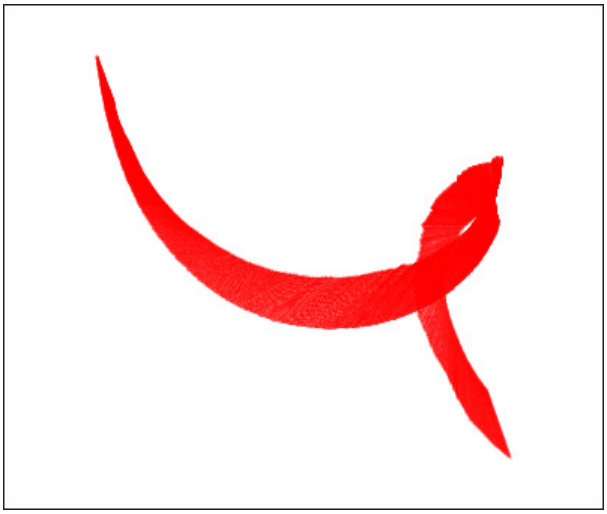


Forza = 25

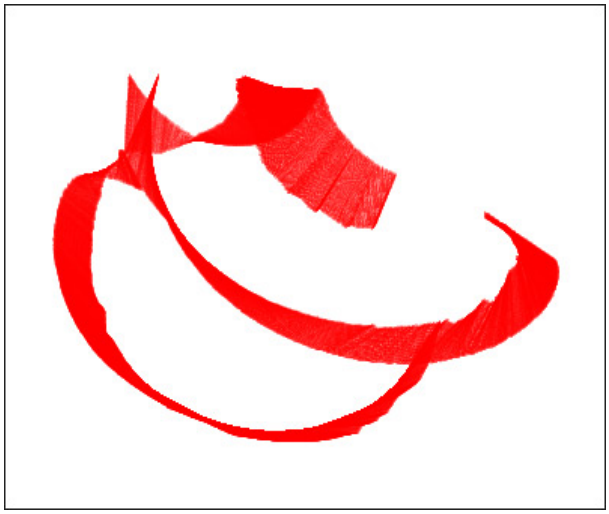


Forza = 75

Numero (1-8). Il parametro imposta il numero di nastri in una pennellata.



Numero = 1



Numero = 3

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO FUMO

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello fumo** dall'elenco a discesa.

Il **Pennello fumo** disegna tratti sotto forma di leggeri e traslucidi flussi di fumo. Lo strumento consente di aggiungere il fumo di una candela o di una sigaretta alla tua immagine o per trasformare la foto in un paesaggio incantato e mistico.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (1-500). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Larghezza linea (1-100). Il parametro definisce lo spessore delle linee di una pennellata. A valori bassi le linee sono più sottili e più dure, aumentando il valore le rende più ampie e morbide.



Larghezza linea = 25

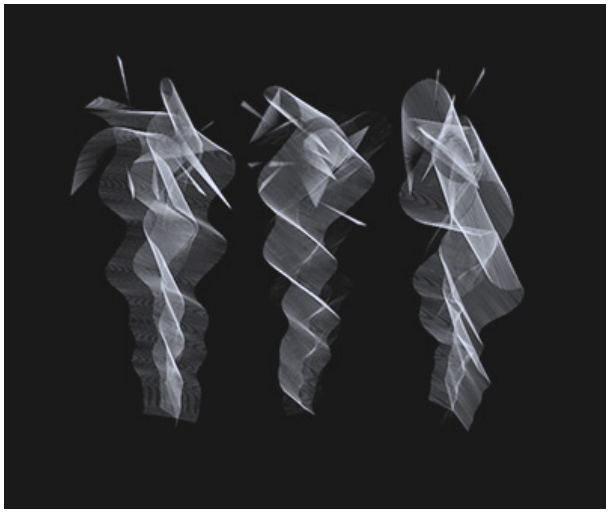


Larghezza linea = 75

Forza (10-100). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate. A valori bassi le linee sono più trasparenti, aumentando il valore diventano più luminose e consistenti.

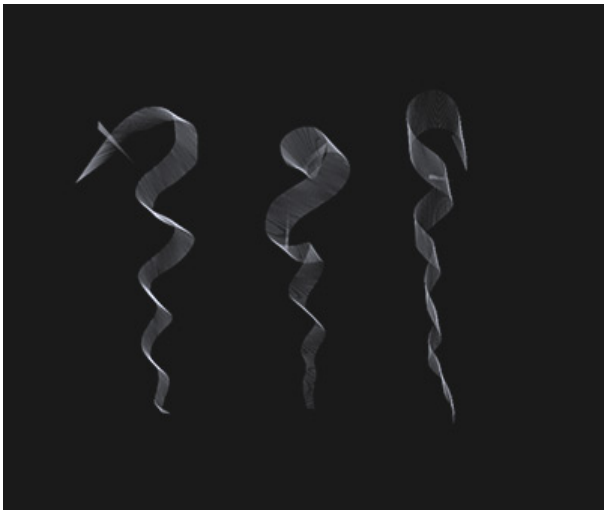


Forza = 30

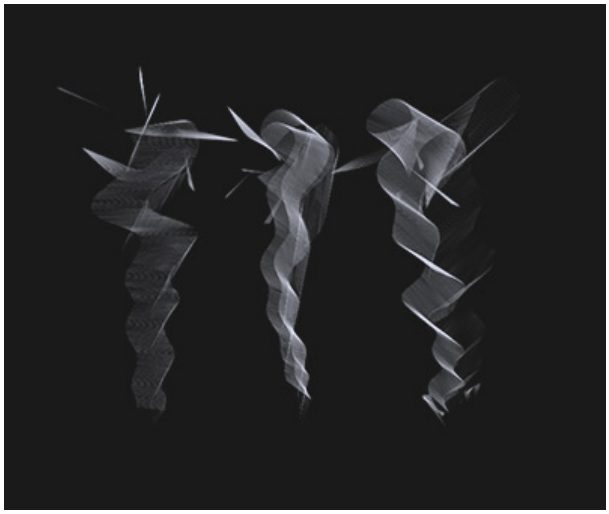


Forza = 80

Numero (1-6). Il parametro imposta il numero di flussi di fumo in una pennellata.



Numero = 1



Numero = 3

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO SCINTILLIO

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello scintillio** dall'elenco a discesa.

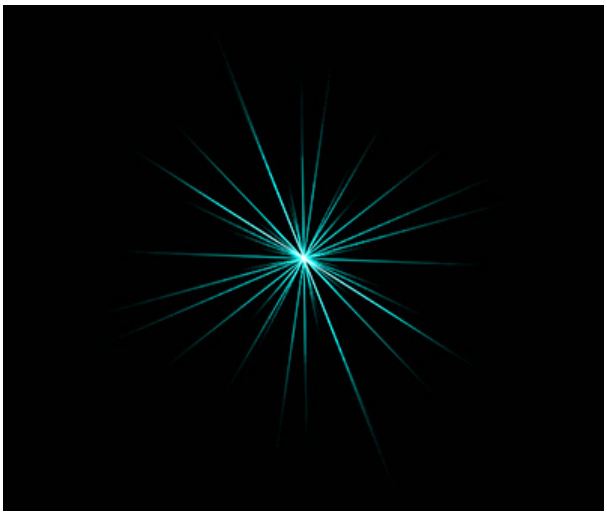
Il **Pennello scintillio** appare come un fascio di sottili raggi acuti che si irradiano dal centro luminoso. È possibile regolare il colore dei raggi, mentre il centro dell'elemento scintillante rimane sempre bianco. Con questo strumento è possibile aggiungere stelle, scintillii e lampi di luce alle tue immagini, creare grafiche accattivanti e sfolgoranti.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto `I`, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

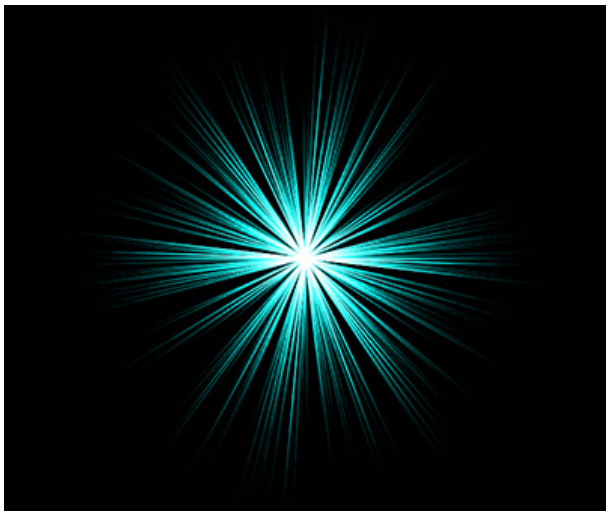
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto `F5`. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (10-1000). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Densità (1-100). Il parametro imposta il numero dei raggi.

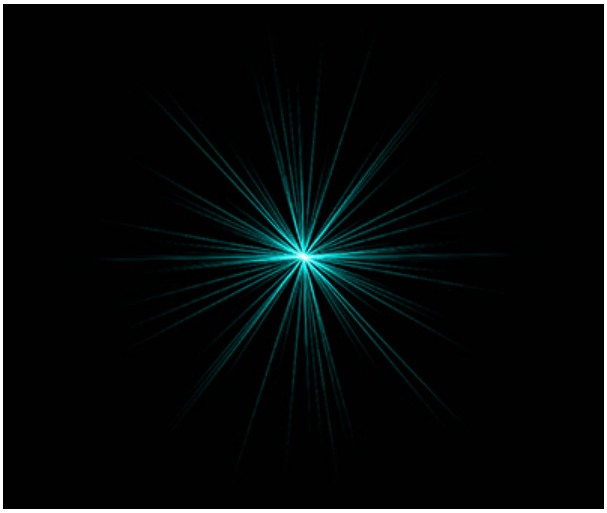


Densità = 5

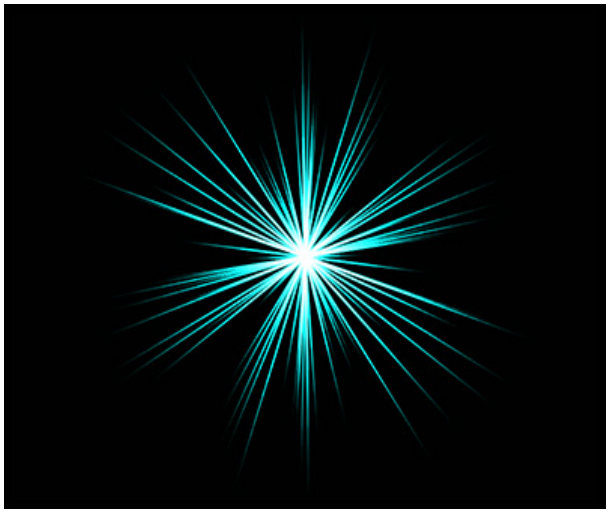


Densità = 50

Larghezza linea (1-100). Il parametro definisce lo spessore delle linee dei raggi.

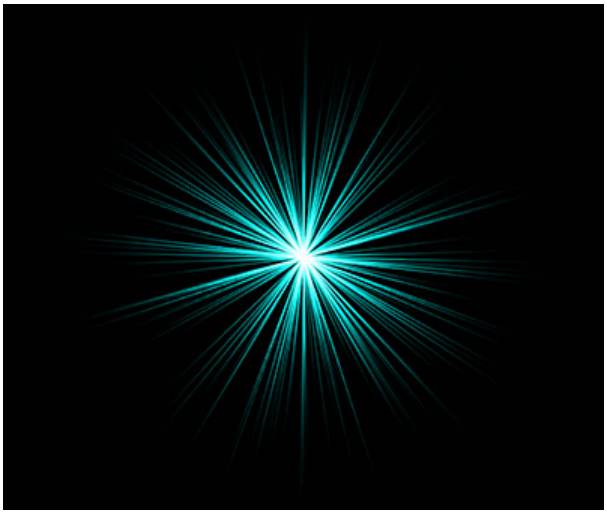


Larghezza linea = 10

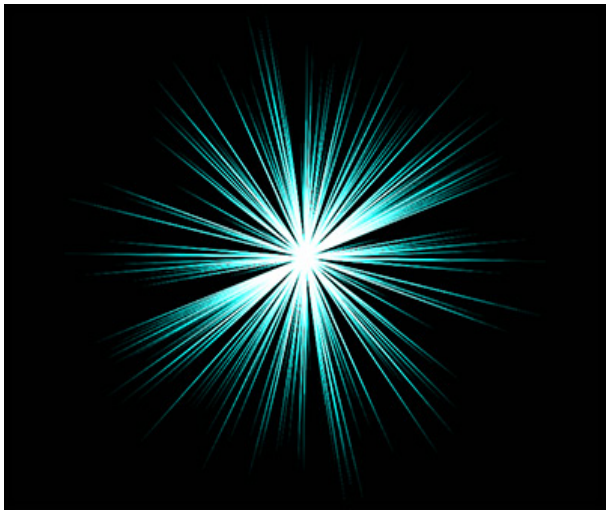


Larghezza linea = 90

Forza (10-50). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate.



Forza = 10



Forza = 50

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLO ENERGIA

Attivare lo strumento **Pennello FX** e scegliere il **Pennello energia** dall'elenco a discesa.

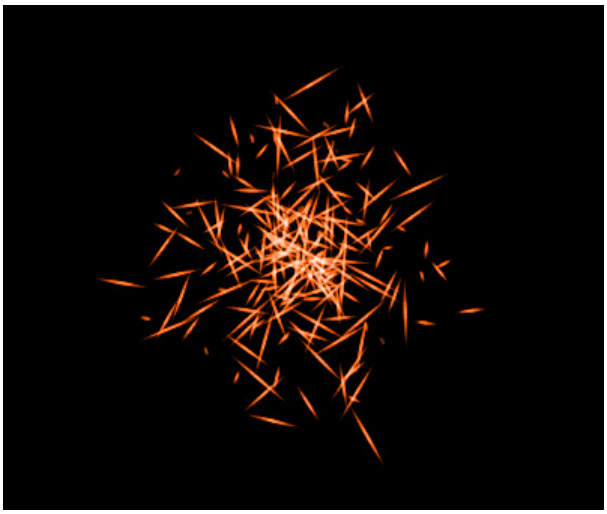
Il **Pennello energia** lascia una traccia che appare come una palla di energia con un centro luminoso circondato da polvere scintillante. È possibile regolare il colore del contorno luminoso, mentre il centro rimane sempre bianco.

Scegliere il colore del pennello nei pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello diventa nuovamente attivo.

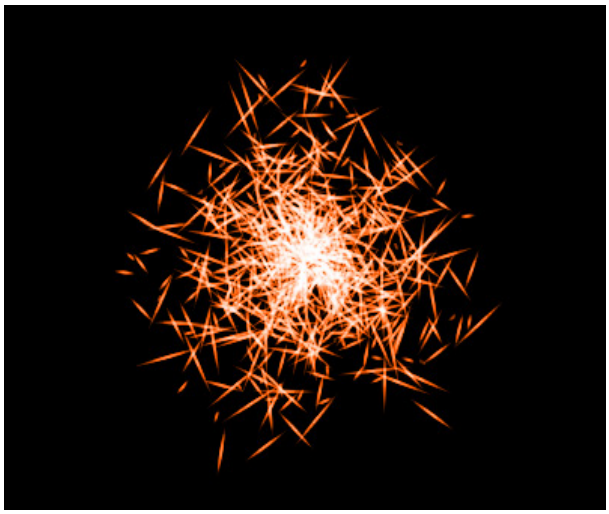
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (10-500). La dimensione dell'elemento di base del pennello (in pixel).

Densità (1-100). Il parametro imposta il numero di particelle luminose.

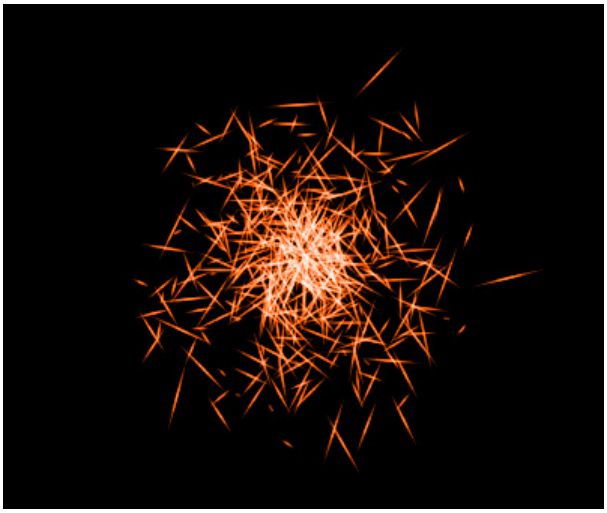


Densità = 20

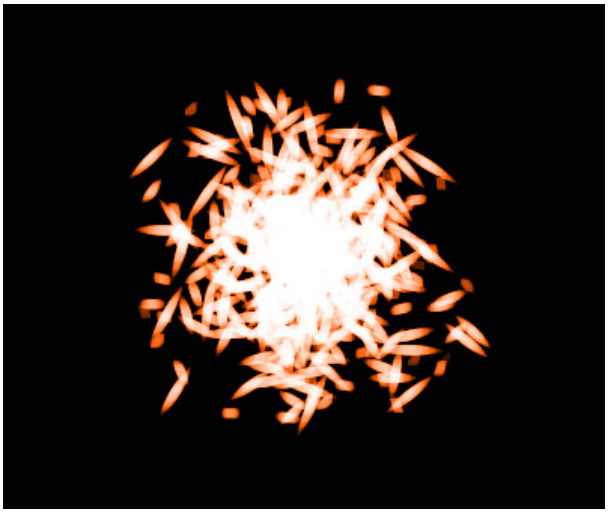


Densità = 70

Larghezza linea (1-100). Il parametro definisce lo spessore delle particelle luminose.

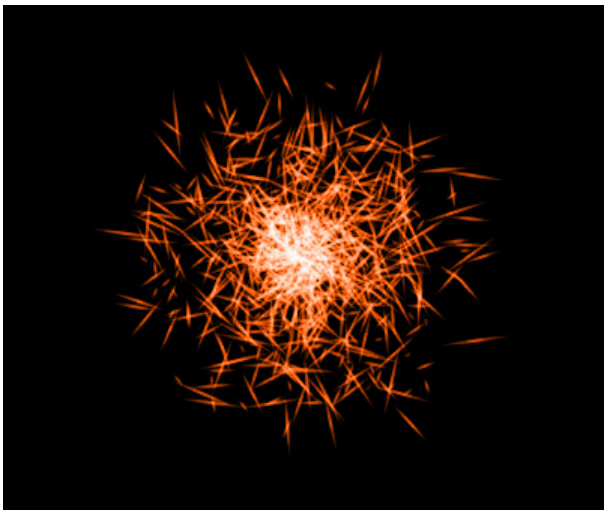


Larghezza linea = 25

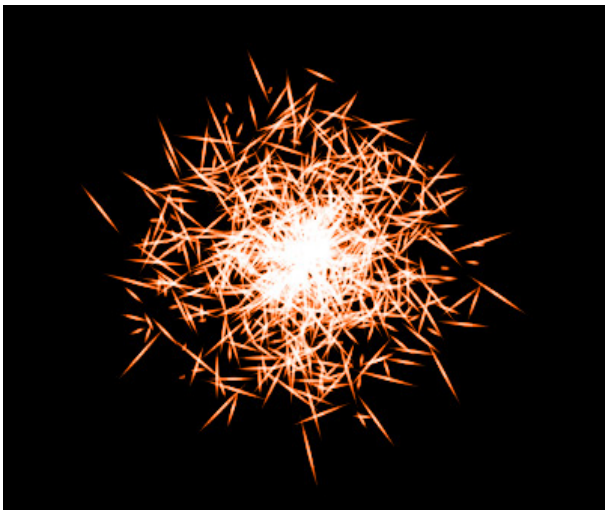


Larghezza linea = 75

Forza (10-50). Il parametro definisce la luminosità delle pennellate. Aumentando il parametro aumenta la quantità del bianco.



Forza = 10



Forza = 30

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNELLI ARTISTICI

AliveColors consente non solo di ritoccare le foto ma anche aggiungere straordinari effetti artistici e creare opere d'arte fatti a mano.

Il programma offre un ricco set di **Pennelli artistici** che simulano il lavoro di reali strumenti di pittura e disegno (miscelazione di colori, asciugatura di vernice, ecc). Usali per decorare e abbellire le tue foto e aggiungere dettagli interessanti e originali! Crea un nuovo capolavoro ad olio o in gesso!

I pennelli artistici possono essere utilizzate solo su un livello raster.

Pennelli artistici:

 **Pennello ad olio**
 **Rullo**
 **Pennarello**
 **Gessetto**
 **Matita artistica**
 **Spray artistico**
 **Sbavatura artistica**

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.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (1-300). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Rilievo (0-100). 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 = 20



Rilievo = 70

Riserva vernice (0-100). 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 = 5



Riserva vernice = 25

Miscela colore. La casella di controllo 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 disattivata



Casella selezionata

Pennello piatto. La casella di controllo cambia la forma dei bordi delle pennellate. Se è selezionata, i tratti sembrano disegnati con un pennello piatto o una spatola. Quando questa opzione è disattivata, le pennellate sembrano create con un pennello tondo o come se la vernice fosse spremuta da un tubetto.



Casella disattivata



Casella selezionata

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

RULLO

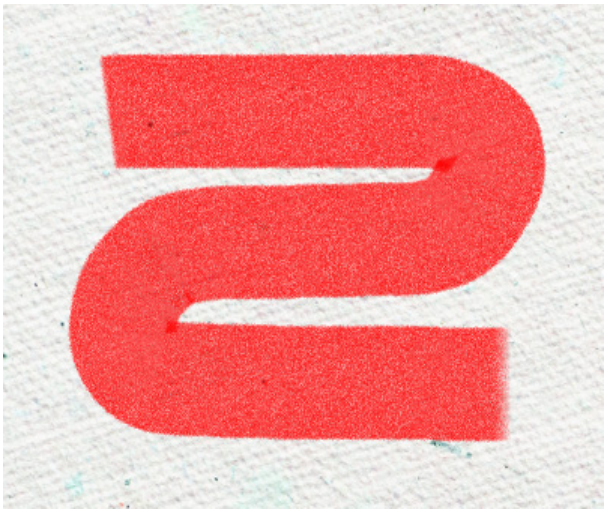
Il **Rullo** simula un rotolamento di vernice sull'immagine. Il pennello lascia tratti piani e porosi la cui densità della vernice varia lungo l'intera pennellata.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

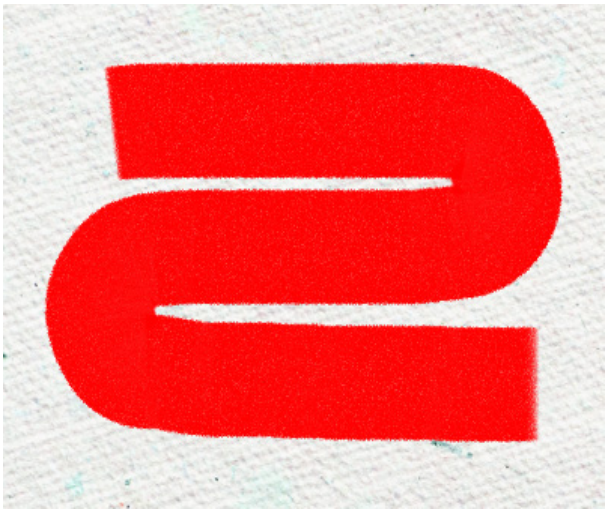
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (10-300). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Consistenza (0-100). 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% lo strumento disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.

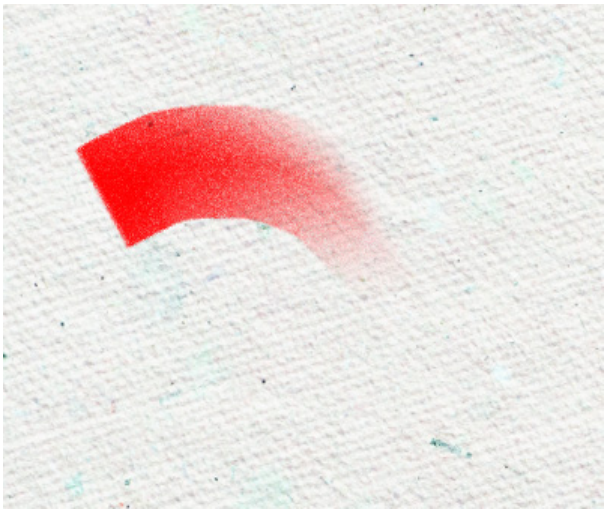


Consistenza = 20



Consistenza = 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 = 1



Riserva vernice = 10

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 disattivata



Casella "Miscela colore" selezionata

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

PENNARELLO

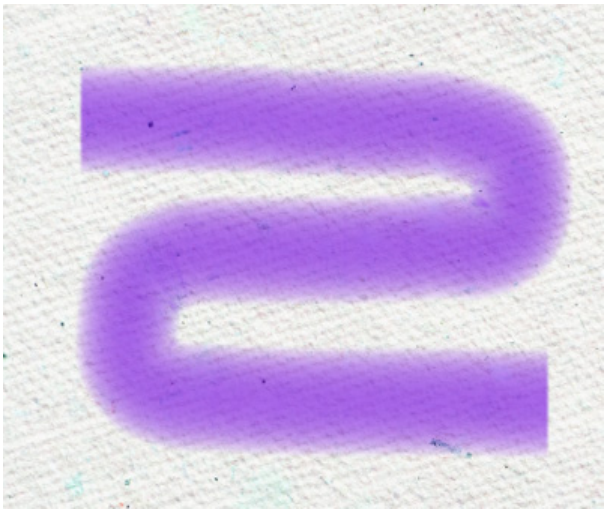
Il **Pennarello** è uno strumento speciale con costante flusso di vernice che disegna linee lisce, eleganti e traslucide.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (3-100). La larghezza massima della linea tracciata dal pennello (in pixel).

Consistenza (0-100). La densità dell'inchiostro 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 = 10

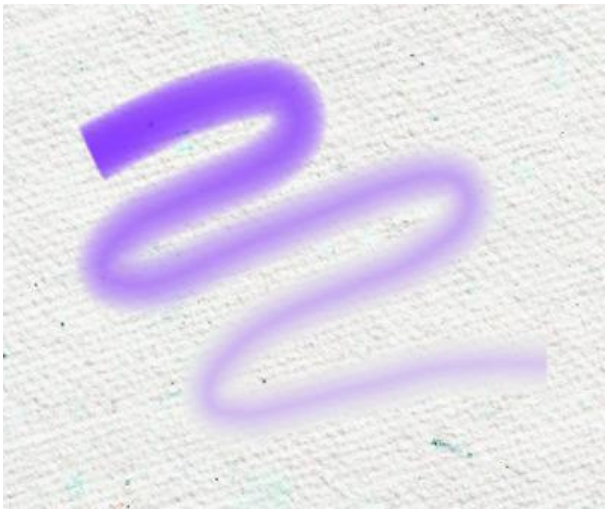


Consistenza = 100

Miscela colore. La casella di controllo 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 disattivata



Casella selezionata

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

GESSETTO

Il **Gessetto**  disegna linee morbide e strutturate con bordi porosi.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (3-200). La larghezza massima della linea tracciata dallo strumento (in pixel).

