



ArtSuite

Effetti artistici e cornici per foto



INDICE

- Campo di applicazione
- Installazione su Windows
- Installazione su Mac
- Registrazione del software
- Come funziona
 - ◊ Area di lavoro
 - ◊ Come usare il programma
 - ◊ Aggiungere un testo
 - ◊ Preferenze
 - ◊ Elaborazione batch
 - ◊ Stampare l'immagine
 - ◊ Bianco e nero
 - ◊ Sostituzione colori
 - ◊ Miscela i canali
 - ◊ Texture
 - ◊ Glamour
 - ◊ Due chiavi
 - ◊ Mezzatinta
 - ◊ Strisce di colore
 - ◊ Glitch art
 - ◊ Cornice classica
 - ◊ Motivo
 - ◊ Cornice striata
 - ◊ Cornice incisa
 - ◊ Arricciatura pagina
 - ◊ Mosaico
 - ◊ Cornice frastagliata
 - ◊ Spray
 - ◊ Cornice artistica
 - ◊ Cornice ghiacciata
 - ◊ Ritaglio artistico
 - ◊ Passpartout
 - ◊ Vignetta
 - ◊ Composizioni artistiche
 - ◊ Come usare i pacchetti di cornici
 - ◊ Pacchetto di cornici personalizzate
- Esempi
 - ◊ Cambiare le stagioni
 - ◊ La Cattedrale di Berlino
- Programmi di AKVIS

AKVIS ARTSUITE 19.5 | EFFETTI ARTISTICI E CORNICI PER FOTO

AKVIS ArtSuite è una fantastica collezione di effetti versatili per la decorazione delle fotografie. Fai risaltare le tue immagini!

Decora una foto e darle un aspetto originale e festoso!

Il software è utile in diverse occasioni: per mandare una cartolina ai tuoi amici, per creare un album delle vacanze, uno speciale e particolare slideshow, uno sfondo personalizzato per il desktop, o semplicemente per giocare con le tue immagini "per il piacere di creare".

Il programma offre numerosi effetti di base che permettono di creare **un infinito numero di ulteriori effetti**.



Gli effetti sono raggruppati come **Cornici** e **Effetti**.

› Cornici in ArtSuite:

Le cornici in ArtSuite sono gli effetti di bordi di immagini. Crea una cornice per la tua foto! Aggiungi eleganza e stile alla tua immagine inserendola in una **cornice classica** con bordi in legno intarsiato o realizza un'immagine divertente aggiungendo qualche **ranocchio**, shining **stelle** lucenti e qualsiasi altro motivo!

È possibile facilmente utilizzare i campioni delle cornici di ArtSuite adattandoli alla tua foto. Seleziona un colore per la cornice, scegli forma, stile, luminosità e intensità degli effetti applicati. Le cornici possono essere facilmente combinate con altri effetti di ArtSuite.



È possibile aggiungere un [passpartout](#), creare una cornice con bordi [frastagliati](#) o [graffiati](#), simulare un'[arricciatura della pagina](#), dare alla tua immagine un aspetto retrò aggiungendo una [vignetta](#).

Crea le cornici uniche con un tocco personale! È possibile caricare qualsiasi immagine come campione e generare una cornice originale. Il risultato può essere stupefacente!



Con ArtSuite, edizione standalone, non è solo possibile creare cornici ed effetti, ma utilizzare anche le [Composizioni artistiche](#) - immagini di alta qualità con aree trasparenti di diversa forma, dove inserire le foto. Alcune composizioni artistiche sono già incluse in ArtSuite ed una serie aggiuntiva è disponibile nel [set gratuito di cornici](#), scaricandola.



Offriamo anche, per un costo aggiuntivo, [pacchetti cornici a tema](#) pronte all'uso: *Pacchetto Matrimonio e Bambini*, *Natalizio*, set per ogni stagione, *Segreti di donne*, *Comunione e Cresima* ed altri; tutte le confezioni sono state create da artisti professionisti esclusivamente per ArtSuite.

► Effetti in ArtSuite:

Gli effetti in ArtSuite permettono di fare esperimenti con le foto. Converti un'immagine a colori in [bianco e nero](#) e aggiungi un'ombra a colori oppure [sostituisci i colori](#), [aggiungi una trama](#) e crea l'effetto di un'immagine disegnata su tela, su un muro di mattoni, su carta ondulata, ecc. Dai un tocco artistico alle tue foto!



Trasforma una foto in un'immagine a [mezzatinta](#) creando un look di fumetto retrò, applica l'[effetto glamour](#) al tuo ritratto, crea un effetto [strisce di colore](#).

Rendi le tue foto veramente stupende e fantasiose!



Il software include un set di preset AKVIS pronte all'uso e consente di salvare le impostazioni preferite (con una texture) come preset per usarlo successivamente (in un file **.arts**).

AKVIS ArtSuite è facile da usare e da imparare e ha l'interfaccia semplice ed intuitiva. La finestra del programma visualizza le immagini **Prima** e **Dopo** per confrontare. È possibile passare da una all'altra facendo clic sull'immagine. È possibile vedere alcuni **Suggerimenti**: una breve descrizione del parametro/pulsante quando il cursore passa sopra uno di essi.

La funzione **Elaborazione batch** consente di apportare le stesse modifiche a una serie di immagini in modo automatico riducendo così il tempo e aumentando la produttività.

AKVIS ArtSuite funziona in **due edizioni**: come *applicazione standalone* e come *plugin* per i più diffusi programmi di grafica.

Il plugin ArtSuite è compatibile con [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro, ecc. [Maggiori dettagli sulla compatibilità dei plugin AKVIS.](#)

COME INSTALLARE I PROGRAMMI AKVIS

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

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

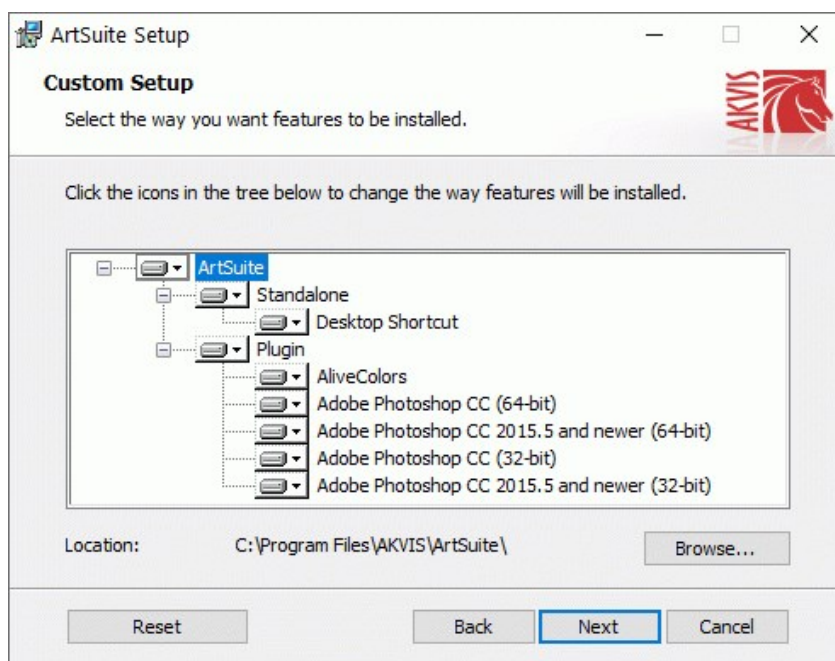
Attivare la casella **Accetto i termini del Contratto di Licenza** e premere **Avanti**.



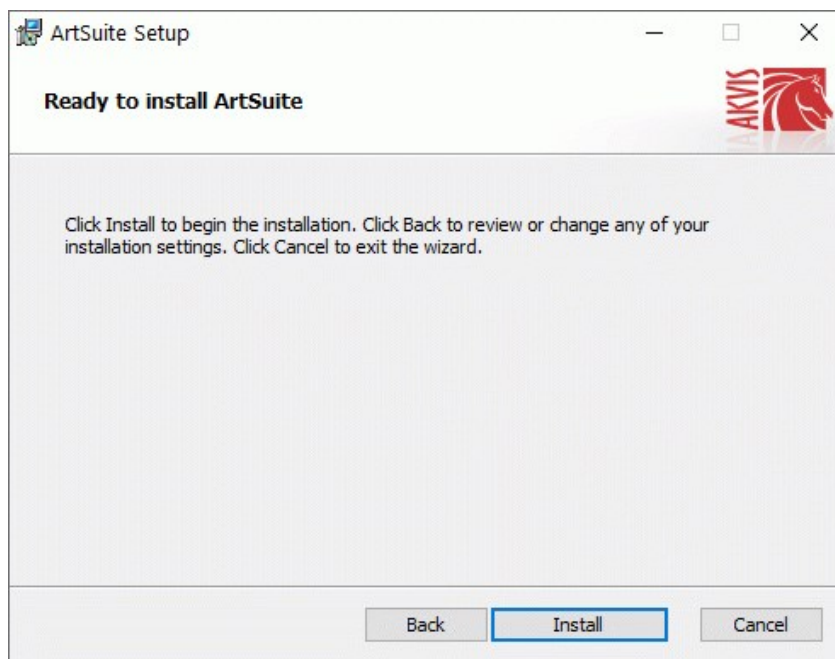
- Selezionare i componenti per l'installazione. Per installare la versione **plugin** selezionare il programma(i) di grafica.

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

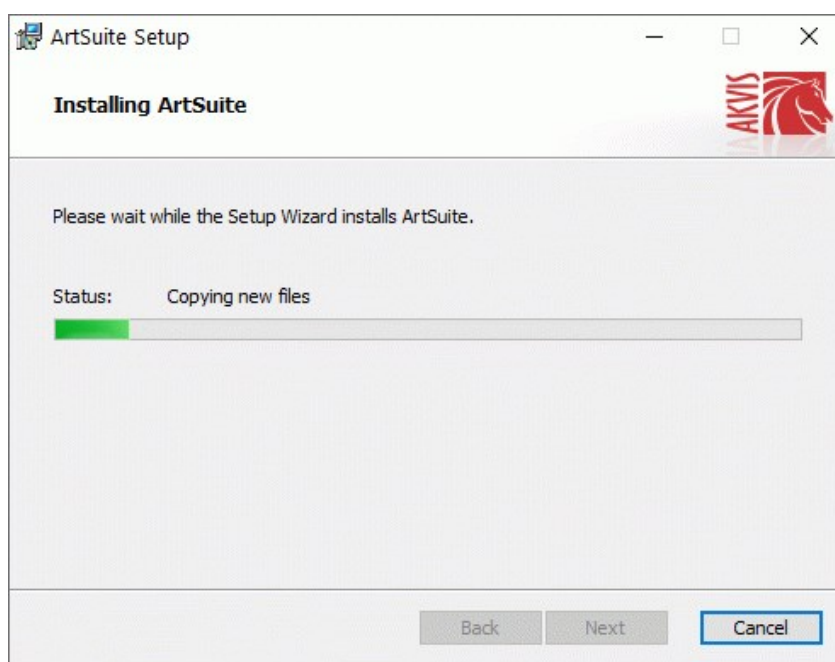
Premere **Avanti**.



- Premere **Installa**.

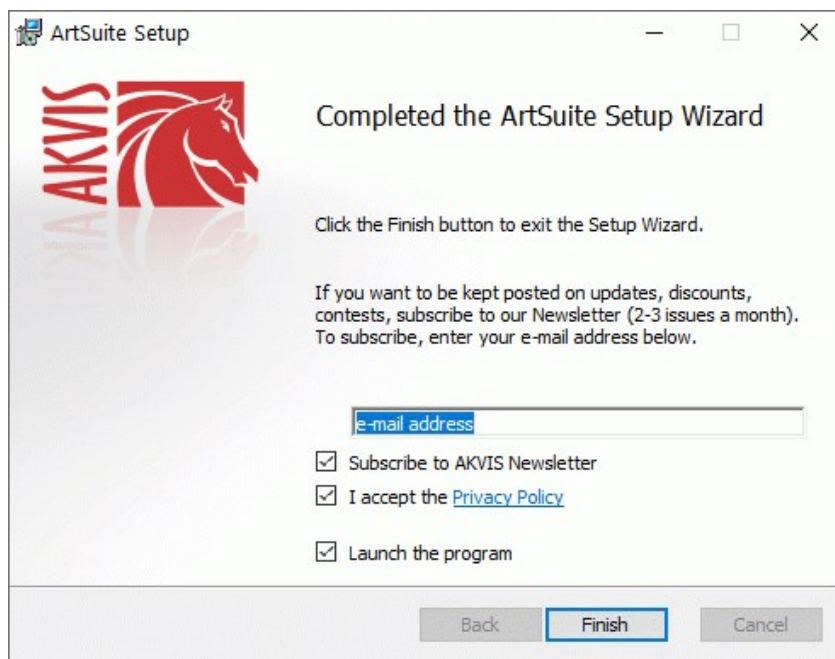


- Ora che tutti i dati necessari sono stati inseriti fare clic su **Avanti** per completare l'installazione. L'installazione è in progressione.



- L'installazione è completata.

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



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

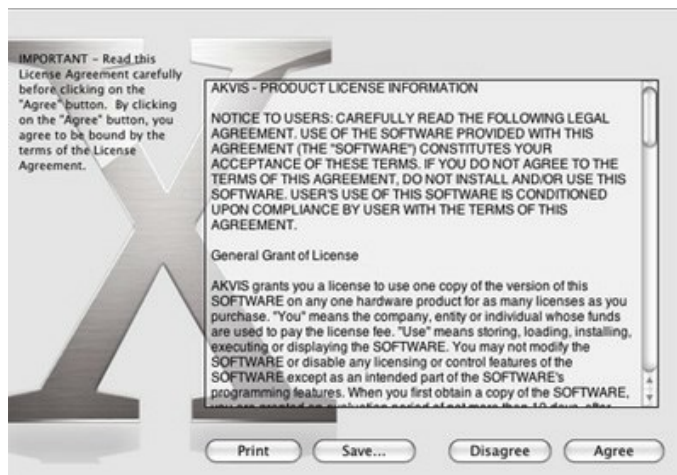
Dopo l'installazione della versione **standalone** si possono vedere il nome del programma nel menu di Start e un collegamento sul Desktop, se durante l'installazione è stata attivata l'opzione corrispondente.

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

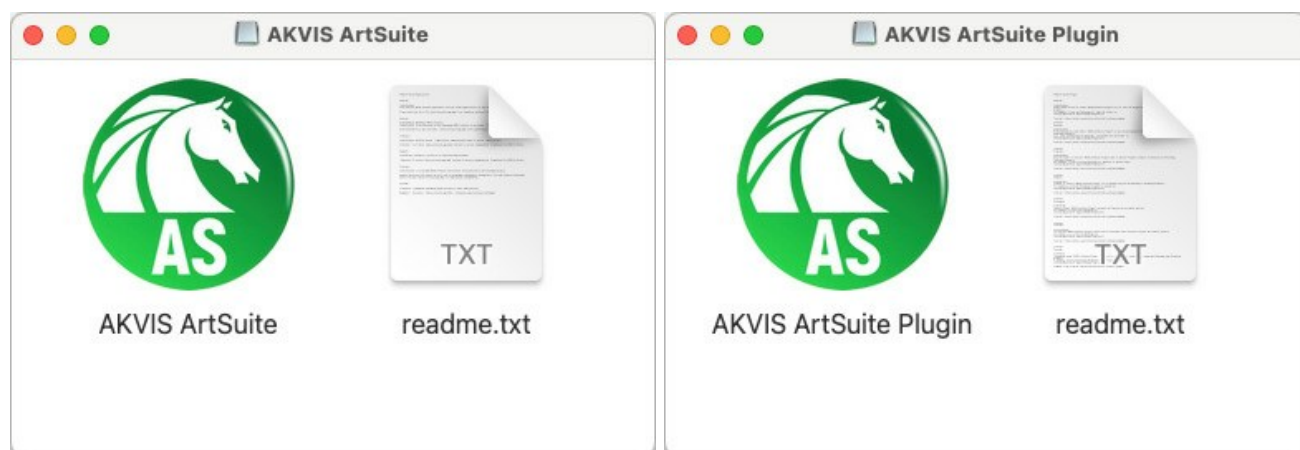
COME INSTALLARE I PROGRAMMI AKVIS

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

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



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



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

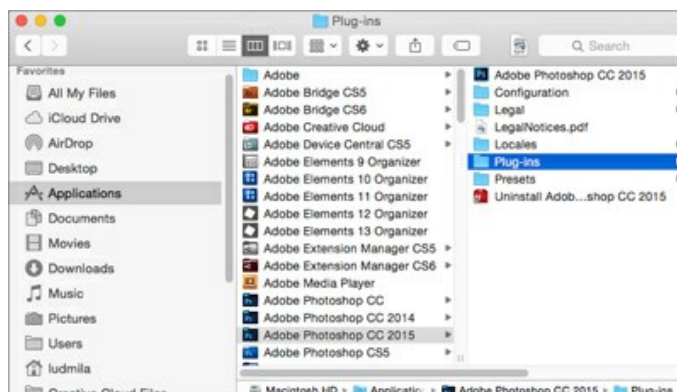
La cartella **AKVIS ArtSuite Plugin** dovrà essere trascinata nella cartella **Plug-Ins** dell'editor di grafica:

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

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

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

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



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

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

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

REGISTRAZIONE DEI PROGRAMMI AKVIS

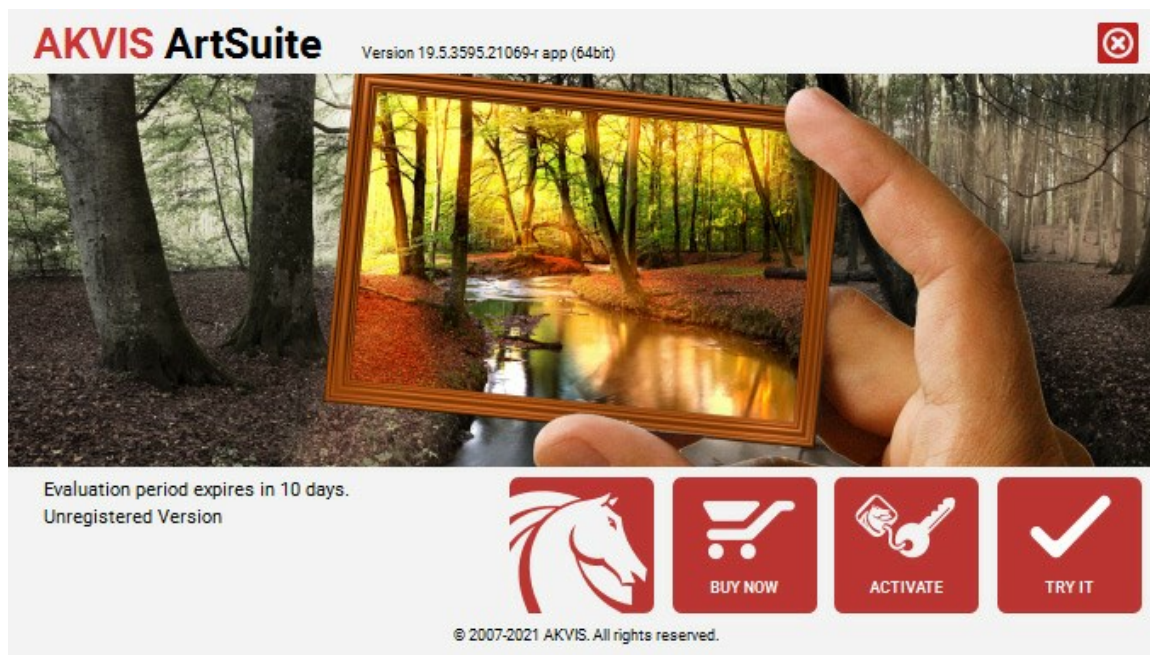
Attenzione! Durante il processo di attivazione il computer deve essere collegato a Internet.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

AKVIS ArtSuite Version 19.5.3595.21069-r app (64bit)

ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

☒ Direct connection to the activation server
☐ Send a request by e-mail

Lost your serial number? [Restore it here.](#)
 Activation problems? [Contact us.](#)
[Copy HWID.](#)




© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

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

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

Connessione diretta:

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

Premere **REGISTRA**.

La registrazione è completata!

Richiesta via e-mail:

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

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

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

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

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

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

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

- ◊ Su **Windows 7, Windows 8, Windows 10**:

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

- ◊ Su **Mac**:

Utenti/Condivisa/AKVIS.

La registrazione è completata!



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

AREA DI LAVORO

AKVIS ArtSuite può lavorare come programma **standalone** (autonomo), oppure come **plugin** in un editor di foto.

Per aprire la versione plugin di ArtSuite effettuare le seguenti operazioni:

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

Per avviare la versione standalone eseguire direttamente il programma:

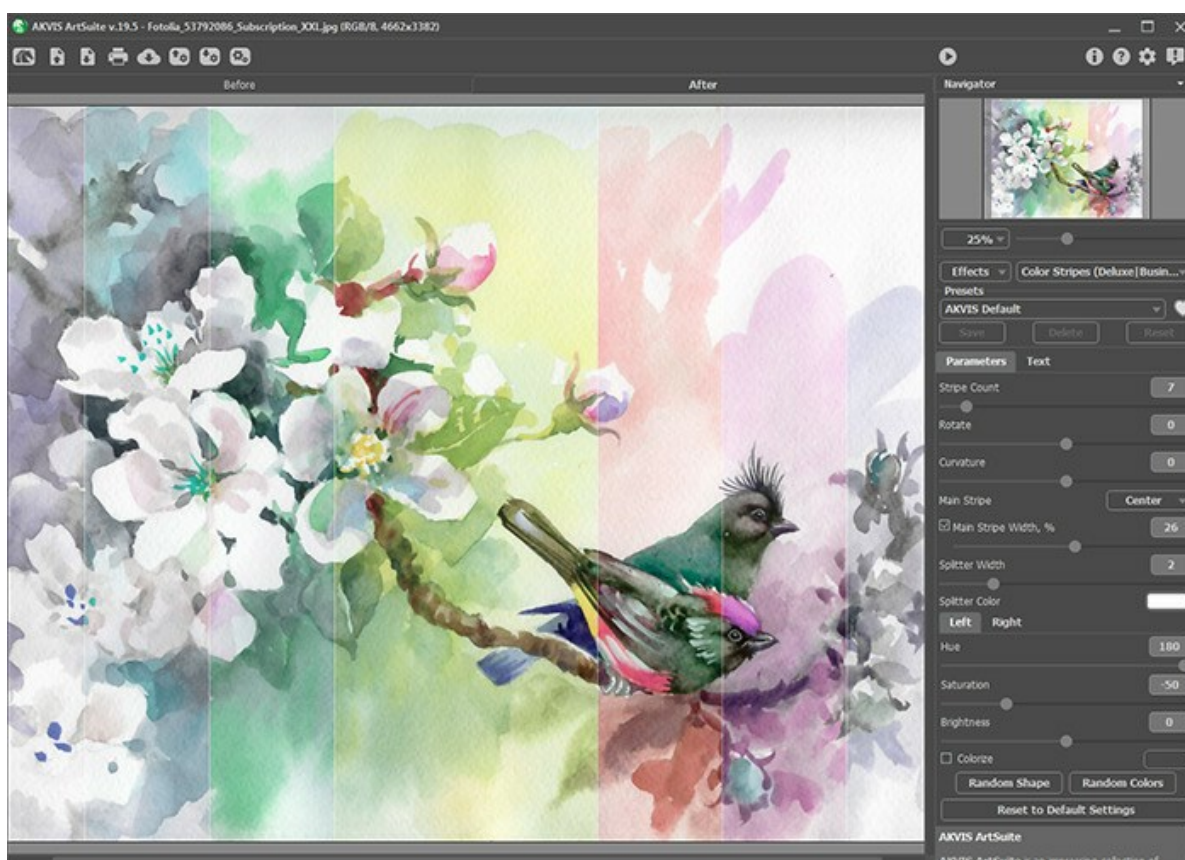
Su Windows selezionarlo dal menu **Start** o utilizzare la scorciatoia del programma.

Su Mac lanciare dalla cartella **Applicazioni**.

Plugin è un modulo aggiuntivo per un **programma di grafica**, ad esempio Photoshop.