Forza (0-100). Il grado di influenza dello strumento sull'immagine. A valori più alti la linea tracciata dal gessetto è più spessa e i suoi bordi sono più nitidi.



Forza = 10



Forza = 50

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

MATITA ARTISTICA

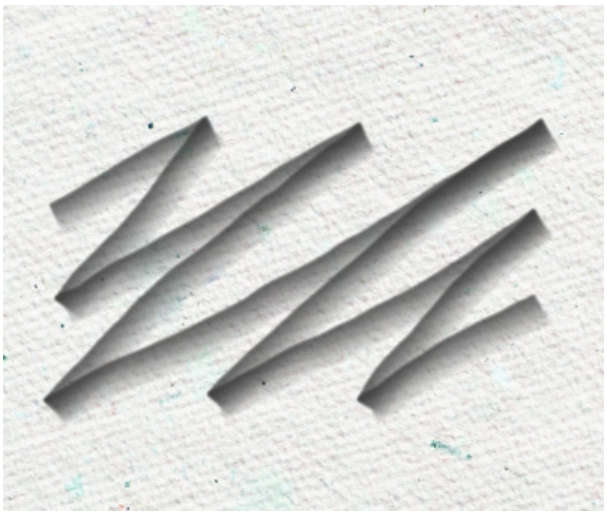
La **Matita artistica** disegna linee con bordi netti ed applica il colore in modo uniforme (senza rilievo).

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

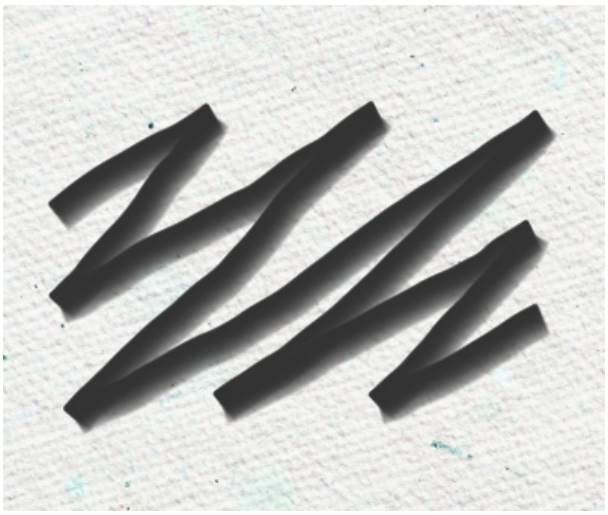
Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (3-100). La larghezza massima della linea tracciata dallo strumento (in pixel).

Consistenza (0-100). 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% lo strumento disegna i tratti del colore scelto totalmente densi.



Consistenza = 10

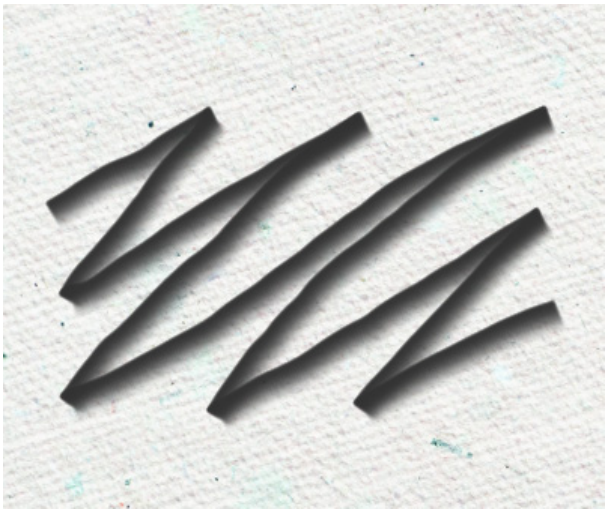


Consistenza = 80

Inclinazione matita (-100..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.

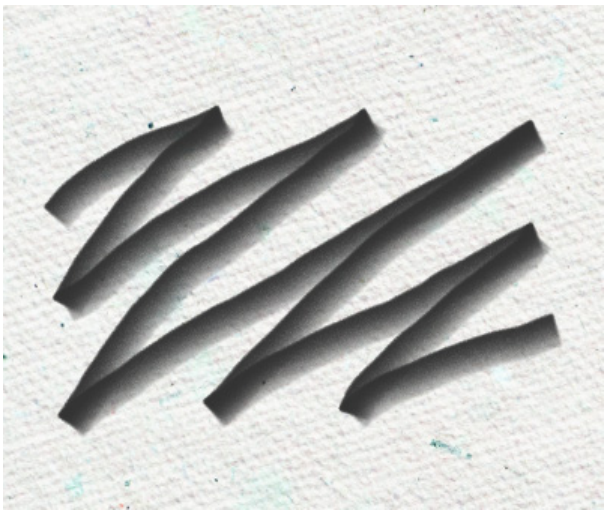


Inclinazione matita = 10

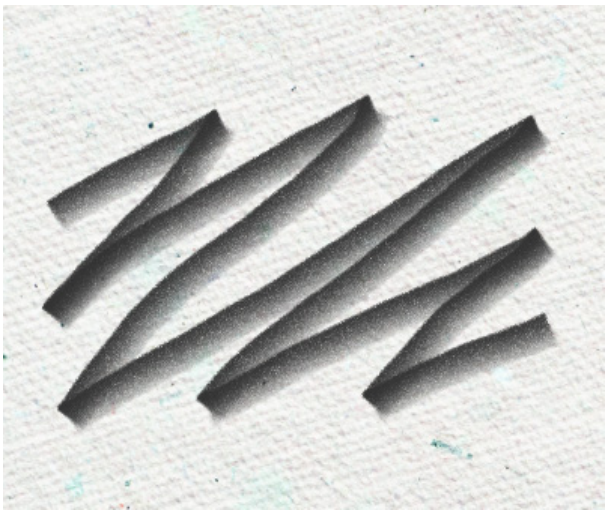


Inclinazione matita = 100

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

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

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.

È possibile cambiare il colore del pennello utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori** oppure selezionarlo da un'immagine con lo strumento Contagocce. Premere e tenere premuto il tasto I, quindi fare clic sull'immagine con il Contagocce. Dopo il rilascio del tasto di scelta rapida il pennello di disegno nuovamente diventa attivo.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (10-300). La larghezza massima di una linea applicata dallo strumento (in pixel).

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

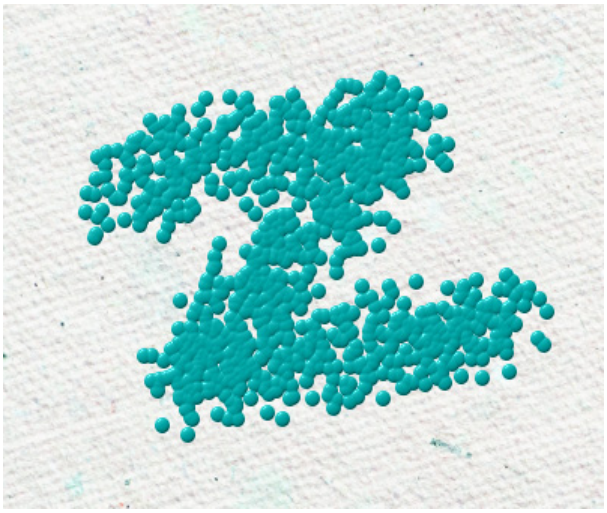


Densità gocce = 25

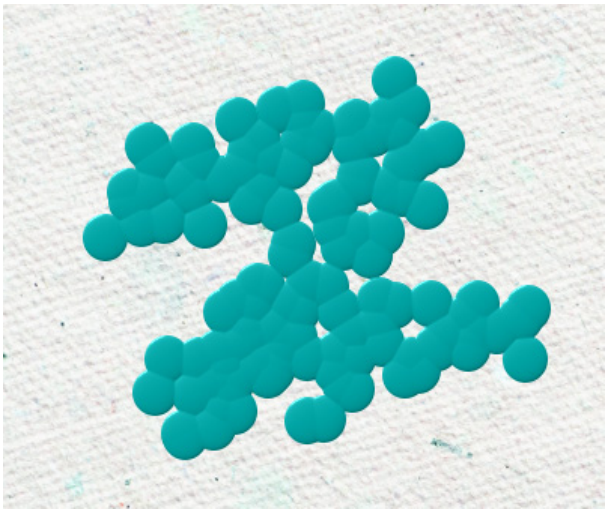


Densità gocce = 75

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.



Dimensione goccia = 10



Dimensione goccia = 30

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

SBAVATURA ARTISTICA

La **Sbavatura artistica** è progettata per mescolare diversi colori e modificare il rilievo di tratti disegnati.

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine, oppure facendo clic con il tasto destro sull'immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo accanto al parametro oppure spostare il cursore.

Dimensione (1-300). La larghezza massima della linea tracciata dallo strumento (in pixel).

Rilievo (0-100). 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 = 20

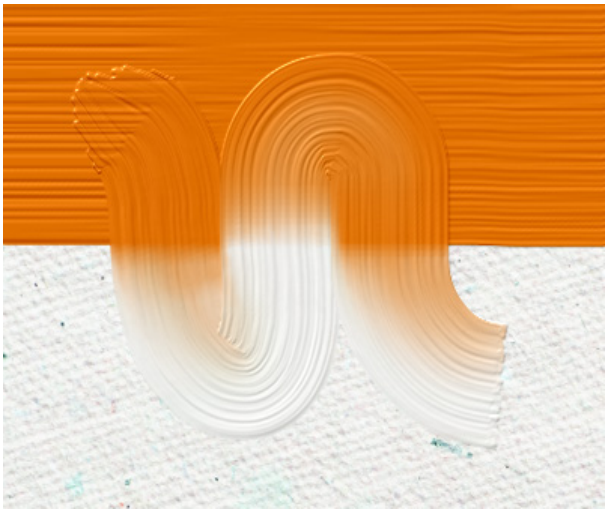


Rilievo = 70

Miscela colore (0-100). Definisce lo stato della pittura applicata con il pennello. Quando il valore = 0 non avviene alcuna miscelazione. Maggiore è il valore del parametro più forte i colori vengono miscelati.

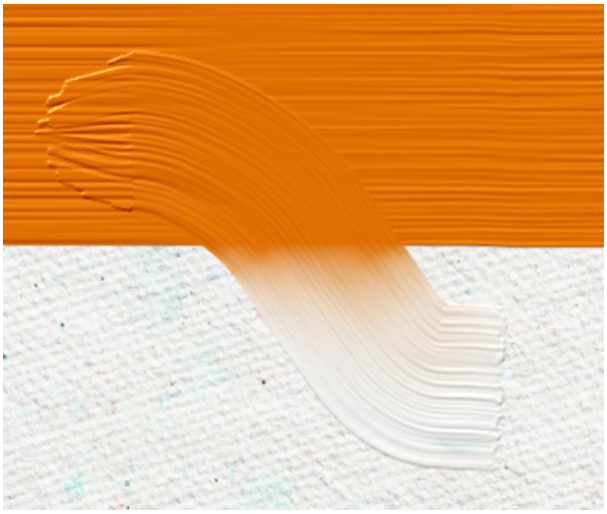


Miscela colore = 25

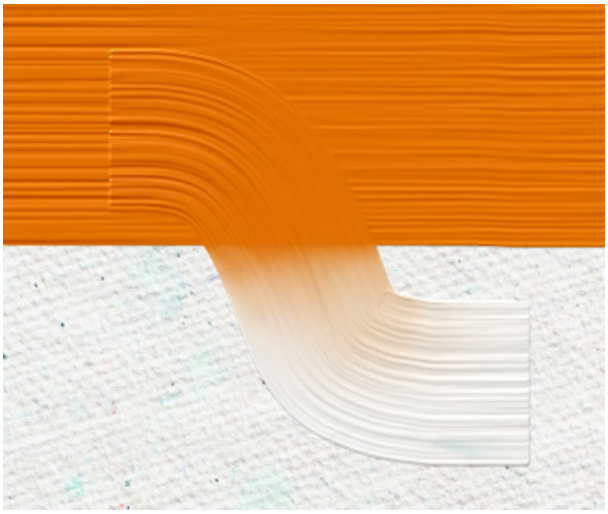


Miscela colore = 75

Pennello piatto. La casella di controllo cambia la forma dei bordi delle pennellate. Se è selezionata, i tratti sembrano disegnati con un pennello piatto o una spatola. Quando questa opzione è disattivata, le pennellate sembrano create con un pennello tondo o come se la vernice fosse spremuta da un tubetto.



Casella disattivata



Casella selezionata

Premere il pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni sui valori predefiniti.

STRUMENTI DI TESTO

L'editor di immagini **AliveColors** consente di aggiungere testo alle immagini. I testi appariscono sui livelli di testo.

Ulteriori informazioni:



Strumento Testo

Deformazione testo



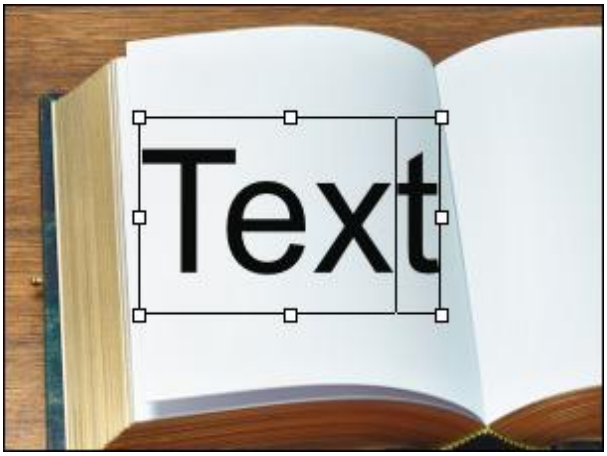
Adatta testo al tracciato

STRUMENTO TESTO

Lo strumento **Testo** T consente di aggiungere un testo all'immagine. Il tasto di scelta rapida è T.

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.

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.

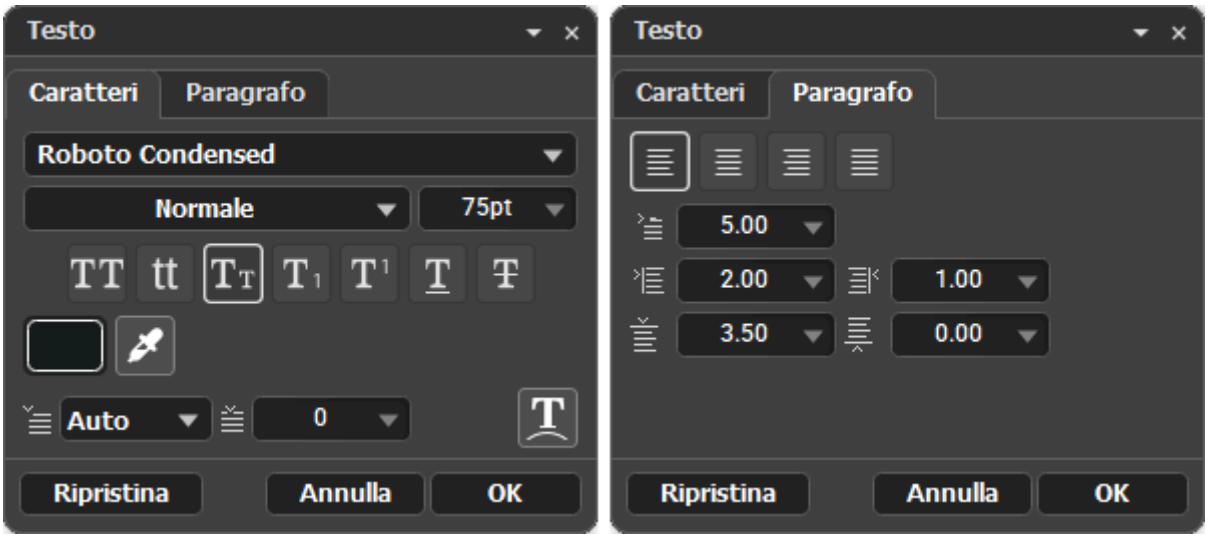


Blocco di testo



Testo indipendente

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5.



Parametri di testo

Scheda **Carattere**:

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 (1-1500). Il parametro definisce la dimensione del carattere (in punti).

Impostazioni di testo:

 - TUTTO MAIUSCOLE

 - tutto minuscole

 - Tutte Iniziali Maiuscole

 - Pedice

 - Apice

 - Sottolineato

 - ~~Barrato~~

Colore. Il colore corrente del testo è mostrato nella casella colorata. Per modificare il colore del testo fare clic sulla casella e selezionare una nuova tinta dalla finestra di dialogo Seleziona colore. È possibile selezionare il colore direttamente dall'immagine con lo strumento **Contagocce**. Inoltre, è possibile cambiare il colore del testo utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori**.

Intervalli:

 - Spaziatura. È la distanza tra i caratteri all'interno di una parola.

 - Interlinea (altezza riga). È la distanza tra le righe di testo.

Il pulsante  apre i parametri Deformazione testo.

Scheda **Paragrafo**:

Opzioni allineamento:

 - Allinea testo a sinistra

 - Centra testo

 - Allinea testo a destra

 - Giustifica

Opzione margini. È possibile regolare la spaziatura in pixel nei campi di input.

 - Rientro prima riga

 - Rientro a sinistra

 - Rientro a destra

 - Spazio prima del paragrafo

 - Spazio dopo il paragrafo

Nota: Per aprire le opzioni dello strumento fare doppio clic sulla miniatura del livello di testo nel pannello **Livelli**.

Il nuovo testo appare su un livello speciale di **testo**. È possibile convertire questo livello ad un livello raster con il comando **Rasterizza livello**.

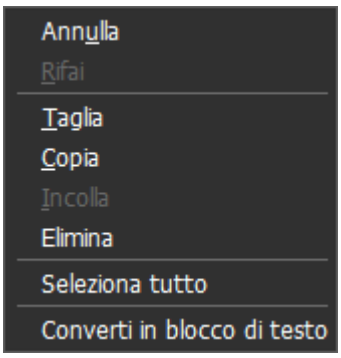
È possibile creare un **tracciato vettoriale** da un livello di testo utilizzando il comando **Crea tracciato da testo** (menu contestuale del pannello **Livelli**). Ogni carattere diventerà un separato segmento di forma.

Il livello di testo può anche essere convertito nel **livello di forma** usando il comando **Converti in forma vettoriale**. Dopo la vettorizzazione ogni carattere viene rappresentato come una forma vettoriale separata.

Se il simbolo del testo è composto da diverse parti separate, è possibile selezionare e spostare ciascuna parte con lo strumento **Selezione tracciato** .

Dopo la rasterizzazione/vettorizzazione del testo non sarà più possibile modificarlo o riformattarlo.

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



Annulla. Il comando consente d'annullare l'ultima modifica. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`Z`.

Ripristina. Il comando permette di riapplicare la modifica precedentemente annullata. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`Y`.

Taglia. Il comando rimuove la selezione e la inserisce negli appunti. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`X`.

Copia. Il comando copia la selezione e la inserisce negli appunti. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`C`.

Incolla. Il comando incolla i dati degli appunti. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`V`.

Elimina. Il comando rimuove la selezione senza salvarla negli appunti. Tasto di scelta rapida `Canc`.

Seleziona tutto. Il comando seleziona l'intero testo del livello. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`A`.

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

È possibile trasformare il blocco di testo utilizzando lo strumento **Sposta** . Facendo clic sulla cornice apre i parametri di trasformazione.

Inoltre, è possibile trasformare il testo con il tasto `Ctrl` premuto. È importante distinguere tra questa modalità e la semplice modifica della cornice.



Trasformazione di un blocco di testo

Per applicare il testo premere **OK** o selezionare un altro strumento. Per annullare fare clic su **Annulla** o usare Esc.

DEFORMAZIONE TESTO

La funzione **Deformazione testo** consente di aggiungere effetti di deformazione al livello di testo selezionato.



Deformazione testo

Parametri:



Deformazione testo

Nell'elenco a discesa selezionare il tipo di deformazione del testo: Arco, Arco, Bandiera, Pesce, ecc.

Direzione. Cambia l'orientamento della deformazione: **Orizzontale** o **Verticale**.

Curva (-100..100). Determina il grado di deformazione.

Distorsione Orizzontale (-100..100). Cambia la prospettiva orizzontale.

Distorsione Verticale (-100..100). Cambia la prospettiva verticale.

Fare clic sul pulsante **Predefinito** per ripristinare le impostazioni ai valori originali.

ADATTA TESTO AL TRACCIATO

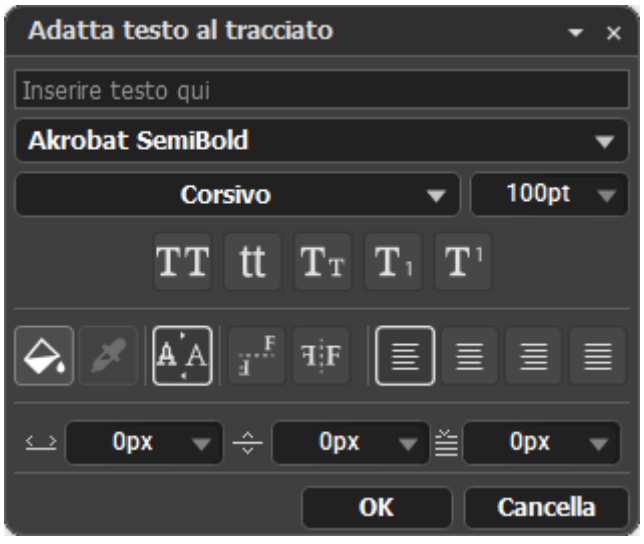
Lo strumento **Adatta testo al tracciato** è progettato per aggiungere un'iscrizione lungo il contorno dell'oggetto vettoriale selezionato.

Per inserire del testo fare clic con il tasto sinistro del mouse su un tracciato. Un marcatore a forma di croce apparirà nel punto selezionato, indicando l'inizio del testo, e un marcatore a forma di cerchio alla fine. Entrambi i marcatori possono essere spostati lungo il tracciato con il mouse, definendo l'area di inserimento del testo.



Adatta testo al tracciato

Le impostazioni di base dello strumento sono visualizzate nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello superiore (Opzioni dello strumento) o utilizzare il tasto F5.



Parametri dello strumento

Campo di testo. Inserire qui il testo che verrà applicato lungo il tracciato vettoriale selezionato.

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 (1-1500). Il parametro definisce la dimensione del carattere (in punti).

Impostazioni di testo (in forma di icone):

- TT - TUTTO MAIUSCOLE
- tt - tutto minuscole
- T_T - Tutte Iniziali Maiuscole
- T_1 - Pedice
- T^1 - Apice

Colore testo. Fare clic su per aprire una finestra di dialogo con due schede. Nella scheda **Riempi** regolare il colore del testo. Nella scheda **Contorno** aggiungere il contorno del testo.

Fare clic su per selezionare il colore direttamente dall'immagine. Inoltre, è possibile cambiare il colore del testo utilizzando i pannelli **Colore**, **Campioni** o **Ruota dei colori**.

Anti-Alias. Il pulsante attiva l'anti-aliasing per il carattere.

Opzioni di capovolgimento del testo:

- - Testo inverso
- - Rifletti testo

Opzioni allineamento:

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

Opzioni di spostamento. È possibile regolare la posizione del testo in relazione al tracciato (in pixels):

 - Sposta a sinistra/destra

 - Sposta verso l'alto/basso

 - Spaziatura lettere

Nota: Per aprire le opzioni dello strumento fare doppio clic sulla miniatura del livello di testo nel pannello **Livelli**.

Il nuovo testo appare su un livello speciale di **testo**. È possibile convertire questo livello ad un livello raster con il comando **Rasterizza livello**.

È possibile creare un **tracciato vettoriale** da un livello di testo utilizzando il comando **Crea tracciato da testo** (menu contestuale del pannello **Livelli**). Ogni carattere diventerà un separato segmento di forma.

Il livello di testo può anche essere convertito nel **livello di forma** usando il comando **Converti in forma vettoriale**. Dopo la vettorizzazione ogni carattere viene rappresentato come una forma vettoriale separata.

Se il simbolo del testo è composto da diverse parti separate, è possibile selezionare e spostare ciascuna parte con lo strumento **Selezione tracciato** .

Dopo la rasterizzazione/vettorizzazione del testo non sarà più possibile modificarlo o riformattarlo.

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

Annulla. Il comando consente d'annullare l'ultima modifica. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`Z`.

Ripristina. Il comando permette di riapplicare la modifica precedentemente annullata. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`Y`.

Taglia. Il comando rimuove la selezione e la inserisce negli appunti. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`X`.

Copia. Il comando copia la selezione e la inserisce negli appunti. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`C`.

Incolla. Il comando incolla i dati degli appunti. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`V`.

Elimina. Il comando rimuove la selezione senza salvarla negli appunti.Tasto di scelta rapida `Canc`.

Seleziona tutto. Il comando seleziona l'intero testo del livello. Tasto di scelta rapida `Ctrl`+`A`.

Per applicare il testo premere **OK**. Per annullare fare clic su **Annulla** o usare `Esc`.

STRUMENTI DI FORMA

AliveColors offre una vasta gamma di possibilità per creare delle immagini.

Oltre ai pennelli di ritocco e pittura, il programma offre gli **Strumenti di forma** che consentono di creare e modificare forme vettoriali.