Per lanciare il plugin selezionarlo dai filtri dell'editor grafico.

L'area di lavoro di **AKVIS ArtSuite** appare così:



Area di lavoro di AKVIS ArtSuite

La parte sinistra dell'area di lavoro di **AKVIS ArtSuite** è occupata dalla **Finestra immagine** con due schede **Prima** e **Dopo**. Nella scheda **Prima** viene visualizzata l'immagine originale, mentre nella scheda **Dopo** si può vedere l'immagine con la cornice o l'effetto scelto. È possibile passare da una scheda all'altra cliccando sulla scheda con il tasto sinistro del mouse, oppure facendo clic sull'immagine premendo/rilasciando il tasto sinistro del mouse.

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

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

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

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

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

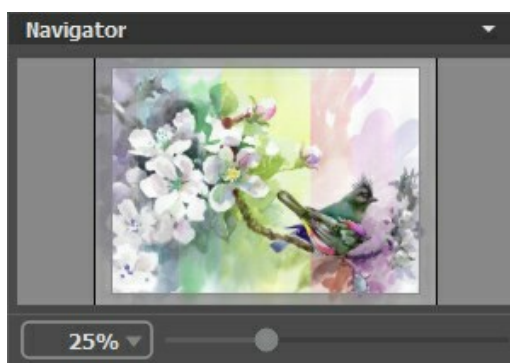
Il pulsante  (solo nella versione standalone) permette di stampare l'immagine. Tasti rapidi **Ctrl+P** su Windows, **⌘+P** su Mac.

Il pulsante  consente di pubblicare le immagini dal programma sui social network.

- Il pulsante  esporta **preset** creati dall'utente in un file ***.arts**.
- Il pulsante  importa i preset salvati dall'utente (***.arts**).
- Il pulsante  /  mostra e nasconde la selezione (solo per l'effetto **Glitch art**).
- Il pulsante  (solo nella versione standalone) apre la finestra di dialogo **Elaborazione batch** per elaborare automaticamente un gruppo di foto.
- Il pulsante  avvia il processo di elaborazione dell'immagine con le impostazioni scelte. Tasti rapidi **Ctrl+R** su Windows, **⌘+R** su Mac.
- Il pulsante  permette di applicare le modifiche e chiudere la finestra del plugin ArtSuite (solo nella versione plugin).
- Tasti rapidi **Ctrl+S** su Windows, **⌘+S** su Mac.
- Il pulsante  mostra le informazioni sul programma, sulla licenza e versione.
- Il pulsante  apre i file di aiuto del programma. Tasto rapido **F1**.
- Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Preferenze** che permette di modificare le impostazioni del programma.
- Il pulsante  apre una finestra che mostra le ultime notizie su ArtSuite.

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

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



Navigatore

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

È possibile cambiare la scala dell'immagine anche immettendo un nuovo coefficiente nel campo della scala e premendo il tasto **Invio** (Enter) su Windows, **Ritorno** su Mac.

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

Sotto il **Navigatore** c'è il **Pannello impostazioni** in cui è possibile selezionare una **Cornice** o un **Effetto**, scegliere un **Preset** e regolare i parametri.

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

COME FUNZIONA

AKVIS ArtSuite può lavorare come programma *standalone* oppure come *plugin* in un editor di foto.

Seguire le istruzioni riportate di seguito per aggiungere una cornice o applicare un effetto alle tue foto con **AKVIS ArtSuite**.

Passaggio 1. Aprire un'immagine.

- Se si lavora con la versione standalone:

La finestra **Seleziona file per l'apertura** si apre facendo doppio clic sull'area di lavoro vuota del programma o cliccando sull'icona  nel **Pannello di controllo**. E' possibile anche trascinare l'immagine direttamente nell'area di lavoro.

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

- Se si lavora con il plugin:

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

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

In **AliveColors** selezionare dal menu Effetti -> AKVIS -> ArtSuite;
in **Adobe Photoshop** selezionare dal menu Filtro -> AKVIS -> ArtSuite;
in **Corel PaintShop Pro** selezionare dal menu Effetti -> Plugin -> AKVIS -> ArtSuite;
in **Corel Photo-Paint** selezionare dal menu Effetti -> AKVIS -> ArtSuite.

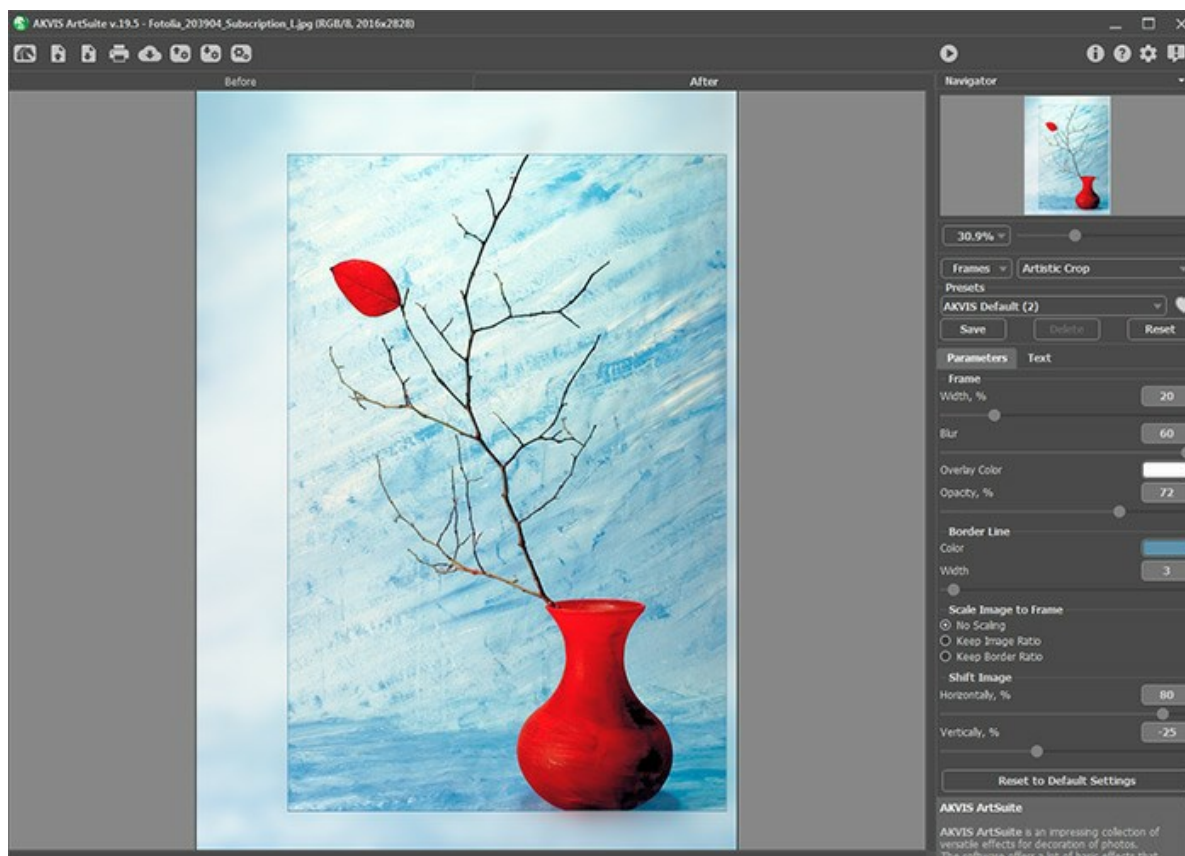
Attenzione! Alcune cornici in ArtSuite hanno la **trasparenza**. Consigliamo di iniziare a lavorare con il plugin sbloccando il livello di sfondo o effettuando la copia del livello. In caso contrario, il risultato ottenuto con ArtSuite non sarà visibile.



Passaggio 2. Selezionare **Cornici** o **Effetti**, quindi scegliere una delle cornici/effetti disponibili nel menu a discesa nel **Pannello impostazioni**. È possibile applicare uno dei **Preset AKVIS** o regolare le impostazioni a piacimento.

Passaggio 3. Scegliere la modalità d'elaborazione. Per impostazione predefinita è selezionata la modalità **Esecuzione automatica**, cioè si visualizzano le modifiche in tempo reale. È possibile disattivare questa modalità nelle **Preferenze**  e avviare il processo d'elaborazione dell'immagine premendo su .

L'immagine con la cornice/effetto applicato verrà visualizzata nella scheda **Dopo**. Passare tra le schede cliccando sull'immagine premendo/rilasciando il tasto sinistro del mouse.



Passaggio 4. È possibile aggiungere un testo, una filigrana o un logo all'immagine. Passare alla scheda **Testo** e selezionare una delle opzioni: **Testo** o **Immagine**.

Passaggio 5. È possibile salvare come preset le impostazioni che vi servono al fine di usarle successivamente.

Per salvare un preset digitare il nome nel campo **Preset** sopra le impostazioni e premere **Salva**.

Se cambieranno i valori dei parametri si potrà sempre ritornare alle impostazioni del preset selezionato premendo **Ripristina**.

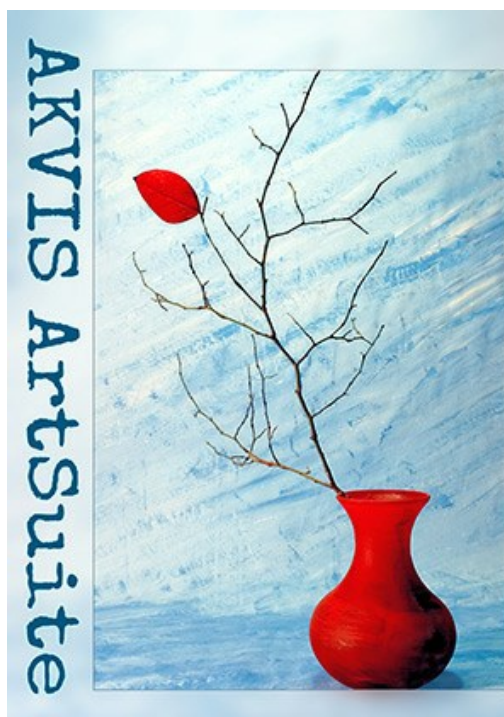
Per cancellare un preset utente selezionarlo nell'elenco e premere **Elimina**.

L'icona /  accanto al campo **Preset** consente di aggiungere il preset selezionato ai **Preferiti** o rimuoverlo da questo gruppo di preset.

Per esportare i preset utente in un file con estensione **.arts** premere su . Per caricare un preset precedentemente salvato premere su .

Passaggio 6. Condividere l'immagine cliccando su  che apre l'elenco dei social network da pubblicare l'immagine.

La versione standalone permette di **stampare** l'immagine con il pulsante .



Passaggio 7. Salvare l'immagine trasformata.

- Se si lavora con il programma standalone:

Salvare l'immagine premendo su  . Nella finestra di dialogo **Salva con nome** digitare un nome per il file, impostare il formato (**BMP**, **JPEG**, **TIFF** o **PNG**) ed indicare la cartella di destinazione.

- Se si lavora con il plugin:

Premere il pulsante  per applicare il risultato.

Il plugin ArtSuite verrà chiuso e l'immagine elaborata sarà visualizzata nell'area di lavoro dell'editor di grafica (ad esempio Photoshop).

Salvare il risultato nel programma di grafica (ad esempio Photoshop). Selezionare il comando **File -> Salva con nome**.

AGGIUNGERE UN TESTO O UNA FILIGRANA

Nel programma **AKVIS ArtSuite** è possibile personalizzare la tua foto aggiungendo una firma, un messaggio di saluto o auguri, un'immagine clip art o qualsiasi elemento di design, inserire un logo o una filigrana.

Passare alla scheda **Testo** e selezionare una delle modalità: **Testo** o **Immagine**.

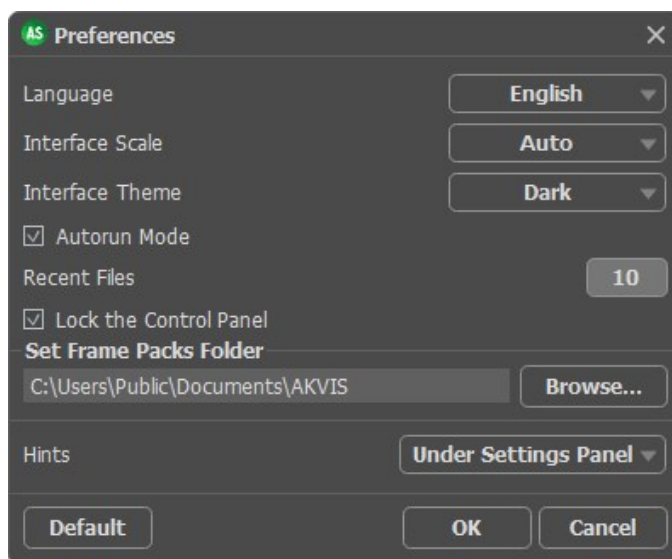


Aggiunta di testo

[Ulteriori informazioni sulle impostazioni della scheda Testo.](#)

PREFERENZE DEL PROGRAMMA

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



- **Linguaggio.** Questa opzione consente di cambiare l'interfaccia del programma in un'altra lingua. Scegliere quella desiderata dal menu a tendina.
- **Scala dell'interfaccia.** Scegliere la dimensione degli elementi dell'interfaccia. Quando il valore è impostato su **Auto**, l'area di lavoro del programma cambia automaticamente per adattarsi alla risoluzione dello schermo.
- **Tema dell'interfaccia:** Selezionare lo stile preferito per l'interfaccia del programma: **Chiaro** o **Scuri**.
- **Esecuzione automatica.** La casella attiva la modalità che permette di visualizzare le modifiche in tempo reale. Selezionando questa modalità non sarà necessario fare clic sul pulsante  per visualizzare il risultato di ogni correzione.

Si consiglia di non utilizzare la modalità **Esecuzione automatica** per l'effetto **Texture** e per la cornice **Ghiacciata** (a causa dell'elaborazione lenta).

La modalità **Esecuzione automatica** non funziona con **Composizioni artistiche**, qui bisogna premere il pulsante .

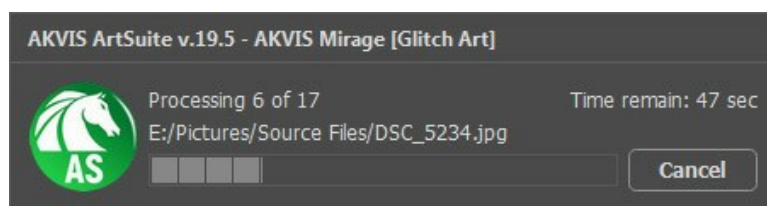
- **File recenti** (solo nella versione standalone). Questa opzione consente di stabilire il numero di documenti recenti, in ordine di tempo, visualizzati nell'elenco e consultabili cliccando con il tasto destro del mouse su , per un max di 30 file.
- **Blocca il Pannello di controllo.** Se la casella è selezionata il pannello superiore è sempre visibile. Deselezionare l'opzione per sbloccare tale pannello, per nascondere/mostrarlo (facendo clic sul piccolo triangolo centrale). Il pannello minimizzato viene nuovamente mostrato quando si sposta il cursore sopra di esso.
- **Cartella per pacchetti cornici** (solo nella versione standalone). Selezionare una cartella in cui si desidera salvare i set di cornici a tema (file *.zip) per usarli nella **Libreria** delle **Composizioni artistiche**. Per impostazione predefinita questa è la cartella AKVIS che si trova in documenti condivisi, ma è possibile sceglierne un'altra.
- **Suggerimenti.** Selezionare come mostrare il campo dei suggerimenti:
 - **Sotto la Finestra immagine.**
 - **Sotto il Pannello impostazioni.**
 - **Nascondi.**

Per applicare i cambiamenti premere **OK**.

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

ELABORAZIONE BATCH

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

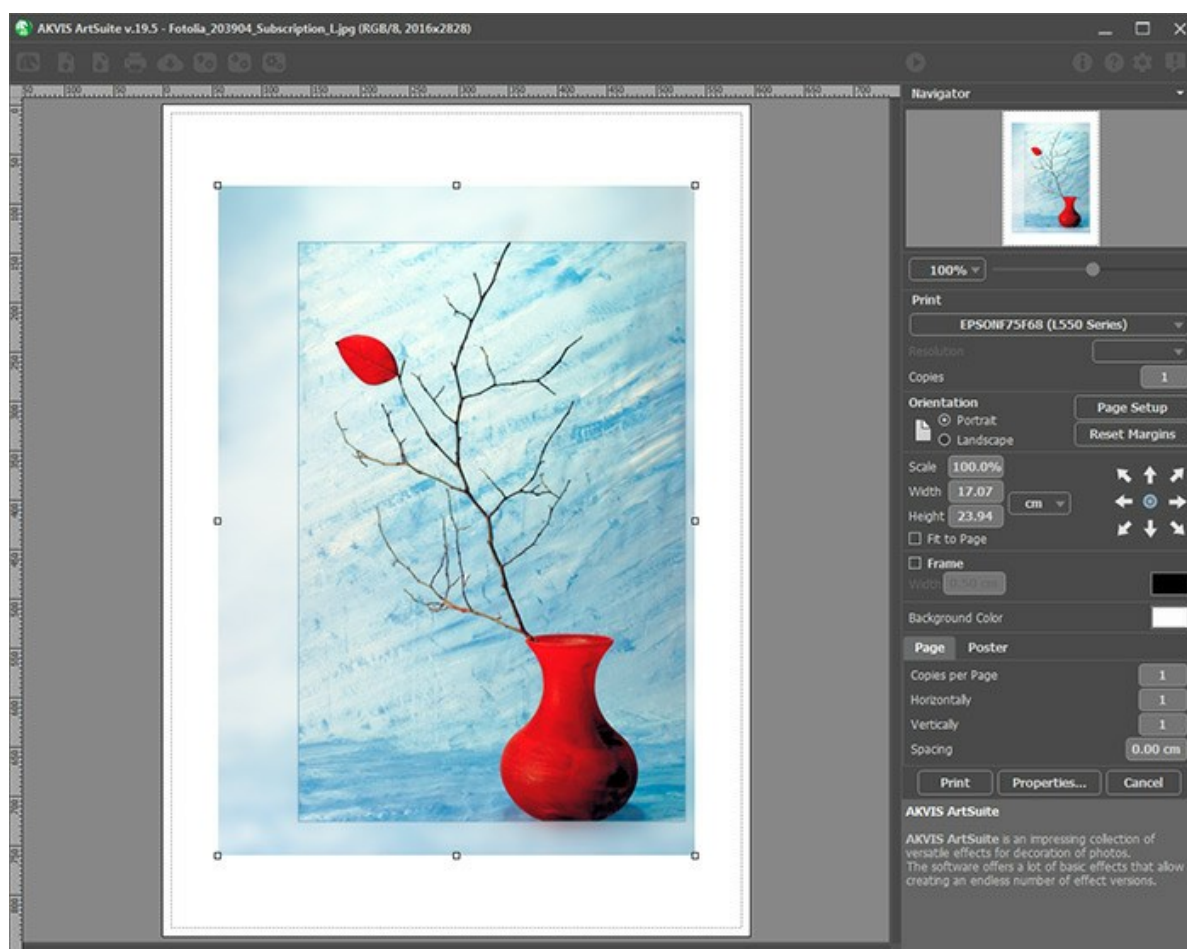


Se si utilizza il programma *standalone*, [seguire questo tutorial](#).

Se si utilizza il *plugin* in Photoshop, [leggere le istruzioni qui](#).

STAMPARE L'IMMAGINE IN ARTSUITE

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



Opzioni di stampa in AKVIS ArtSuite

Regolare i parametri che appaiono nel Pannello impostazioni:

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

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

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

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

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

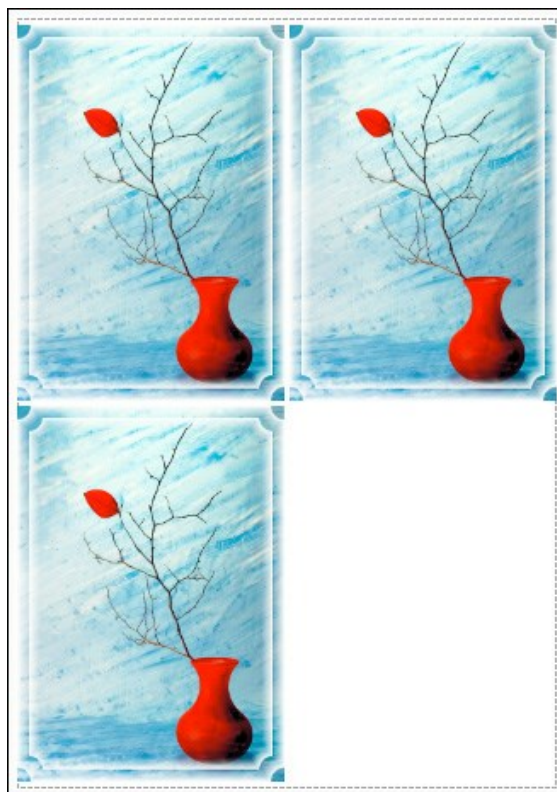
Per regolare la dimensione dell'immagine al formato della carta attivare la casella **Adatta alla pagina**.

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

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

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

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



Stampa pagina

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

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



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

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

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

BIANCO E NERO

L'effetto **Bianco e nero** converte immagini a colori in scala di grigi e, se necessario, può aggiungere una sfumatura di colore, per esempio una tonalità seppia.



Foto a colori



Effetto Bianco e nero

Parametri dell'effetto:

Mixer colore grigio. L'esagono è composto 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.



Conversione "Bianco e nero" - Parametri di default



Conversione "Bianco e nero" - Regolazione con i cursori



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.



Aggiungere una sfumatura di colore all'immagine



Aumentare la saturazione

Colorazione (0-100). Questo parametro miscela l'immagine in scala di grigi con quella originale a colori. Per impostazione predefinita il valore è impostato a 0, il che significa che non vi è alcuna miscelazione. Aumentando il valore, l'immagine originale diventa gradualmente visibile attraverso quella in scala di grigi, aggiungendo così i colori originali.



Colorazione = 25

SOSTITUZIONE COLORI

L'effetto **Sostituzione colori** consente il passaggio da un colore all'altro e, successivamente, alla saturazione e alla luminosità dei nuovi colori per adattarli all'immagine.

Di seguito è riportato un esempio di applicazione dell'effetto. Il colore blu è stato sostituito da un rosa-rosso, gli altri colori sono rimasti invariati.

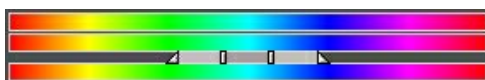


Immagine originale



Sostituzione del colore blu

L'effetto si ottiene utilizzando le **linee di sfumatura**:



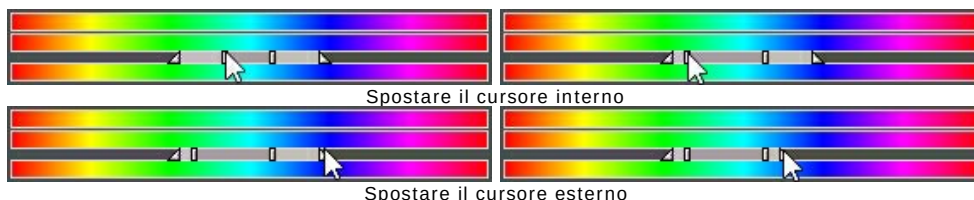
La linea di sfumatura centrale definisce l'**area di applicazione dell'effetto**.

L'area di applicazione dell'effetto (il colore/i colori che saranno sostituiti) è definita da una linea di sfumatura con 4 cursori sotto di essa: due esterni e due interni.

I colori tra i cursori interni subiranno dei cambiamenti radicali. I colori tra i cursori interni ed esterni cambieranno in misura minore (più è lontano dal cursore interno, minore è l'influenza dell'effetto). I colori al di fuori dei cursori esterni rimarranno inalterati.



Spostare i cursori per modificare l'area di applicazione dell'effetto. A tal fine, posizionare il puntatore su uno dei cursori, premere il tasto sinistro del mouse e trascinarlo lungo la linea, nella posizione desiderata.



Per spostare i 4 cursori in una volta sola, posizionare il puntatore al centro di essi, fare clic, e, mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse, spostarlo nella posizione desiderata.