Ulteriori informazioni:


Penna


Penna a mano libera


Rettangolo


Rettangolo arrotondato


Ellisse


Settore


Triangolo


Poligono


Stella


Linea


Aggiungi punto di ancoraggio


Elimina punto di ancoraggio


Converti punto


Selezione tracciato

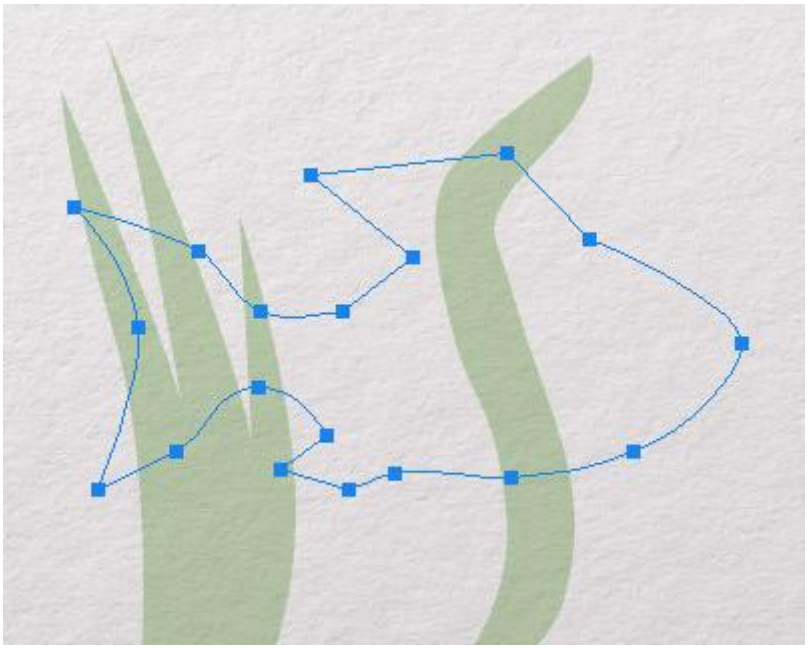

Selezione diretta

Riempi forma

Contorna forma

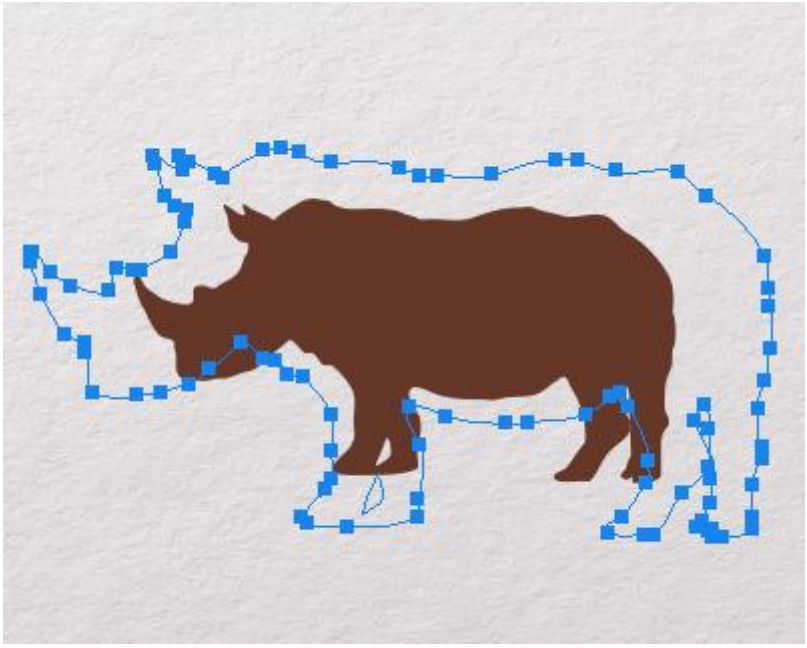
PENNA

Lo strumento **Penna**  è progettato per creare tracciati e forme vettoriali aggiungendo punti di ancoraggio con il mouse.



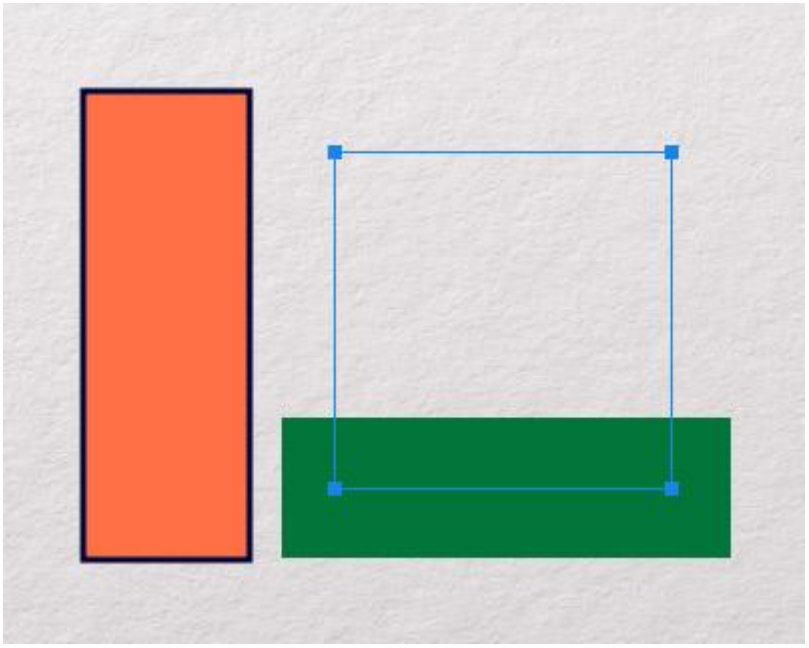
PENNA A MANO LIBERA

Lo strumento **Penna a mano libera Tool** consente di creare una linea arbitraria che, rilasciando il pulsante del mouse, si trasforma in un tracciato vettoriale che ripete esattamente la linea disegnata. Utilizzando questo strumento è possibile creare facilmente forme morbide a mano libera.



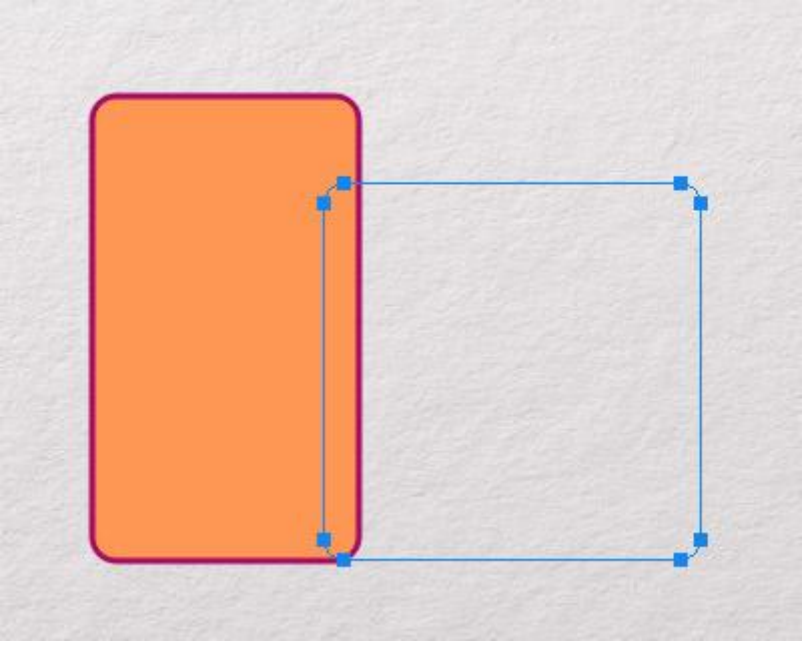
RETTANGOLO

Lo strumento **Rettangolo** consente di creare forme vettoriali rettangolari e quadrate.



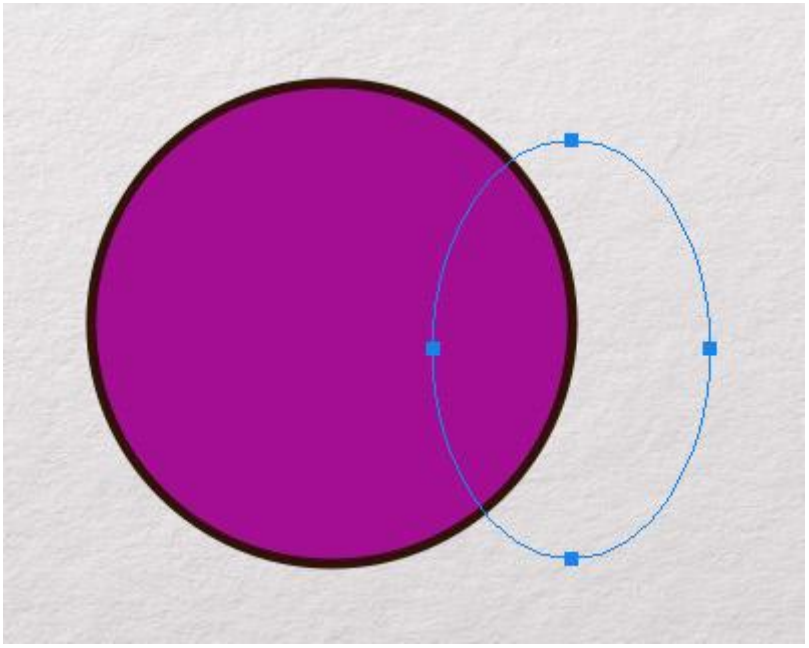
RETTANGOLO ARROTONDATO

Lo strumento **Rettangolo arrotondato Tool** consente di creare forme vettoriali rettangolari con angoli arrotondati.



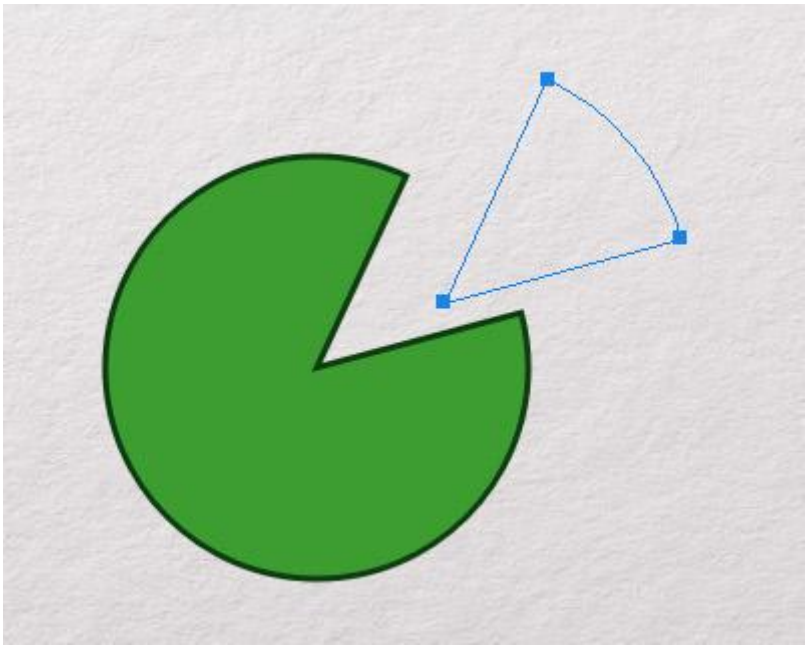
ELLISSE

Lo strumento **Ellisse** consente di creare forme vettoriali ellittiche e circolari.



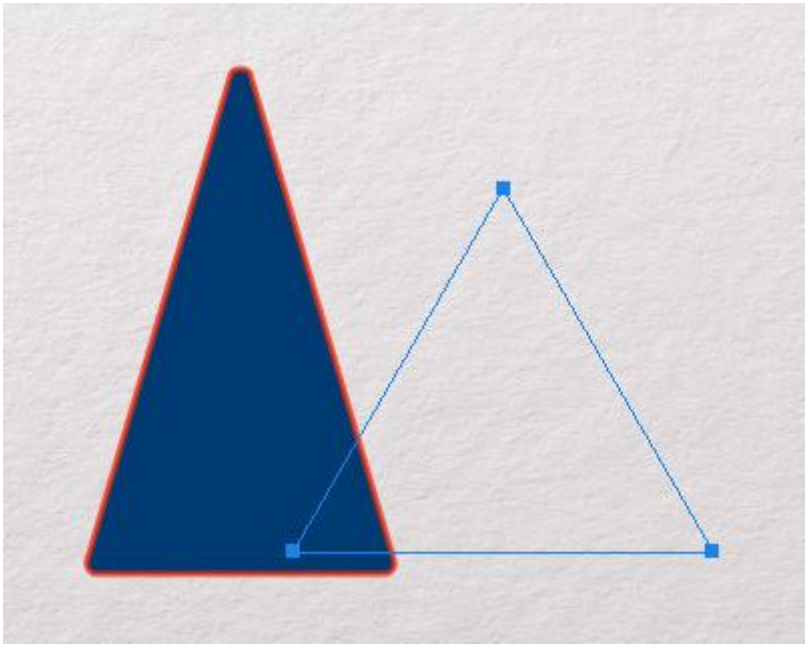
SETTORE

Lo strumento **Settore** consente di creare una forma di settore, a forma di ellisse incompleta, delimitata da un arco di cerchio e due raggi.



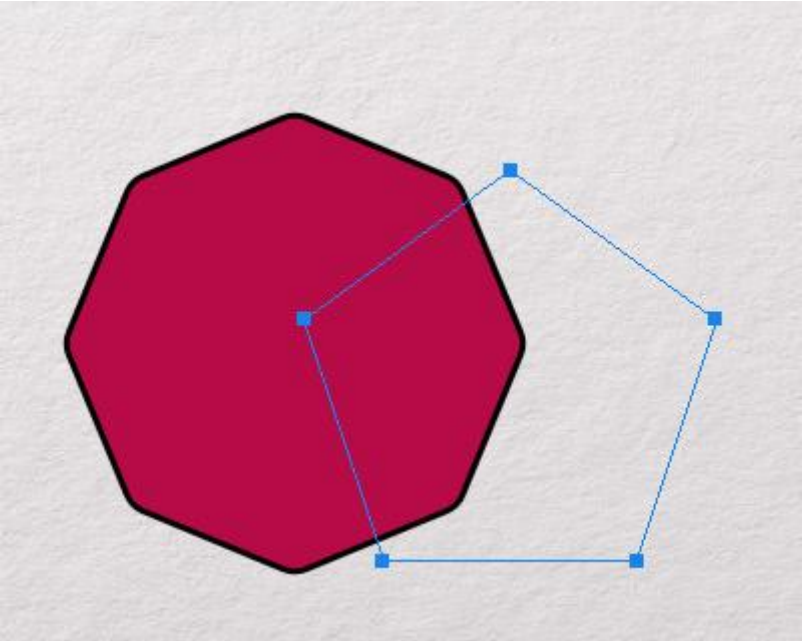
TRIANGOLO

Lo strumento **Triangolo** consente di creare forme vettoriali triangolari.



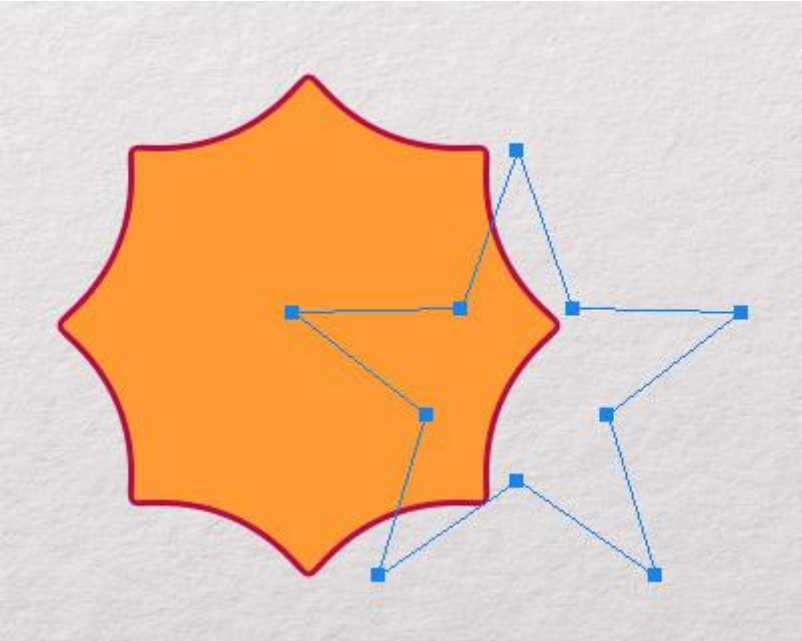
POLIGONO

Lo strumento **Poligono** è progettato per creare forme poligonali.



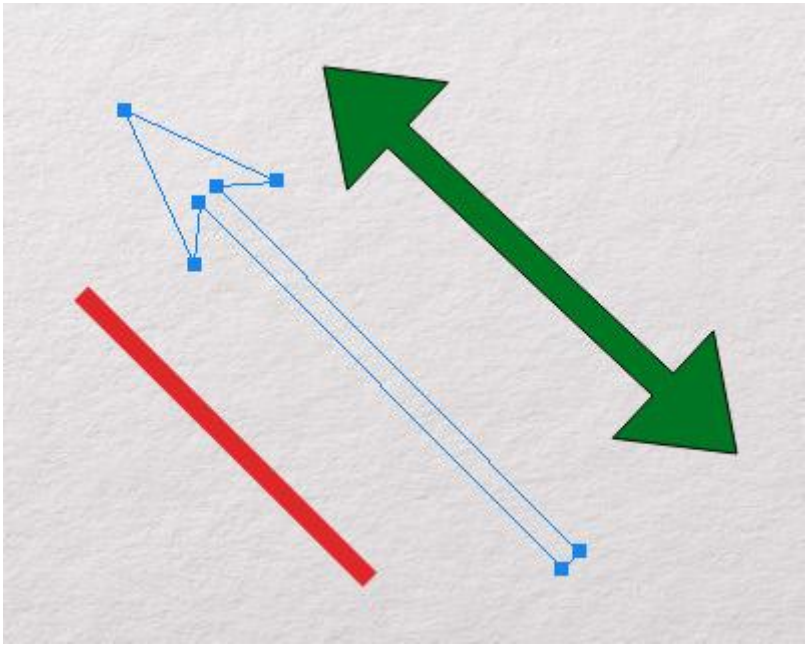
STELLA

Lo strumento **Stella** consente di creare forme vettoriali a forma di stella.



LINEA

Lo strumento **Linea** consente di creare forme vettoriali a forma di linee e frecce.



MODIFICA FORME E TRACCIATI

Strumenti di forma sono progettati per creare e modificare forme vettoriali e tracciati che vengono visualizzati nel pannello **Tracciati**.

È possibile modificare le forme utilizzando i seguenti strumenti:

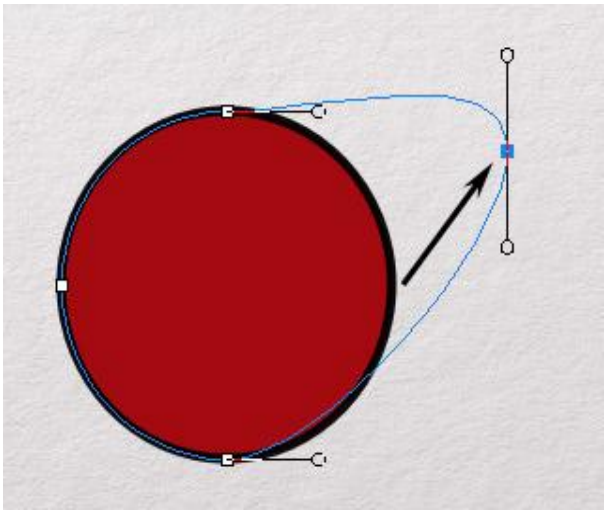
Aggiungi punto di ancoraggio . Fare clic per aggiungere un nuovo punto di ancoraggio lungo il tracciato.

Elimina punto di ancoraggio . Fare clic su un punto di ancoraggio per rimuoverlo. Inoltre, è possibile usare il tasto `Canc` (o la combinazione `Ctrl`+`X`) per rimuovere il punto di ancoraggio selezionato e i segmenti di curva adiacenti ad esso.

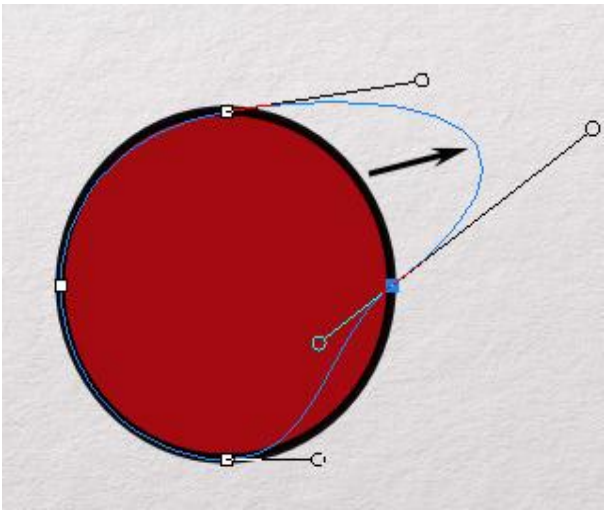
Converti punto . Fare clic su un punto di ancoraggio morbido per convertirlo in un punto angolo e viceversa.

Selezione tracciato . Fare clic per selezionare un tracciato o un segmento. È possibile spostarlo trascinandolo.

Selezione diretta . Lo strumento consente di modificare i **punti di ancoraggio** della forma selezionata. È possibile selezionare uno o più punti con un clic o con una cornice. Inoltre, è possibile modificare la forma trascinandone i **segmenti**.



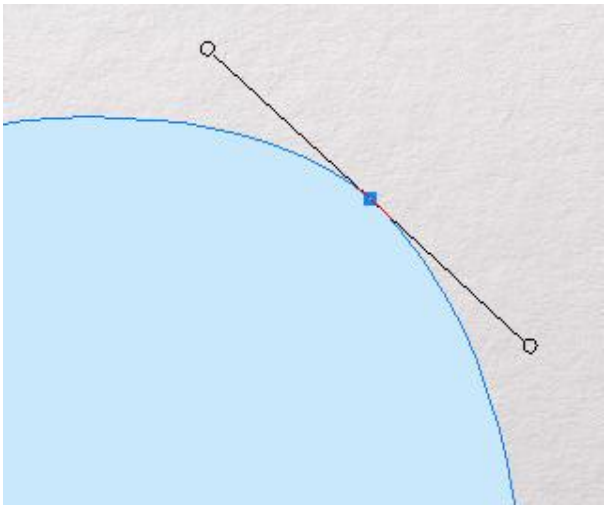
Sposta un punto di ancoraggio



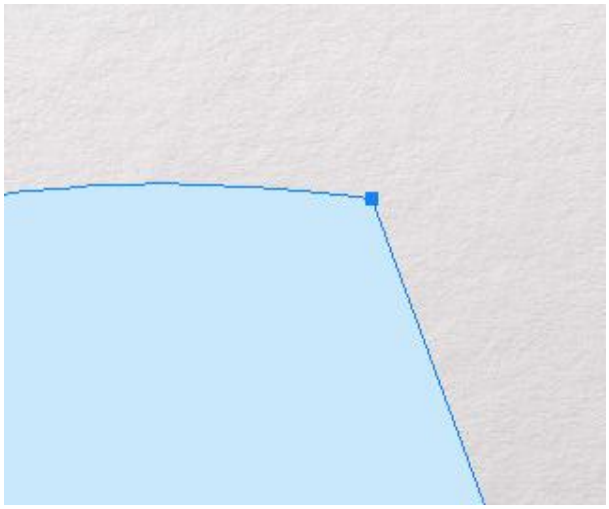
Sposta un segmento

I punti di ancoraggio selezionati sono evidenziati a colore e possono essere spostati o eliminati. È possibile selezionare più punti di ancoraggio con il mouse, tenendo premuto il tasto `Maiusc` o selezionandoli con una cornice. Inoltre, è possibile spostare i punti selezionati utilizzando i tasti freccia con incrementi di 1 pixel, oppure tenendo premuto il tasto `Maiusc` con incrementi di 10 pixel.

I punti di ancoraggio possono essere di due tipi: punti morbidi e punti angolo; e vengono modificati in modo diverso.



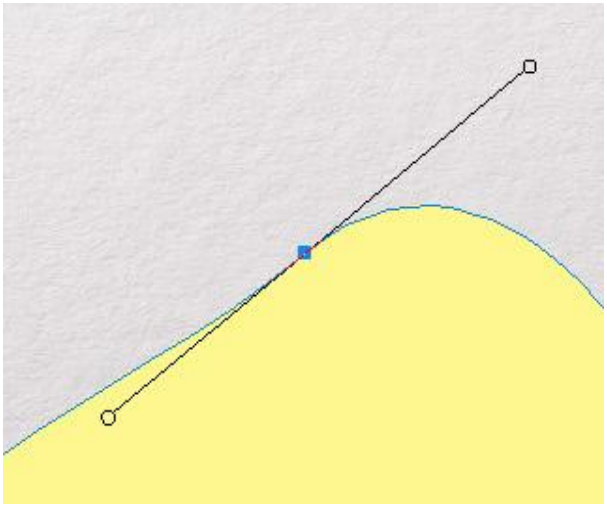
Punto morbido



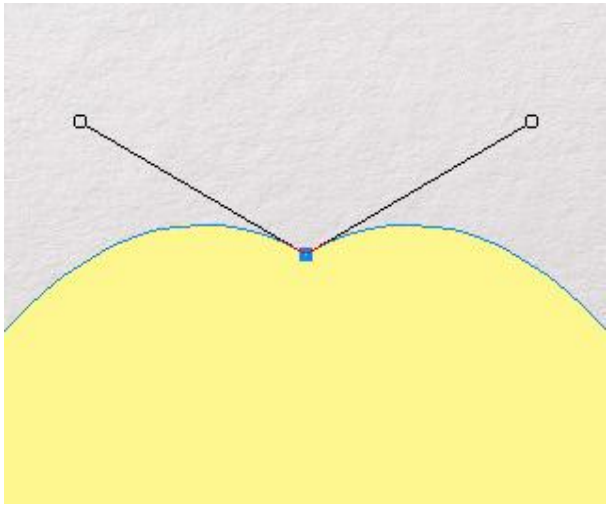
Punto angolo

È possibile spostare i punti angolo con il cursore del mouse. Quando si spostano i punti morbidi, è possibile non solo trascinarli con il cursore, ma anche modificare i segmenti adiacenti utilizzando due linee di direzione. Per modificare la lunghezza e la direzione delle linee di direzione, regolare i segni rotondi situati alle loro estremità. Aumentando la lunghezza della linea di direzione, si aumenta la curvatura della curva adiacente.

La direzione di entrambi i vettori del punto morbido selezionato cambia simultaneamente. Tenere premuto il tasto `Maiusc` per modificare la direzione in multipli di 45°. Tenere premuto il tasto `Alt` per modificare la direzione e la dimensione di ciascuna linea vettoriale separatamente.



Regolazione simultanea



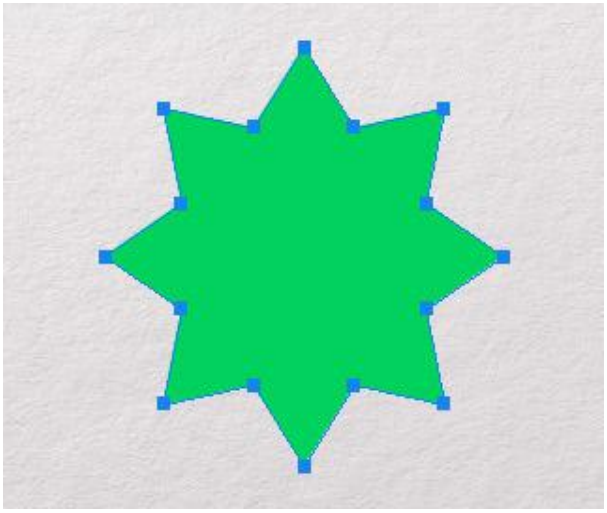
Regolazione separata

Opzioni di modifica:

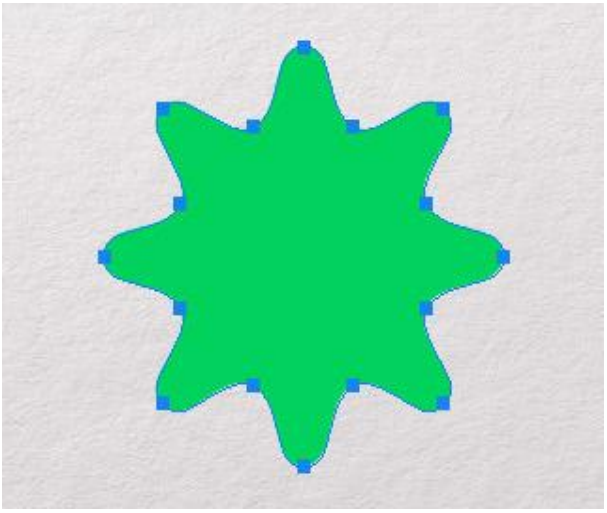
Selezione automatica. La casella di controllo attiva la modalità di passaggio automatico al livello vettoriale cliccando su una forma.

Converti in punto morbido . Fare clic per convertire i punti angolo selezionati in punti morbidi.

Converti in punto angolo . Fare clic per convertire i punti morbidi in punti angolo.



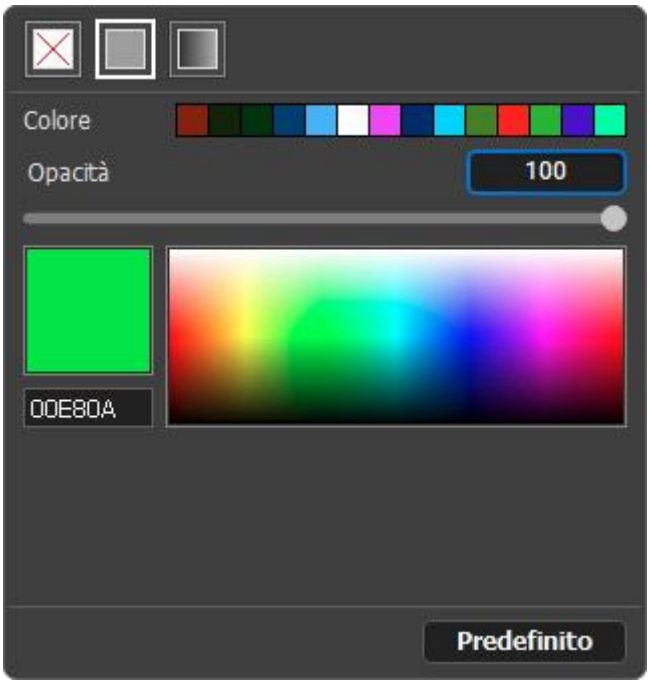
Angoli nitidi



Angoli arrotondati

RIEMPI FORMA

È possibile riempire le forme, nonché il testo lungo un tracciato, con un colore o sfumatura. Le impostazioni influenzano tutti gli oggetti vettoriali all'interno del selezionato livello di forma.

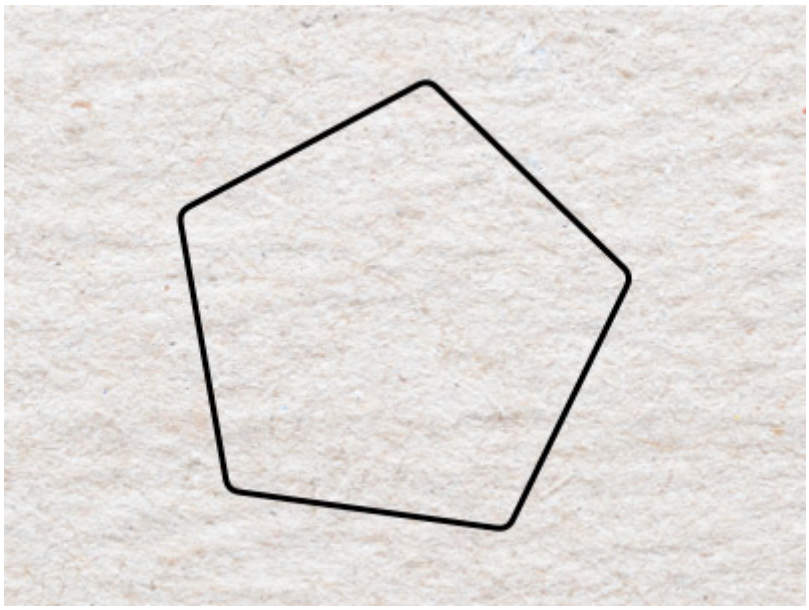


Impostazioni di riempimento

Le impostazioni di riempimento vengono visualizzate facendo clic sull'icona accanto al nome del selezionato livello di forma o premendo nel pannello **Opzioni dello strumento** e passando alla scheda **Riempi forma**. I parametri verranno applicati alla forma selezionata.

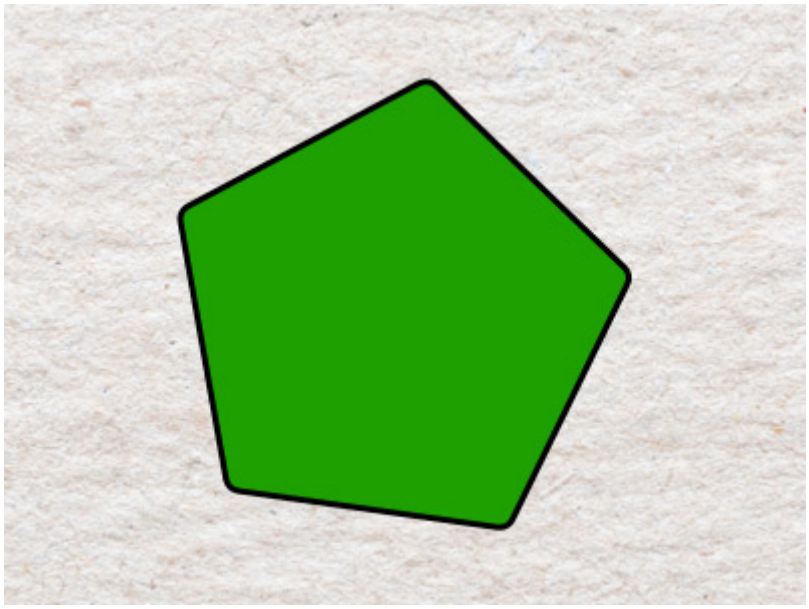
Tipi di riempimento:

Nessun riempimento . La forma creata sarà trasparente.



Nessun riempimento

Colore . La forma creata verrà riempita con un colore.

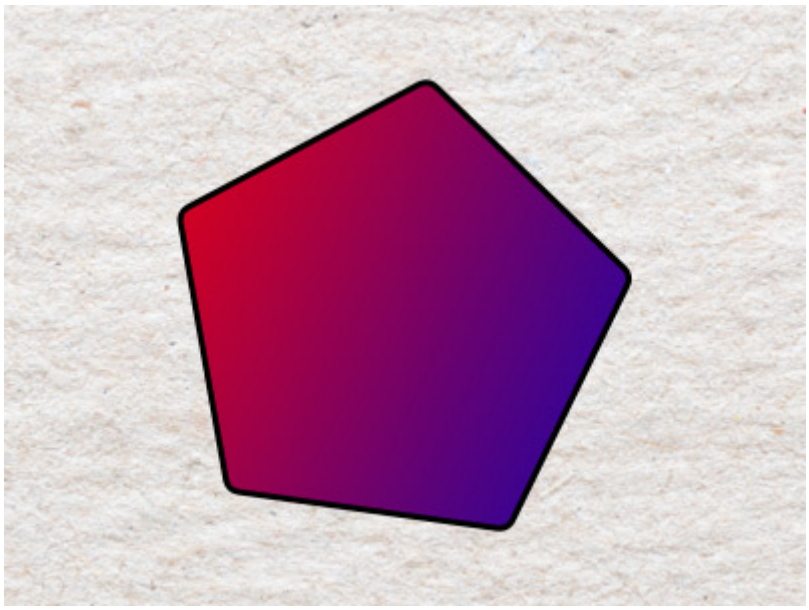


Colore

Per scegliere un colore portare il cursore sopra la linea spettrale (il cursore assume la forma di una contagocce) e fare clic sul colore desiderato.

Il quadrato grande indica il colore selezionato. Fare doppio clic su di esso per aprire la finestra Seleziona colori. I colori recenti vengono visualizzati nei campi più piccoli.

Sfumatura . La forma creata verrà riempita con la sfumatura selezionata.



Sfumatura

È possibile specificare i colori della sfumatura utilizzando la linea gradiente. Fare clic sulla linea della sfumatura per creare un punto di colore. È possibile regolare il colore e l'opacità di qualsiasi punto facendo doppio clic su di esso.

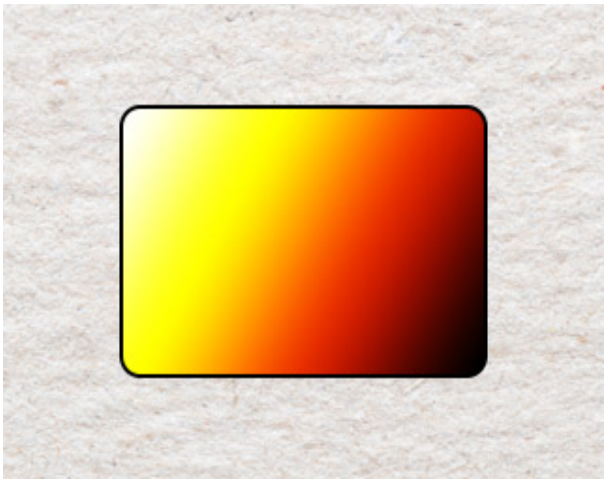
Inoltre, è possibile riempire la forma con una sfumatura utilizzando lo strumento **Sfumatura** . Selezionare questo strumento dalla **Barra degli strumenti** e applicarlo al livello di forma. Le impostazioni possono essere regolate utilizzando i parametri dello strumento **Sfumatura** o i parametri **Riempi forma**.

Impostazioni della sfumatura:

Tipo di sfumatura:

- lineare,
- radiale,
- angolare,
- riflessa,
- diamante.

Inverti sfumatura . Il pulsante inverte l'ordine dei colori nel riempimento sfumato.



Sequenza originale



Sequenza inversa

Dithering. Selezionare la casella di controllo per rendere la sfumatura più uniforme e per ridurre il numero di strisce.

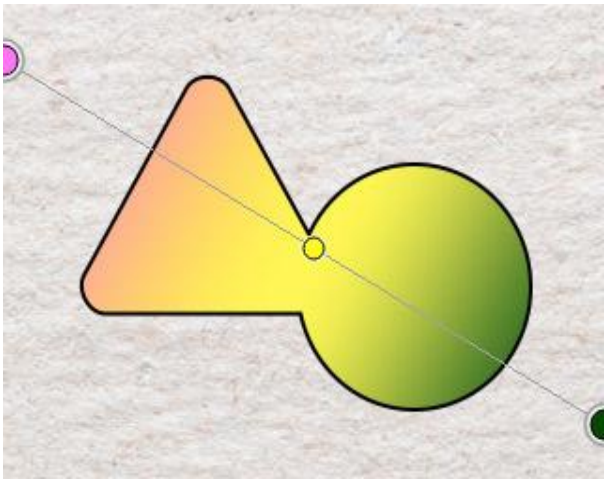


Casella disattivata

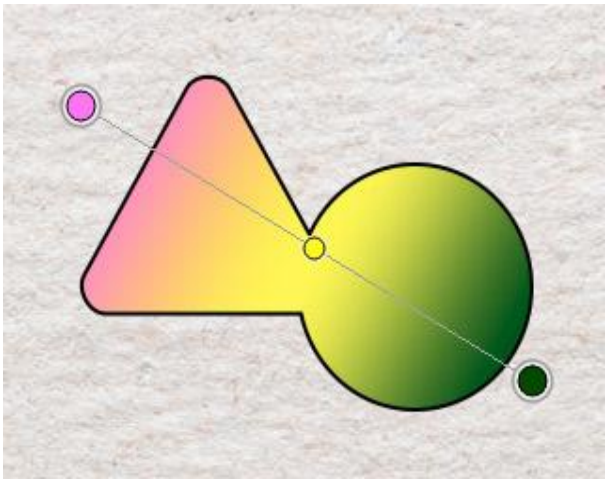


Casella selezionata

Allineato. Se la casella di controllo è selezionata, la sfumatura viene allineata alla forma e si sposta in modo appropriato con esso. Se la casella di controllo è disattivata, la sfumatura è allineata al documento e non si sposta quando si trascina la forma. È possibile ridimensionare la sfumatura attivando/disattivando la casella di controllo.

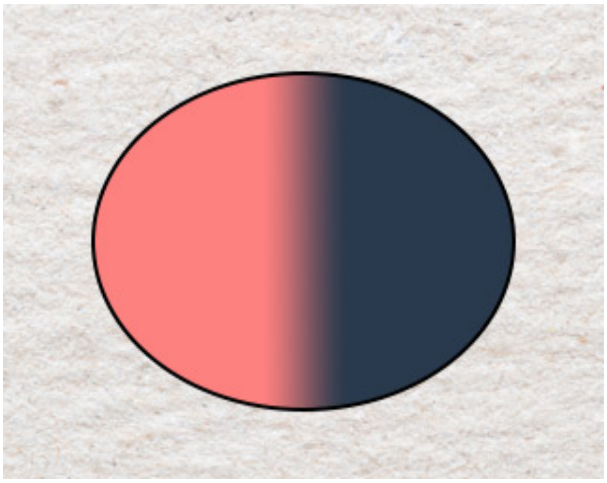


Casella disattivata

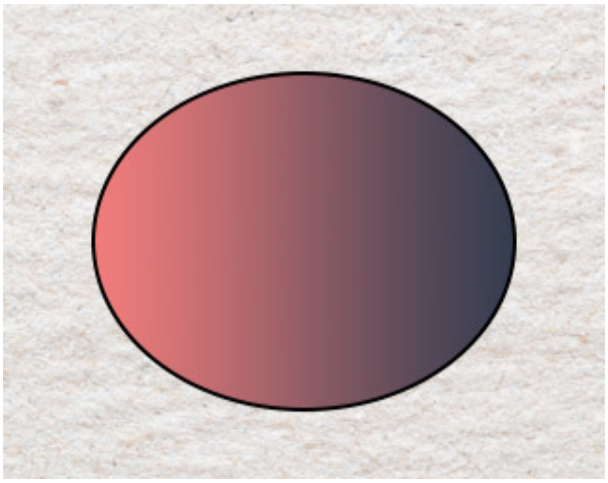


Casella selezionata

Scala (10-150%). Il parametro imposta la distanza tra i punti estremi della sfumatura. Il valore predefinito è 100% e corrisponde alle dimensioni della forma.

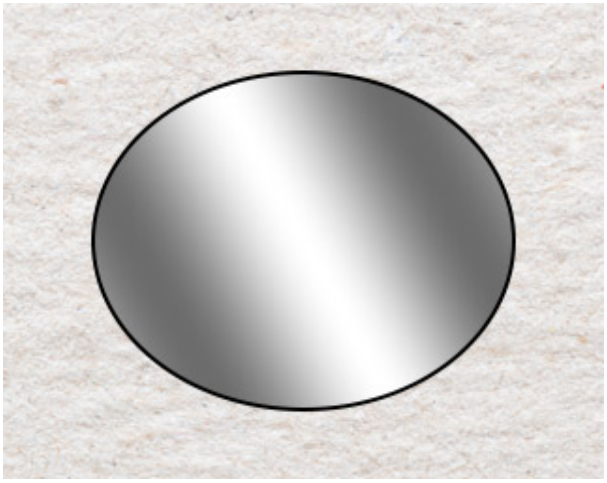


Scala = 20

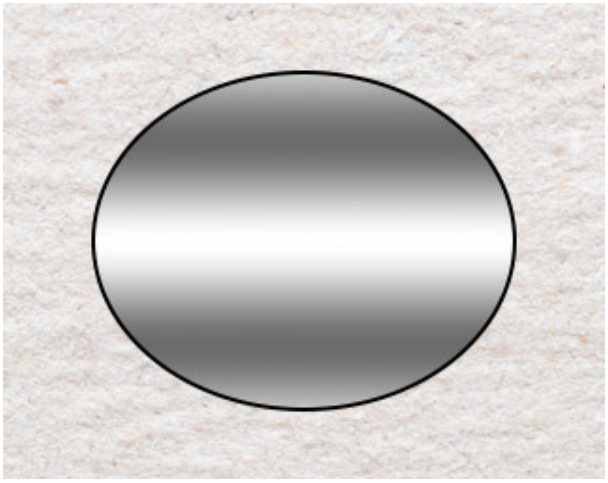


Scala = 120

Angolo (-180..180). Il parametro consente di ruotare la sfumatura.

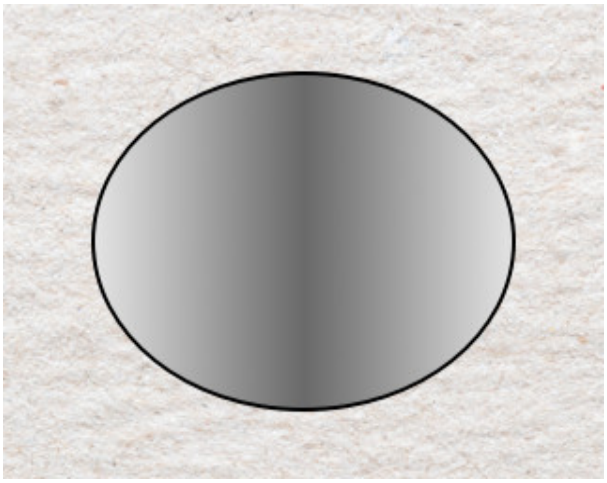


Angolo = 30

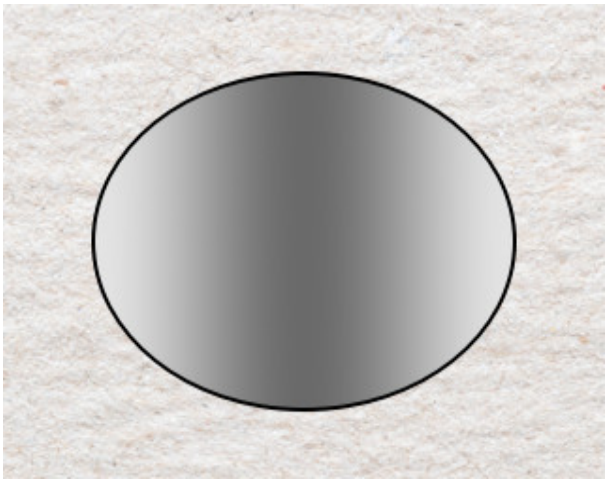


Angolo = 90

Attenuazione (0-100). Il parametro rende la sfumatura più uniforme attenuando le transizioni tra i singoli colori e le sfumature dei colori.



Attenuazione = 10



Attenuazione = 100

Opacità (0-100). Il parametro è comune a entrambi i tipi di riempimento e imposta l'opacità di riempimento generale: ai valori bassi le forme sul livello selezionato sono più pallide e trasparenti.



Opacità = 40



Opacità = 90

Per delineare la forma selezionata regolare le impostazioni nella scheda **Contorno**.

CONTORNA FORMA

È possibile delineare le forme, nonché il testo lungo un tracciato, con un contorno colorato. Il contorno viene aggiunto a tutti gli oggetti vettoriali all'interno del selezionato livello di forma.

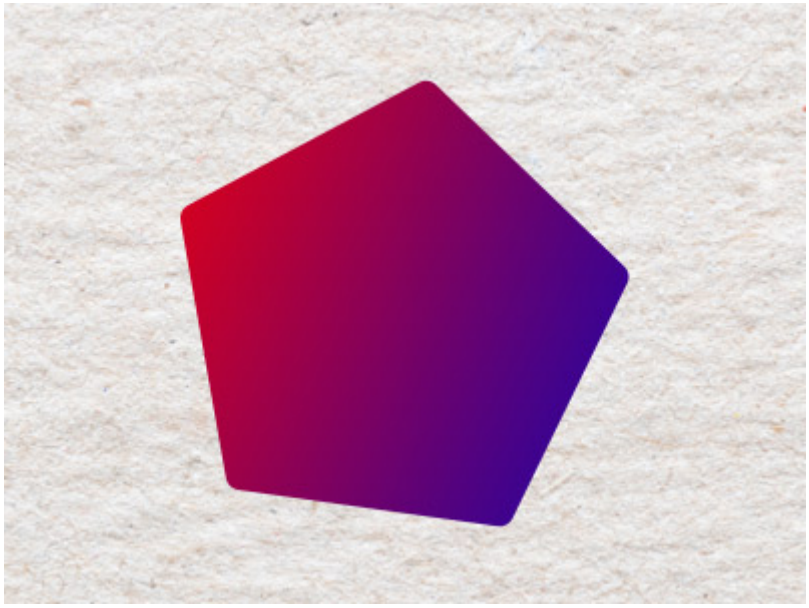


Impostazioni di contorno

È possibile accedere alle impostazioni del contorno facendo clic sul campo **Colore** tratto nel pannello **Opzioni dello strumento** o nella scheda **Contorna** nella opzioni complete dello strumento forma, oppure facendo clic sull'icona a destra del nome del selezionato livello di forma.

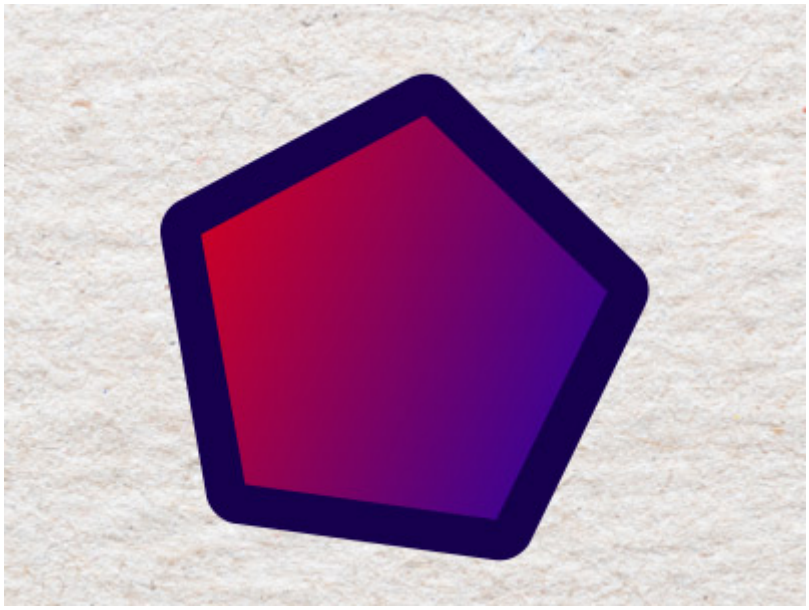
Tipi di contorno:

Nessun contorno . Non ci sono contorni.



Nessun contorno

Contorno colorato . Il bordo della forma selezionata viene evidenziato con il colore desiderato.



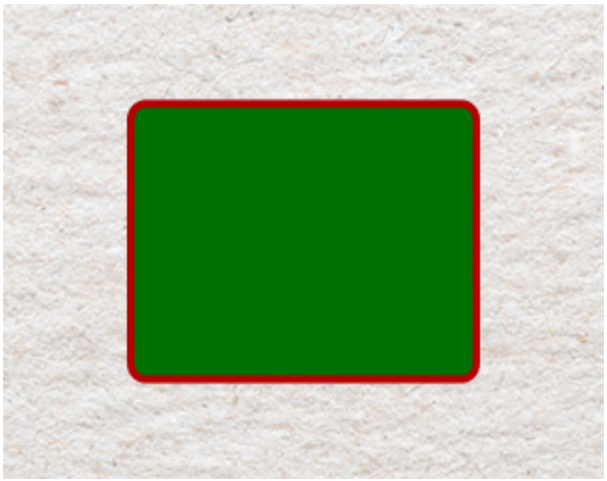
Contorno colorato

Per scegliere un colore portare il cursore sopra la linea spettrale (il cursore assume la forma di una contagocce) e fare clic sul colore desiderato.

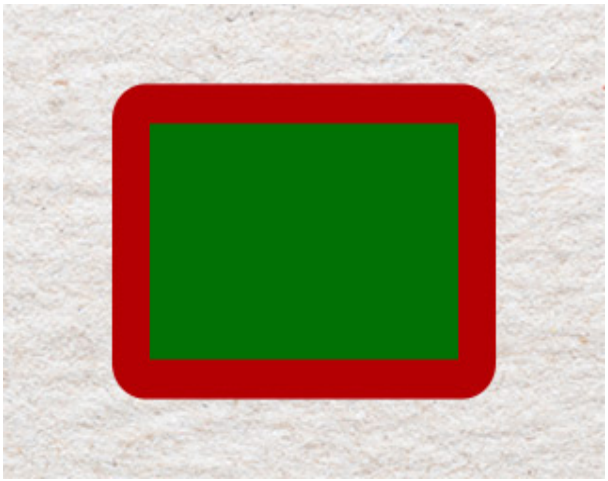
Il quadrato grande indica il colore selezionato. Fare doppio clic su di esso per aprire la finestra Seleziona colori. I colori recenti vengono visualizzati nei campi più piccoli.

Parametri di conrorno

Il parametro **Larghezza** (1-100) definisce lo spessore del contorno colorato.

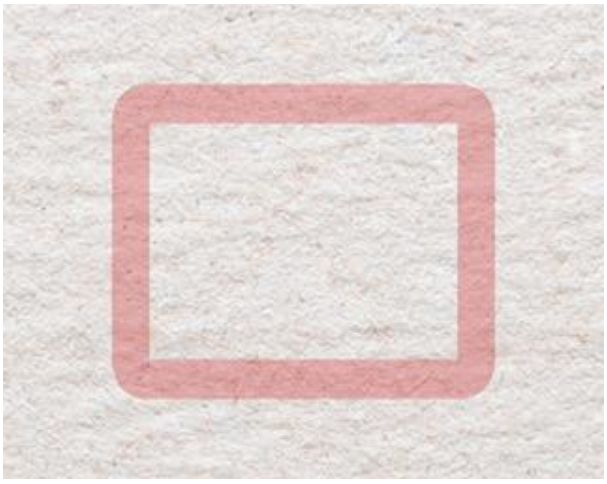


Larghezza = 5

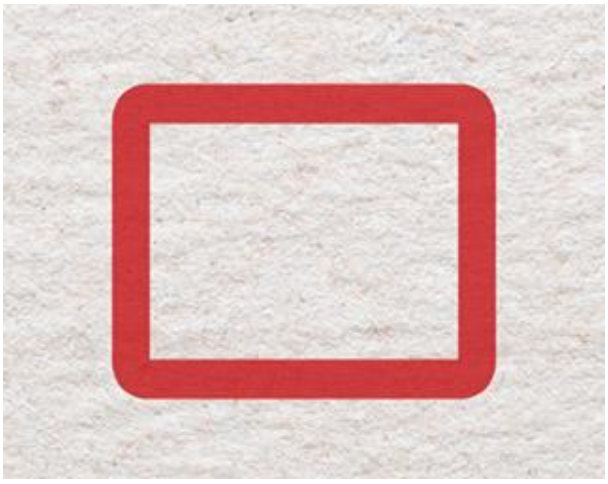


Larghezza = 25

Opacità (0-100). Il parametro modifica la trasparenza del contorno: più basso è il suo valore, più chiaro e trasparente è il colore.