La linea di sfumatura superiore regola la **sostituzione del colore**. Posizionare il puntatore sulla linea di sfumatura in alto, cliccare su di essa, e, mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse, spostarlo a sinistra/destra, in modo che i colori desiderati siano sopra l'area di applicazione dell'effetto.



La linea di sfumatura inferiore mostra il **risultato della sostituzione del colore**.

Confrontare la linea di sfumatura centrale e la linea in basso per vedere come il colore è cambiato.

Tutti i colori. Quando la casella è selezionata, tutti i colori dell'immagine subiscono un cambiamento. In questo caso vengono visualizzate solo due linee di sfumatura: quella inferiore, che mostra la gamma dei colori originali, e quella superiore, che regola le sfumature dei colori sottostanti.



L'effetto viene applicato a tutti i colori dell'immagine

Il parametro **Saturazione** (-50..50) modifica l'intensità dei colori dell'immagine. I valori del parametro variano da -50 (in scala di grigi) a 50 (colori vivaci). Per impostazione predefinita, il parametro è impostato a 0.

Il parametro **Luminosità** (-50..50) modifica la luminosità dell'immagine, rendendola più chiara o più scura.

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**.



Immagine originale



Miscelare i canali

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 rosso nel canale rosso



Riduzione del colore rosso nel canale rosso

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.

TEXTURE

L'effetto **Texture** imita un disegno su una superficie irregolare, come cartone, muro, stoffa, ceramica o rivestimento metallico, ecc...



Immagine originale



Effetto Texture

Il processo può essere suddiviso in due fasi:

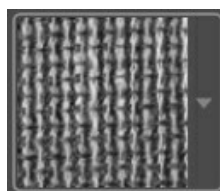
1. Modifica delle proprietà della texture.
2. Regolazione dei parametri di applicazione della texture.

1. Modifica delle proprietà della texture:

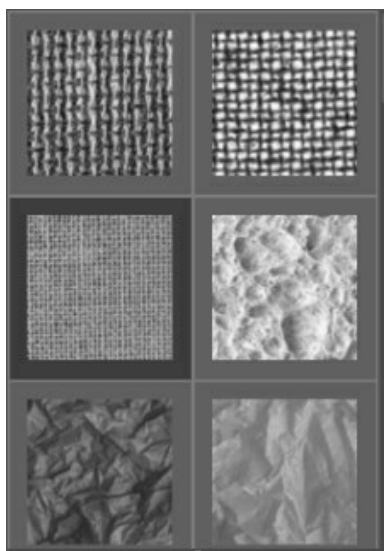
Texture o trama. Il programma viene fornito con una ricca collezione di texture. I modelli più adatti per questo effetto possono essere trovati nel gruppo **Superfici**.

• Surface
<Custom>...

La texture scelta (quella corrente) viene visualizzata in un pulsante quadrato, che permette anche l'apertura della Libreria.



Per aprire la Libreria con tutte le texture del gruppo selezionato, fare clic con il tasto sinistro del mouse sulla casella del campione. Ora è possibile selezionare quella desiderata cliccando su di essa.



Nota: È possibile anche applicare le proprie texture (immagini **JPEG**, **BMP**, **TIFF** o **PNG**).

Per caricarla, in **AKVIS ArtSuite**, selezionare **<Texture utente>...** nell'elenco.

Scala (10-400). Il parametro imposta la dimensione del motivo. Per impostazione predefinita la Scala è impostata al 100%. Maggiore è il valore più grande è il disegno.



Scala = 20%



Scala = 200%

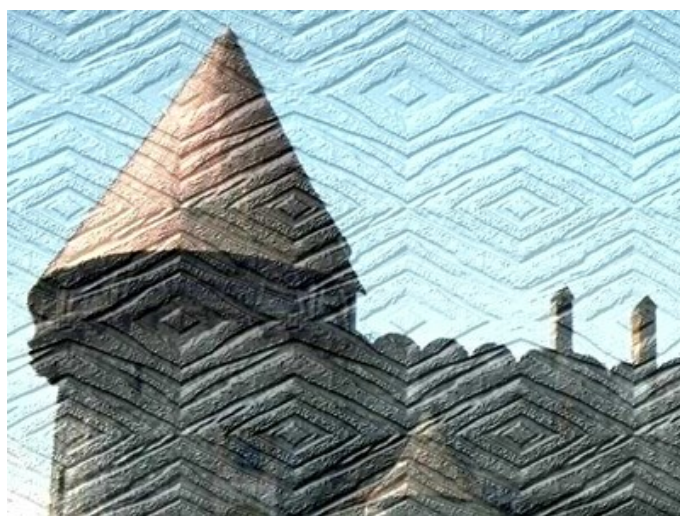
Ci sono le seguenti opzioni che definiscono il modo in cui la tela viene creata:

Ripetizione. Quando questa opzione è selezionata la texture viene creata dalla semplice ripetizione di un determinato motivo.



L'opzione "Ripetizione" è selezionata

Riflesso. Quando questa opzione è selezionata, la texture viene generata dalla ripetizione di un determinato disegno. La differenza dalla modalità di **Ripetizione** è che le estremità dei motivi sono unite e si riflettono a specchio.



L'opzione "Riflesso" è selezionata

Allineamento. Questa opzione aiuta quando la texture iniziale ha un trama irregolare. Se si applica la texture così com'è, si vedrà dove il motivo si unisce. Per evitare questo è opportuno selezionare l'opzione **Allineamento texture**.



L'opzione "Allineamento" è selezionata

2. Regolazione dei parametri della texture applicata:

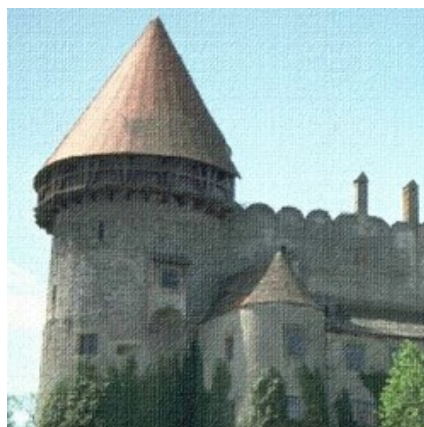
Fonte di luce. Utilizzare il cursore "+" sulla sfera per impostare la fonte di luce. La sua posizione influenza la creazione della trama. Per modificare la posizione della sorgente luminosa cliccare con il tasto sinistro del mouse sul punto desiderato della sfera, il cursore "+" automaticamente si sposterà.



Luminosità (0-150). Il parametro cambia la luminosità della texture. Per impostazione predefinita la luminosità della texture è 90. Maggiore è il suo valore più chiara è la trama e di conseguenza l'immagine risulterà schiarita.

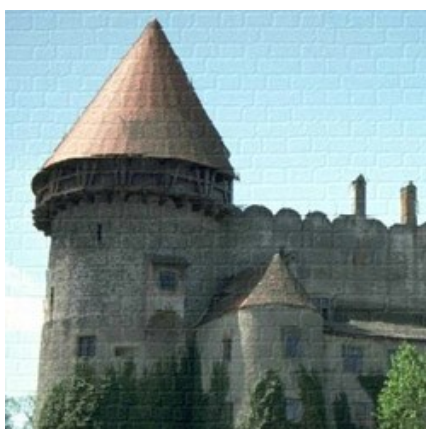


Luminosità = 10

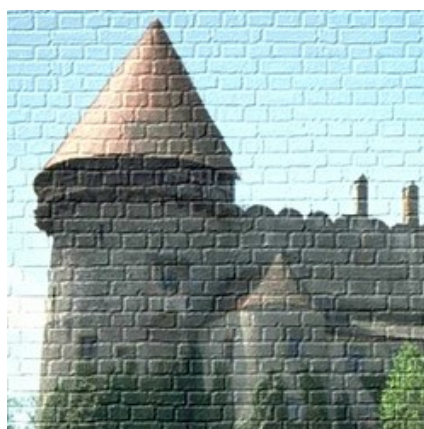


Luminosità = 90

Rilievo (0-150). Il parametro consente di dare rilievo alla texture. A 0 la texture è piatta, aumentandolo la trama si accentua.



Rilievo = 30

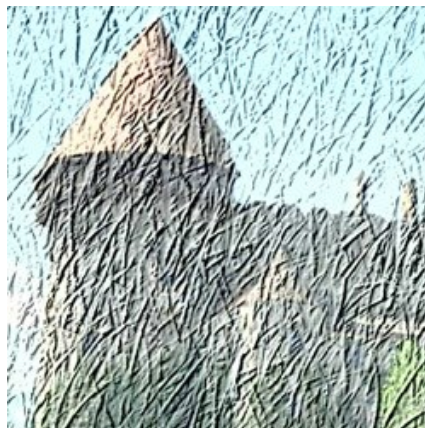


Rilievo = 150

Evidenzia trama (0-40). Il parametro definisce in che misura la trama è visibile attraverso l'immagine. Più alto è il valore, maggiore è la visibilità della trama e minore l'immagine originale. Un suo valore elevato influenza la Luminosità ed il Contrasto della texture.

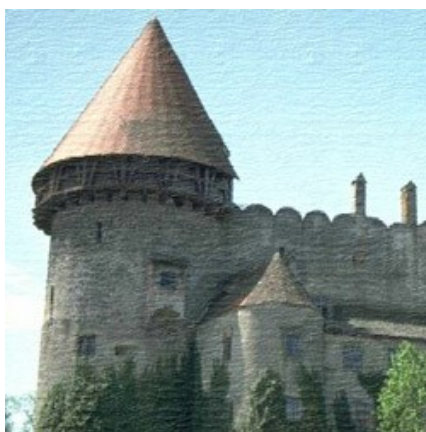


Evidenzia trama = 10



Evidenzia trama = 35

Distorsione (0-50). Il parametro definisce la chiarezza dell'immagine. Maggiore è il valore più distorta e sfocata risulterà l'immagine.



Distorsione = 5



Distorsione = 50

Suggerimento: La maggior parte del tempo di elaborazione viene presa dalla prima fase (la generazione della texture). Pertanto è consigliabile, prima regolare le proprietà della texture, poi si potranno provare diverse impostazioni regolando i parametri di applicazione della texture.

EFFETTO GLAMOUR

Glamour è un termine che deriva dall'inglese, significa lussuoso, elegante e alla moda ma anche una bellezza sensuale, piena di fascino, ammaliante. Se voi dite ad una donna che è glamour, le fate un complimento straordinario, mostrando attenzione per la sua bellezza, fascino o magnetismo.

Glamour è anche un genere particolare di fotografia che presta molta attenzione all'aspetto del modello. La pelle deve essere liscia e pulita. L'effetto glamour nasconde i difetti della pelle, riduce le piccole rughe rendendo il soggetto con un look perfetto senza modificare le caratteristiche del viso. Tutti vogliono sentirsi affascinanti ed attraenti, soprattutto se si tratta delle foto che vengono conservate negli album per gli anni a venire.

L'effetto **Glamour**, che elabora le imperfezioni della pelle, è stato sviluppato appositamente per le donne. Ora anche voi potete aggiungere una nota glamour alla vostra immagine...non solo le stelle del cinema!



Immagine originale



Risultato

L'effetto ha i seguenti comandi:

Colori. Si tratta di una tavolozza di colori che verranno utilizzati per l'elaborazione delle immagini.



Tavolozza dei colori

Questa tavolozza ha una serie di 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.

Cliccare 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.

Nota: Il pulsante **Ripristina impostazioni predefinite** permette di recuperare le impostazioni di default.

Il parametro **Soglia** (0-20) 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.

Il parametro **Attenuazione** (1-100) ammorbidisce e offusca l'immagine, riducendo il contrasto dei colori tra i pixel adiacenti.



Attenuazione = 10



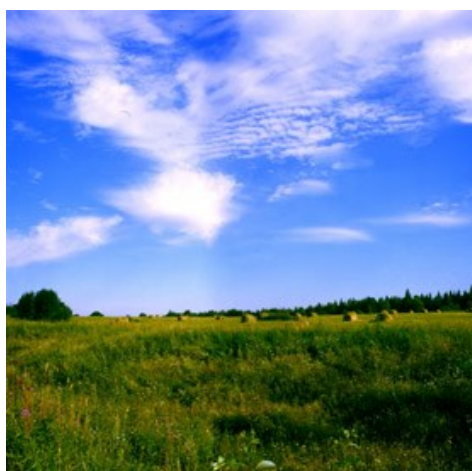
Attenuazione = 75

DUE CHIAVI

Questo effetto permette di trasformare un'immagine (cambiare tonalità di colore, sostituire i colori, regolare il contrasto e la luminosità, ecc...) utilizzando due chiavi di colore.



Immagine originale
Chiave di colore nero (0,0,0),
Chiave di colore bianco (255,255,255)



Risultato
Chiave di colore nero (49,10,98),
Chiave di colore bianco (242,255,172)

I controlli dell'effetto sono rappresentati da due caselle di colore:



Chiavi colori originali

Il colore che serve come chiave nera è impostato nella casella superiore, la chiave bianca nella casella sottostante. I colori bianco e nero sono scelti per impostazione predefinita e l'immagine è allo stato originale.

Come definire un altro colore chiave:

- Cliccare sulla casella del colore (il puntatore si trasformerà in una pipetta), scegliere quello necessario dall'immagine originale e fare clic con il tasto sinistro del mouse. La casella cambierà il colore con quello selezionato.
- Fare doppio clic sulla casella colore per aprire la finestra di dialogo **Seleziona colore**.



Impostare nuova chiave di colore

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.

È inoltre 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).

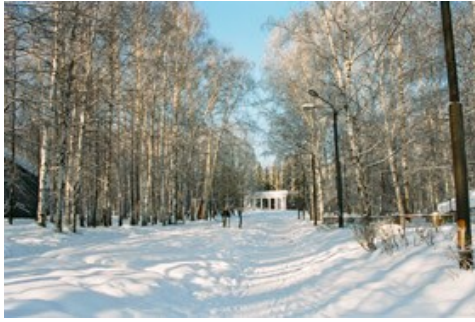
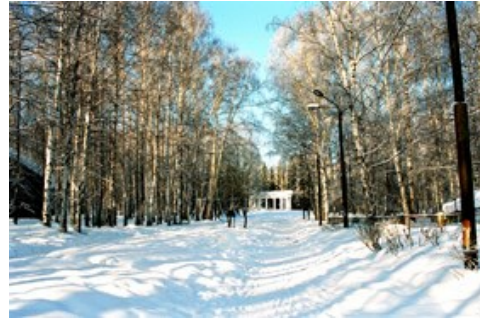


Immagine originale
Chiave di colore nero (0,0,0),
Chiave di colore bianco (255,255,255)



Risultato
Chiave di colore nero (50,50,50),
Chiave di colore bianco (220,220,220)

MEZZATINTA

L'effetto **Mezzatinta** trasforma una foto in un'immagine a mezzatinta, creando un look di fumetto retrò. L'immagine è rappresentata con punti in un modello specifico. Questa tecnica è ampiamente usata per la creazione di disegni e poster artistici e per la serigrafia.

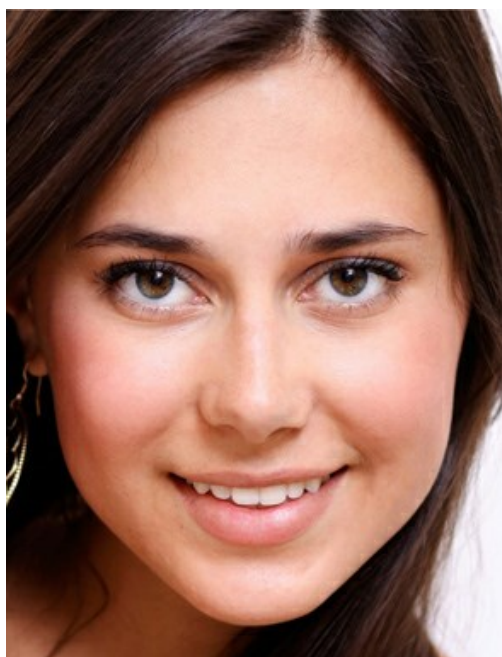
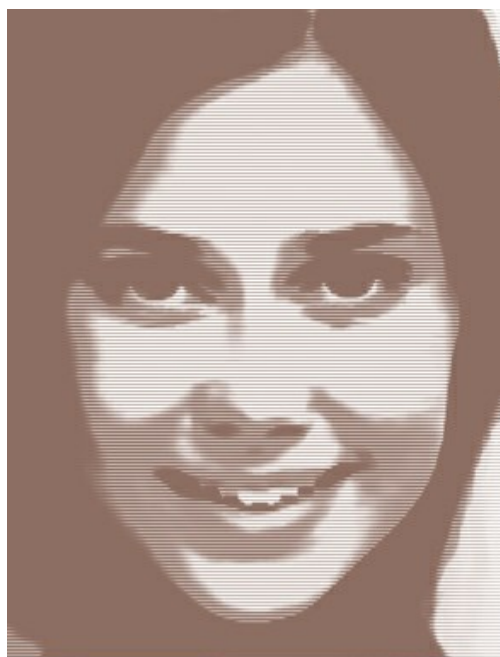


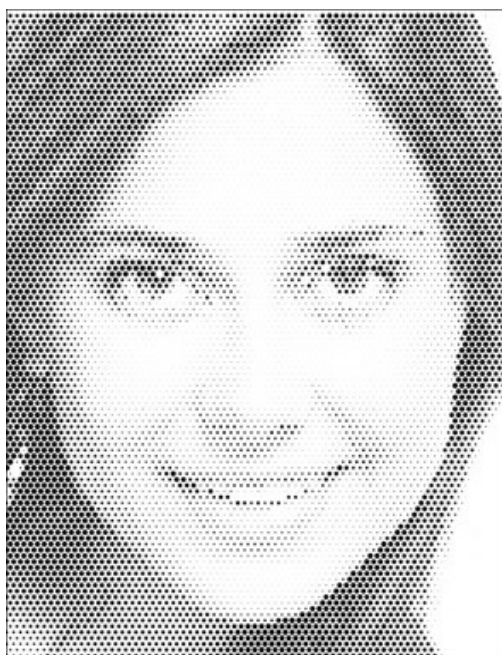
Immagine originale



Effetto mezzatinta

Regolare i parametri dell'effetto:

Posterizzazione (0-30). L'unione di pixel di colore simile. Con valori più alti vengono utilizzati meno colori e l'immagine diventa maggiormente uniforme e piatta.



Posterizzazione = 5



Posterizzazione = 30

Retino. Scegliere il grafico del layout degli elementi della griglia regolare:

Rettangolare - i punti si trovano direttamente nei nodi della rete.

Triangolare - tre punti adiacenti creano un triangolo regolare.

Lineare - l'immagine viene visualizzata con linee non uniformi.



Rettangolare

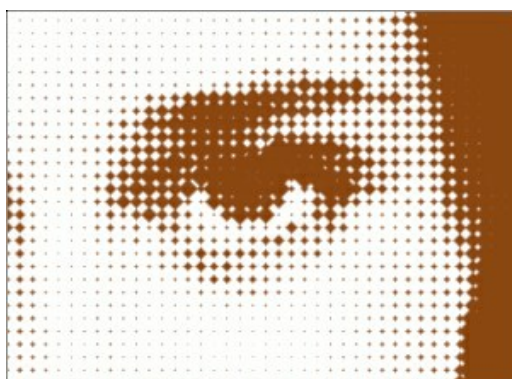


Triangolare

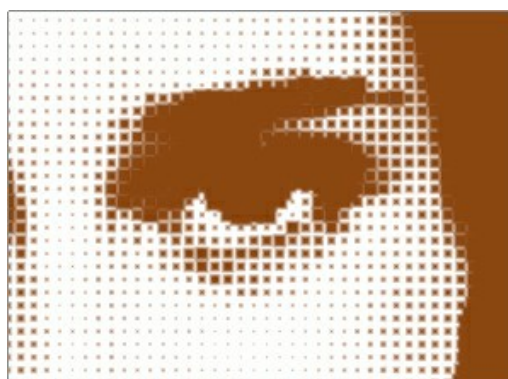


Lineare

Motivo. Selezionare la forma degli elementi: **Cerchio**, **Quadrato**, **Rombo**, **Linea orizzontale**, **Linea verticale**.



Motivo a Rombo

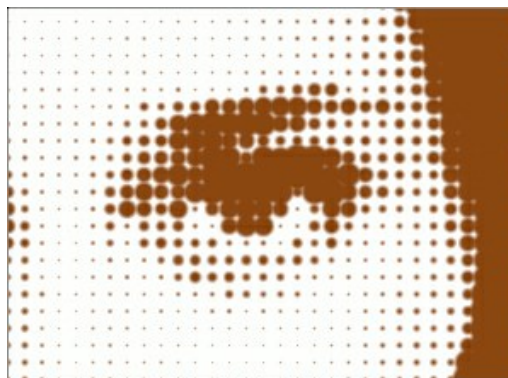


Motivo Quadrato

Intervallo (5-100) è lo spazio tra gli elementi. Minore è il valore del parametro più densi sono i punti.

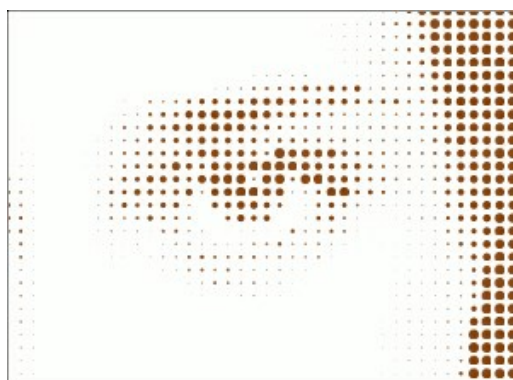


Intervallo = 12

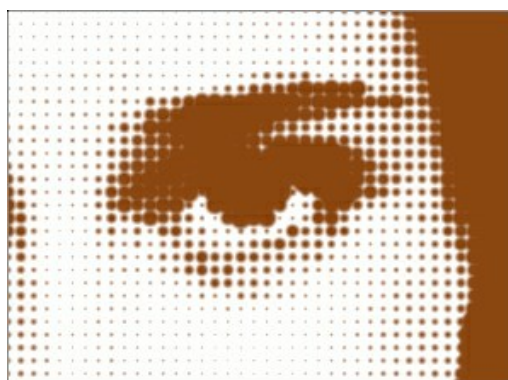


Intervallo = 25

Dimensione (1-100) regola la dimensione massima di un punto. Molto dipende dalla luminosità dei pixel originali: i punti scuri sono disegnati con la dimensione scelta, mentre i punti chiari sono visualizzati con un diametro minore. Gli elementi di grandi dimensioni vengono uniti, dando origine a grandi aree dipinte.

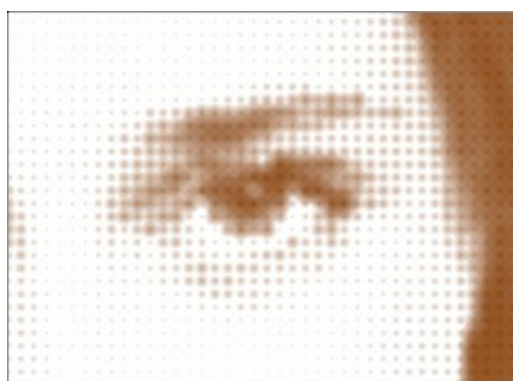


Dimensione = 7

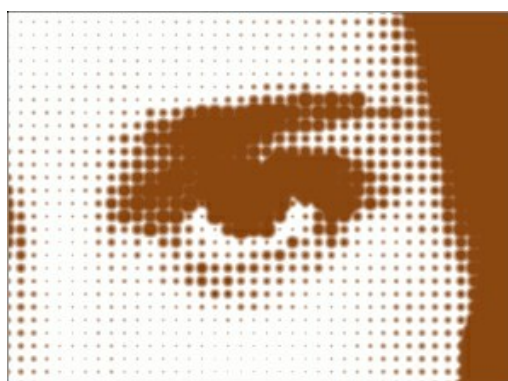


Dimensione = 20

Luminosità (0-100) definisce l'intensità dei colori e l'opacità dei punti.