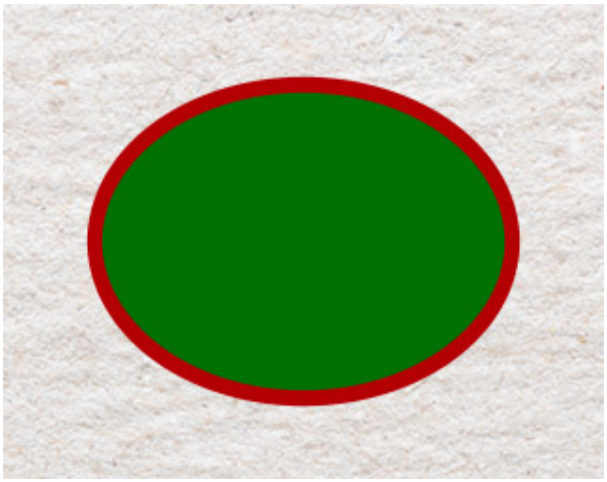


Opacità = 25

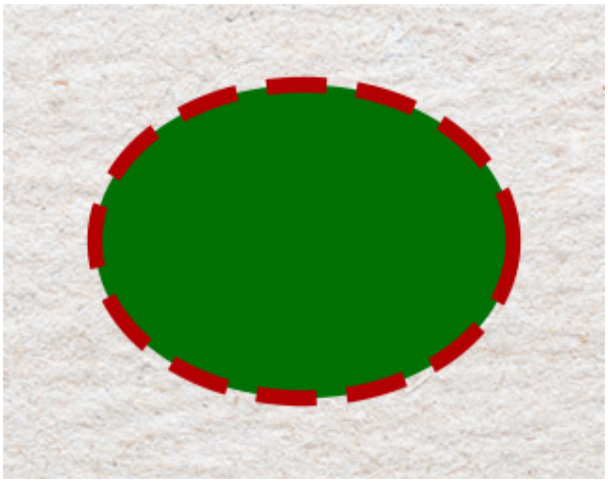


Opacità = 75

Linea. Scegliere un tipo di linea dall'elenco a discesa.

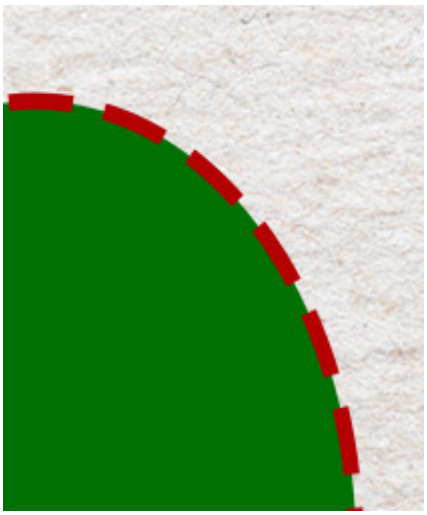


Linea solida

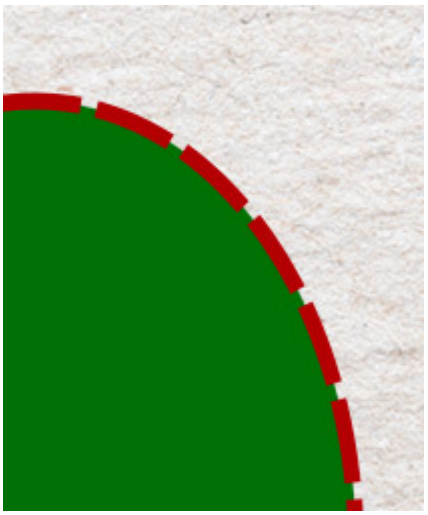


Linea tratteggiata

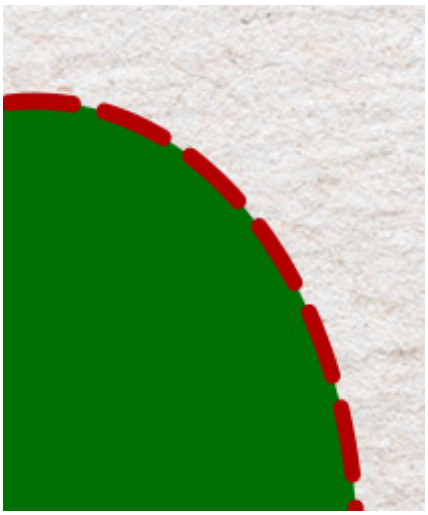
Bordo. Selezionare un tipo di bordo della linea tratteggiata nell'elenco a discesa.



Tratti brevi

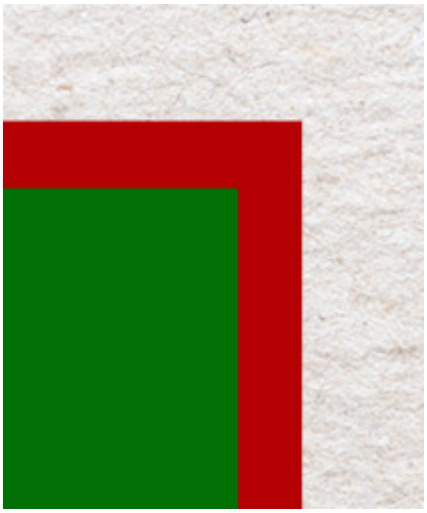


Tratti lunghi

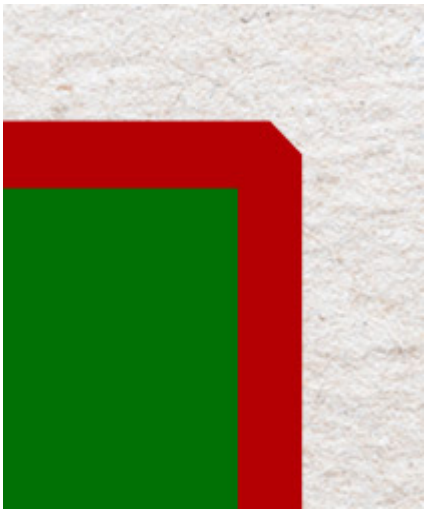


Tratti arrotondati

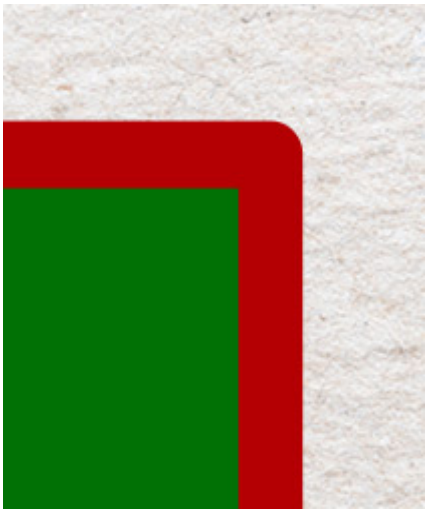
Angoli. Selezionare l'aspetto del contorno agli angoli della forma nell'elenco a discesa.



Angolo acuto



Angolo smussato



Angolo arrotondato

Per cambiare il colore di una forma regolare le impostazioni nella scheda **Riempi forma**.

STRUMENTI GENERALI

AliveColors offre una vasta gamma delle funzioni per il ritocco delle fotografie e miglioramento dei ritratti.

Oltre i pennelli correttivi il programma ha in dotazione alcuni strumenti utili che aiutano a modificare le immagini.

Ulteriori informazioni su questi strumenti:

Allineamento (Righelli, Linee guida, Griglia)

 **Sposta**

 **Taglierina**

 **Taglierina prospettica**

Trasforma (Trasformazione libera, Trasforma)

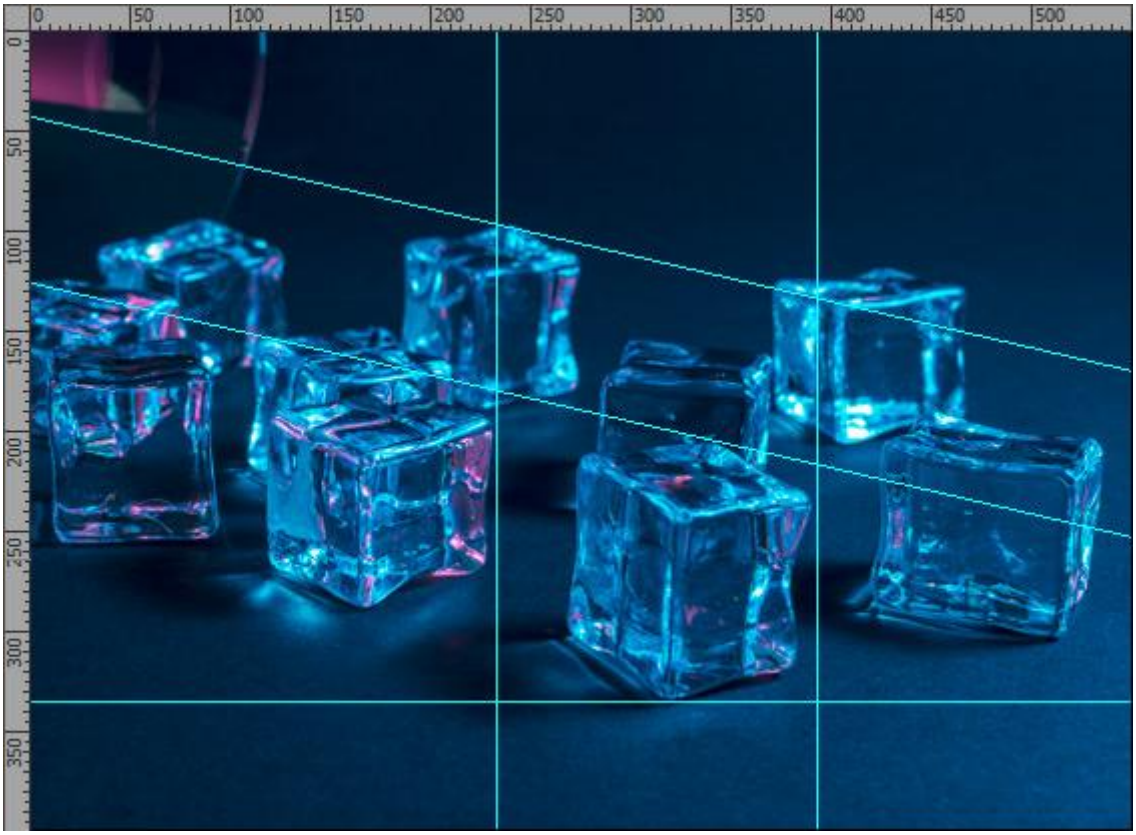
 **Contagocce**

 **Mano**

 **Zoom**

STRUMENTI DI ALLINEAMENTO

Per semplificare lo spostamento e l'allineamento degli oggetti (livelli) e delle aree selezionate, utilizzare i righelli e la griglia con linee guida. Le linee di allineamento vengono visualizzate solo sullo schermo e possono essere disattivate in qualsiasi momento.



Strumenti di allineamento

Per regolare le impostazioni di allineamento, utilizzare il menu **Area di lavoro** nel Pannello di controllo:

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, nell’immagine, fino al punto desiderato. Per ripristinare l'origine predefinito, fare doppio clic su questo angolo.

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

Griglia pixel. Se questa opzione è selezionata, un contorno di griglia chiara viene disegnato attorno a ciascun pixel oltre il livello di zoom del 600%.

Linee guida... Il comando apre una finestra di dialogo in cui è possibile creare, spostare ed eliminare le linee guida.

Mostra linee guida. Quando questa opzione è selezionata, vengono visualizzate le linee guida create; altrimenti le linee vengono nascoste. Nascondere le linee guida le disabilita e rende impossibile allineare gli oggetti con esse.

Blocca linee guida. Questa opzione impedisce qualsiasi spostamento accidentale delle linee guida.

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

Aggancia. Questa funzionalità aiuta a posizionare precisamente l'oggetto che, quando viene spostato, "si aggrappa" al bordo dell'elemento selezionato. È possibile spostare gli oggetti entro 5 pixel dal punto di ancoraggio ruotando la rotellina del mouse mentre si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse.

Aggancia a... Nell'elenco a discesa, specificare gli elementi a cui agganciarsi:

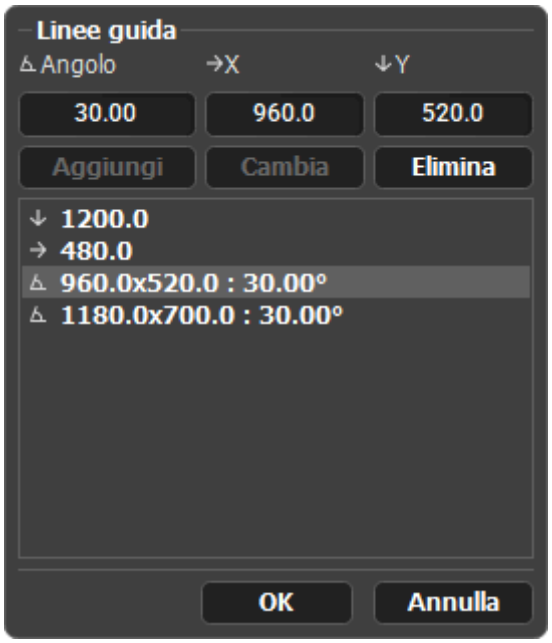
- Griglia;
- Linee guida;
- Selezione;
- Livelli;
- Tracciati;
- Documento.

Lavorare con le linee guida:

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.

Inoltre, è possibile creare una linea guida nella finestra di dialogo **Linee guida**. Aprire la finestra di dialogo selezionando **Area di lavoro → Linee guida...** o premendo il pulsante nelle opzioni dello strumento **Sposta**.

Nei campi **X** e **Y** specificare la posizione del centro di rotazione della linea guida e nel campo **Angolo** - l'angolo di rotazione. Con un valore dell'angolo = 0^{o} verrà creata una guida orizzontale, con un valore di 90^{o} verrà creata una guida verticale. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** per aggiungere una linea guida all'immagine.



Elenco delle linee guida

È possibile spostare le linee guida con lo strumento **Sposta** . Quando passi il mouse su una linea guida, vengono visualizzati questi controlli:

I marcatori rotondi vengono utilizzati per ruotare la linea guida. Quando si passa il mouse sopra di essi, il cursore cambia in . Tenere premuto il tasto sinistro del mouse e spostare il cursore, la linea guida ruoterà attorno al centro. È possibile spostare il centro di rotazione lungo la guida utilizzando il mouse.

I marcatori quadrati alle estremità della linea consentono di regolare l'inclinazione della linea guida. Quando si passa il mouse sopra di essi, il cursore cambia in . Tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e spostare il cursore per modificare l'angolo di inclinazione della linea guida.

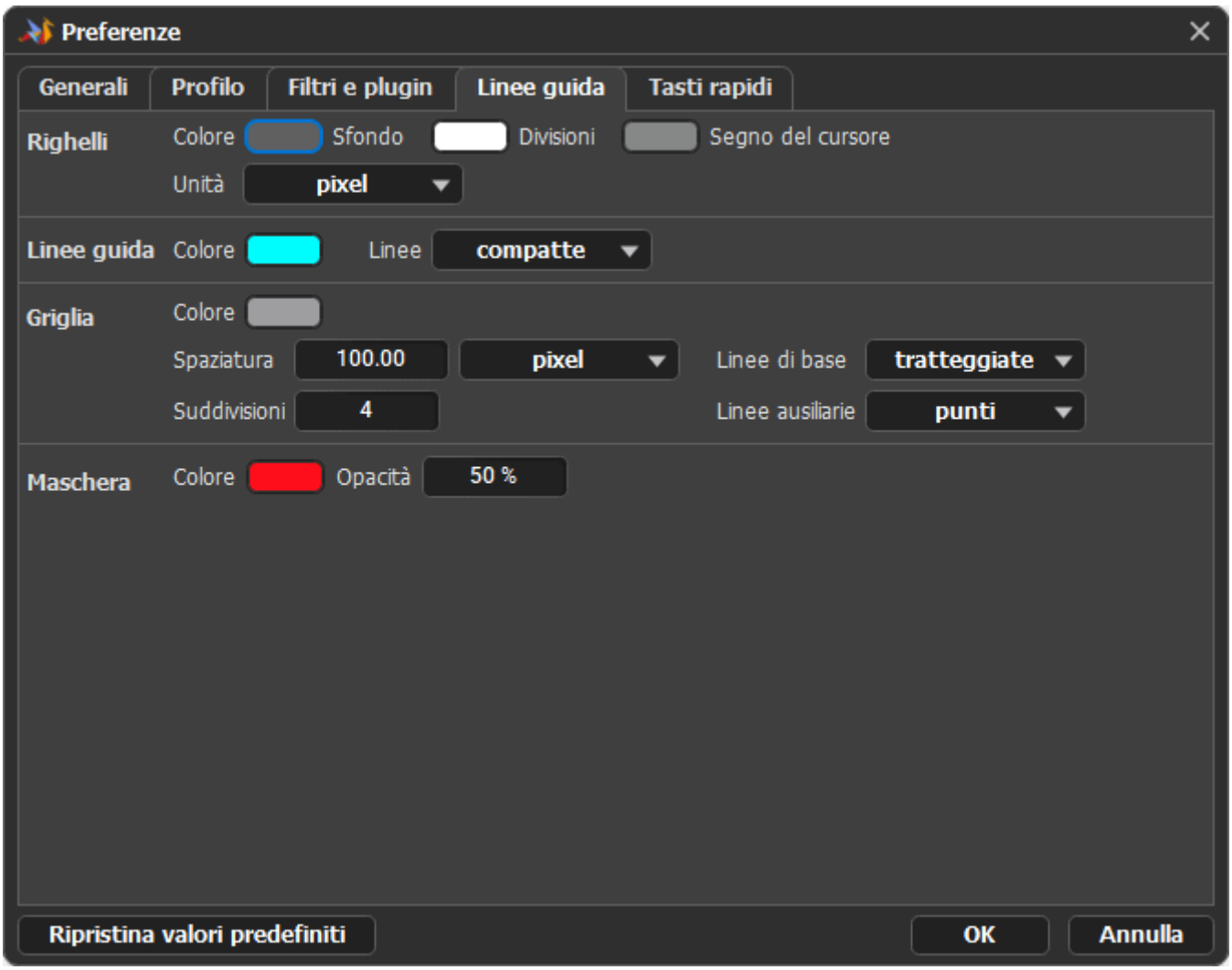
Quando si passa il mouse su una linea, il cursore appare e la linea guida potrà essere spostata. Quando tieni premuto il tasto `Ctrl`, la linea guida si sposterà con incrementi di 10 pixel.

Per creare una copia di una linea guida tenere premuti i tasti `Maiusc`+`Alt` mentre la si sposta.

Inoltre, è possibile modificare la posizione della linea guida nella finestra di dialogo **Linee guida**. Selezionare la linea nell'elenco, impostare nuovi valori nei campi **X**, **Y** e **Angolo** e fare clic sul pulsante **Cambia**.

Per rimuovere una linea guida, trascinarla all'esterno della Finestra immagine o selezionarla dall'elenco e fare clic sul pulsante **Elimina**.

Premere nell'angolo in alto a destra della finestra del programma oppure selezionare **File → Preferenze...** per aprire la finestra di dialogo Preferenze. Passare alla scheda **Linee guida** per regolare i righelli, le linee guida e la griglia.

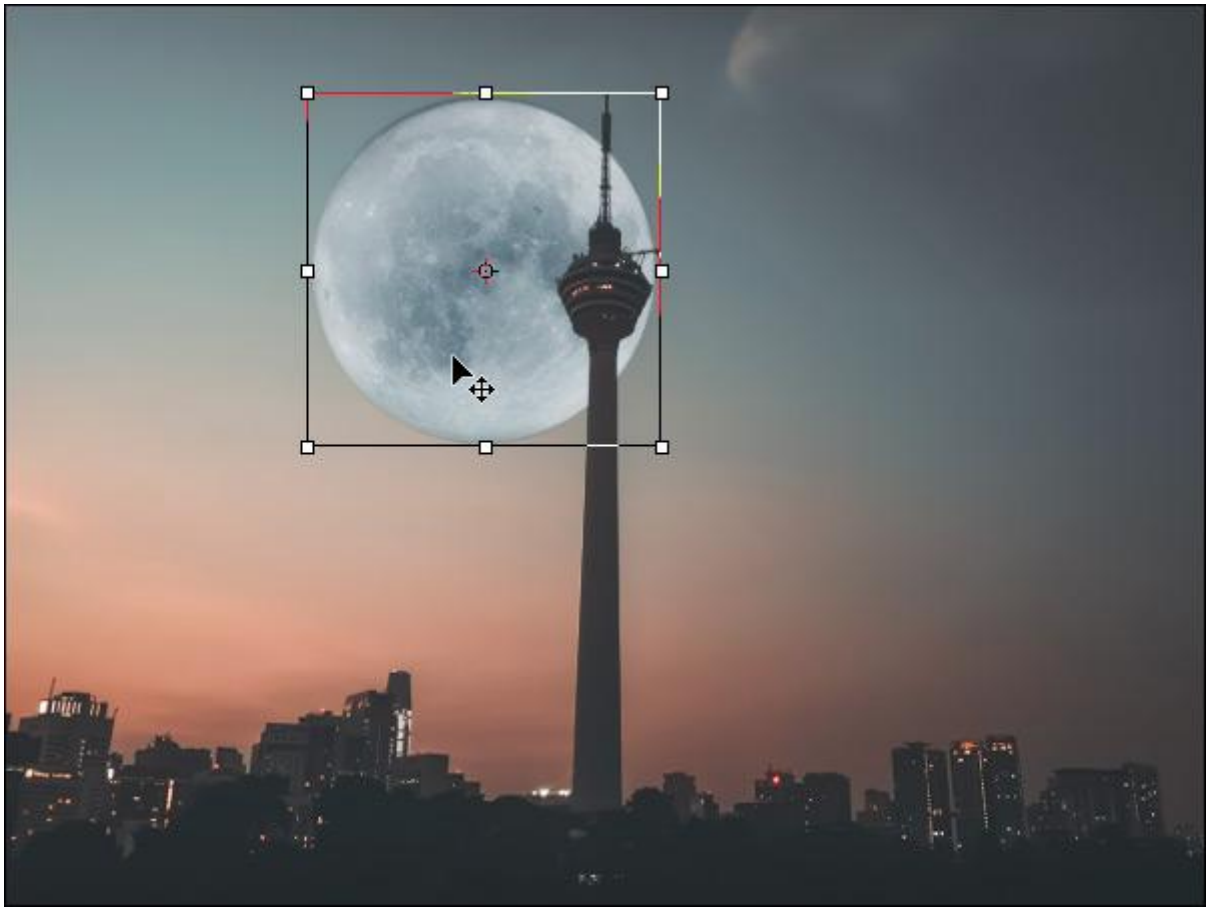

Preferenze
Generali
Profilo
Filtri e plugin
Linee guida
Tasti rapidi
Righelli
Colore
Sfondo
Divisioni
Segno del cursore
Unità
pixel
Linee guida
Colore
Linee
compatte
Griglia
Colore
Spaziatura
100.00
pixel
Linee di base
tratteggiate
Suddivisioni
4
Linee ausiliarie
punti
Maschera
Colore
Opacità
50 %
Ripristina valori predefiniti
OK
Annulla

STRUMENTO SPOSTA

Lo strumento **Sposta**  consente di trascinare un oggetto (livello) tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

Utilizzando i tasti freccia con questo strumento selezionato è possibile spostare il livello attivo o il frammento selezionato nella direzione scelta con incrementi di un pixel o con il tasto `Ctrl` con incrementi di 10 pixel.

Tenere premuti i tasti `Maiusc`+`Alt` mentre si sposta un livello/oggetto per crearne e spostarne la copia.



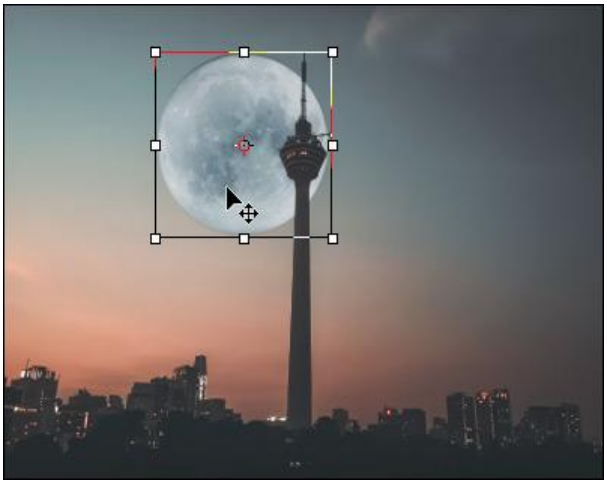
Spostamento di oggetti

Le impostazioni dello strumento sono visibili nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la **Finestra immagine** e facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine.

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.

Facendo doppio clic su una forma vettoriale o su un testo si attivano rispettivamente lo strumento Modifica forma, Testo oppure Adatta testo al tracciato per modificare l'elemento selezionato.

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



Mostra limiti



Nascondi limiti

Nota: Se si seleziona la casella **Mostra limiti** e si trascina uno dei marcatori quadrati viene attivato lo strumento **Trasformazione libera**. I parametri di trasformazione sono visualizzati nel **Pannello impostazioni**.

Utilizzare le seguente icone per allineare il livello selezionato rispetto alla tela o numerosi livelli selezionati tra loro:

 - allinea bordi superiori,

 - allinea centri verticali,

 - allinea bordi inferiori,

 - allinea bordi di sinistra,

 - allinea centri orizzontali,

 - allinea bordi di destra.



Bordi superiori allineati



Centri orizzontali allineati

È possibile impostare una distanza uguale tra più livelli selezionati utilizzando i pulsanti:

 - distribuzione verticale;

 - distribuzione orizzontale.

Fare clic sul pulsante **Predefinito** per ripristinare le impostazioni.

TAGLIERINA

Lo strumento **Taglierina** consente di ritagliare un'immagine. Esso aiuta a rimuovere aree indesiderate per perfezionare l'inquadratura, per migliorare la messa a fuoco, per trasformare un rettangolo in quadrato o una foto verticale in orizzontale e viceversa. Per accedere rapidamente a questo strumento utilizzare il tasto `C`.

Inoltre, attivare lo strumento utilizzando il comando **Immagine → Taglierina...**

Il comando **Immagine → Taglierina per selezione** consente di rimuovere rapidamente parti dell'immagine che circondano la selezione.

L'attivazione dello strumento crea una cornice di ritaglio che racchiude l'intera immagine. Scegliere l'area da conservare e trascinare tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.



Area da tagliare

Se c'è una selezione attiva sull'immagine, viene visualizzata automaticamente la cornice attorno all'area di selezione.

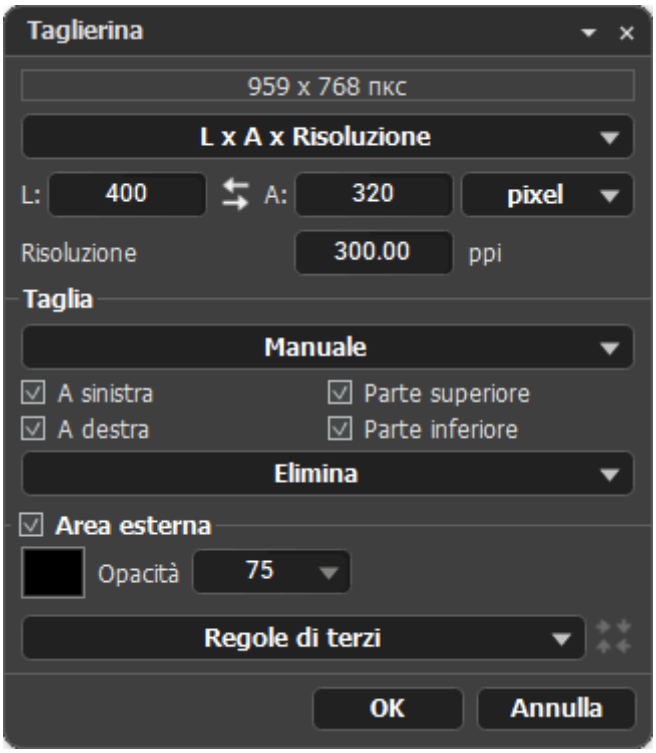
È possibile modificare la dimensione dell'area trascinando i marcatori sui lati e agli angoli della cornice. Per mantenere le proporzioni tenere premuto il tasto `Maiusc` (`Shift`) durante la modifica. Per spostare la cornice posizionare il cursore al suo interno e trascinarlo. Se si sposta il cursore al punto centrale, si trasforma in una freccia con un cerchio : in questo caso solo il centro è mobile.