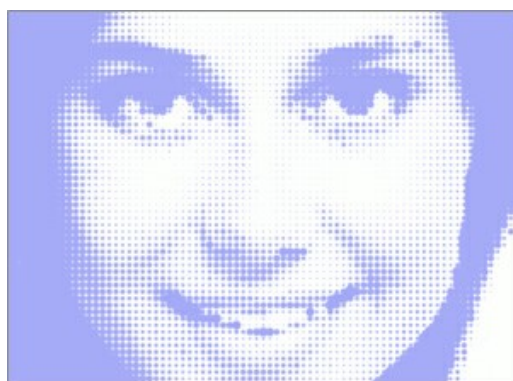


Luminosità = 20

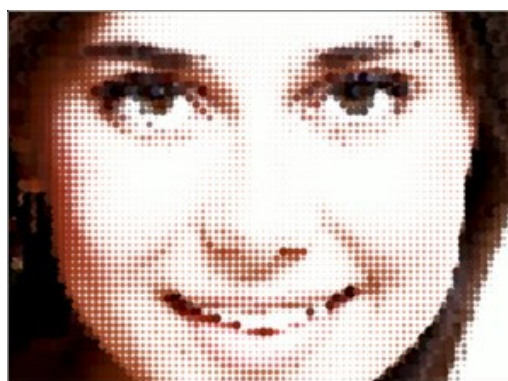


Luminosità = 70

Monocromatico. Per impostazione predefinita questa casella è disattivata e l'immagine viene disegnata con i colori originali. Quando la casella è attivata tutti i punti sono dipinti con il colore selezionato. Per definire un colore fare clic sul quadrato e scegliere quello desiderato dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



Mezzatinta a colore unico



Mezzatinta con colori originali

STRISCE DI COLORE

L'effetto **Strisce di colore** consente di suddividere l'immagine in aree separate con diverse proprietà di colore.

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



Doppia applicazione dell'effetto Strisce di colore

Parametri dell'effetto:

Numero strisce (3-50). Il parametro definisce il numero di strisce in cui sarà suddivisa l'immagine.



Numero strisce = 3



Numero strisce = 15

Rotazione (-90..90). Il parametro ruota le strisce lungo l'asse y.



Rotazione = 0 (senza rotazione)



Rotazione = 50 (a destra)

Curvatura (-10..10). Questo parametro regola il grado di curvatura delle strisce.



Curvatura = 0 (no curvature)



Curvatura = -10

Striscia principale. Regola la posizione dell'area senza effetto:



Sinistra



Centro



Destra

Larghezza striscia principale (1-50). Quando la casella di controllo è selezionata è possibile impostare la dimensione dell'area senza effetto (come percentuale della larghezza dell'immagine). Quando la casella di controllo è disabilitata tutte le strisce hanno la stessa larghezza.



Larghezza striscia principale = 30%



Larghezza striscia principale = 50%

Larghezza separatore (0-10). Imposta la larghezza delle linee di divisione.



Larghezza separatore = 0



Larghezza separatore = 10

Colore separatore. Definisce il colore delle linee di divisione.



Linee gialle



Linee rosse

Utilizzando le schede **Sinistra** e **Destra** regolare i parametri delle strisce adiacenti a quella principale.

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



Tonalità = -162



Tonalità = 78

Saturazione (-100..100). Il parametro cambia l'intensità dei colori dell'immagine (da toni grigio neutri a toni più carichi).



Saturazione = -100



Saturazione = 100

Luminosità (-100..100). Il parametro cambia la luminosità dell'immagine. A valori alti i punti dell'immagine diventano più chiari. A valori minori i punti dell'immagine diventano più scuri.



Luminosità = -100



Luminosità = 100

Colora. La casella di controllo consente di ricolorare l'immagine utilizzando le sfumature del colore specificato. Fare clic sul rettangolo colorato per selezionare un colore.



Casella disabilitata



Casella selezionata (colore rosso)

È possibile utilizzare i pulsanti **Forme casuali** e **Colori casuali** per generare una variazione di effetti imprevedibili.

GLITCH ART

L'effetto **Glitch art** è un'arte tecnologica di recente ideazione, sviluppatasi tra il 2002 e il 2010 circa. Consiste nell'aggiungere artefatti digitali come rumore e distorsioni, creando un effetto visivo di notevole impatto. La manipolazione modifica il file digitale creando così delle anomalie all'immagine che appare deteriorata.

In realtà, tali interferenze appaiono dovute a errori nella riproduzione delle registrazioni digitali, guasti tecnici o danni fisici di un dispositivo. Molte opere d'arte contemporanee utilizzano questa strepitosa tecnica visiva. È una delle tendenze più popolari nella fotografia e nella videografia attuale. Con ArtSuite è facile applicare alle foto effetti glitch caotici e ipnotizzanti.

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



Effetto Glitch art

I parametri dell'effetto sono presentati in due schede: **Interferenze** e **Strisce e spostamenti**.

Scheda **Interferenze**

Sposta canali. 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.

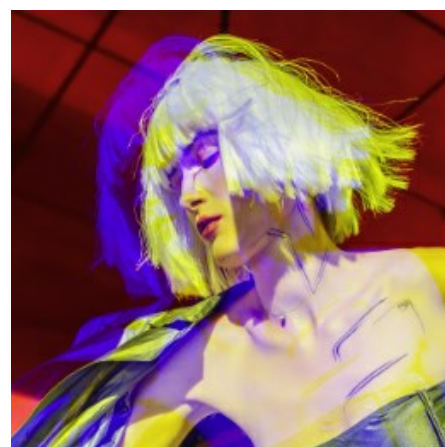
Blu. Spostamento del canale blu.



Canale rosso



Canale verde



Canale blu

Spostamento dei canali di 10

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

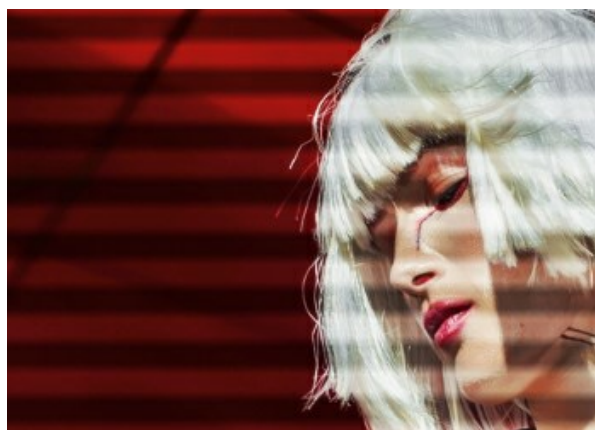


Luce soffusa

Spessore. Spessore delle linee di scansione.



Spessore = 1



Spessore = 10

Nitidezza. Nitidezza dei bordi delle linee.



Nitidezza = 0



Nitidezza = 50

Intensità. Il grado di visibilità delle linee. A 0, non vi è alcun effetto delle linee di scansione.



Intensità = 10



Intensità = 80

Rumore. Aggiunta di rumore digitale e grana della pellicola all'immagine.

Forza. Il grado di visibilità del rumore.



Forza = 10



Forza = 90

Scheda **Strisce e spostamenti**

È possibile aggiungere aree rettangolari (strisce) all'immagine e modificarle dinamicamente.

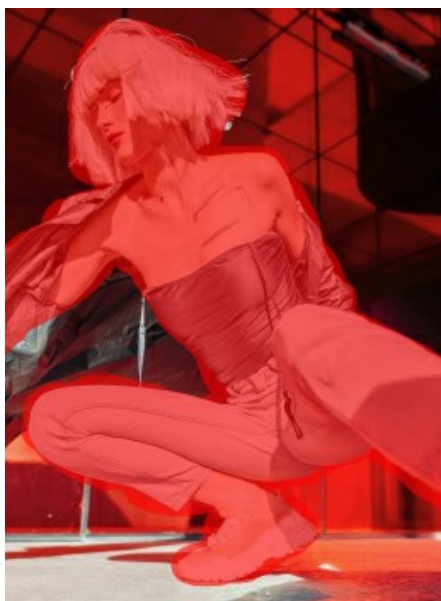
Lo **Strumento esclusione**  consente di indicare le aree in cui non ci saranno strisce, proteggendo dall'effetto la parte selezionata.

Utilizzare lo strumento **Gomma**  per modificare la selezione (zona di protezione).

È possibile attivare/disattivare l'anteprima della selezione con  /  nel **Pannello di controllo**.



Effetto sull'intera immagine



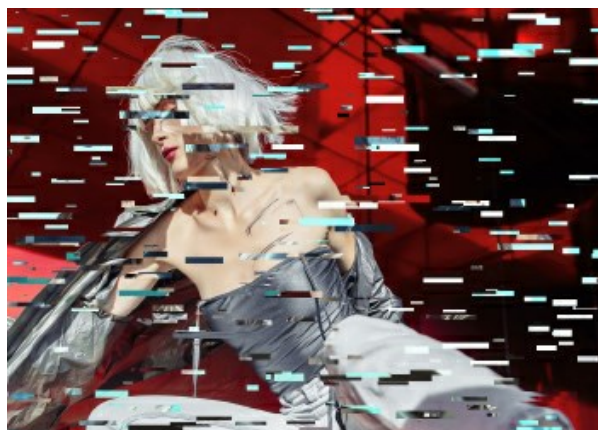
Area esclusa



Effetto strisce all'esterno della selezione

Dimensioni e posizione. Il gruppo dei parametri responsabili della geometria delle strisce.

Altezza min / max. L'intervallo di variazione dell'altezza delle strisce.

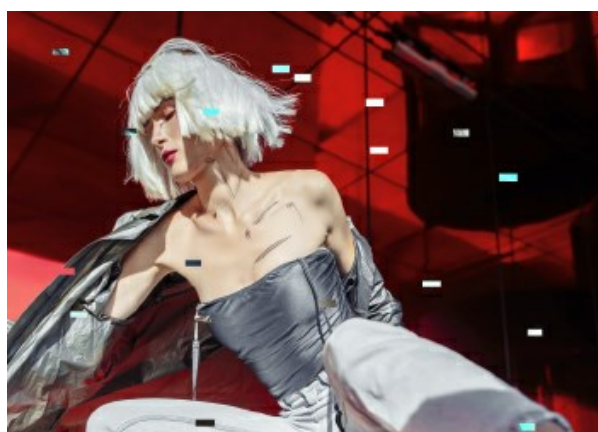


Altezza min/max = 1/10



Altezza min/max = 70/120

Lunghezza min/ max. L'intervallo di variazione della lunghezza delle strisce.



Lunghezza min/max = 20/30

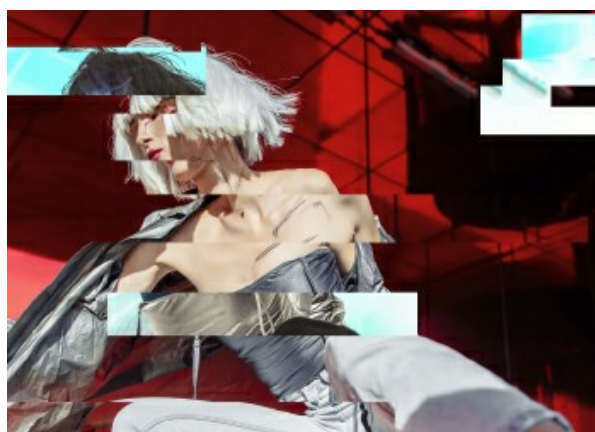


Lunghezza min/max = 190/200

Dislocazione. La quantità degli spostamenti (per strisce semplici e invertite).



Dislocazione = 0



Dislocazione = 25

Spostamenti semplici. Il numero di strisce create dai rettangoli spostati.



Spostamenti semplici = 40

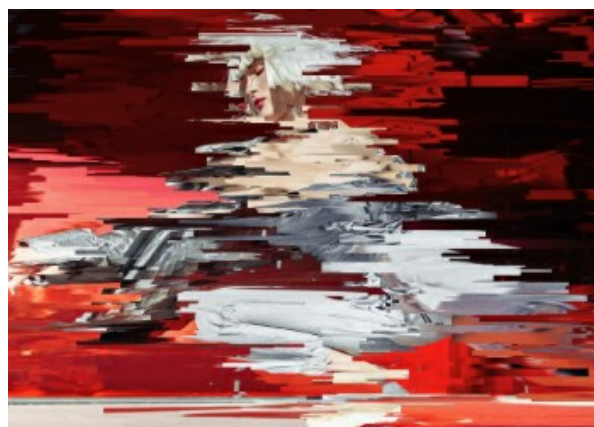


Spostamenti semplici = 80

Stiramenti semplici. Il numero di strisce formate dall'allungamento dei rettangoli.

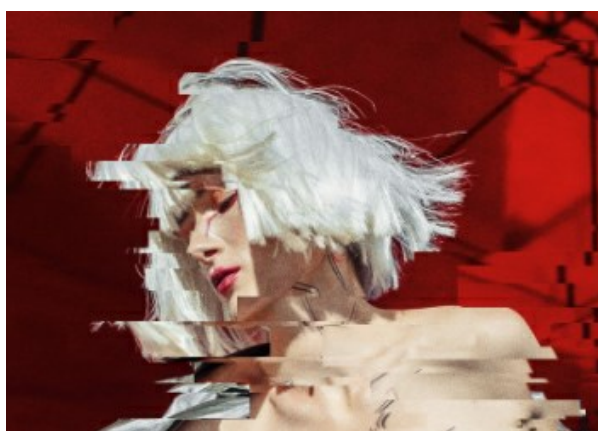


Stiramenti semplici = 40

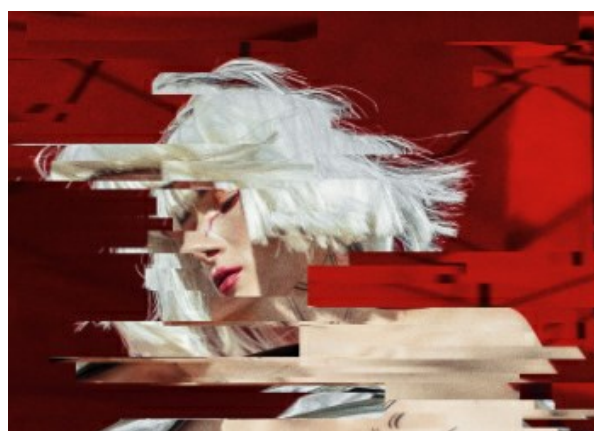


Stiramenti semplici = 80

Estensione min / max. L'intervallo di variazione della lunghezza degli allungamenti.



Estensione min/max = 12/12



Estensione min/max = 12/20

Spostamenti scambiati. Il numero di strisce con inversione di colore.



Spostamenti scambiati = 40



Spostamenti scambiati = 80

La casella di controllo **Verticale** abilita gli effetti verticali anziché orizzontali.

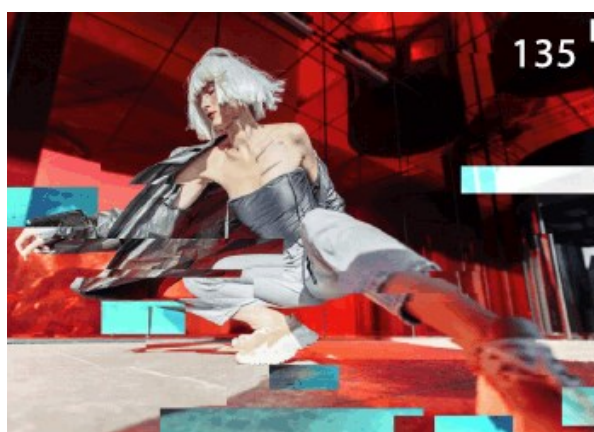


Casella Verticale disattivata



Casella Verticale selezionata

Il pulsante **Effetti casuali** genera una diversa distribuzione delle strisce sull'immagine.



Diversa distribuzione delle strisce

CORNICE CLASSICA

La **Cornice classica** è adatta per la decorazione delle foto in stile classico.

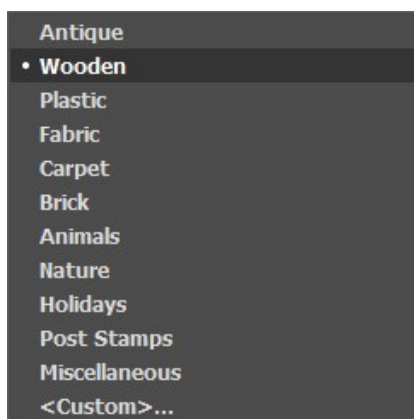
Essa offre una vasta gamma di pezzi indispensabili per realizzare una vera e propria cornice, dal classico telaio in legno alle cornici natalizie, o in tessuto, o mattoni, o campioni d'animali (piume di pavone, pelle di leopardo, ecc). Le texture sono disponibili in entrambe le versioni, sia *standalone* che *plugin*, e consentono di generare varie cornici. Inoltre, si può caricare la propria texture per creare una cornice unica.



Cornice classica

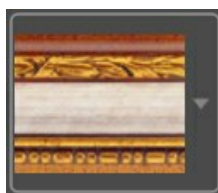
Il **Pannello impostazioni** permette di scegliere una texture per generare una cornice e regolare i parametri per il campione selezionato.

Texture. Selezionare un gruppo dall'elenco e una texture dalla **Libreria**.

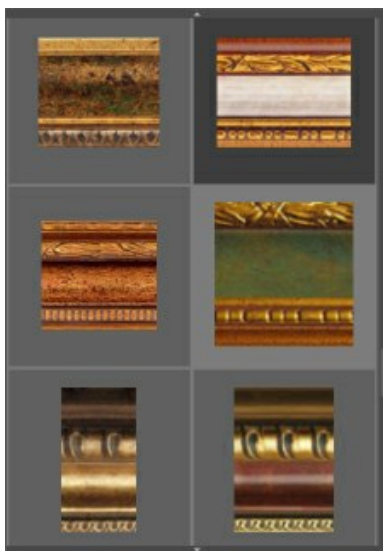


Il programma viene fornito con una ricca collezione di texture. I campioni per le *cornici classiche* si trovano nella sezione **Cornice classica** della **Libreria** e sono raggruppate in diversi set. Qui è possibile trovare il gruppo con i classici telai in legno, così come i gruppi con texture animali (piume di pavone, pelle di leopardo, ecc.), mattoni, elementi di festa, ecc.

La texture scelta (quella corrente) viene visualizzata in un pulsante quadrato, che permette anche l'apertura della **Libreria**.



Per aprire la **Libreria** con tutte le texture del gruppo selezionato (ad esempio *Legno*), fare clic con il tasto sinistro del mouse sulla casella del campione. Ora è possibile selezionare quella desiderata cliccando su di essa.



Nota: È possibile anche applicare **le proprie texture** (immagini **JPEG**, **BMP**, **TIFF** o **PNG**).

Per caricarla, in **AKVIS ArtSuite**, selezionare **<Texture utente>...** nell'elenco.

Regolare i seguenti parametri per creare la cornice classica:

Larghezza cornice (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice. Allo 0% non vi è nessuna cornice, al 100% la larghezza del telaio è pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Ad esempio, per un'immagine 600x800 pixel al 100% la larghezza della cornice è calcolata come segue: $\frac{1}{4}$ della dimensione minima (600 px) è di 150 pixel.



Larghezza cornice = 30 %



Larghezza cornice = 70 %

Adatta immagine (alla cornice). Quando la casella è selezionata, l'immagine viene rimpicciolita per adattarla alla cornice. Quando la casella è disattivata, la cornice ricopre la parte esterna dell'immagine.

Attenzione! Una parte dell'immagine verrà ritagliata per mantenere le proporzioni.



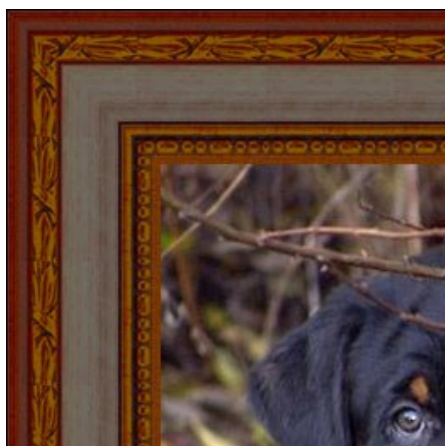
Casella disattivata



Casella selezionata

Luminosità texture (0-200%). Questo parametro permette di cambiare la luminosità della texture originale. La luminosità

della cornice originale è pari al 100%, per scurirla impostare un valore inferiore al 100%, per schiarirla superiore al 100%.



Luminosità texture = 50%



Luminosità texture = 130%

Inversione verticale texture . Quando questo pulsante è attivato la struttura è riflessa verticalmente, dall'alto verso il basso, cioè il bordo esterno viene spostato all'interno.



Inversione verticale disattivata



Inversione verticale selezionata

Se la texture originale non è perfetta, le giunture sono visibili e la struttura non è uniforme. Per smussare i collegamenti utilizzare le modalità: **Allineamento texture**  e **Luminosità uniforme** . Queste opzioni possono essere utilizzate separatamente o insieme.

Il pulsante **Allineamento texture**  tiene conto della luminosità della texture unendo la fine della trama luminosa con quella luminosa e quella scura con quella scura. Le texture sono speculari, in questo modo si ottiene un passaggio morbido.

Il pulsante **Luminosità uniforme**  rende omogenee le giunture visibili della texture, armonizzando la loro luminosità.

Prendiamo una texture con luminosità irregolare, la parte sinistra è più luminosa rispetto alla destra.



Se si genera una cornice utilizzando questa texture con entrambe le modalità (**Allineamento texture** e **Luminosità uniforme**) disattivate, si avrà la seguente immagine:



Opzioni disattivate

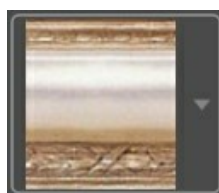


Allineamento texture

Allineamento texture e
Luminosità uniforme

Facciamo un altro esempio per dimostrare come lavorano le opzioni **Allineamento texture** e **Luminosità uniforme**.

Prendiamo la seguente texture:



Opzioni disattivate



Allineamento texture



Luminosità uniforme

In questo caso è sufficiente attivare la modalità **Luminosità uniforme** per ottenere un buon risultato.

Effetto 3D:

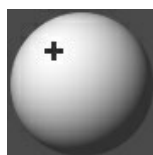
Seleziona la casella di controllo per conferire alla cornice un aspetto tridimensionale.



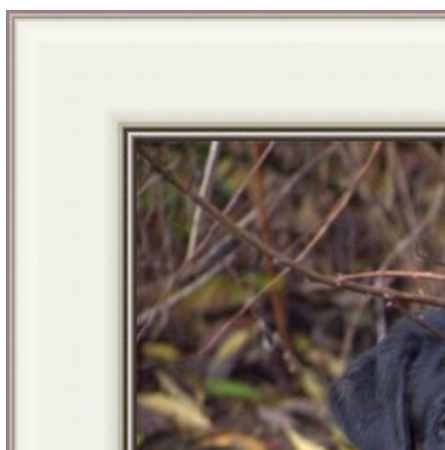
Effetto 3D

(Confronta i risultati con la casella disabilitata e selezionata.)

Fonte di luce. Utilizzare il cursore "+" sulla sfera per impostare la presunta sorgente di luce che influisce sull'aspetto di ombra.



Volume (0-100). Il parametro modifica la profondità e la sporgenza della cornice. Al valore = 0 la trama è piatta.

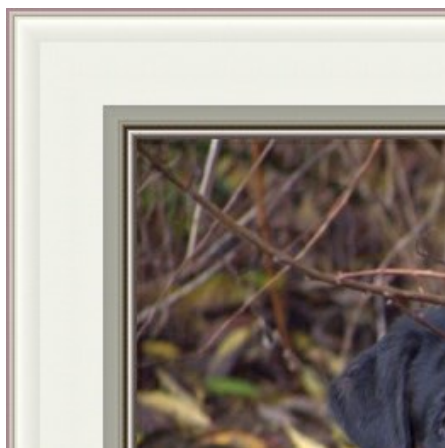


Volume = 20



Volume = 100

Transizione graduale (-50..50). Il parametro regola l'attenuazione del bordo tra la parte convessa ed il bisello.