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. La cornice ruota attorno al centro di trasformazione.

Suggerimento: 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.

Le impostazioni di base per lo strumento sono visibili nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello **Opzioni dello strumento** oppure utilizzare la tasta rapida F5.



Opzioni dello strumento

È possibile scegliere tra le modalità di ritaglio: **L x A x Risoluzione** - la dimensione esatta, **A mano libera**, il rapporto **Rapporto personalizzato**, **Originale**, ecc. - proporzioni.

L x A x Risoluzione. Questa opzione consente di ritagliare un'immagine a una dimensione fissa (in pixel, pollici, mm, cm). L'immagine ritagliata verrà ridimensionata in base ai valori specificati di **Larghezza**, **Altezza** e **Risoluzione**.

A mano libera. Utilizzare questa opzione per selezionare l'area di ritaglio trascinando il cursore su di essa.

Rapporto personalizzato. Questa opzione consente di ritagliare un'immagine in base a un rapporto specifico. Inserire le desiderate proporzioni orizzontali e verticali nei campi **Larghezza** e **Altezza**.

Originale. Utilizzare questa opzione per mantenere il rapporto originale fisso.

Altri elementi nell'elenco consentono di scegliere uno dei rapporti di aspetto più comuni.

Fare clic su per ruotare la cornice di 90 gradi.

Nella sezione **Taglia** specificare la modalità di ritaglio:

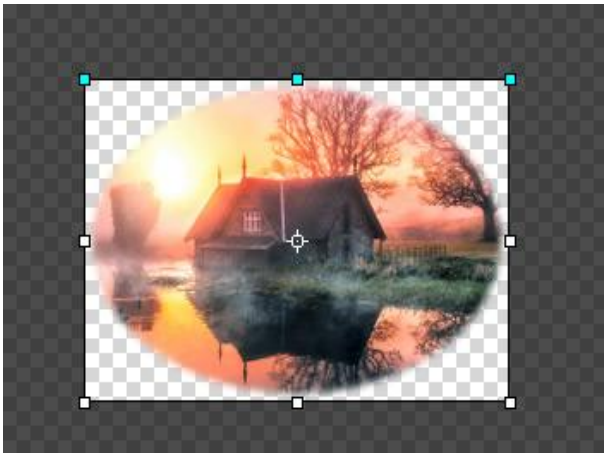
Manuale. L'area di ritaglio viene creata utilizzando il cursore.

Canale alfa. La cornice di ritaglio viene creata utilizzando le informazioni del canale alfa.

Selezione. La cornice di ritaglio viene creata utilizzando le informazioni del canale di selezione.

Colore pixel in alto a sinistra. Le aree con lo stesso colore del pixel in alto a sinistra dell'immagine verranno posizionate all'esterno della cornice di ritaglio.

Colore pixel in basso a destra. Le aree con lo stesso colore del pixel in basso a destra dell'immagine verranno posizionate all'esterno della cornice di ritaglio.



Canale alfa



Colore pixel in alto a sinistra

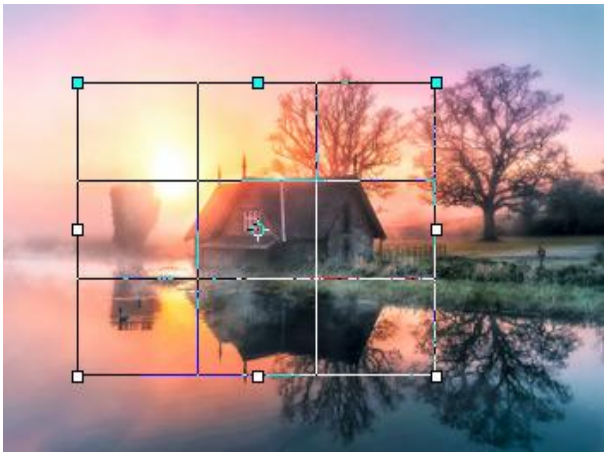
È possibile selezionare il lato del ritaglio dell'immagine: **Parte superiore**, **Parte inferiore**, **A sinistra**, **A destra**. Questa opzione è disabilitata per la modalità Manuale.

Lo strumento può funzionare in due modalità:

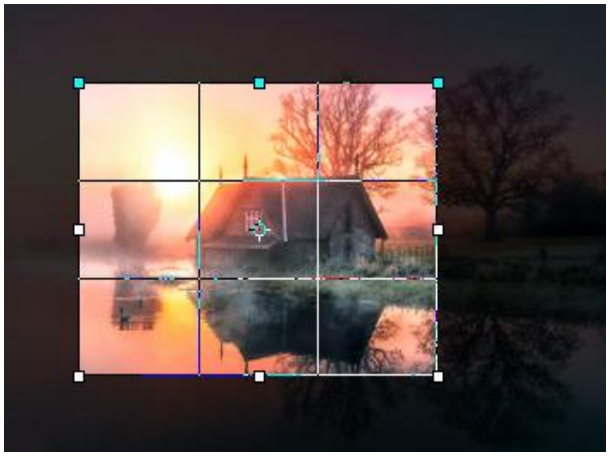
Elimina. Le aree esterne alla cornice verranno rimosse.

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** .

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 selezionata

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 (1-100). Il parametro definisce la trasparenza del colore dell'area esterna.



Opacità = 25



Opacità = 75

Griglia . Nel menu a discesa selezionare una delle opzioni di visualizzazione della griglia che aiuta per la creazione di una composizione di immagini o l'allineamento dei bordi dei fotogrammi. È possibile cambiare la visualizzazione della griglia utilizzando il tasto `0`.

Per le griglie **Triangolo** e **Spirale aurea**, il pulsante **Orientamento ciclo** è attivo . Consente di specchiare e ruotare la griglia. Inoltre, è possibile capovolgere la griglia utilizzando la combinazione di tasti `Maiusc`+`0`.

Per applicare lo strumento e rimuovere le parti esterne fare clic su **OK** o utilizzare il tasto `Invio` (`Enter`). Per annullare l'operazione premere **Annulla** o usare il tasto `Esc`.

TAGLIERINA PROSPETTICA

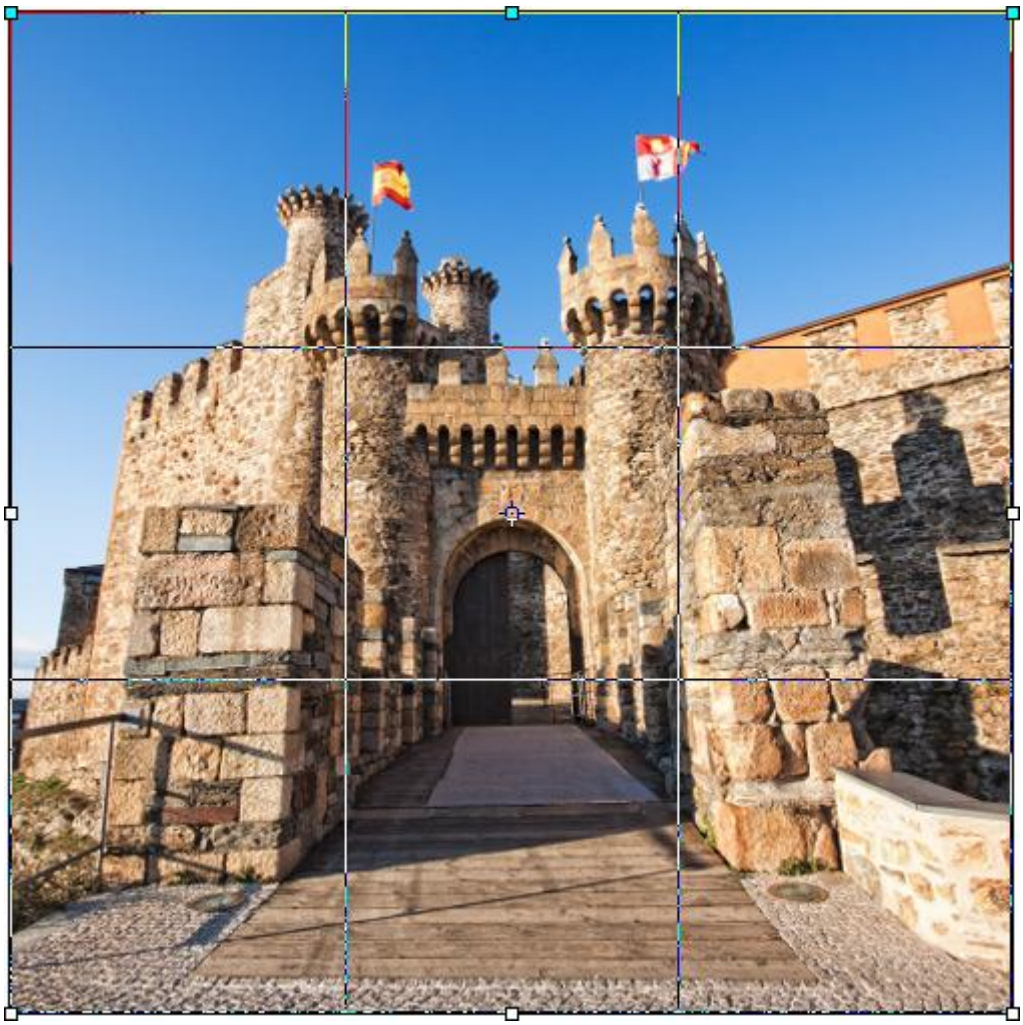
Lo strumento **Taglierina prospettica** combina due operazioni in una, migliora la prospettiva e ritaglia contemporaneamente l'immagine. Lo strumento può essere utilizzato per correggere le distorsioni prospettiche che possono verificarsi quando si riprendono immagini di oggetti ampi o alti con una fotocamera inclinata rispetto all'oggetto.



Taglierina prospettica

L'attivazione dello strumento crea una cornice di ritaglio che racchiude l'intera immagine. Scegliere l'area da conservare e trascinare tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

Se c'è una selezione attiva sull'immagine, viene visualizzata automaticamente la cornice attorno all'area di selezione.



Iniziale area di ritaglio

Trascinare i marcatori sugli angoli per cambiare la prospettiva del contorno. Quando si spostano i marcatori, è necessario assicurarsi che i lati della cornice siano paralleli ai lati dell'oggetto da correggere.

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



Modificata area di ritaglio

Le impostazioni di base per lo strumento sono visibili nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine. Per visualizzare l'elenco completo dei parametri premere l'icona dello strumento nel pannello **Opzioni dello strumento** oppure utilizzare la tasta rapida F5.

Nei campi **Larghezza**, **Altezza** e **Risoluzione** specificare le dimensioni finali dell'immagine ritagliata. Se i valori sono zero, le dimensioni finali dell'immagine verranno determinate automaticamente.

Nella sezione **Taglia** specificare la modalità di ritaglio:

Manuale. L'area di ritaglio viene creata utilizzando il cursore.

Canale alfa. La cornice di ritaglio viene creata utilizzando le informazioni del canale alfa.

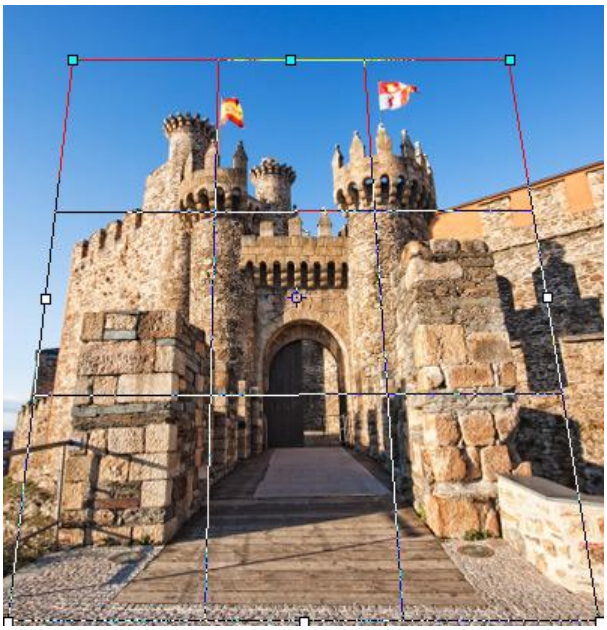
Selezione. La cornice di ritaglio viene creata utilizzando le informazioni del canale di selezione.

Colore pixel in alto a sinistra. Le aree con lo stesso colore del pixel in alto a sinistra dell'immagine verranno posizionate all'esterno della cornice di ritaglio.

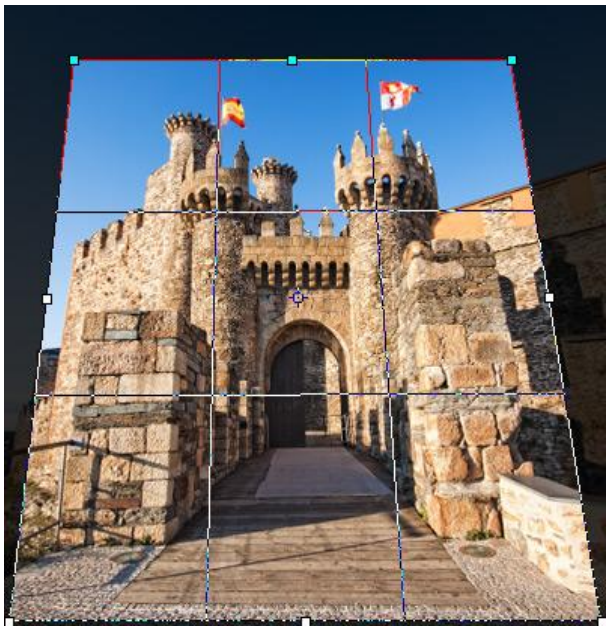
Colore pixel in basso a destra. Le aree con lo stesso colore del pixel in basso a destra dell'immagine verranno posizionate all'esterno della cornice di ritaglio.

È possibile selezionare il lato del ritaglio dell'immagine: **Parte superiore**, **Parte inferiore**, **A sinistra**, **A destra**. Questa opzione è disabilitata per la modalità Manuale.

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 "Area esterna" disattivata



Casella "Area esterna" selezionata

Mostra griglia. Quando la casella di controllo è selezionata, una griglia viene visualizzata sopra l'area di ritaglio. Questa opzione è utile per regolare la cornice di ritaglio.

Per completare le correzioni della prospettiva, fare clic su **OK** o utilizzare il tasto `Invio` (`Enter`). Dopodiché, l'area di ritaglio verrà convertita in una forma rettangolare e tutto ciò che si trova all'esterno della cornice verrà eliminato.



Immagine ritagliata

STRUMENTO TRASFORMA

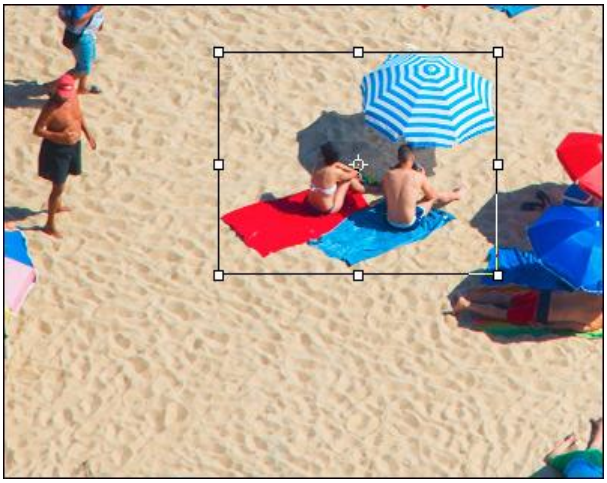
Utilizzare i comandi **Trasformazione libera** e **Trasforma** nel menu **Modifica** per applicare le trasformazioni al livello o all'oggetto selezionato. I parametri di trasformazione sono visualizzati nel pannello **Impostazioni**.

> **Nota:** Se si desidera trasformare l'intera immagine, selezionare l'operazione necessaria nel menu **Immagine -> Trasforma immagine**. In questo caso verranno trasformati tutti i livelli dell'attiva immagine.
>
> Per trasformare il contorno della selezione, utilizzare il comando **Trasforma selezione** nel menu **Seleziona**.

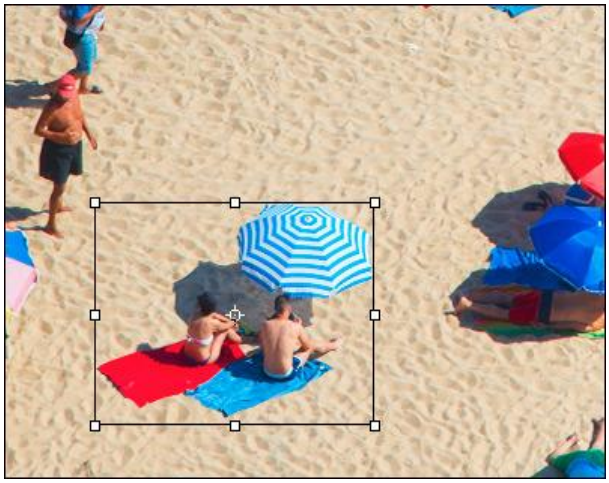
Opzioni di trasformazione:

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.

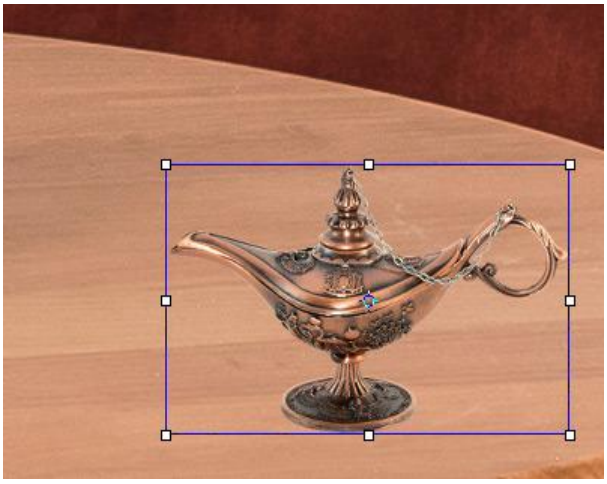


Prima dello spostamento



Spostamento dell'oggetto

Scala. Si possono regolare le dimensioni dell'oggetto in larghezza (**L**) e altezza (**Al**) (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 **Al** per mantenere le proporzioni dell'oggetto. Se tale simbolo è disattivato le proporzioni possono cambiare. Tenendo premuto il tasto `Alt` ridimensionare un frammento o un livello in relazione al suo punto centrale.

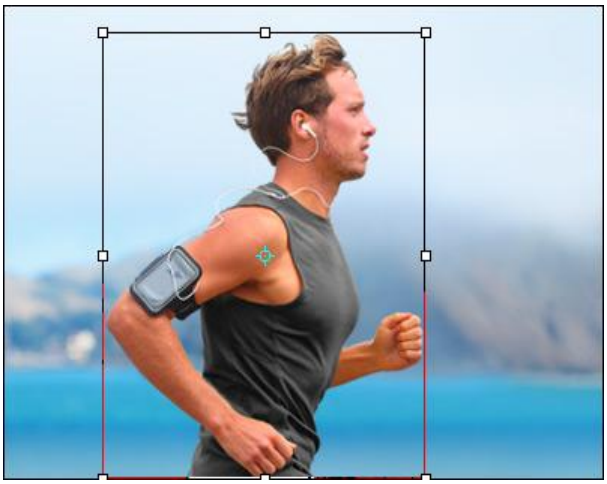


Scala originale

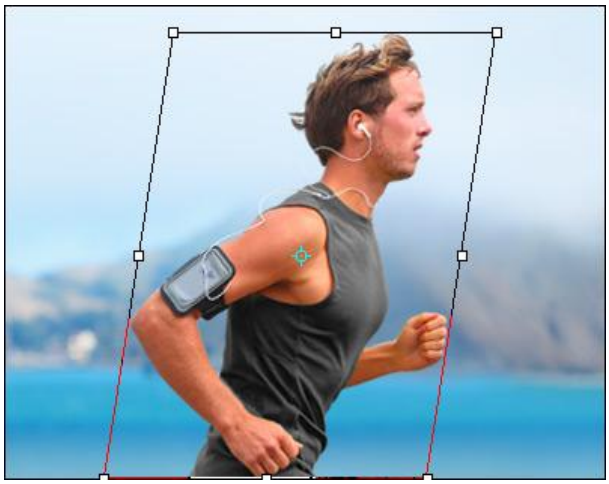


Scala aumentata

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. Tenendo premuto il tasto `Alt` spostare un frammento o un livello in relazione al suo punto centrale.



Oggetto originale



Oggetto inclinato

Prospettica. È possibile modificare la prospettiva dell'oggetto selezionato e correggere la distorsione prospettica. Selezionare **Modifica → Trasformazione libera...** e spostare gli indicatori degli angoli tenendo premuto il tasto `Ctrl`. Ogni indicatore può essere spostato indipendentemente dagli altri, che consente di modificare facilmente la prospettiva dell'oggetto selezionato.



Prospettiva originale



Prospettiva modificata

Ruota. È possibile 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.



Prima della rotazione



Dopo la rotazione

Fare clic sul pulsante **Ripristina prospettiva** per ripristinare le modifiche apportate alla prospettiva. La trasformazione sarà determinata dai parametri nel pannello delle impostazioni.

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

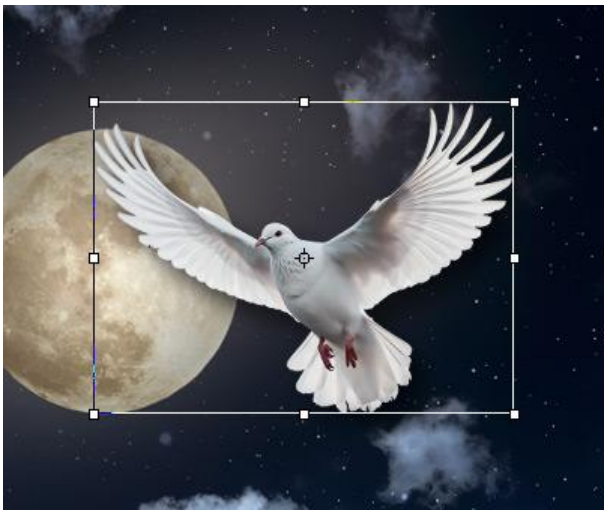
Premere **OK** per applicare le modifiche. Per annullare l'operazione premere **Annulla** o utilizzare il tasto `Esc`.

Inoltre, è possibile applicare le trasformazioni utilizzando i seguenti comandi nel sottomenu **Trasforma**:

I comandi **Ruota a 90^{o} in senso orario**, **Ruota a 90^{o} in senso antiorario** e **Ruota a 180^{o}** ruotano l'immagine di gradi specificati.

Il comando **Rifletti orizzontalmente** capovolge l'immagine lungo l'asse verticale.

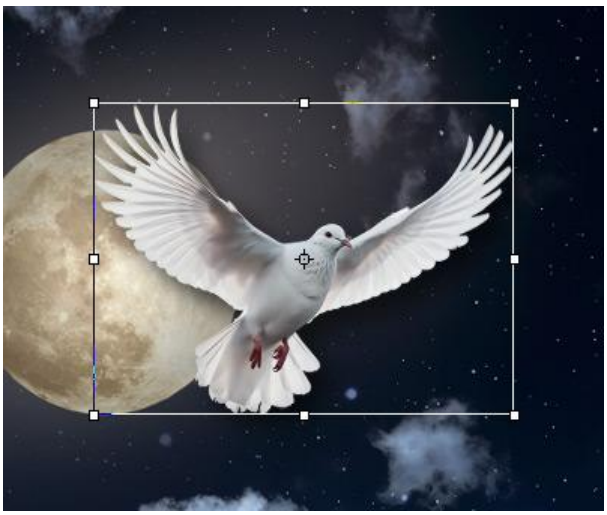
Il comando **Rifletti verticalmente** capovolge l'immagine lungo l'asse orizzontale.



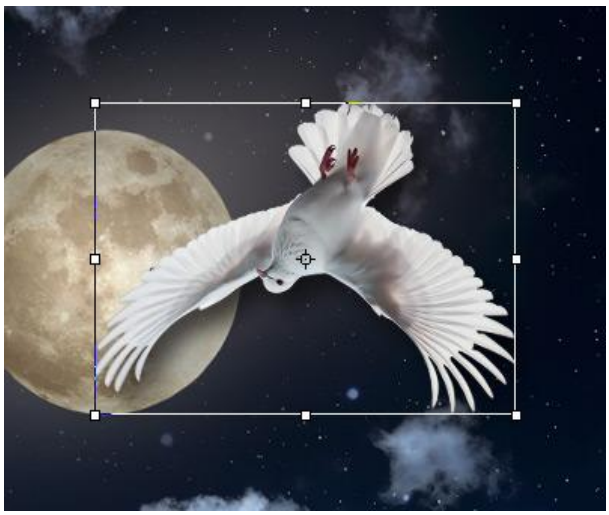
Prima della trasformazione



Ruota a 90^{o} in senso orario



Rifletti orizzontalmente



Rifletti verticalmente

STRUMENTO CONTAGOCCE

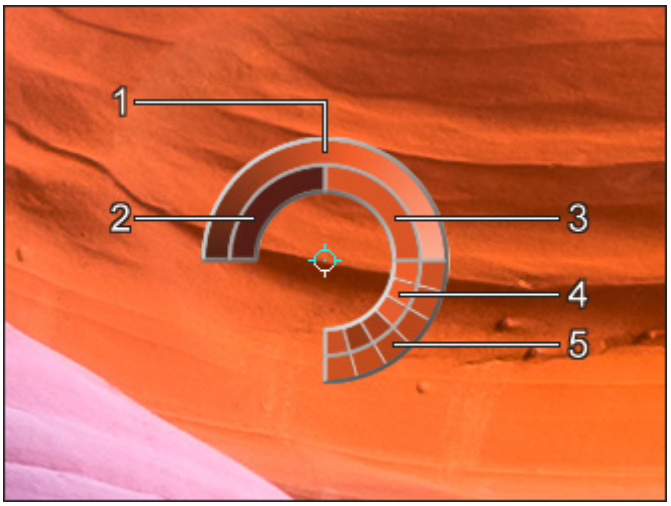
Lo strumento **Contagocce** serve per selezionare un colore da un'immagine. Il colore selezionato con un clic del mouse viene visualizzato come il colore corrente. Se si sposta un cursore tenendo premuto lo strumento **Contagocce** si può vedere come il colore corrente cambia dinamicamente. Spostamento del **Contagocce** mantenendo premuto il tasto `Maiusc` consente di calcolare la media dei colori tra tutti i pixel nel percorso del cursore. Premere `I` per accedere rapidamente a questo strumento.