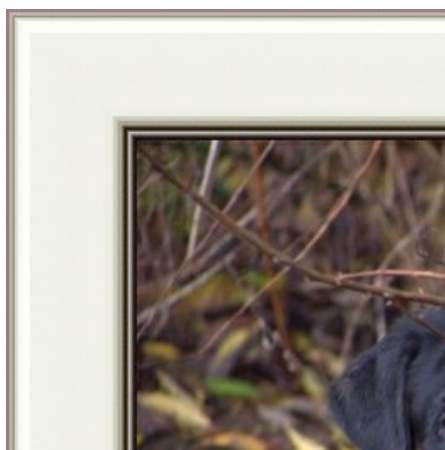


Transizione graduale = -50



Transizione graduale = 50

Larghezza bisello (0-100). Il parametro imposta la dimensione del bisello.



Larghezza bisello = 35



Larghezza bisello = 75

CORNICE MOTIVO

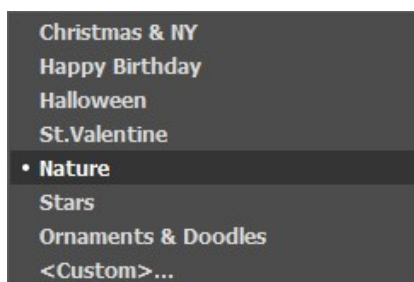
La cornice **Motivo** è costituita da un modello ciclico ripetuto lungo tutto il perimetro dell'immagine. Si può prendere un campione dalla Libreria o un altro oggetto su sfondo trasparente.



Cornice Motivo

Il **Pannello impostazioni** permette di scegliere una texture per generare una cornice e regolare i parametri per il campione selezionato.

Texture. Selezionare un gruppo dall'elenco e un motivo dalla **Libreria**.

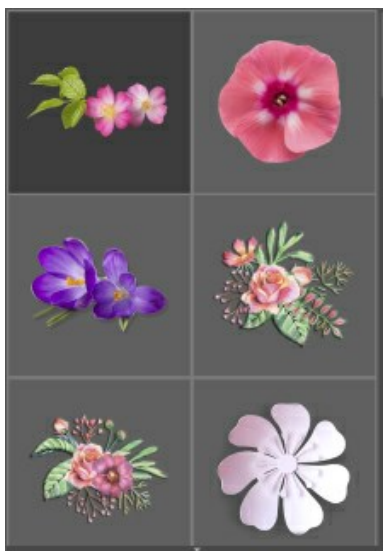


Il programma viene fornito con una ricca collezione di esemplari. I modelli per queste cornici si trovano nella sezione **Motivo** della **Libreria** e sono raggruppati in diversi set.

Il motivo scelto (quello corrente) viene visualizzata in un pulsante quadrato, che permette anche l'apertura della Libreria.



Per aprire la Libreria con tutti i modelli del gruppo selezionato (ad esempio *Natura*), fare clic con il tasto sinistro del mouse sulla casella del campione. Ora è possibile selezionare quello desiderato cliccando su di esso.



Nota: È possibile anche applicare **le proprie texture** (immagini **JPEG**, **BMP**, **TIFF** o **PNG**). Per queste cornici si consiglia l'utilizzo di immagini **PNG** con l'oggetto su sfondo trasparente.

Per caricare il proprio motivo in **AKVIS ArtSuite**, selezionare *<Texture utente>...* nell'elenco.

Larghezza cornice (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice. Allo 0% non vi è nessuna cornice, al 100% la larghezza del telaio è pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Ad esempio, per un'immagine 600x800 pixel al 100% la larghezza della cornice è calcolata come segue: $\frac{1}{4}$ della dimensione minima (600 px) è di 150 pixel.

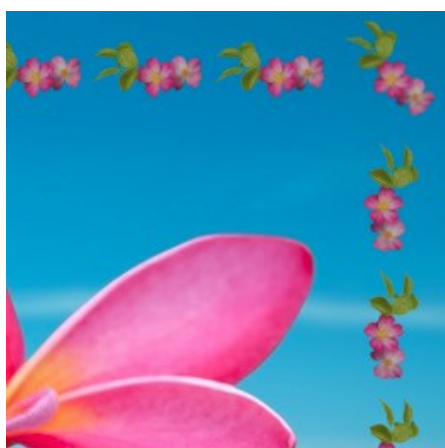


Larghezza cornice = 30%

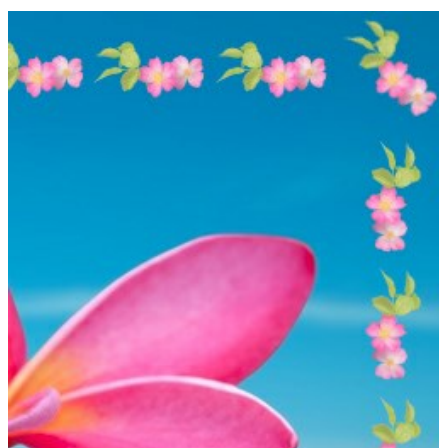


Larghezza cornice = 80%

Luminosità texture (0-200%). Questo parametro permette di cambiare la luminosità del motivo originale. La luminosità del motivo originale è pari al 100%, per scurirlo impostare un valore inferiore al 100%, per schiarirlo superiore al 100%.

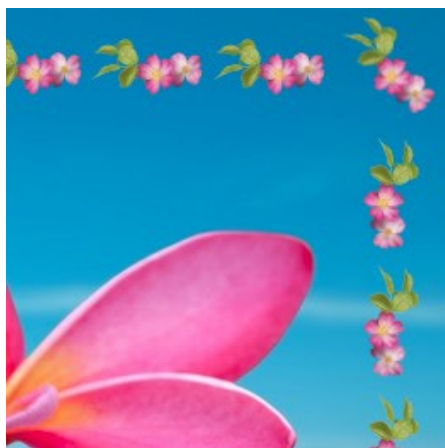


Luminosità texture = 50%

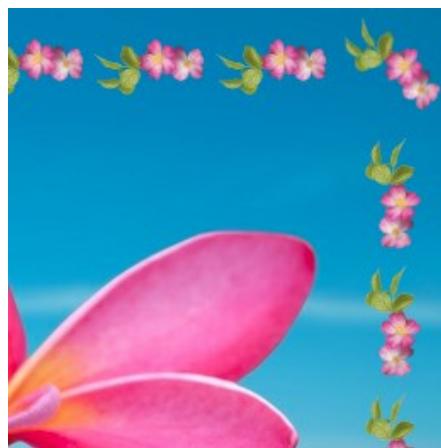


Luminosità texture = 200%

Inversione verticale texture . Quando questo pulsante è attivato la struttura è riflessa verticalmente, vale a dire dall'alto verso il basso.

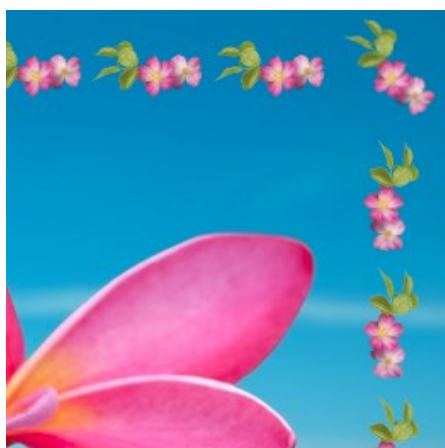


Inversione verticale
disattivata

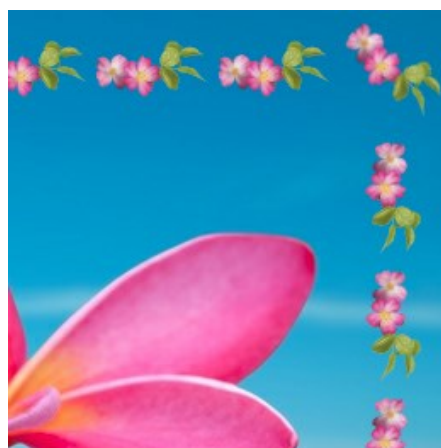


Inversione verticale
selezionata

Inversione orizzontale texture . Quando questo pulsante è attivato la struttura è riflessa orizzontalmente, vale a dire da destra verso sinistra.



Inversione orizzontale
disattivata



Inversione orizzontale
selezionata

Ci sono **diverse varianti di disposizione del motivo** negli angoli e sui lati della cornice.

Senza rotazione - l'opzione **Ruota texture**  è disattivata.



Il motivo ruota agli angoli e sui lati - le opzioni **Ruota texture**  e **Ruota texture agli angoli**  sono selezionate.



Il motivo ruota sui lati ma non agli angoli - l'opzione **Ruota texture**  è selezionata mentre l'opzione **Ruota texture agli angoli**  è disattivata.



Adatta immagine (alla cornice). Quando questa casella è selezionata, l'immagine viene rimpicciolita per adattarla alla cornice. Quando la casella è disattivata, la cornice ricopre la parte esterna dell'immagine.

Attenzione! Una parte dell'immagine verrà ritagliata per mantenere le proporzioni.

Colore cornice. Questo parametro definisce il colore del telaio sotto il modello (questo parametro può essere impostato solo se la casella **Adatta immagine** è selezionata. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo.



Casella Adatta immagine disattivata



Casella Adatta immagine selezionata ed il giallo è impostato come colore di sfondo

Trasparente. Quando questa casella è selezionata, il modello appare su uno sfondo trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile e serve da cornice.



Casella Trasparente selezionata

Motivi casuali. Quando la casella di controllo è selezionata, la cornice viene generata utilizzando oggetti selezionati casualmente.



Cornice da quattro motivi casuali

Numero (2-20). Il numero dei motivi utilizzati dalla Libreria per creare una cornice.



Numero = 2



Numero = 10

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali. Ogni numero corrisponde ad un particolare set e una particolare distribuzione dei motivi.



Cornice dai motivi casuali

CORNICE STRIATA

La **Cornice striata** è composta da linee rette tracciate lungo il bordo dell'immagine. La larghezza della cornice, così come la larghezza, il numero e la lunghezza delle striature possono essere impostati nel **Pannello impostazioni**.



Cornice striata

Regolare i parametri:

Colore cornice. Questo parametro definisce il colore delle striature che formano la cornice. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



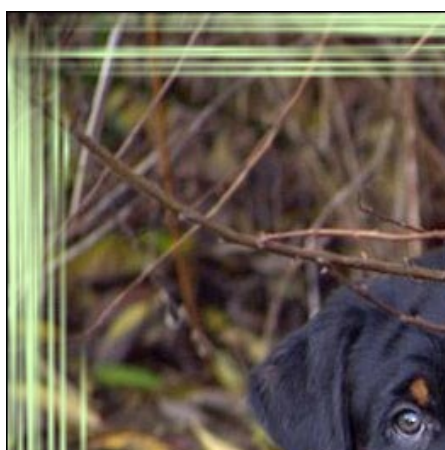
E' impostato il colore verde

Trasparente. Quando la casella trasparente è selezionata, l'area sotto la cornice diventa trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile e serve da cornice.

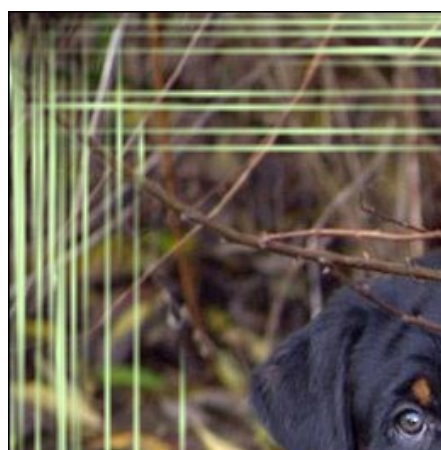


Casella "Trasparente" selezionata

Larghezza cornice (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice sulla quale ci sono le striature. Allo 0% non vi è nessuna cornice, al 100% la larghezza del telaio è pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Ad esempio, per un'immagine di 600x800 pixel al 100% la larghezza della cornice è calcolata come segue: $\frac{1}{4}$ della dimensione minima (600 px) è di 150 pixel.

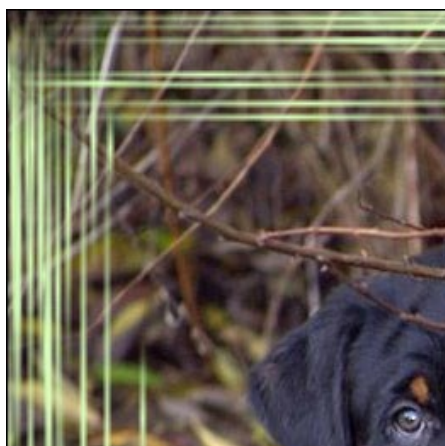


Larghezza cornice = 40%

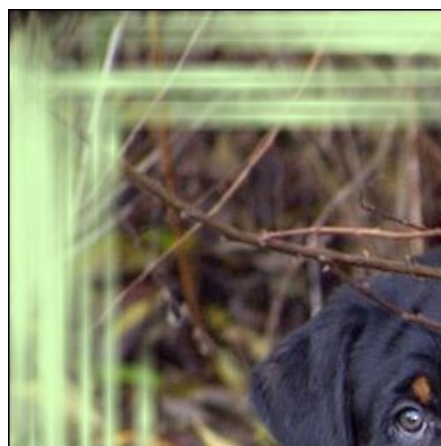


Larghezza cornice = 90%

Larghezza striature (1-10%). Questo parametro imposta la larghezza delle striature in percentuale pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Più alto è il valore più le striature sono larghe, se sono estremamente ampie si fondono creando delle linee spesse.

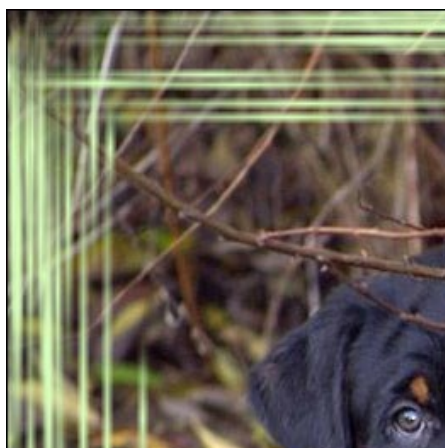


Larghezza striature = 2%

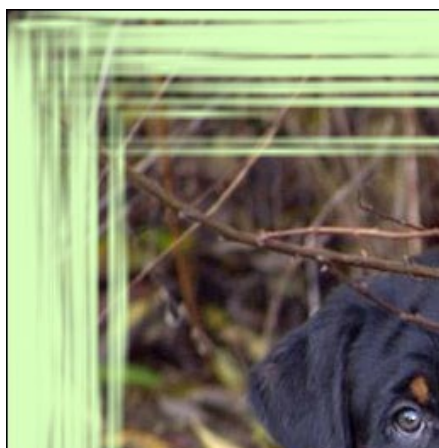


Larghezza striature = 7%

Numero di striature (1-300). Questo parametro imposta il numero di "striature" tracciate su ogni lato dell'immagine. Più alto è il valore più linee vengono tracciate su ciascun lato della foto.

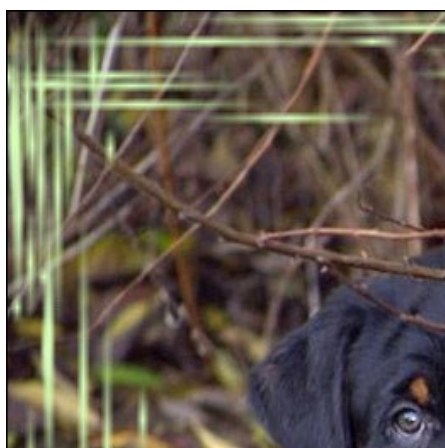


Numero di striature = 30

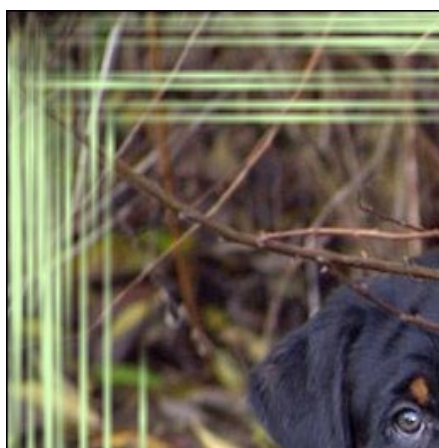


Numero di striature = 150

Lunghezza striature (1-100%). Questo parametro imposta la lunghezza massima delle striature. Esse sono calcolate in percentuale secondo la lunghezza del lato lungo il quale sono disegnate. Per esempio, se la lunghezza è di 800 px e il valore del parametro è del 50%, la lunghezza massima delle striature sarà di 400 pixel.

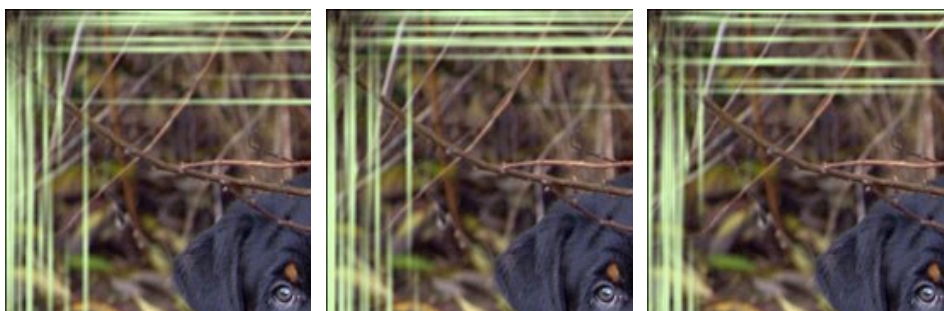


Lunghezza striature = 20%



Lunghezza striature = 50%

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione delle striature. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione delle striature, a condizione che tutti gli altri parametri rimangano invariati.



CORNICE INCISA

La **Cornice incisa** rappresenta una cornice con una superficie "scalfita", attraverso la quale l'immagine originale può essere vista. La larghezza della cornice, così come la larghezza, il numero e la lunghezza delle scalfiture possono essere impostati nel Pannello impostazioni.



Cornice incisa

Regolare i parametri:

Colore cornice. Questo parametro definisce il colore della cornice scalfita. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



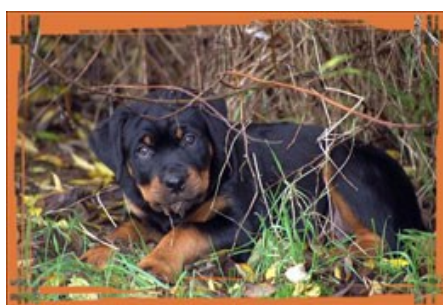
E' impostato il colore marrone

Trasparente. Quando la casella trasparente è selezionata, l'area sotto la cornice diventa trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile e serve da cornice.

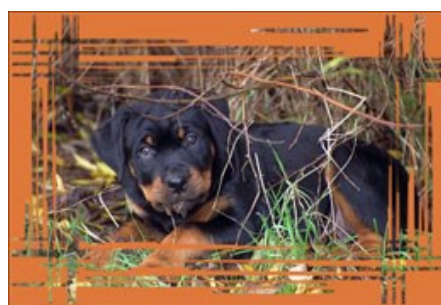


Casella "Trasparente" selezionata

Larghezza cornice (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice sulla quale ci sono le scalfitture. Allo 0% non vi è nessuna cornice, al 100% la larghezza del telaio è pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Ad esempio, per un'immagine di 600x800 pixel al 100% la larghezza della cornice è calcolata come segue: $\frac{1}{4}$ della dimensione minima (600 px) è di 150 pixel.

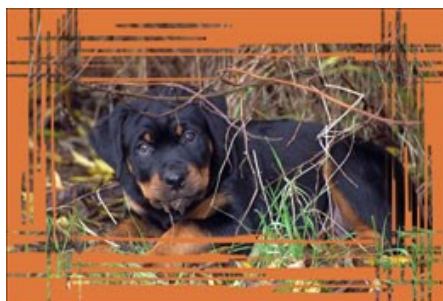


Larghezza cornice = 40%

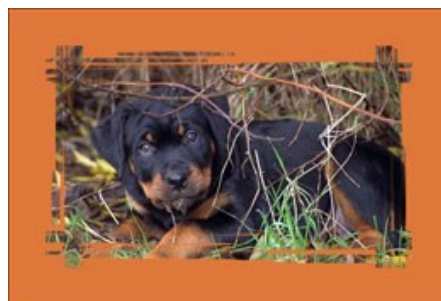


Larghezza cornice = 90%

Larghezza margine (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza del bordo esterno della cornice sulla quale non ci sono scalfitture. È impostato in percentuale secondo la larghezza della cornice. Allo 0% non c'è margine e le scalfitture arrivano fino al bordo dell'immagine. Più alto è il valore del parametro più il margine è spesso e a tinta unita; al 100% il margine occupa la metà della larghezza della cornice.

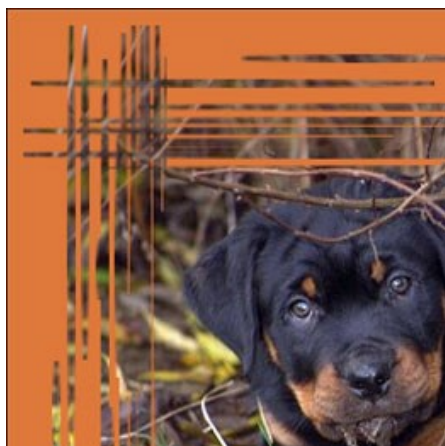


Larghezza Margine = 0%

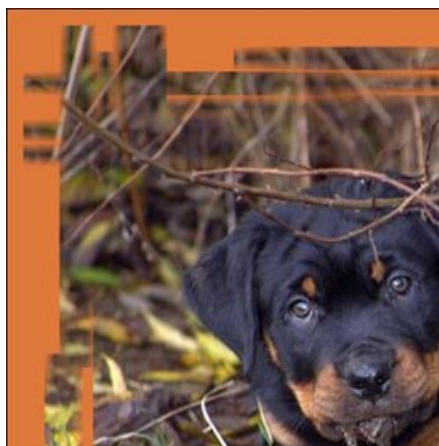


Larghezza Margine = 100%

Larghezza incisione (1-10%). Questo parametro imposta la larghezza delle incisioni in percentuale pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Più alto è il valore più le incisioni sono larghe, se sono estremamente ampie si fondono creando delle linee spesse.

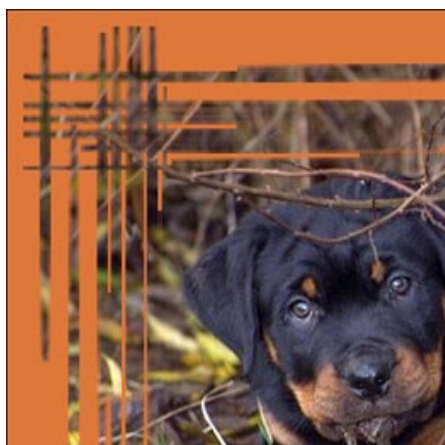


Larghezza incisione = 2%

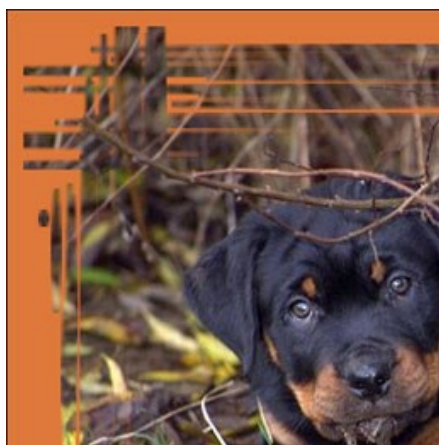


Larghezza incisione = 7%

Numero di incisioni (1-300). Questo parametro imposta il numero di "incisioni" tracciate su ogni lato dell'immagine. Più alto è il valore più linee vengono tracciate su ciascun lato della foto.

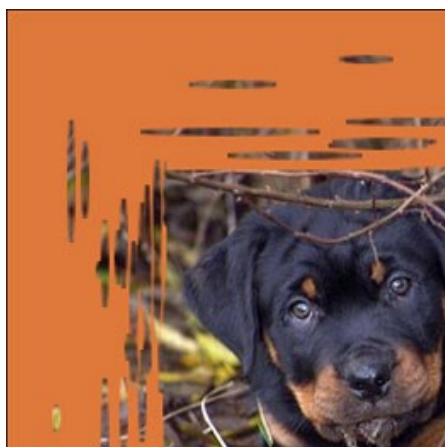


Numero di incisioni = 20

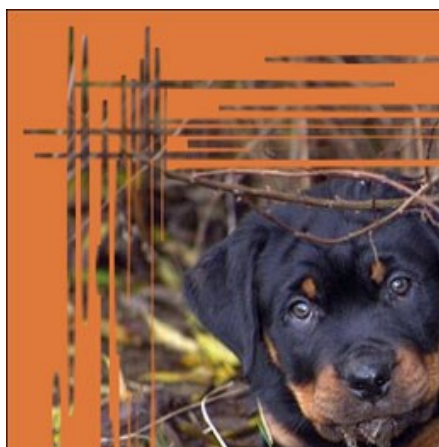


Numero di incisioni = 70

Lunghezza incisioni (0-100%). Questo parametro imposta la lunghezza massima delle incisioni. Esse sono calcolate in percentuale secondo la lunghezza del lato lungo il quale sono disegnate. Per esempio, se la lunghezza è di 800 px e il valore del parametro è del 50%, la lunghezza massima dell'incisione sarà di 400 pixel.

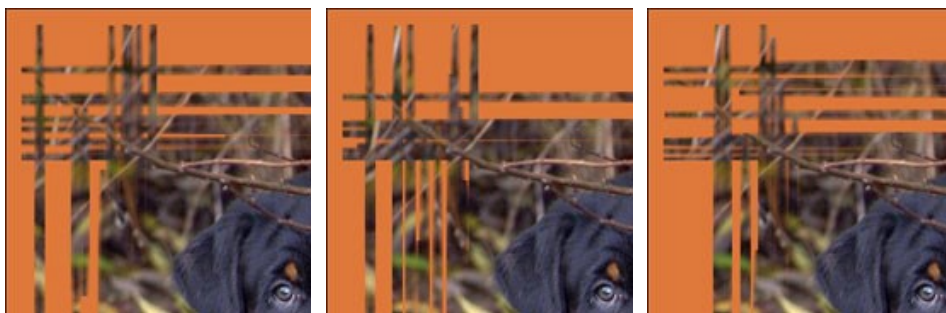


Lunghezza incisioni = 10%



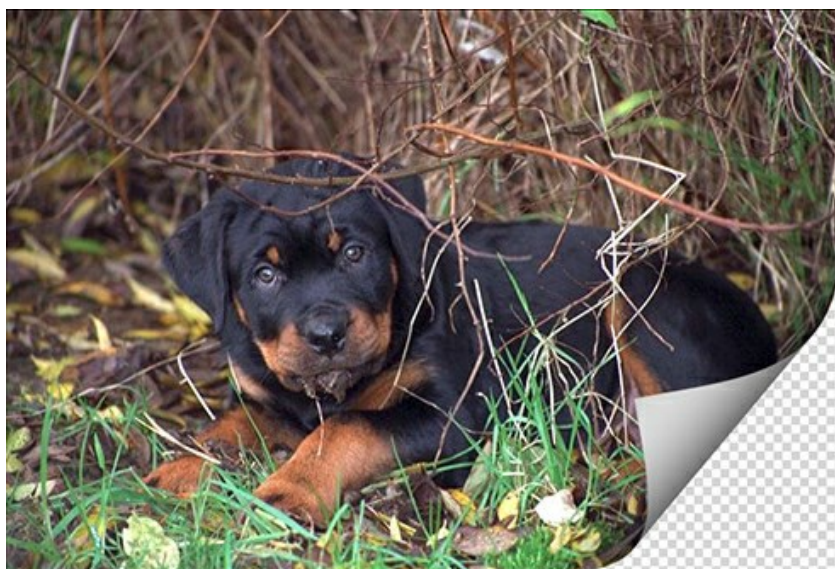
Lunghezza incisioni = 40%

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione delle incisioni. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione delle incisioni, a condizione che tutti gli altri parametri rimangano invariati.



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**.



Arricciatura pagina

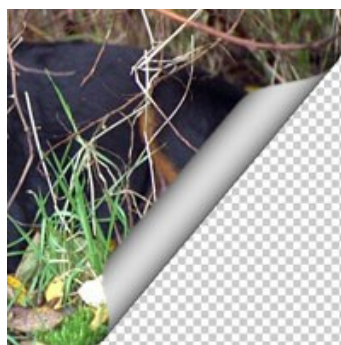
Regolare i parametri:

Colore sfondo. Il **Colore sfondo** consente di impostare il colore dell'area sotto il ricciolo, che viene scoperta. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



E' impostato il colore verde

Trasparenza. Quando la casella **Trasparenza** 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.



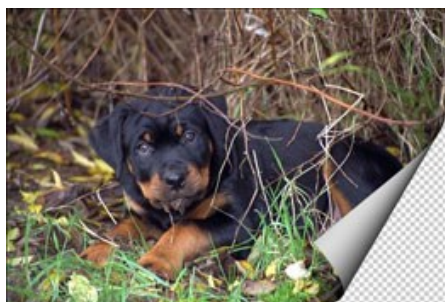
Casella "Trasparenza" selezionata

Colore arricciatura. La casella rettangolare **Colore arricciatura** consente di impostare il colore dell'arricciatura (la pagina inferiore del ricciolo). Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare **Colore arricciatura** e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

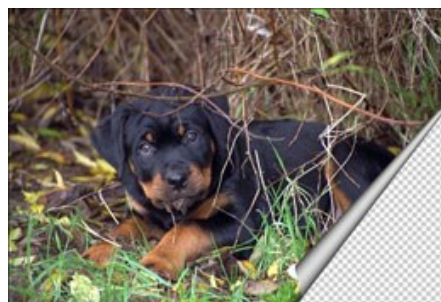


E' impostato il colore giallo per l'arricciatura

Torsione (0-100%). Questo parametro imposta il livello di torsione del ricciolo. Più alto è il valore, più il ricciolo è ritorto.

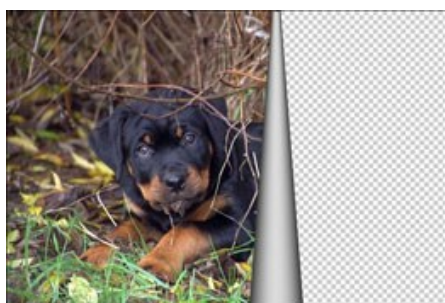


Torsione = 60%

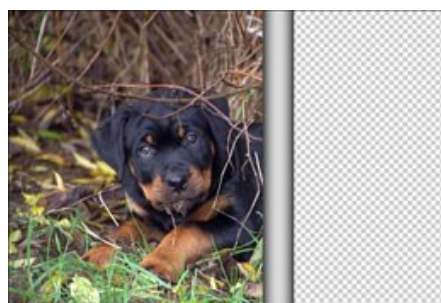


Torsione = 90%

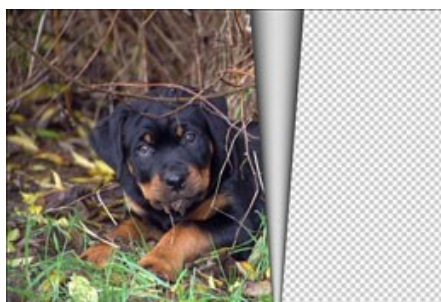
Inclinazione (0-100). Questo parametro imposta la forma del ricciolo. A valori da 1 a 49 l'angolo dell'arricciatura forma un cono il cui vertice si trova a una delle due estremità, a 50 forma un cilindro e da 51 a 100 forma nuovamente un cono ma con il vertice all'estremità opposta.



Inclinazione = 10

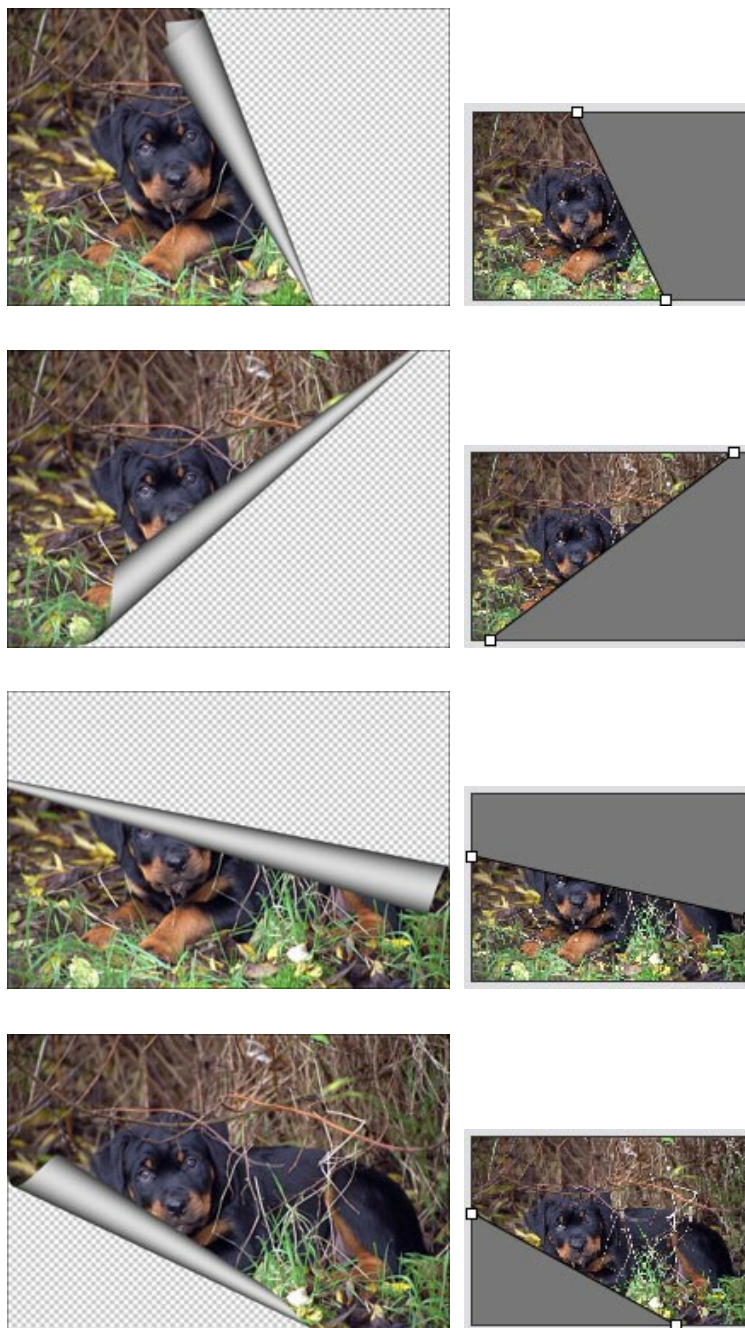


Inclinazione = 50

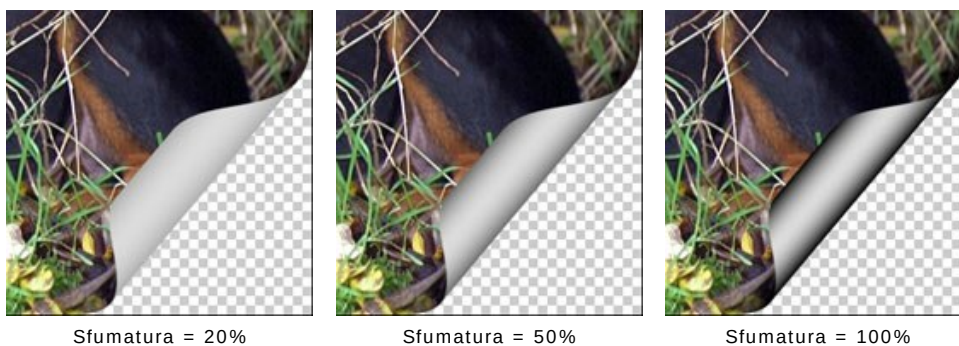


Inclinazione = 90

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.



Sfumatura (0-100%). Questo parametro aggiunge volume al ricciolo regolando il contrasto dei mezzi-toni.



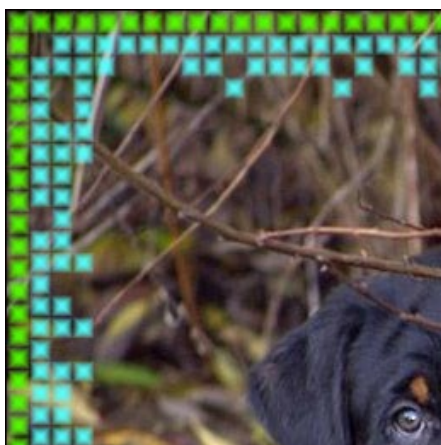
CORNICE MOSAICO

La cornice **Mosaico** è composta da tessere (piastrelle o mattonelle) quadrate. La larghezza, la quantità, il colore delle mattonelle e l'opacità dei loro bordi sono definiti nel **Pannello impostazioni**.



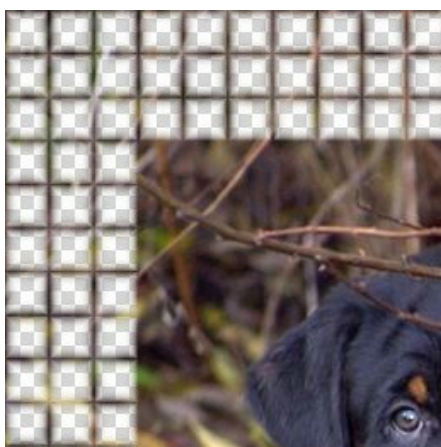
Cornice Mosaico

La **Cornice mosaico** si compone di due parti: **Cornice esterna**, nell'immagine sottostante è costituita da tessere verdi, e **Cornice interna**, composta da tessere celesti.



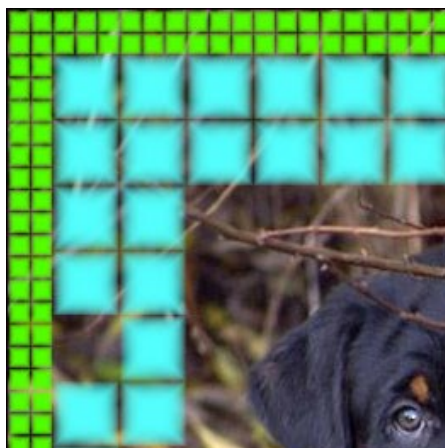
Regolare i parametri:

Trasparente. Quando la casella trasparente è selezionata, l'area sotto la cornice diventa trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile e serve da cornice.

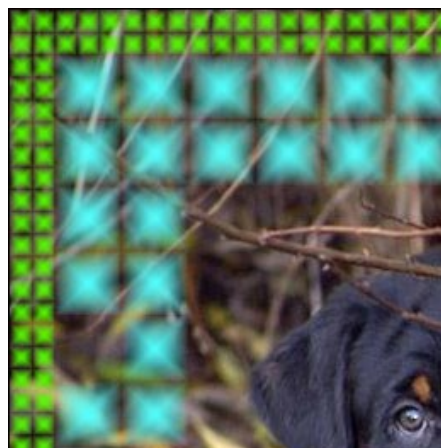


Casella "Trasparente" selezionata

Sfumatura colore (0-100%). Questo parametro cambia l'opacità dei bordi delle piastrelle. Allo 0% i bordi delle tessere sono solidi, aumentando il valore la trasparenza dei bordi aumenta e le mattonelle hanno un aspetto tridimensionale.



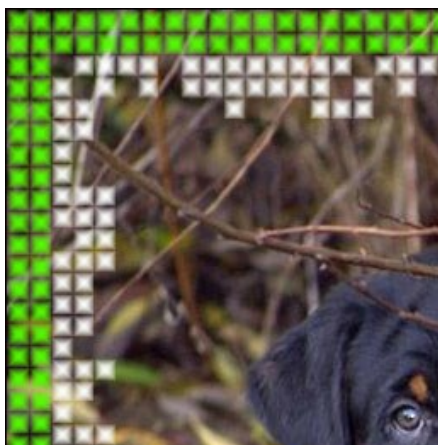
Sfumatura colore = 5%



Sfumatura colore = 40%

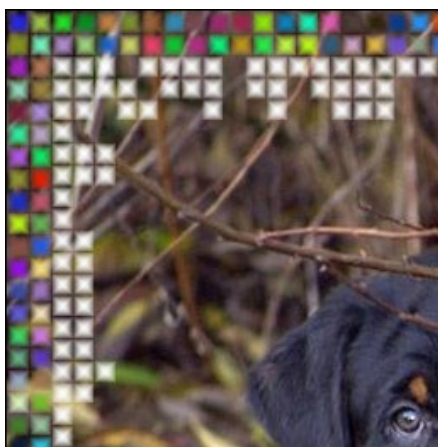
Cornice esterna:

Colore tessere. La casella colore (sulla destra di forma rettangolare) definisce il colore delle **Tessere della cornice esterna**. Selezionare un colore facendo clic sulla casella colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



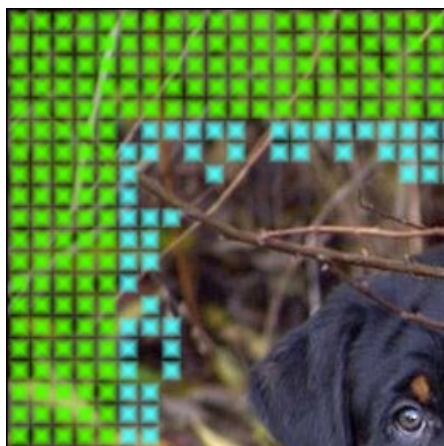
E' impostato il colore verde

Colori casuali. Quando la casella è selezionata, la cornice esterna è composta da tessere con colori diversi.

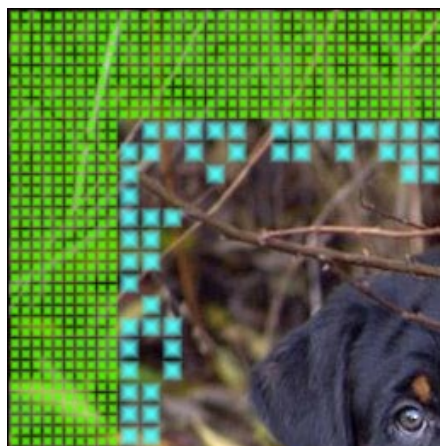
Casella "Colori casuali" selezionata
(per la cornice esterna)

Larghezza cornice esterna (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice esterna. Allo 0% la cornice esterna non esiste (appare solo la cornice interna), al 100% la larghezza della cornice è un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza).

Numero tessere (0-20). Questo parametro imposta il numero di piastrelle che formano la cornice esterna alla larghezza definita. A 0 non c'è nessuna cornice esterna.



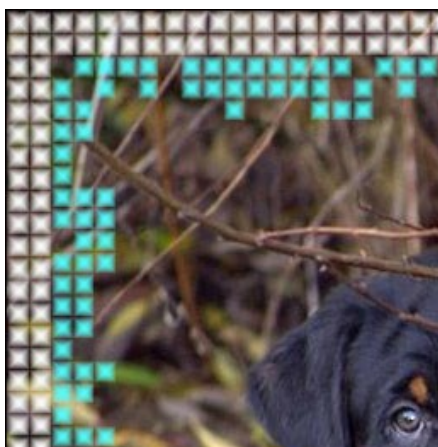
Larghezza cornice esterna = 50%,
Numero tessere = 5



Larghezza cornice esterna = 50%,
Numero tessere = 10

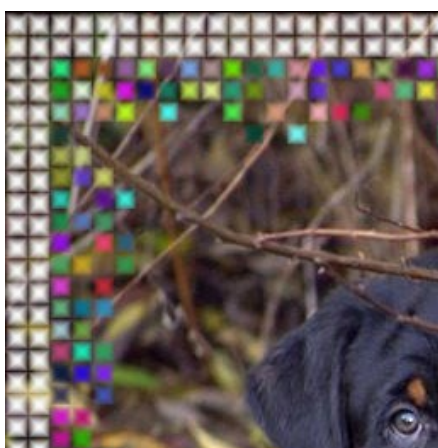
Cornice interna:

Colore tessere. La casella colore (sulla destra di forma rettangolare) definisce il colore delle **Tessere della cornice interna**. Selezionare un colore facendo clic sulla casella colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



E' impostato il colore celeste

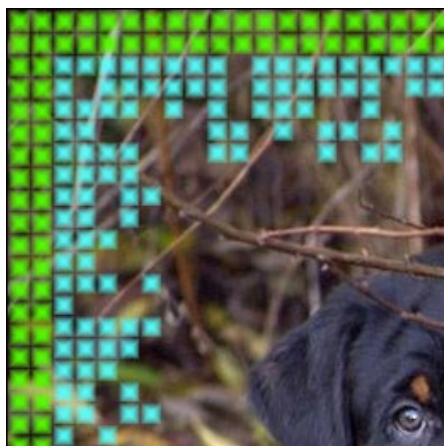
Colori casuali. Quando la casella Colori casuali è selezionata, la cornice esterna è composta da tessere con colori diversi.



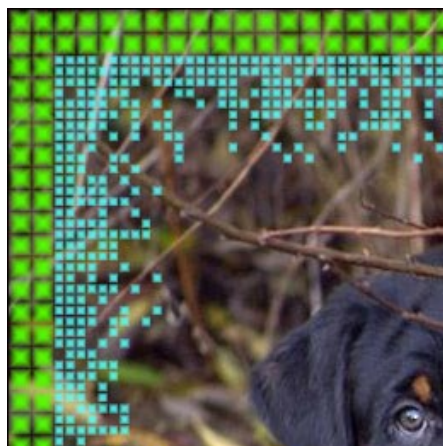
Casella "Colori casuali" selezionata (per la cornice interna)

Larghezza cornice interna (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice interna. Allo 0% la cornice interna non esiste (appare solo la cornice esterna), al 100% la larghezza della cornice è un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza).

Numero max di tessere (0-20). Questo parametro imposta il numero massimo di tessere che formano la cornice interna alla larghezza definita. A 0 non c'è nessuna cornice interna. Ad un valore superiore a 0 il numero di piastrelle in ogni riga è impostato in modo casuale e varia da 0 al numero massimo impostato.

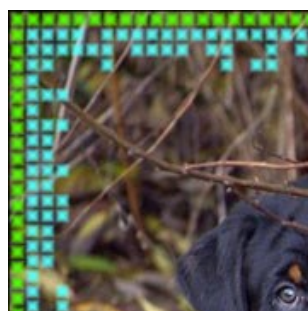
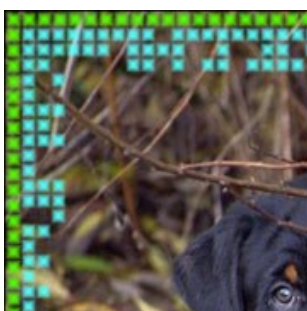
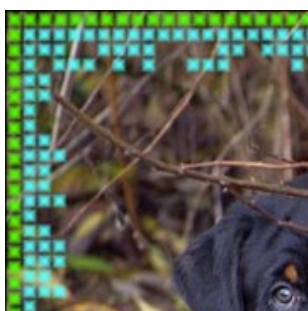


Larghezza cornice interna = 50%,
Numero max di tessere = 5



Larghezza cornice interna = 50%,
Numero max di tessere = 10

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione delle tessere della cornice interna. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione delle piastrelle, a condizione che tutti gli altri parametri rimangano invariati.



CORNICE FRASTAGLIATA

La **Cornice frastagliata** è composta da particelle medie e casuali che creano un effetto di bordi discontinui. La larghezza, il colore e il livello dell'effetto sono definiti nel **Pannello impostazioni**.



Cornice frastagliata

Regolare i parametri:

Colore cornice. Questo parametro definisce il colore della cornice. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



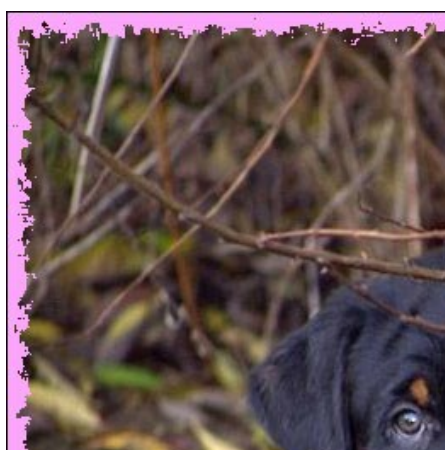
E' impostato il colore rosa

Trasparente. Quando la casella trasparente è selezionata, l'area sotto la cornice diventa trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile e serve da cornice.