I parametri dello strumento possono essere regolati nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine oppure in una finestra fluttuante facendo clic con il tasto dx del mouse sull'immagine. Per modificare un parametro immettere un valore numerico nel campo o regolare il cursore.

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).

Nel menu fluttuante è possibile selezionare tra le varianti. Nel pannello **Opzioni dello strumento** è possibile impostare una dimensione del campione più precisamente utilizzando il cursore o immettendo un valore numerico nel campo.

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 **Cerchio colorato** e selezionare quella desiderata tenendo premuto il tasto `Ctrl`.

STRUMENTO 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.



Scorrimento dell'area visualizzata

Per scorrere l'immagine utilizzare le barre di scorrimento o premere la barra spaziatrice e trascinare l'immagine con il tasto sinistro del mouse.

Per allineare l'immagine al centro della **Finestra immagine**, fare doppio clic sul campo quadrato tra le barre di scorrimento.

Utilizzare i pulsanti nel pannello **Opzioni dello strumento** sopra la Finestra immagine per regolare la scala dell'immagine:

100% (`Ctrl`+`1` su Win, `⌘`+`1` su Mac) - l'immagine viene visualizzata alle sue **dimensioni reali**;

Adatta alla finestra (`Ctrl`+`0` su Win, `⌘`+`0` su Mac) - l'immagine è completamente visibile nella finestra;

Riempi la finestra - l'immagine viene scalata per riempire completamente la finestra.

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

STRUMENTO ZOOM

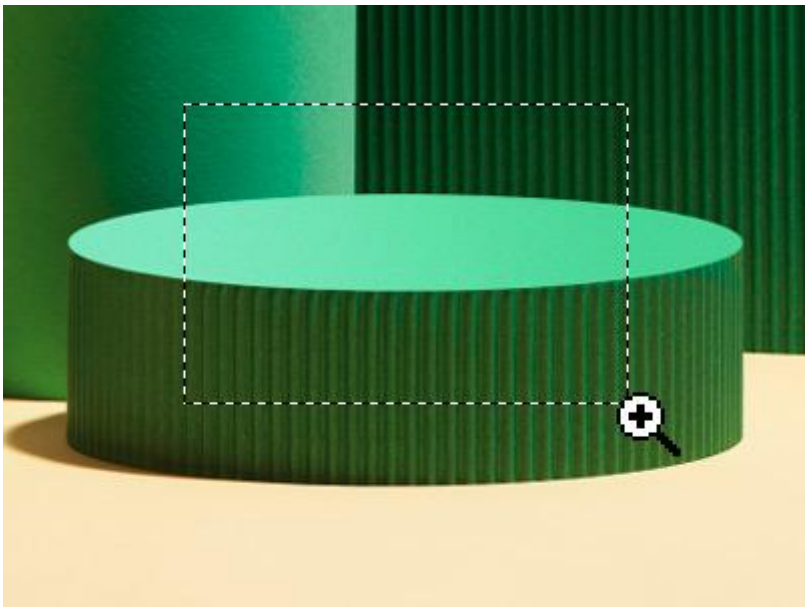
Lo strumento **Zoom** permette di scalare l'immagine. Inoltre, è possibile utilizzare il pannello **Navigatore** per scalare l'immagine in modo rapido.

Per aumentare o ridurre la scala dell'immagine, seleziona lo strumento e fare clic sull'immagine nel programma **AliveColors**. Nel pannello Opzioni dello strumento selezionare una delle due modalità:

- Aumenta : fare clic sull'immagine per aumentarla; usare il tasto sinistro del mouse + `Alt` per ridurla.

- Riduci : fare clic sull'immagine per ridurla; usare il tasto sinistro del mouse + `Alt` per aumentarla.

Quando la casella di controllo **Scrubby zoom** è selezionata la scala viene modificata tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e spostando il cursore: verso destra per aumentare la scala, verso sinistra per diminuirla.
Quando la casella di controllo è disabilitata, è possibile ingrandire un'area dell'immagine. Per farlo, selezionare un'area rettangolare tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Una volta disegnato il rettangolo, l'area verrà ridimensionata per adattarsi alla finestra dell'immagine.



Aumentando la scala dell'area selezionata

Per ripristinare la scala originale premere il pulsante **100%** nelle opzioni dello strumento. Quando si fa clic sul pulsante **Adatta alla finestra** l'immagine automaticamente viene scalata per adattarsi alla dimensione della Finestra immagine.

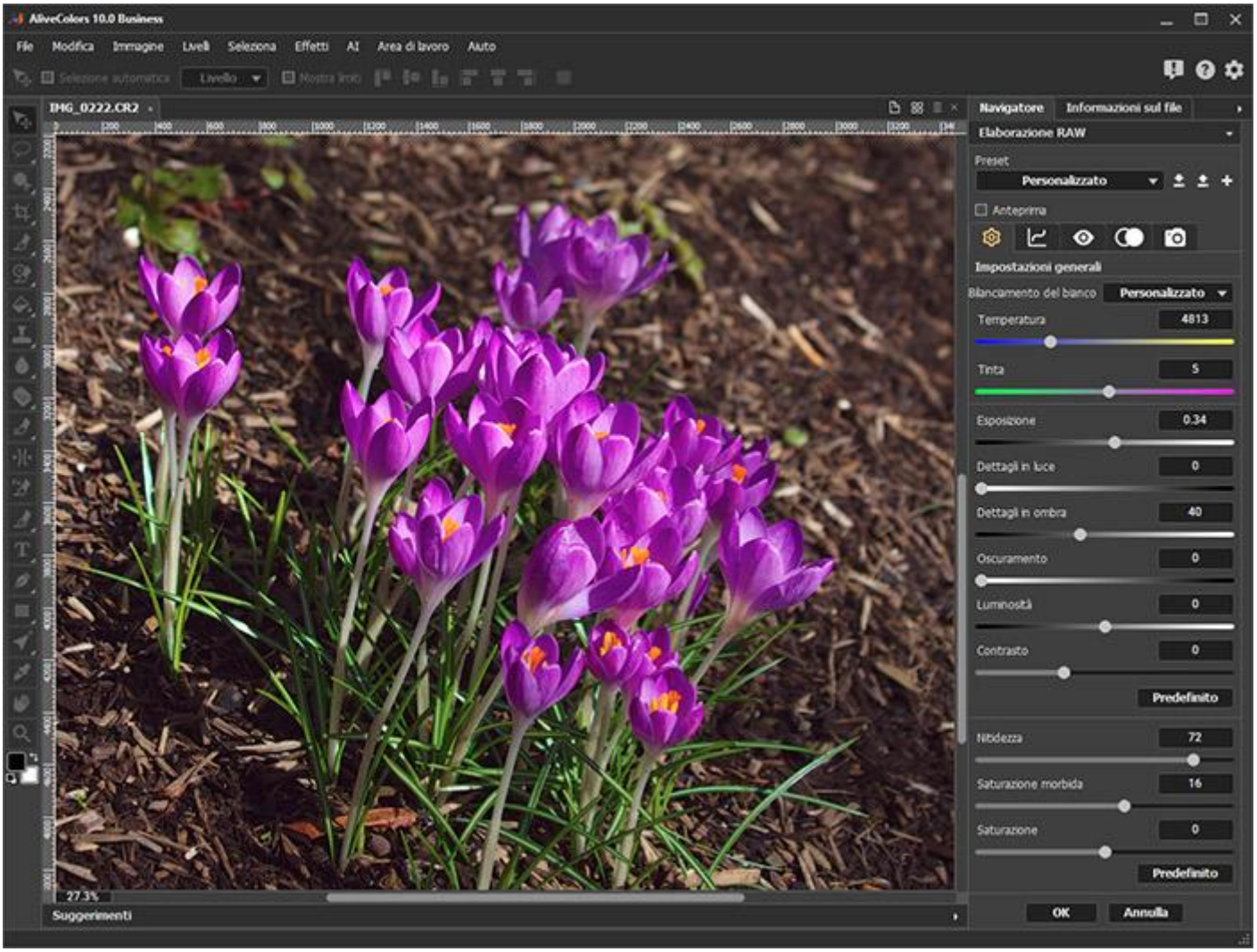
Inoltre, è possibile utilizzare le scorciatoie da tastiera per modificare la scala dell'immagine: per aumentare la scala: `+` o `Ctrl`+`+` su Win, `⌘`+`+` su Mac; per ridurla: `-` o `Ctrl`+`-` su Win, `⌘`+`-` su Mac.

È possibile regolare la scala utilizzando i seguenti comandi nel menu **Immagine**: **Aumenta scala**, **Riduci scala** e **Scala**.

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

ELABORAZIONE RAW

Quando si apre un file RAW nell'editor di immagini AliveColors, viene avviata la modalità di elaborazione RAW. È possibile effettuare l'elaborazione preliminare dell'immagine e quindi continuare a lavorare nell'editor grafico.



Utilizzare i parametri nelle seguenti schede per regolare i file RAW:

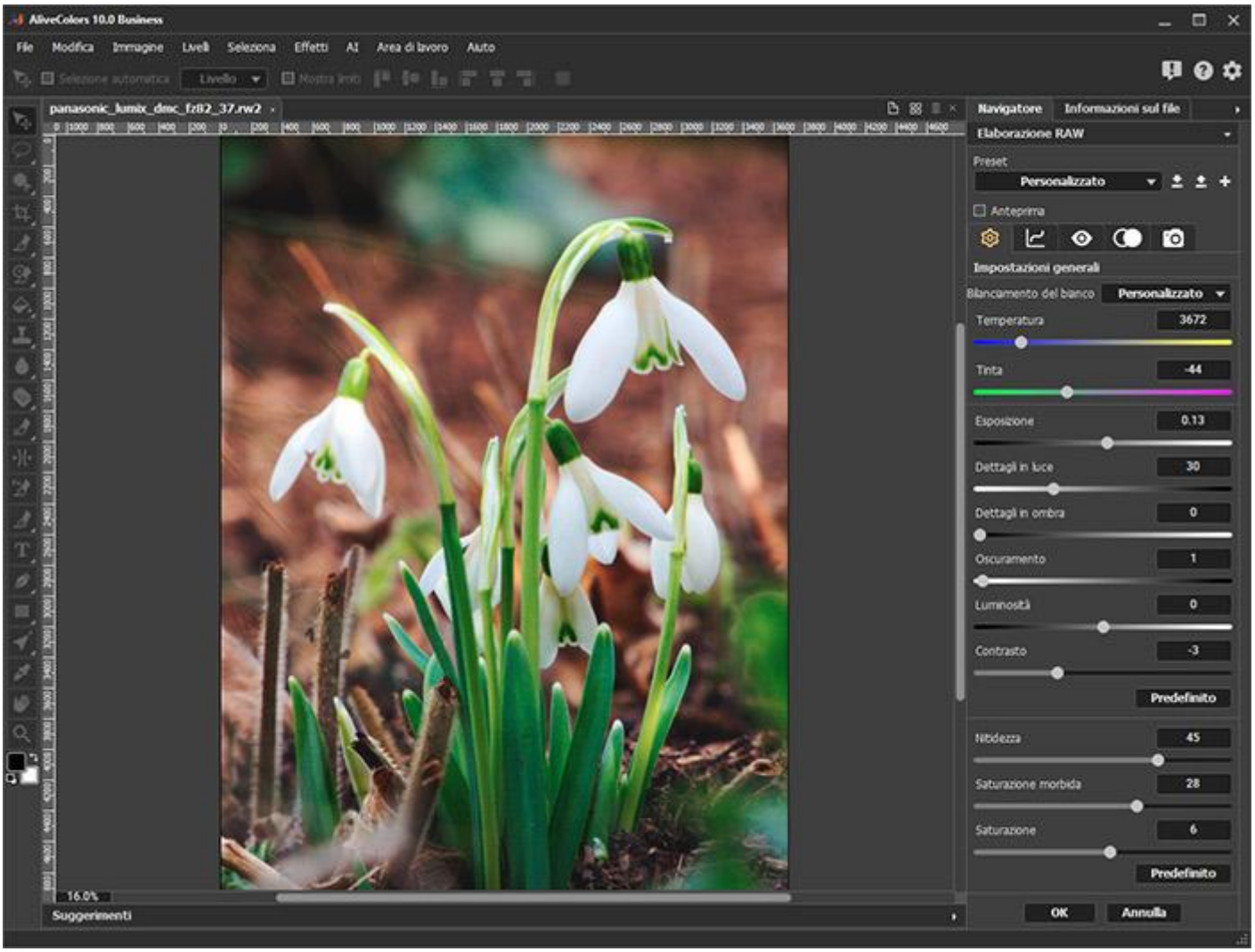
Impostazioni generali
Curva di tono
Dettagli
HSL/Scala di grigi
Correzioni lente

Nel campo Preset è possibile salvare le impostazioni come preset per poterle utilizzare in futuro con altri file RAW.

Dopo aver regolato i parametri fare clic sul pulsante **OK** per applicare le impostazioni all'intera immagine o sul pulsante **Annulla** per annullare tutte le modifiche. Quindi è possibile modificare l'immagine utilizzando gli strumenti e i filtri del software.

IMPOSTAZIONI GENERALI

La scheda **Impostazioni generali** contiene le impostazioni per regolare il bilanciamento del bianco, il tono e la saturazione di un'immagine. In questa scheda è possibile eseguire la correzione di base, quindi utilizzare i parametri di altre schede per ottimizzare l'immagine e eliminare alcuni difetti ottici.



I seguenti parametri vengono utilizzati per la correzione tonale e colore di un'immagine:

Nella sezione **Bilanciamento del bianco** regolare le impostazioni di correzione del colore per fornire una riproduzione del colore più accurata di un'immagine.

Bilanciamento del bianco è un processo di correzione del colore che fa apparire il bianco bianco, senza sfumature di colore.

È possibile regolare automaticamente i parametri di **Temperatura** e **Tinta** usando i preset nell'elenco a discesa **Bilanciamento del bianco**. L'intera tonalità di colore dell'immagine cambia secondo il preset scelto.

L'impostazione predefinita è **Come scattato** che applica le impostazioni di bilanciamento del bianco della fotocamera all'immagine se sono disponibili (registrate nell'area dei metadati dell'immagine).

Quando si seleziona **Auto** il programma analizza l'immagine e regola automaticamente il bilanciamento del bianco.

Se il bilanciamento del bianco è stato impostato in modo errato durante lo scatto, è possibile scegliere un preset il cui nome corrisponde maggiormente alle condizioni di luce ambientale nella foto: **Luce del giorno**, **Nuvoloso**, **Ombra**, **Lampada a incandescenza**, **Illuminazione fluorescente** o **Flash**.



Come scattato



Ombra

Se non si è soddisfatti della regolazione automatica è possibile modificare manualmente i valori dei parametri:

Temperatura (2000-50000). Il parametro sposta la temperatura del colore dell'immagine tra il blu e il giallo lungo la scala Kelvin. Se la foto è stata scattata a una temperatura di colore della luce più elevata (bluastra), aumentare il valore del parametro. Se l'immagine è stata fotografata a una temperatura di colore più bassa della luce (giallastra), ridurre il valore del parametro.



Temperatura = 4760



Temperatura = 3552

Tinta (-150..150). La modifica del valore del parametro compensa una tinta verde o magenta. Riducendo il valore del parametro si aggiunge più verde, aumentando il valore si aggiunge più magenta.



Tinta = 5



Tinta = 50

Quando si impostano manualmente i valori dei parametri il nome del preset cambierà in **Personalizzato**.

Nella sezione **Correzione toni** è possibile uniformare la luminosità in alcune aree dell'immagine e rivelare i dettagli nelle aree sovraesposte e sottoesposte.

Esposizione (-4,00..4,00). Il parametro consente di aumentare/ridurre la quantità di luce resa. Man mano che il valore del parametro diminuisce, l'immagine diventa più scura. Quando si aumenta il valore del parametro, l'immagine diventa più chiara.



Esposizione = -1.00



Esposizione = 1.00

Dettagli in luce (0-100). Il parametro consente di rivelare i dettagli nascosti nelle aree sovraesposte. All'aumentare del parametro le aree chiare diventano più scure, i dettagli in queste aree diventano più distinguibili.



Dettagli in luce = 5



Dettagli in luce = 50

Dettagli in ombra (0-100). Il parametro consente di rivelare i dettagli nascosti nelle aree sottoesposte. All'aumentare del parametro le aree ombreggiate diventano più luminose, i dettagli in queste aree diventano più chiari.



Dettagli in ombra = 5



Dettagli in ombra = 50

Oscuramento (0-100). Il parametro migliora le ombre nell'immagine. L'impatto nelle aree scure è più intenso, mentre le aree chiare e di tonalità media cambiano di meno. Il parametro aumenta il contrasto dell'immagine.



Oscuramento = 0



Oscuramento = 15

Luminosità (-150..150). Il parametro consente di regolare la luminosità complessiva dell'immagine, renderla più scura o più chiara. Quando si aumenta il parametro, l'immagine diventa più chiara. Quando si riduce il parametro, l'immagine diventa più scura.



Luminosità = -50



Luminosità = 50

Contrasto (-50..100). Il parametro consente di aumentare o diminuire il contrasto dell'immagine. Quando si aumenta il parametro, le aree scure dell'immagine diventano più scure e le aree chiare diventano più chiare.



Contrasto = -25



Contrasto = 25

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare le impostazioni predefinite.

Nella sezione **Correzione colore** è possibile modificare la nitidezza dell'immagine e la saturazione dei colori.

Regolare i seguenti parametri:

Nitidezza (-100..100). Il parametro migliora i dettagli aumentando la differenza tra i pixel ai bordi delle aree chiare e scure. Il cambiamento locale in contrasto colpisce principalmente le aree dei mezzitoni. Aumentando il parametro l'immagine diventa più nitida.



Nitidezza = -50



Nitidezza = 50

Saturazione morbida (-100..100). Il parametro migliora i colori meno saturi senza influire sui colori saturi.



Saturazione morbida = -50



Saturazione morbida = 50

Saturazione (-100..100). Il parametro regola l'intensità di tutti i colori nell'immagine. Il valore del parametro cambia da -100 (immagine in bianco e nero) a +100 (colori più saturi).



Saturazione = -50



Saturazione = 50

Fare clic su **Predefinito** per ripristinare le impostazioni predefinite.

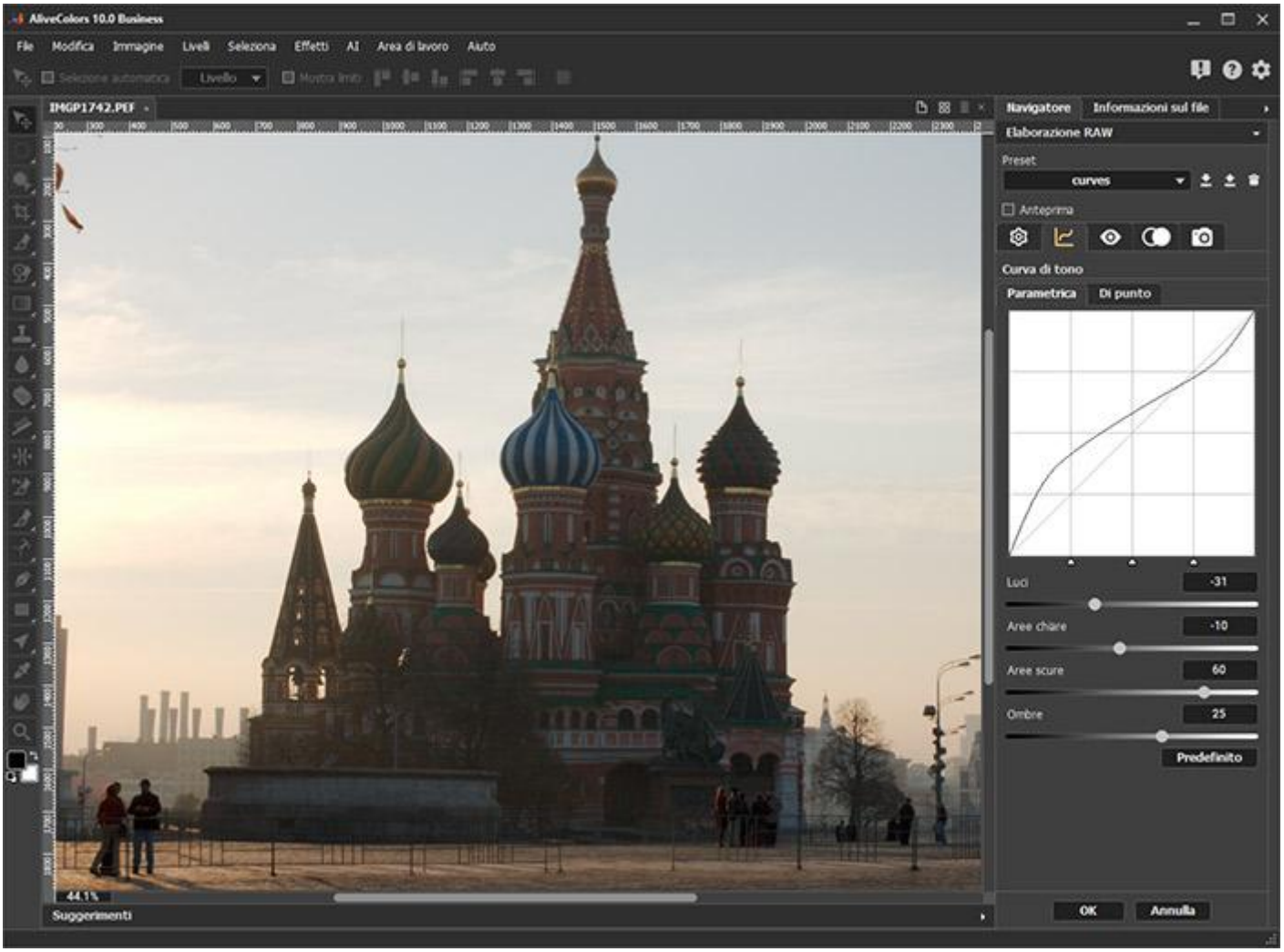
La regolazione dei parametri di questa scheda è in genere sufficiente per ottenere un buon risultato.

Se necessario, è possibile applicare effetti aggiuntivi all'immagine o rimuovere alcuni difetti utilizzando i parametri di altre schede.

È possibile salvare i parametri preferiti come preset nella scheda **Preset** e riutilizzarli per l'elaborazione di altri file RAW.

CURVA DI TONO

La scheda **Curva di tono** viene utilizzata per regolare la luminosità (gamma tonale) dell'immagine. Consente di regolare il contrasto non solo nell'intera immagine ma anche in modo selettivo.



Per impostazione predefinita, la curva è una linea retta con un angolo di 45^{o} e non riflette alcuna modifica. I valori del tono di ingresso specificati inizialmente corrispondono completamente ai valori di uscita.

Dove la curva è al di sopra della diagonale, queste aree dell'immagine diventano più chiare. Dove la curva è al di sotto della diagonale, queste aree dell'immagine diventano più scure. Se l'intera curva si trova sopra la diagonale, l'intera immagine diventa più chiara. Se l'intera curva si trova al di sotto della diagonale, l'intera immagine diventa più scura.

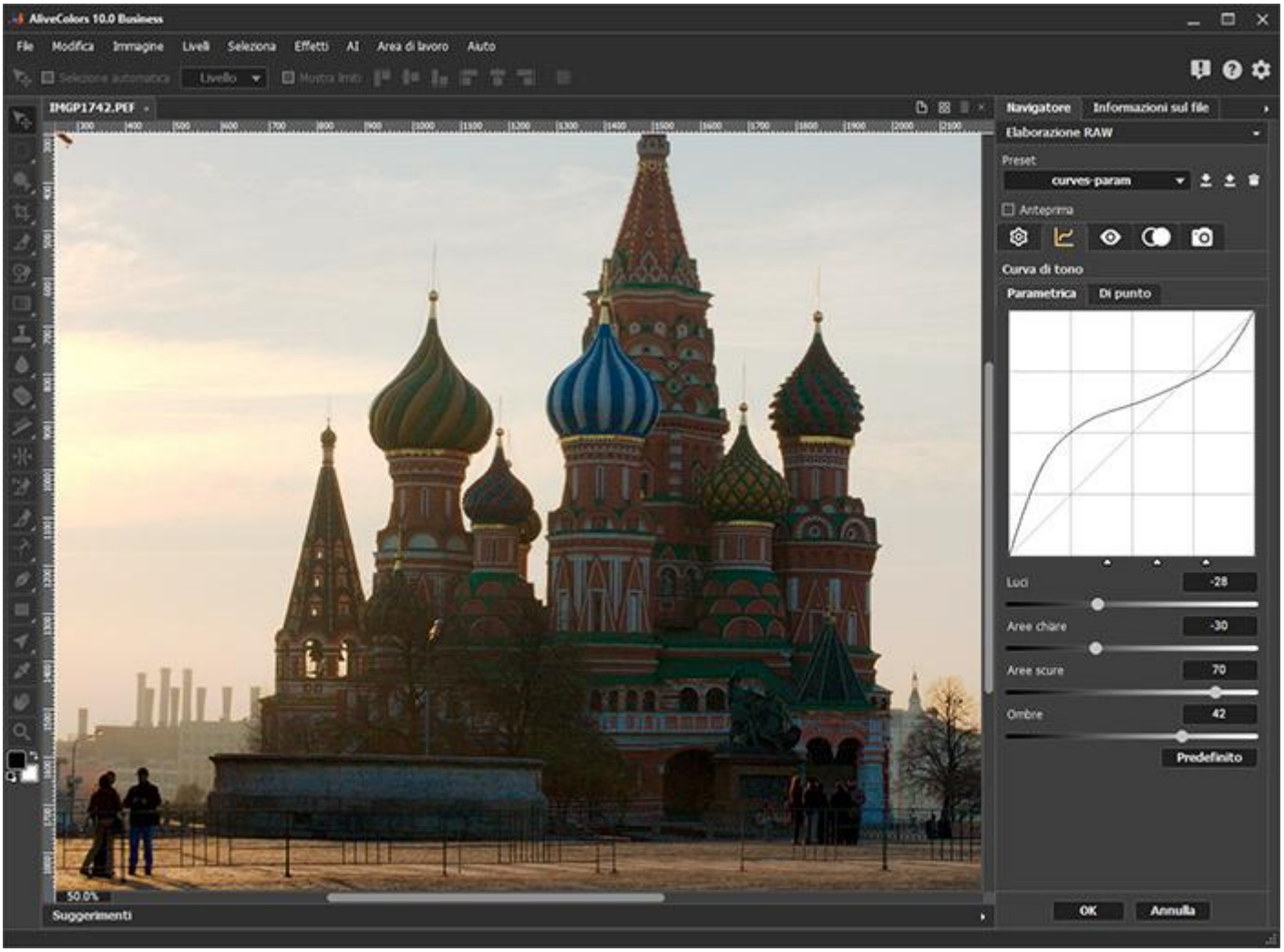
La scheda contiene due curve: **Parametrica** e **Di punto**. Le impostazioni per ciascuna curva vengono regolate individualmente.