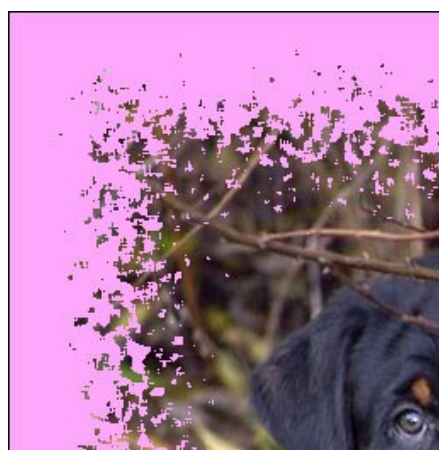


Casella "Trasparente" selezionata

Larghezza cornice (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice. Allo 0% non vi è nessuna cornice, al 100% la larghezza del telaio è pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Ad esempio, per un'immagine di 600x800 pixel al 100% la larghezza della cornice è calcolata come segue: $\frac{1}{4}$ della dimensione minima (600 px) è di 150 pixel.

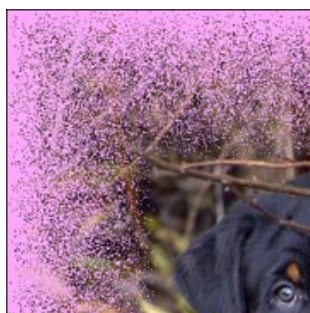


Larghezza cornice = 15%

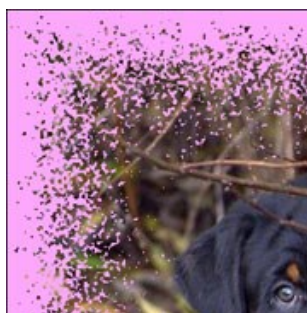


Larghezza cornice = 100%

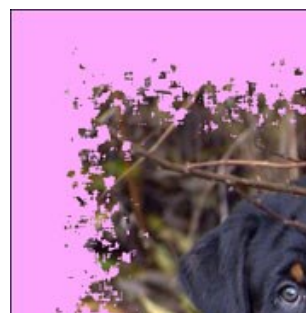
Livello concentrazione (0-8). Questo parametro imposta il livello di concentrazione delle particelle in corrispondenza del bordo interno della cornice. A Livello concentrazione = 0 la cornice è costituita da piccole particelle casuali, come si incrementa il valore, le particelle diventano più grandi e si fondono formando una cornice frastagliata.



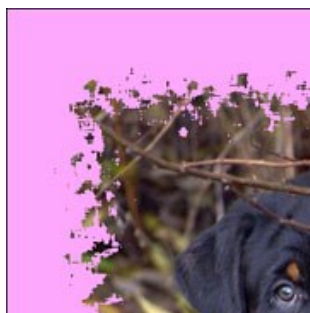
Livello concentrazione = 0



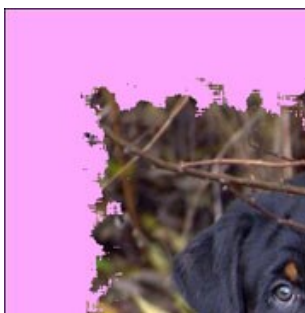
Livello concentrazione = 1



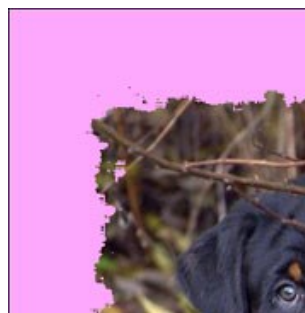
Livello concentrazione = 3



Livello concentrazione = 4

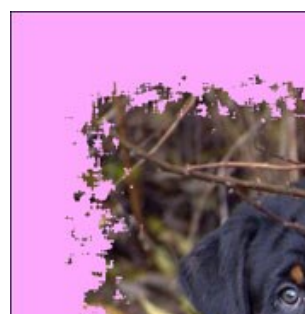
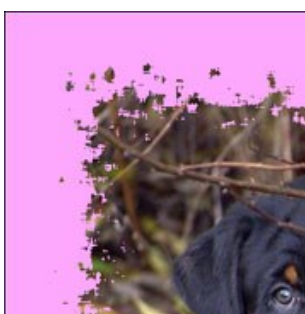
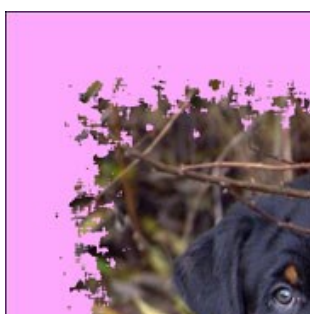


Livello concentrazione = 6



Livello concentrazione = 8

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione delle particelle nel bordo interno della cornice. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione delle particelle, a condizione che tutti gli altri parametri rimangano invariati.



Colore bordo. Il parametro determina il colore del bagliore sul bordo interno della cornice. È possibile creare un effetto ombra scegliendo un colore scuro. Per cambiare il colore fare clic sul rettangolo colorato e selezionarne uno a piacimento dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



Colore bordo = Viola



Colore bordo = Bianco



Colore bordo = Viola chiaro

Intensità bagliore (0-100). Il parametro specifica la larghezza e la luminosità dell'effetto bagliore/ombra.



Intensità bagliore = 0



Intensità bagliore = 40



Intensità bagliore = 90

CORNICE SPRAY

La cornice **Spray** è creata con un effetto di vernice spray sui bordi dell'immagine. La larghezza, il colore e la densità degli spruzzi può essere impostata nel **Pannello impostazioni**.



Cornice Spray

Regolare i parametri:

Colore cornice. Questo parametro definisce il colore della cornice. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



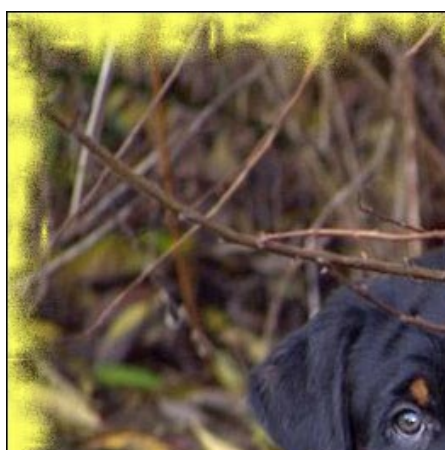
E' impostato il colore giallo

Trasparente. Quando la casella trasparente è selezionata, l'area sotto la cornice diventa trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile e serve da cornice.

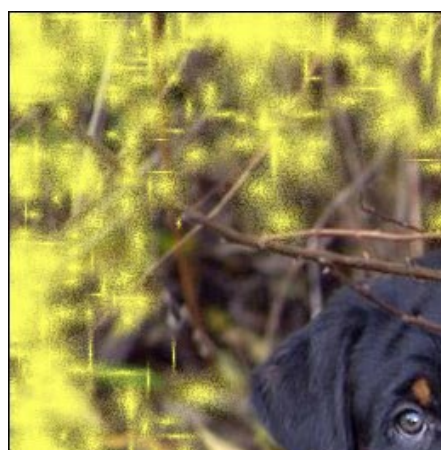


Casella "Trasparente" selezionata

Larghezza cornice (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice. Allo 0% non vi è nessuna cornice, al 100% la larghezza del telaio è pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Ad esempio, per un'immagine di 600x800 pixel al 100% la larghezza della cornice è calcolata come segue: $\frac{1}{4}$ della dimensione minima (600 px) è di 150 pixel.

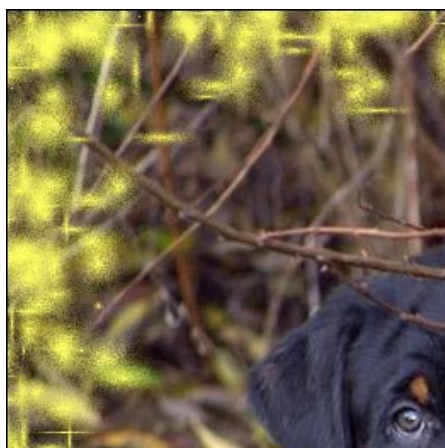


Larghezza cornice = 30%

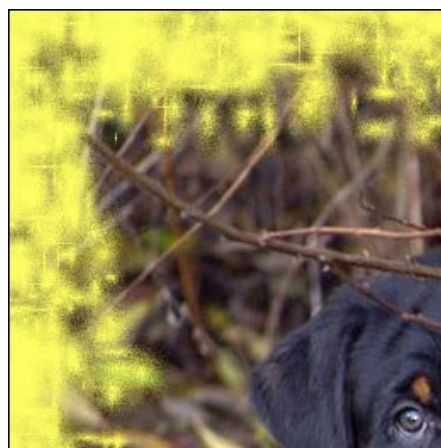


Larghezza cornice = 100%

Densità (0-200). Questo parametro imposta la densità degli spruzzi. Più alto è il valore più densa è la nebulizzazione che ha inizio dal bordo esterno dell'immagine, pertanto la densità esterna è più elevata rispetto a quella interna.

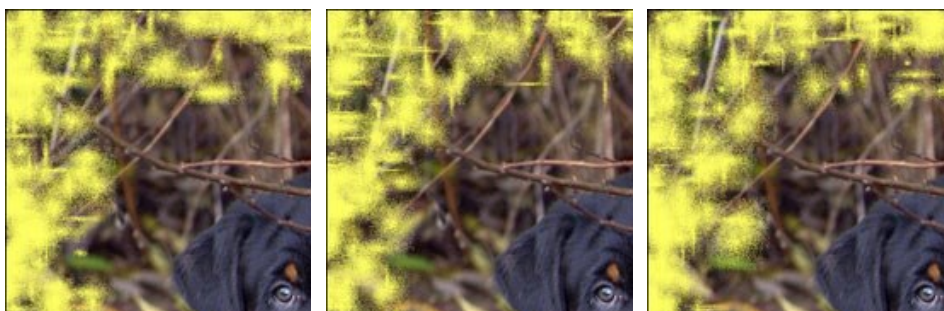


Densità = 40



Densità = 120

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che definisce la distribuzione delle particelle nel bordo interno della cornice. Ogni numero corrisponde ad una particolare distribuzione delle particelle, a condizione che tutti gli altri parametri rimangano invariati.



CORNICE ARTISTICA

La **Cornice artistica** con bordi trasparenti conferisce alle fotografie un aspetto festoso e/o elegante.



Cornice artistica

Regolare i parametri:

Colore cornice. Questo parametro definisce il colore della cornice. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.



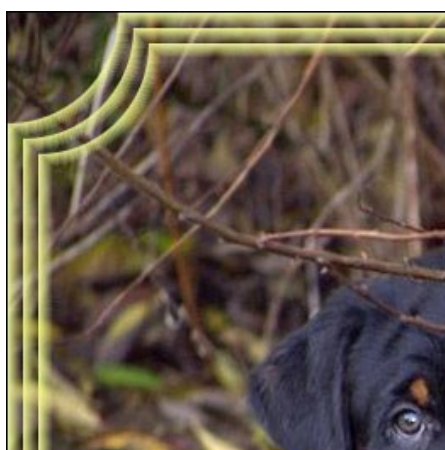
E' impostato il colore giallo

Trasparente. Quando la casella trasparente è selezionata, l'area sotto la cornice diventa trasparente e si può utilizzare su un'immagine con più livelli. In questo modo, l'immagine sul livello inferiore è visibile e serve da cornice.

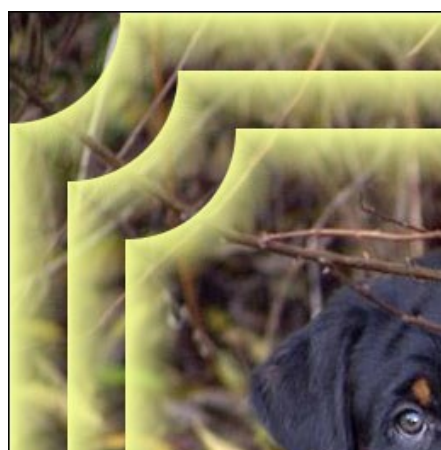


Casella "Trasparente" selezionata

Larghezza cornice (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice che include il numero di sotto-cornici. Allo 0% non vi è nessuna cornice, al 100% la larghezza del telaio è pari a un quarto della dimensione minima dell'immagine (o larghezza o altezza). Ad esempio, per un'immagine di 600x800 pixel al 100% la larghezza della cornice è calcolata come segue: $\frac{1}{4}$ della dimensione minima (600 px) è di 150 pixel.

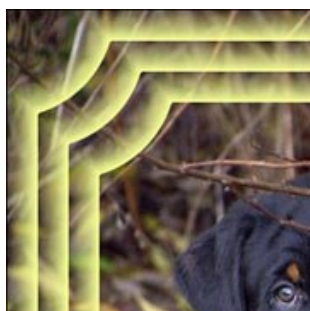


Larghezza cornice = 20%

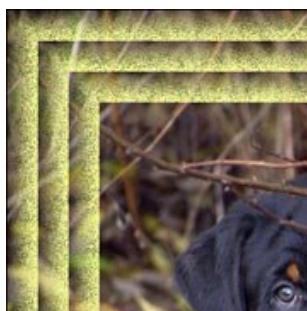


Larghezza cornice = 80%

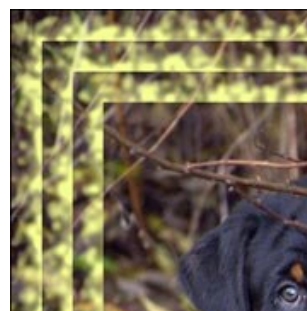
La **Cornice artistica** offre tre tipi di cornici: Liscia, Granulosa e Chiazata.



Liscia

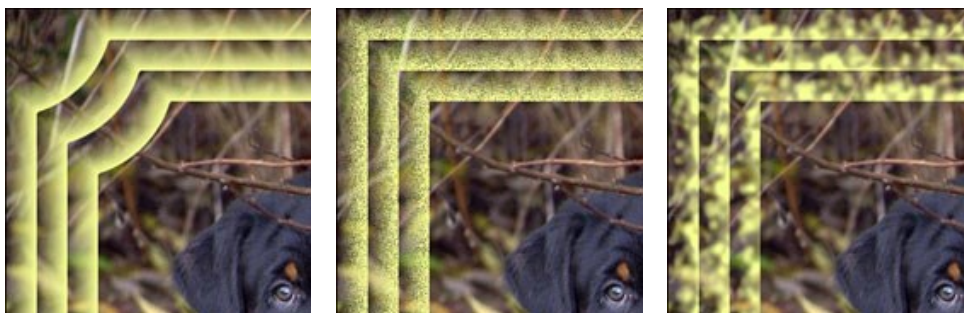


Granulosa



Chiazata

Sfumatura inversa. Questo parametro indica la direzione del colore in dissolvenza, sia verso l'interno (quando la casella Sfumatura Inversa è selezionata) che verso l'esterno (quando la casella è disattivata).

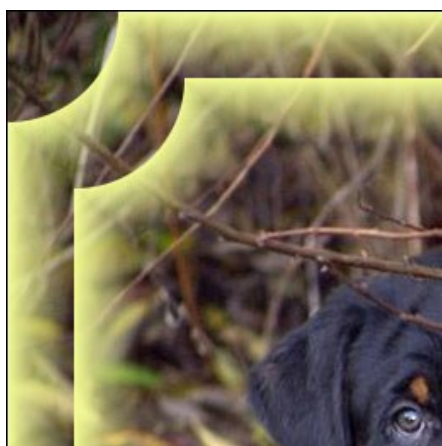


Casella "Sfumatura inversa" disattivata

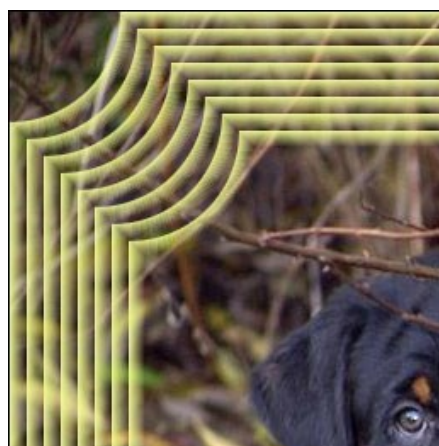


Casella "Sfumatura inversa" selezionata

Numero di sotto-cornici (0-10). Questo parametro imposta il numero di sotto-cornici inserite nella larghezza della cornice.

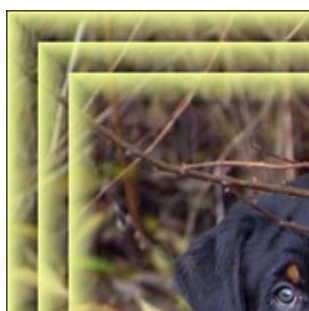


Numero di sotto-cornici = 2

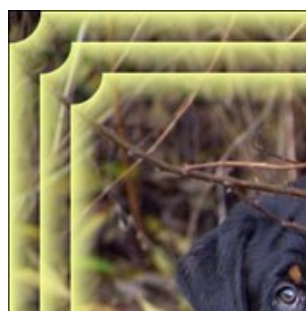


Numero di sotto-cornici = 8

Raggio cerchio (0-100%). Questo parametro imposta il raggio dell'angolo ritagliato. Allo 0% non vi è alcun ritaglio e gli angoli ci sono tutti, al 100% il ritaglio dell'angolo è di un quarto della dimensione minima dell'immagine (per quanto riguarda la larghezza e l'altezza).



Raggio cerchio = 0%



Raggio cerchio = 20%



Raggio cerchio = 80%

CORNICE GHIACCIATA

La **Cornice ghiacciata** imita i cristalli di ghiaccio che si formano sui vetri delle finestre quando sono esposte a temperature sotto lo zero. Applicate questo effetto per aggiungere un po' di freschezza invernale alle vostre immagini.



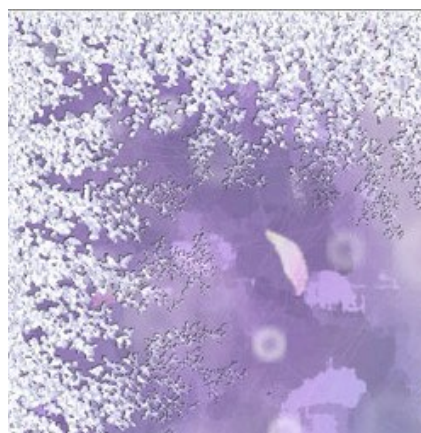
Cornice ghiacciata

Regolare i parametri:

Simmetrico. Quando la casella è selezionata, il modello del gelo è più regolare. È possibile disattivare la casella per ottenere un modello più complesso, ma aumenterà il tempo di elaborazione.



Casella "Simmetrico" selezionata



Casella "Simmetrico" disattivata

Colore ghiaccio. Questo parametro definisce il colore della cornice. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Selezione colore**.

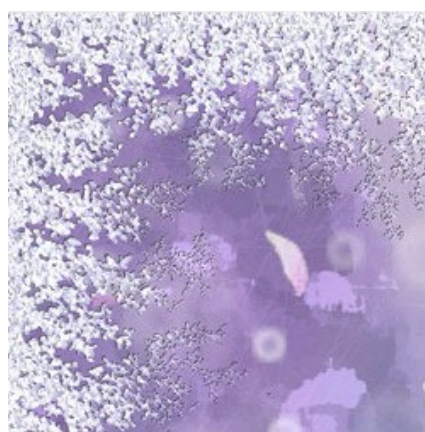


Ghiaccio colore rosa

Larghezza (10-100%). Questo parametro definisce l'area dell'immagine che sarà "congelata" creando una cornice. Al 100% la larghezza del bordo è un terzo della dimensione minima dell'immagine (in larghezza e altezza).



Larghezza = 20%



Larghezza = 75%

Livello congelamento (1-10). Questo parametro imposta l'intensità di solidificazione del ghiaccio. A 1 la cornice è delicatamente gelata, a 10 il congelamento è più intenso.



Livello congelamento = 1

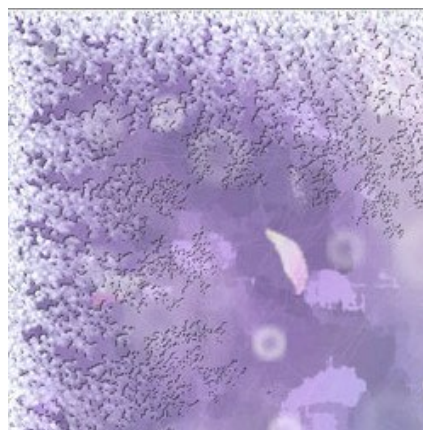


Livello congelamento = 10

Fusione (0-100). Questo parametro imposta lo stato del ghiaccio. Più alto è il valore più il ghiaccio sembra sciogliersi.

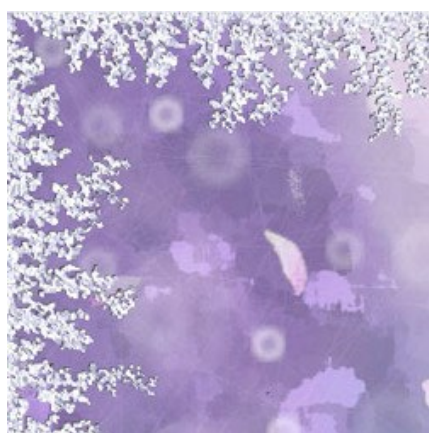


Fusione = 0%



Fusione = 80%

Densità ghiaccio (1-50). Questo parametro imposta la densità del ghiaccio. Più alto è il valore più il ghiaccio è consistente. Il "congelamento" inizia sul bordo esterno della cornice, è per questo che all'esterno il gelo è più denso che all'interno.

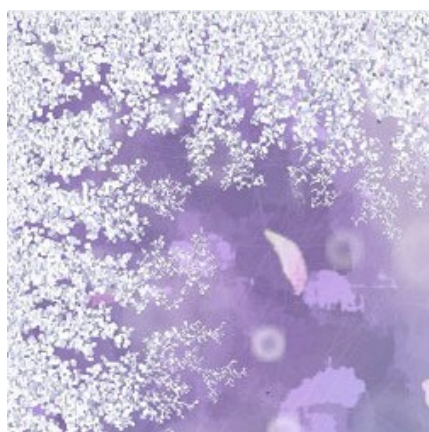


Densità ghiaccio = 2

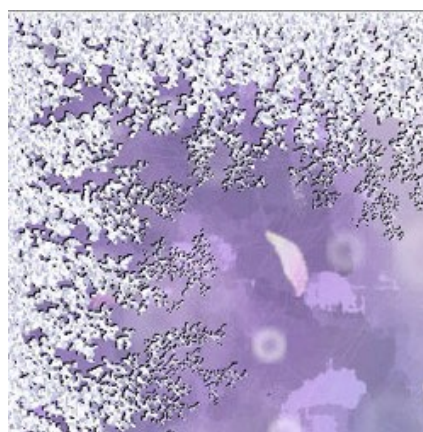


Densità ghiaccio = 15

Ombra (0-100%). Questo parametro imposta la dimensione dell'ombra che il ghiaccio crea. A 0 non ci sono ombre, aumentando il valore aumenta l'ombreggiatura. Elevati valori del parametro danno volume alla cornice.

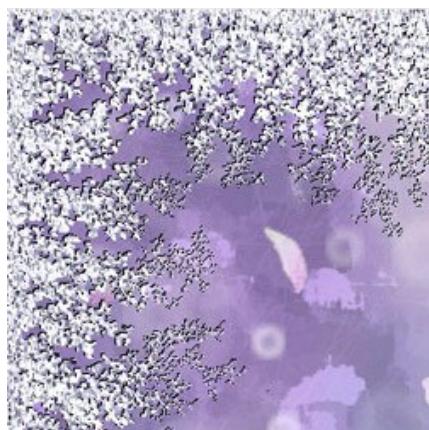


Ombra = 0%

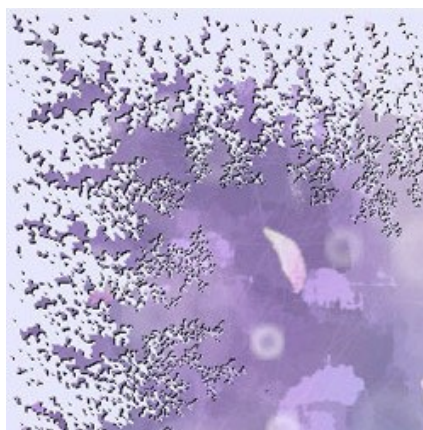


Ombra = 100%

Uniformità (1-200). Questo parametro imposta la quantità di sfumature di colore utilizzate durante la generazione del ghiaccio. I valori del parametro variano da 1 a 200. Più alto è il valore meno tonalità di colore sono utilizzate e il ghiaccio ha un aspetto piatto.