La **Curva parametrica** consente di modificare gradualmente la luminosità di alcune aree dell'immagine. Può essere modificata cambiando i seguenti parametri:

I parametri **Aree chiare** e **Aree scure** influiscono principalmente sull'area centrale della curva. La modifica di questi parametri influisce sulle aree medio-chiare e medio-scure dell'immagine.

I parametri **Luci** e **Ombre** influiscono sui valori estremi della curva. La modifica di questi parametri influisce sulle aree più chiare e più scure dell'immagine.

Ogni parametro influenza l'area specifica della curva. Per espandere o restringere l'intervallo di un parametro selezionato è possibile utilizzare i separatori sull'asse orizzontale del grafico. La divisione nelle aree va da sinistra a destra dall'area più scura a quella più chiara.



Modifica della Curva parametrica

Usando la **Curva di punto** è possibile regolare con precisione una certa gamma di luminosità. La curva viene modificata impostando e spostando i punti di controllo.

Nell'elenco **Curva** selezionare una delle curve standard che influiscono sulla luminosità dell'immagine: **Contrasto medio** o **Contrasto forte**. Quando si aggiungono punti manualmente, il nome nell'elenco cambierà in **Personalizzato**.

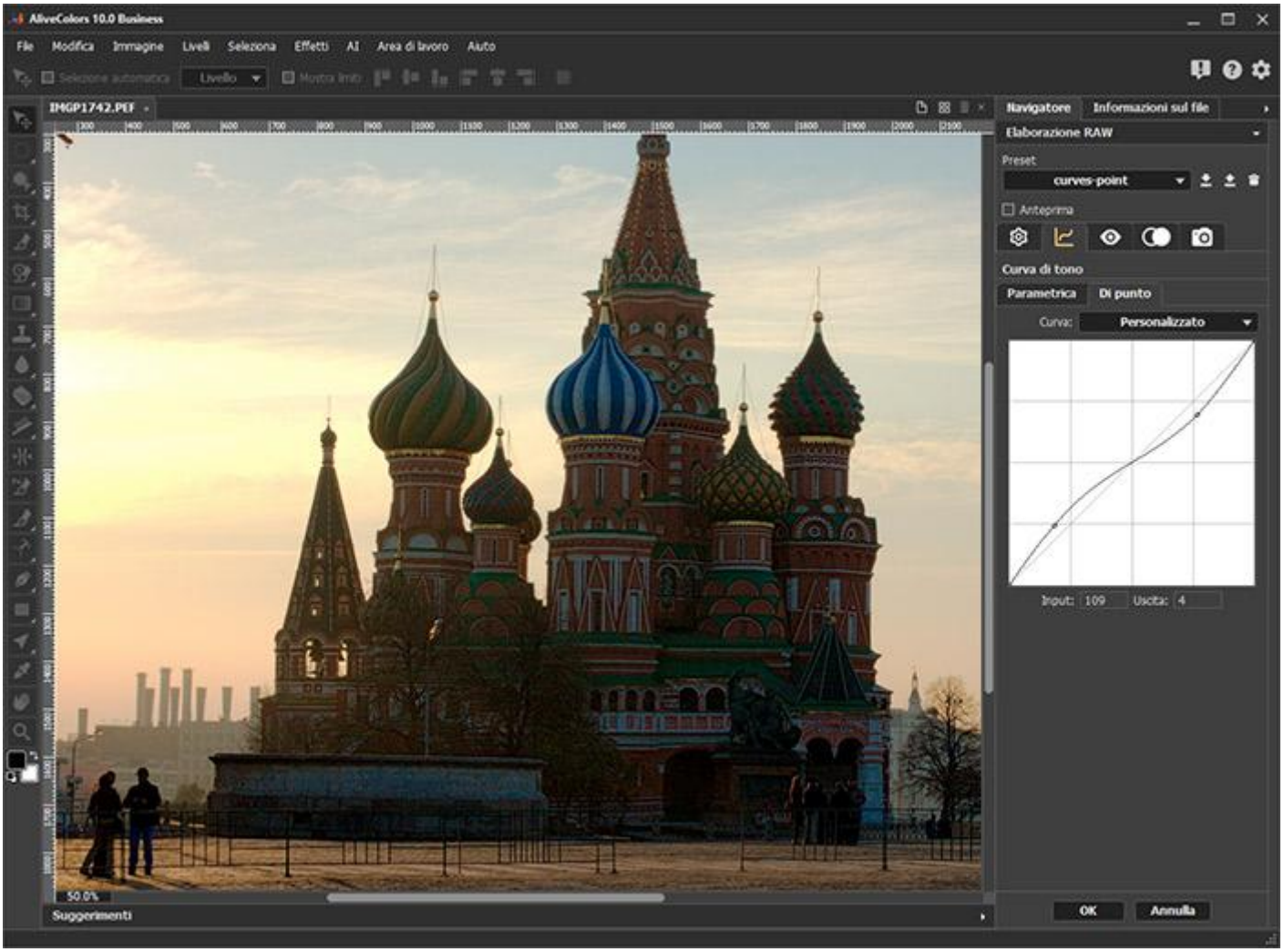
Se si seleziona **Predefinito** tutti i punti aggiunti vengono eliminati e la curva viene reimpostata su neutra/lineare.

Per ogni punto della curva i valori di luminosità **Input** e **Uscita** vengono visualizzati sotto il grafico.

I valori di luminosità **Input** sono disposti orizzontalmente; i valori di **Uscita** sono disposti verticalmente.

Se il valore della luminosità in uscita è inferiore al valore in input, l'area dell'immagine corrispondente a questo punto della curva diventa più scura (il punto della curva è sotto la diagonale). Se il valore di uscita è maggiore di quello di input, diventa più chiaro (la curva è sopra la diagonale).

La curva cambierà se si trascina uno dei punti di controllo. Se non ci sono abbastanza punti specificati è possibile aggiungere punti extra in qualsiasi parte della curva facendo clic su di essa con il tasto sinistro del mouse. Per rimuovere un punto extra, fare clic con il tasto dx su di esso.



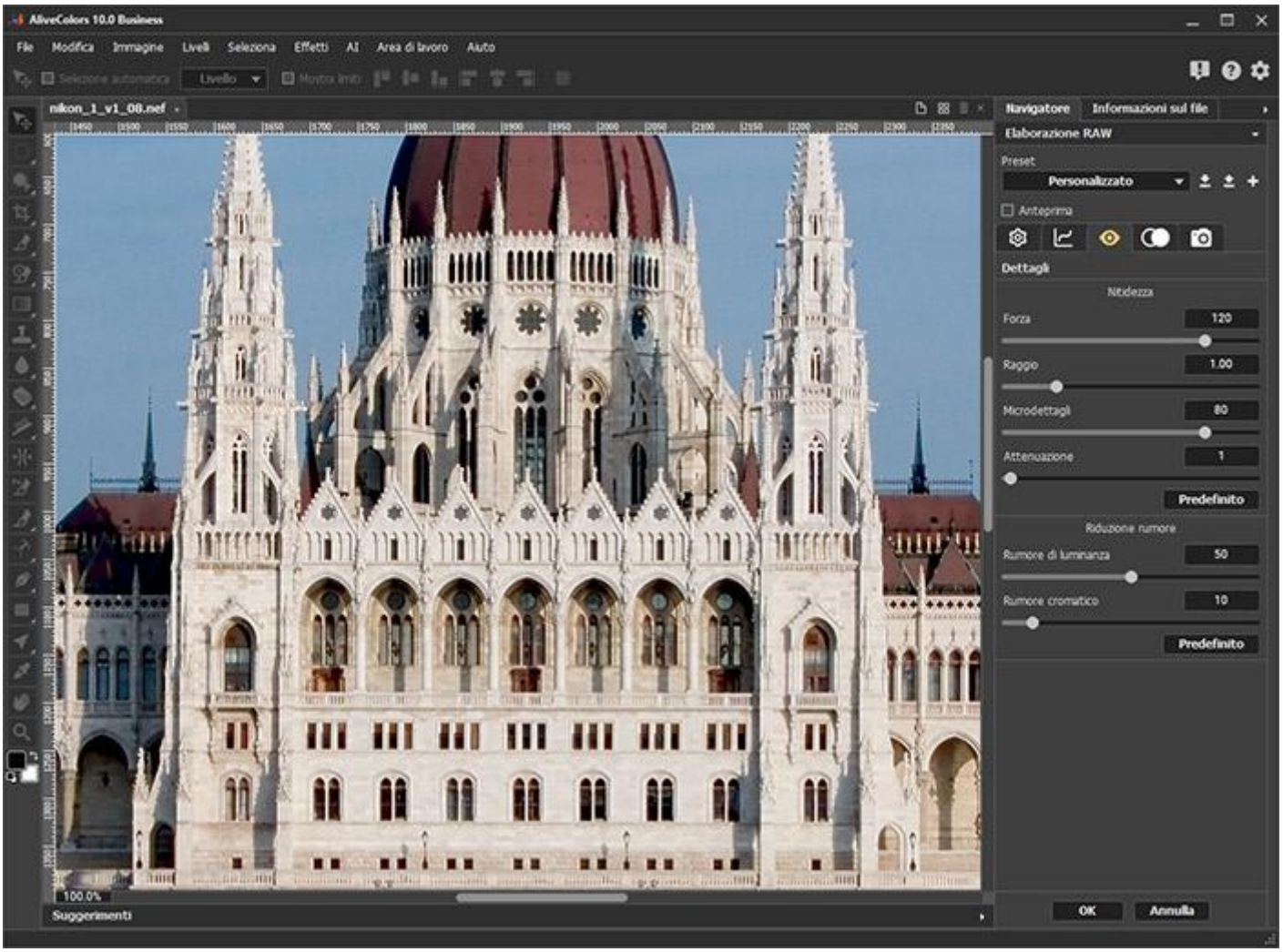
Modifica della Curva di punto

Nota: Quando si modificano entrambe le curve, il loro impatto viene cumulato.

DETTAGLI

Nella scheda **Dettagli** è possibile migliorare la nitidezza dell'immagine e ridurre il rumore.

> **Suggerimento:** Per ottenere risultati migliori si consiglia di regolare questi parametri su una scala di almeno il 100%.



I parametri nella sezione **Nitidezza** vengono utilizzati per aumentare la nitidezza e la chiarezza dell'immagine.

> **Forza** (0-150). Il parametro permette di aumentare il contrasto lungo i bordi dell'oggetto. All'aumentare del parametro i pixel chiari lungo i bordi diventano più chiari e quelli scuri diventano più scuri. A causa di ciò, l'immagine diventa più nitida.



Forza = 10



Forza = 100

Raggio (0,50-3,00). Il parametro determina l'ampiezza dell'area lungo i bordi in cui verrà migliorato il contrasto.



Raggio = 1,00



Raggio = 3,00

Microdettagli (0-100). Il parametro aumenta il contrasto tra i pixel vicini. I pixel chiari nell'immagine diventano più chiari e quelli più scuri diventano più scuri. Aumentando il parametro si aumenta la nitidezza dei dettagli più piccoli dell'immagine.



Microdettagli = 10



Microdettagli = 100

Attenuazione (0-100). Quando si aumenta il parametro l'immagine modificata viene miscelata con l'immagine originale e la nitidezza viene ridotta.



Attenuazione = 5



Attenuazione = 50

Fare clic sul pulsante **Predefinito** per ripristinare le impostazioni ai valori predefiniti.

I parametri nella sezione **Riduzione rumore** vengono utilizzati per ridurre il rumore nelle immagini.

Il rumore nelle immagini a colori può essere suddiviso in due tipi: rumore di luminanza e rumore cromatico. Il rumore di luminanza appare come punti scuri o piccole macchie; il rumore cromatico appare come macchie colorate.

Rumore di luminanza (0-100). Aumentare il parametro per ridurre la granulosità dell'immagine e rimuovere il rumore di luminanza.



Rumore di luminanza



Riduzione del rumore di luminanza

Rumore cromatico (0-100). Aumentare il parametro per ridurre il rumore cromatico (diminuendo la saturazione dei punti colorati).



Rumore cromatico



Riduzione del rumore cromatico

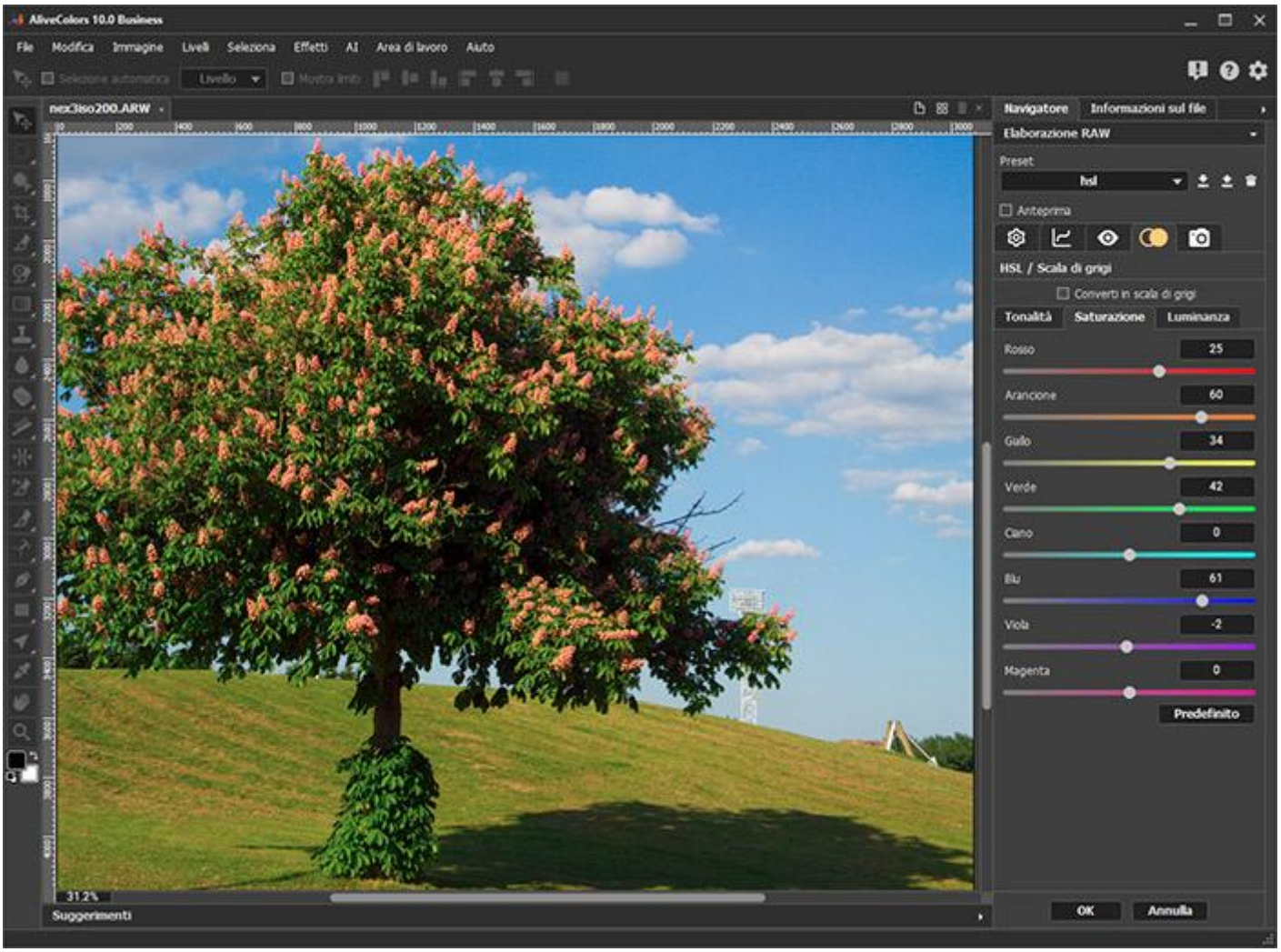
Fare clic sul pulsante **Predefinito** per ripristinare le impostazioni ai valori predefiniti.

Quando si riduce il rumore è importante non esagerare. Valori di attenuazione elevati per il rumore di luminanza possono conferire all'immagine un aspetto innaturale, “plastico”; mentre valori di attenuazione elevati per il rumore cromatico modificano il colore dei piccoli dettagli a causa della sfocatura.

HSL/SCALA DI GRIGI

I parametri nella scheda **HSL / Scala di grigi** vengono utilizzati per regolare le singole gamme dei colori o convertire un'immagine a colore in scala di grigi.

HSL è un modello di colore che rappresenta i colori utilizzando **Tonalità** (H), **Saturazione** (S) e **Luminanza** (L).



Selezionare la casella di controllo **Converti in scala di grigi** (disabilitata per impostazione predefinita) per convertire l'immagine in bianco e nero. Regolare i parametri nella scheda **Scala di grigi**. Ogni parametro cambia la luminosità del grigio corrispondente a una gamma di colori specifica, dal bianco al nero.



Colori originali



Scala di grigi

Se la casella di controllo è selezionata, è possibile regolare la luminosità delle aree locali dell'immagine in base ai colori originali.

Quando la casella di controllo è disabilitata, sono disponibili tre sottoschede con cursori per regolare i singoli componenti del colore di ogni specifica gamma di colori. Consideriamo ogni sottoscheda:

Nella scheda **Tonalità** è possibile spostare le tonalità di specifiche gamme di colori nell'immagine. Ad esempio, cambiare il colore del cielo da azzurro a viola.



Cielo azzurro



Cielo viola

Nella scheda **Saturazione** è possibile modificare l'intensità o la vividezza di ogni colore. Ad esempio, cambiare il colore del cielo da grigio a blu.



Cielo grigio



Cielo blu

Nella scheda **Luminanza** è possibile modificare la luminosità della specifica gamma di colori. Regolare il parametro per rendere più chiara o più scura l'area del colore selezionato.



Cielo scuro



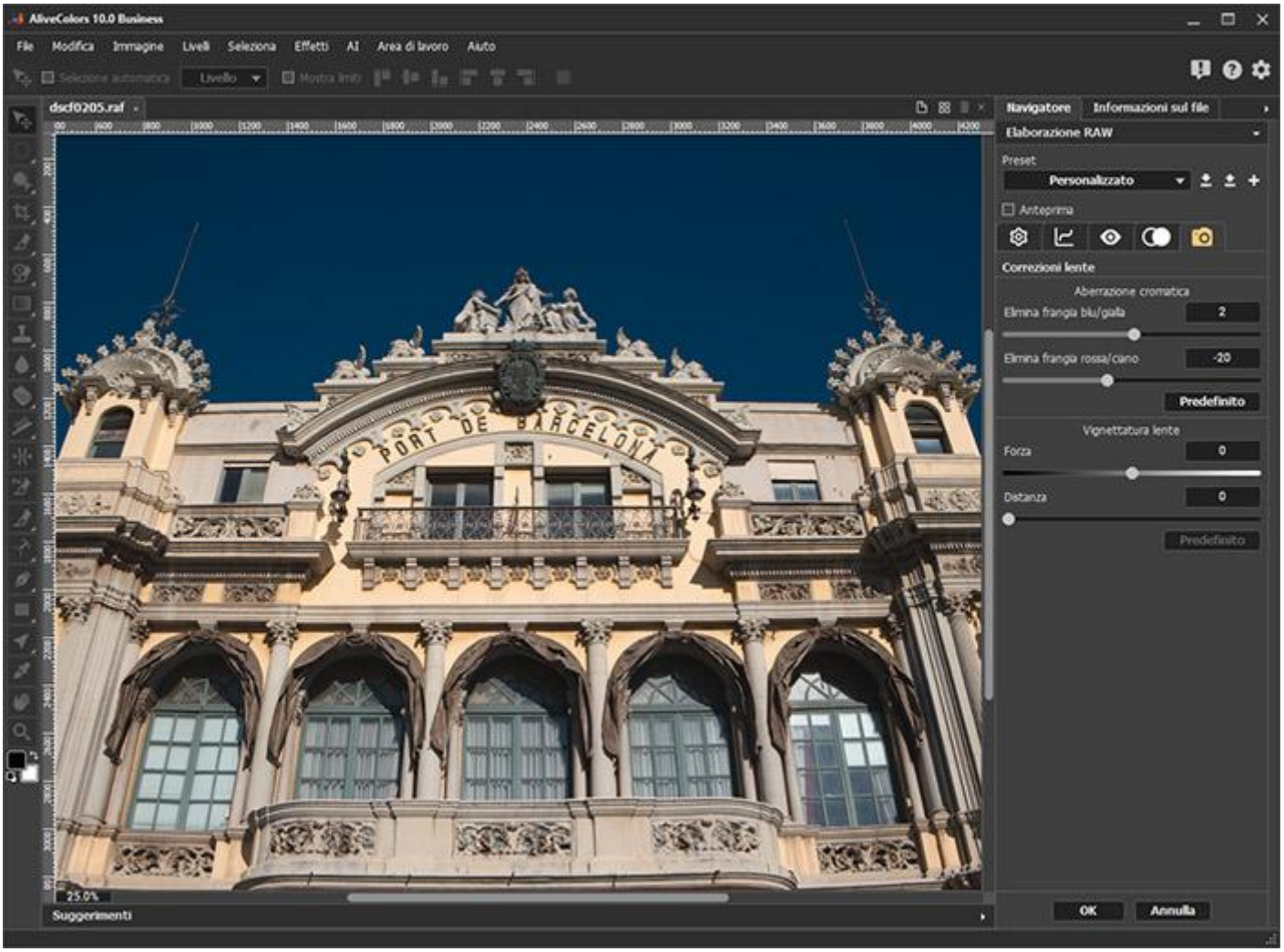
Cielo chiaro

La regolazione dei colori deve essere eseguita con attenzione perché quando si sposta il cursore di una certa gamma di colore, tutte le parti dell'immagine con questa tonalità cambieranno.

Fare clic sul pulsante **Predefinito** per ripristinare tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

CORREZIONI LENTE

L'obiettivo della fotocamera può mostrare vari tipi di distorsione a determinate lunghezze focali e aperture. Tali difetti possono essere eliminati utilizzando la scheda **Correzioni lente** .



Utilizzando i seguenti parametri è possibile eliminare i due difetti ottici più comuni.

Le **aberrazioni cromatiche** sono causate dalla dispersione della luce che passa attraverso l'obiettivo. Ciò si traduce spesso in una frangia o un alone attorno agli oggetti. Ad esempio, si può osservare un bordo rosso su un lato di un oggetto più vicino al centro dell'immagine e un bordo blu sul lato dell'oggetto più lontano dal centro dell'immagine.

Elimina frangia rossa/ciano (-100..100). Regolare il parametro per rimuovere le frange rosse o ciano.

Elimina frangia blu/gialla (-100..100). Regolare il parametro per rimuovere le frange blu o gialle.



Aberrazioni cromatiche



Rimozione delle aberrazioni cromatiche

La **vignettatura lente** è un difetto dell'obiettivo che rende i bordi dell'immagine più scuri (o talvolta più chiari) rispetto al centro.

Forza (-100..100). Quando si aumenta il valore del parametro, i bordi dell'immagine diventano più chiari. Quando si riduce il valore del parametro, i bordi dell'immagine diventano più scuri.

Distanza (0-100). All'aumentare del valore la regolazione viene applicata a un'area più ampia che si estende lontano dai bordi dell'immagine. A valori bassi la regolazione viene applicata all'area adiacente agli angoli.



Bordi ombreggiati



Rimozione della vignettatura lente

La vignettatura non è sempre un difetto. A volte viene applicata a un'immagine per ottenere un effetto artistico. L'aggiunta di una vignetta può essere un modo efficace per migliorare sia l'atmosfera che la composizione dell'immagine, nonché per attirare l'attenzione dello spettatore sul soggetto principale.

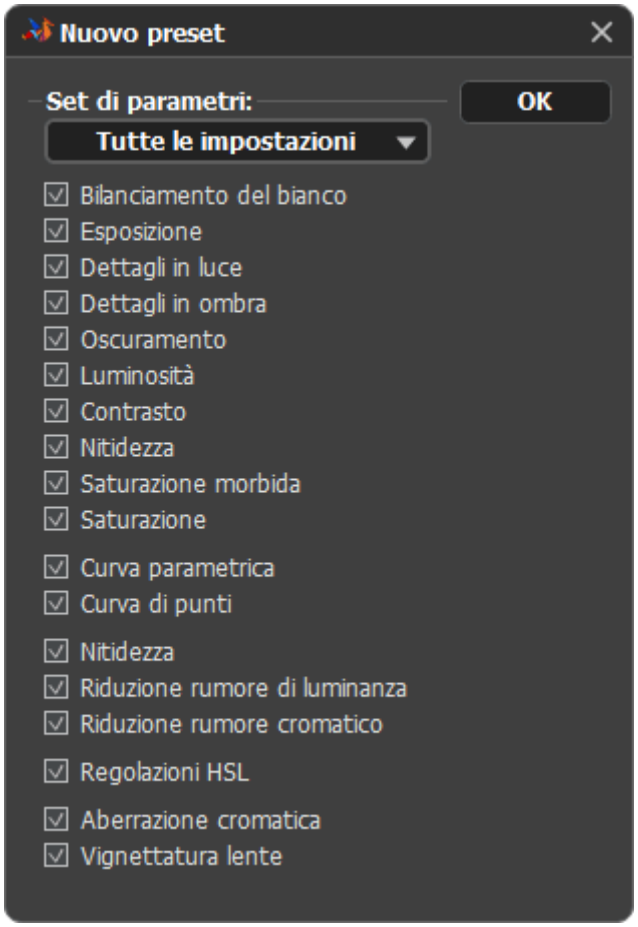
PRESET

Nella scheda **Preset** si possono salvare le impostazioni come preset e riutilizzarle per elaborare altri file RAW. È possibile salvare le impostazioni di una o più schede.

Trovare tutti i preset disponibili nell'elenco a discesa **Preset**.

Se si modificano i parametri il nome del preset cambia automaticamente su **Personalizzato** ed il pulsante **Salva preset utente** ➕ viene visualizzato accanto all'elenco. Facendo clic su tale icona ➕ salva le impostazioni attuali.

Un nuovo preset viene nominato automaticamente (ad esempio, Personalizzato_1, Personalizzato_2, ecc) e questo nome può essere modificato se necessario immettendo una combinazione di lettere e numeri nel campo evidenziato. Premere il tasto `Invio` nella modalità di modifica del nome (mentre il cursore si trova nel campo del nome preset) per aprire la finestra di dialogo **Nuovo preset** i in cui è possibile regolare i parametri per il preset.



Selezionare i parametri che verranno registrati nel preset: tutti i parametri o i parametri di una determinata scheda.

Inoltre, è possibile selezionare manualmente le caselle di controllo accanto ai nomi dei parametri o dei gruppi di parametri desiderati. I valori dei parametri selezionati verranno registrati nel preset.

Fare clic su **OK** per salvare il preset.

Attenzione! Quando si seleziona un preset i valori dei parametri che non sono stati salvati nel preset vengono ripristinati ai valori predefiniti.

Fare clic su  per esportare i preset in un file .presets.

Per caricare il file con i preset nel programma, premere .

Per eliminare il preset, selezionarlo dall'elenco e fare clic su .