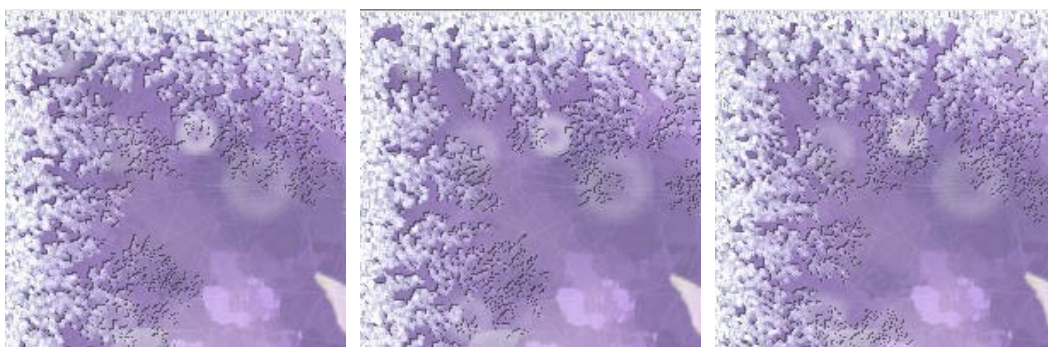


Uniformità = 50



Uniformità = 200

Effetti casuali (0-9999). Questo è il numero di partenza per il generatore di numeri casuali che crea un modello unico di ghiaccio sulla cornice. Ogni valore di questo parametro corrisponde ad una combinazione unica di cristalli di ghiaccio.



RITAGLIO ARTISTICO

L'effetto **Ritaglio artistico** consente di evidenziare una certa parte dell'immagine e ne offusca il resto. L'attenzione si sposta sull'area messa a fuoco e la fotografia è vista sotto una luce nuova.

Il lavoro dell'effetto **Ritaglio artistico** comporta due fasi:

1. Creazione cornice;
2. Regolazione dell'immagine nella cornice.



Ritaglio artistico

1. Creazione e regolazione della cornice. La cornice viene creata con una parte dell'immagine originale.

Regolare i parametri:

Larghezza (0-100%). Questo parametro imposta la larghezza della cornice. Allo 0% non vi è alcuna cornice, al 100% la cornice occupa la maggior parte dell'immagine.



Larghezza = 15%



Larghezza = 50%

Sfocatura (0-60). Imposta l'intensità della sfocatura dell'immagine. Più alto è il valore più la cornice è sfocata. A 0 il bordo non è sfocato per niente.



Sfocatura = 5



Sfocatura = 30

Sovrapposizione colore. Seleziona il colore di sovrapposizione della cornice. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

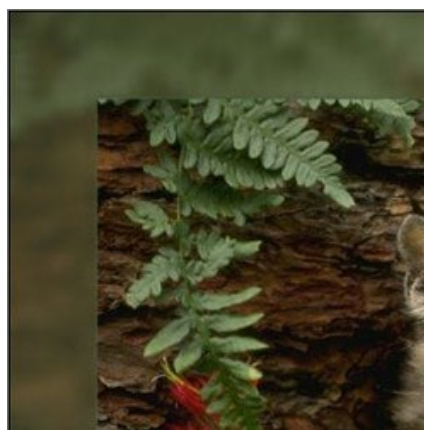


E' selezionato il colore verde

Opacità (0-100%). Questo parametro imposta l'opacità del colore sovrapposto. Allo 0% tutti i colori sono gli stessi dell'immagine originale. Opacità = 100% corrisponde al livello massimo di riempimento del bordo con la sovrapposizione del colore.



Opacità = 10%



Opacità = 90%

Linea confine. E' la linea di separazione tra la cornice e l'immagine. Regolazione dei parametri della linea di confine:

Larghezza (0-100). Questo parametro imposta la larghezza della linea di separazione in pixel. A 0 non c'è nessuna linea di confine.



Larghezza = 5



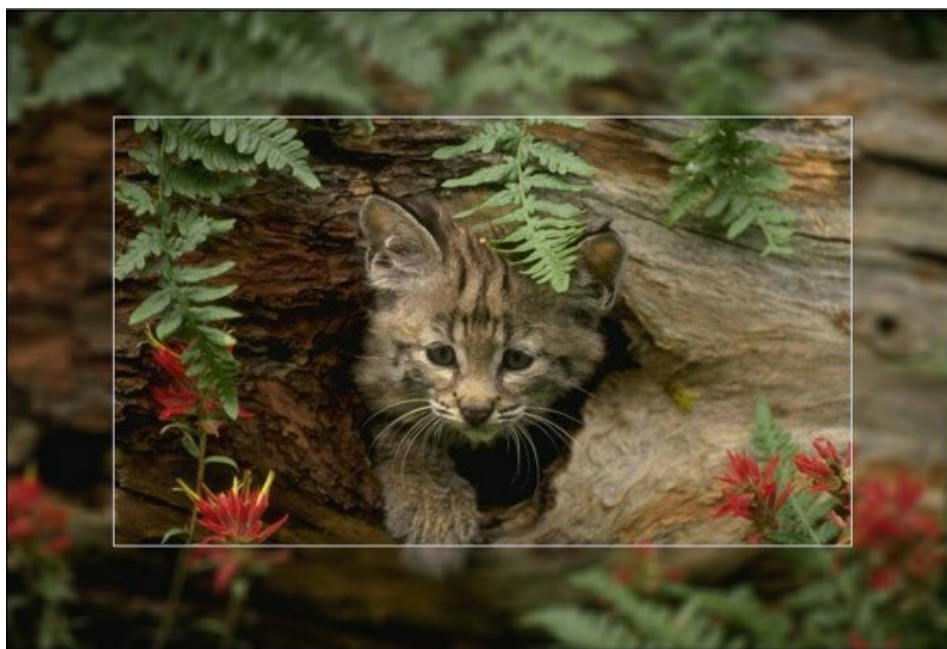
Larghezza = 20

Colore. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

2. Regolazione dell'immagine nella cornice. L'immagine può essere ridimensionata e spostata rispetto alla cornice.

Il parametro **Adatta immagine (alla cornice)** definisce il modo in cui l'immagine viene adattata alla cornice.

Nessuna riduzione. L'immagine non viene adattata alla cornice. In questo modo si può accentuare una certa parte dell'immagine.



Opzione "Nessuna riduzione" selezionata

Conserva proporzioni immagine. L'immagine viene ridimensionata mantenendo le proporzioni originali.



Opzione "Conserva proporzioni immagine" selezionata

Conserva proporzioni bordo. L'immagine è ridimensionata in modo tale che la larghezza di tutti i lati è uguale. In questo caso, una piccola parte dell'immagine (in altezza o in larghezza) viene tagliata.



Opzione "Conserva proporzioni bordo" selezionata

Sposta immagine. Questo parametro imposta la posizione dell'immagine nella cornice. L'immagine può essere spostata orizzontalmente e/o verticalmente:

Orizzontale. Con valori inferiori allo 0 l'immagine viene spostata verso sinistra; con valori superiori allo 0, l'immagine viene spostata verso destra.

Verticale. Con valori inferiori allo 0 l'immagine viene spostata verso il basso; con valori superiori allo 0, l'immagine viene spostata verso l'alto.



Sposta immagine

I valori del parametro variano tra -100% e 100%. Per impostazione predefinita i parametri sono impostati a 0 e l'immagine è al centro della cornice.

È possibile anche spostare l'immagine, all'interno della cornice, utilizzando il cursore del mouse:

Premere il tasto **Ctrl** sulla tastiera, intorno all'immagine si formerà una cornice tratteggiata. Posizionare il cursore al suo interno, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, trascinare l'immagine. I valori di **Sposta immagine** saranno ricalcolati e di conseguenza l'immagine globale verrà automaticamente elaborata.

PASSPARTOUT

L'effetto **Passepartout** in **AKVIS ArtSuite** consente di applicare un cartone per incorniciare le immagini digitali. Il passepartout crea margini attorno all'immagine migliorando l'attrazione visiva.

Utilizzandolo congiuntamente alla **Cornice classica**, l'effetto rafforza la sua funzione decorativa e ha un impatto veramente elevato sullo spettatore. Le opzioni della cornice sono visualizzate nella scheda separata.



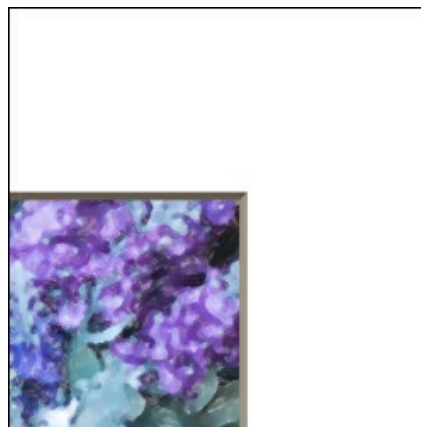
Passpartout e Cornice classica

Regolare i parametri dell'effetto:

Dimensione (1-100). Il parametro cambia la larghezza del passepartout.

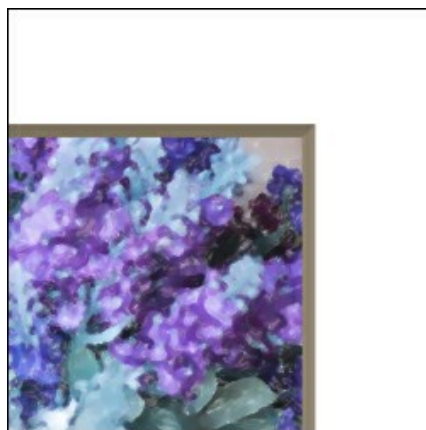


Dimensione = 20

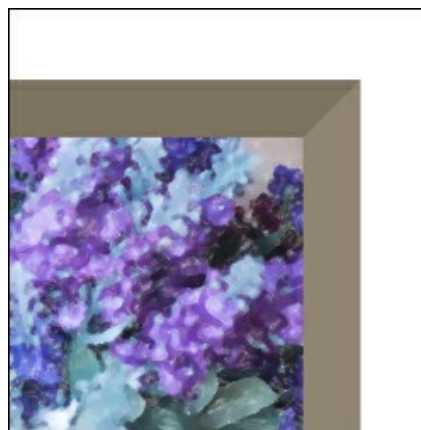


Dimensione = 60

Profondità bisello (0-100). Il parametro imposta lo spessore della linea di taglio (in % della larghezza generale del passepartout).

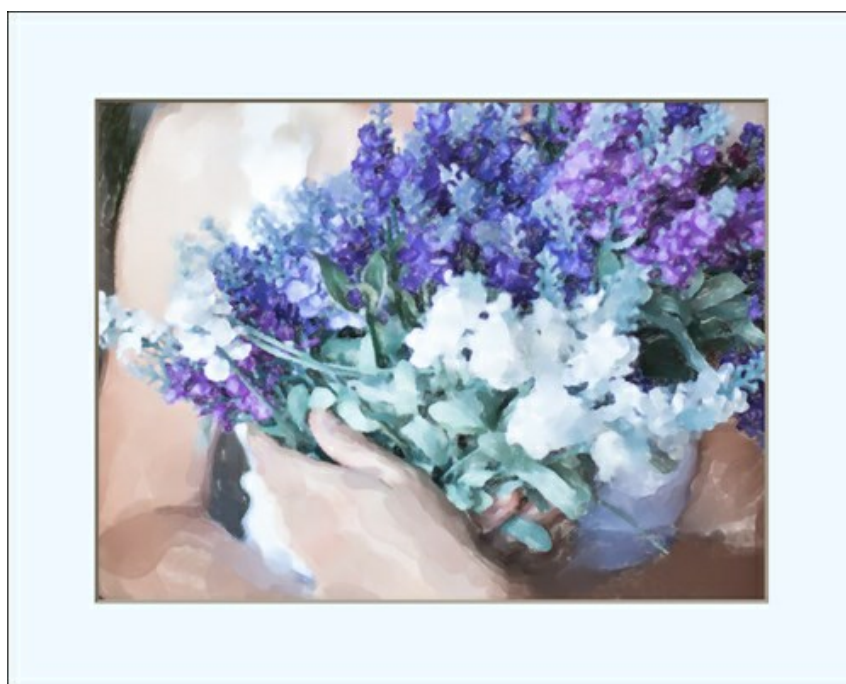


Profondità bisello = 10

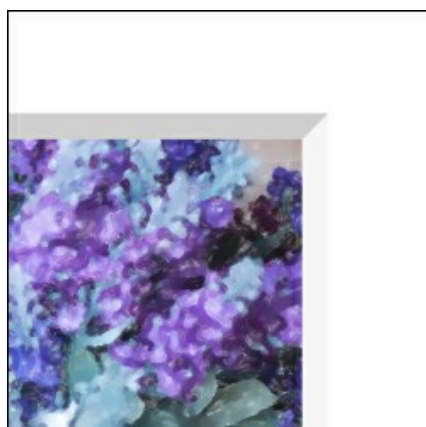


Profondità bisello = 45

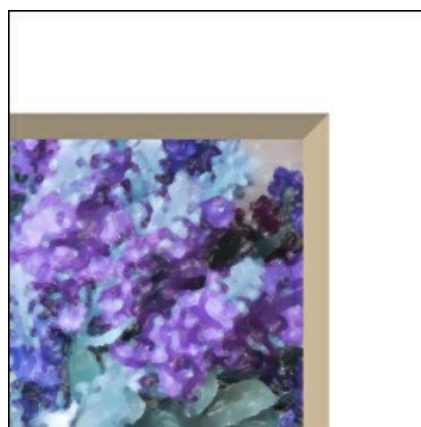
Colore. È possibile selezionare i colori del cartone e della smussatura nei rettangoli di colore.



Cartone azzurro



Bisello bianco



Bisello beige

Adatta immagine (alla cornice). Quando la casella è selezionata, l'immagine viene rimpicciolita per adattarla alla cornice. Quando la casella è disattivata, la cornice ricopre la parte esterna dell'immagine.

Attenzione! Una parte dell'immagine verrà ritagliata per mantenere le proporzioni.

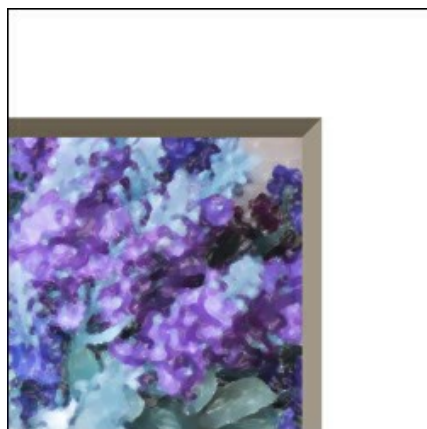


Casella disattivata

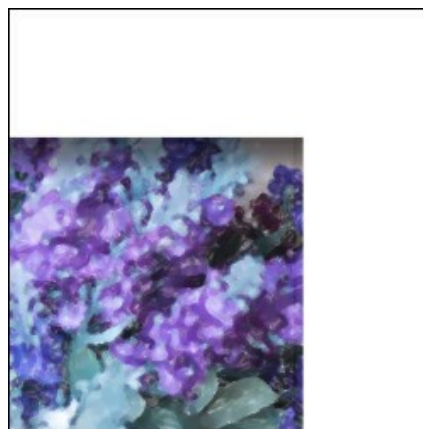


Casella selezionata

Pendenza. Impostare la direzione del bisello scegliendo una delle opzioni: **Esterna** o **Interna**.

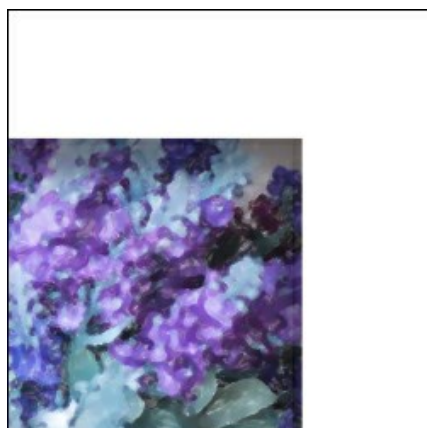


Pendenza esterna

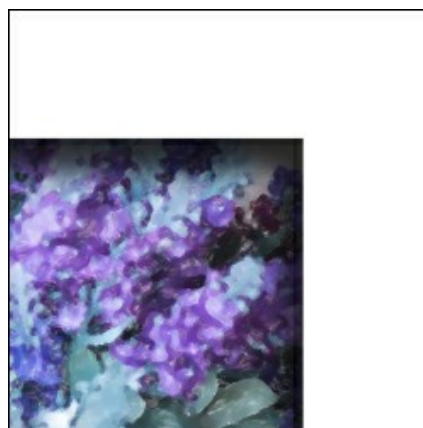


Pendenza interna

Ombra (1-100). Regolare l'intensità dell'ombra sul bordo interno del passepartout.

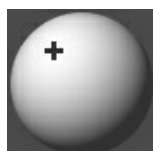


Ombra = 40



Ombra = 100

Fonte di luce. Muovere l'indicatore sulla sfera per impostare la probabile sorgente di luce.



Smusso (0-100). Il parametro modifica le dimensioni del bordo inclinato negli angoli.



Smusso = 10



Smusso = 50

È possibile regolare la forma dello smusso:

Rotondo. L'angolo interno assume una forma arrotondata.

Scalino. L'angolo interno ha una forma quadrata.



Dritto



Rotondo



Scalino



Rotondo + Scalino

VIGNETTA

L'effetto **Vignetta** in **AKVIS ArtSuite** permette di scurire o schiarire i bordi dell'immagine, accentrando l'attenzione sull'area principale. Questa tecnica è perfetta per creare immagini in stile retrò, particolarmente i ritratti con un aspetto vintage.



Regolare i parametri dell'effetto nel **Pannello impostazioni**:

Colore cornice. Per selezionare un colore della vignetta fare clic sul rettangolo del colore e sceglierne uno dalla finestra di dialogo standard.



Vignetta blu ovale

Trasparente. Selezionare la casella di controllo per rendere la vignetta trasparente.

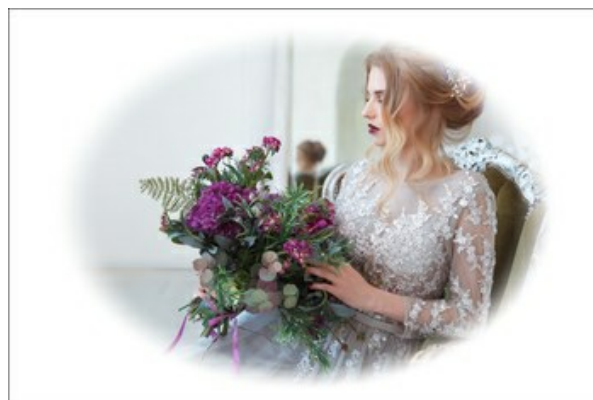


Vignetta trasparente

Dimensione (1-100). Il parametro cambia l'area dell'effetto.



Dimensione = 20



Dimensione = 90

Opacità (1-100). Il parametro definisce il grado di trasparenza della vignetta. Al 100% la vignetta è completamente opaca.



Opacità = 50



Opacità = 100

Forma (100..100). Il parametro permette di arrotondare i bordi modificando la parte centrale dell'immagine da un rettangolo (a valori negativi) ad un cerchio (a valori positivi).

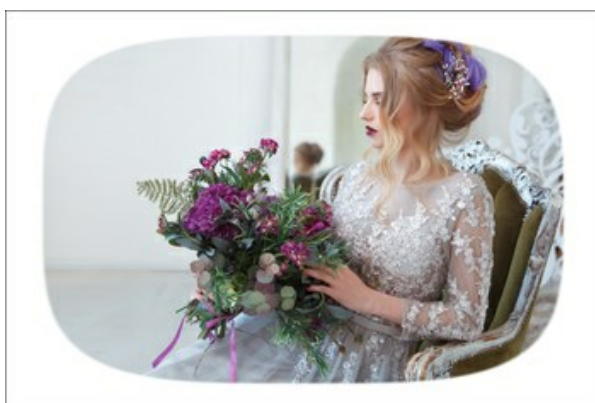


Forma = -80



Forma = 80

Attenuazione (0-100). Il parametro regola la sfumatura della transizione tra la vignetta e la zona centrale. Aumentando il valore aumenta l'effetto dissolvenza.

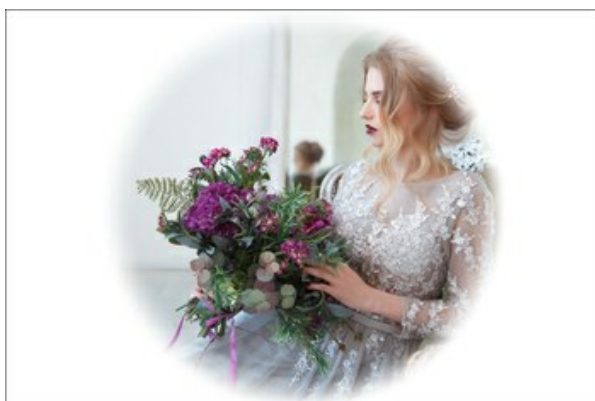


Attenuazione = 0

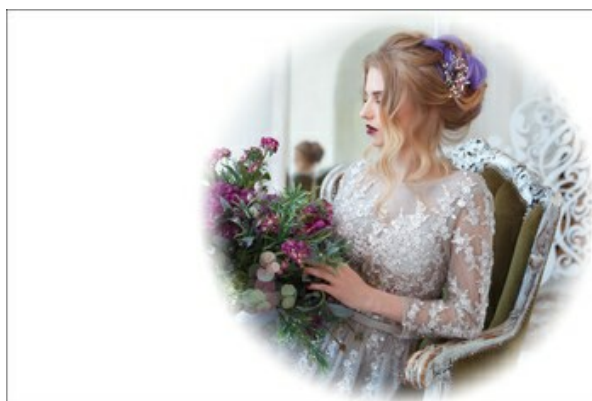


Attenuazione = 20

Posizione. Muovere il marcatore bianco per spostare la vignetta. È possibile vedere le coordinate attuali del centro nei campi **X** e **Y**.



Senza spostamento (posizione 0,0)



Spostamento della vignetta

COMPOSIZIONI ARTISTICHE

Le **Composizioni artistiche** sono immagini con una o più aree trasparenti di forma diversa. Le foto possono essere inserite in queste aree per creare un insieme di immagini incorniciate.



Queste cornici sono state create da artisti professionisti appositamente per **AKVIS ArtSuite**. Inoltre, possono essere utilizzati nel programma gratuito **AKVIS Frames**.

Attenzione! Le **Composizioni artistiche** sono disponibili solo nella versione *standalone*.

Un set gratuito di cornici è incluso nel programma come il **Pacchetto predefinito**, ma si possono scaricare ed aggiungere ulteriori **pacchetti di cornici a tema** (una confezione di cornici per il matrimonio, soggetti per viaggi o vacanze, ecc). Ogni pacchetto è un file **zip**. Non decomprimere ma inserire il file così com'è! Funzionerà solo nei programmi ArtSuite e Frames.

Inoltre è possibile creare e utilizzare **cornici personalizzate**.

Lavorare con le **Composizioni artistiche** è leggermente diverso rispetto ad altre cornici ed effetti del programma. Oltre alla scelta di una cornice è possibile lavorare con più immagini.



Composizioni artistiche

Attenersi alla seguente procedura per aggiungere le foto alle **Composizioni artistiche**:

Passaggio 1. Aprire l'immagine originale: premere sull'icona  nel **Pannello di controllo** e scegliere una o più immagini nella finestra di dialogo **Seleziona file per l'apertura**.

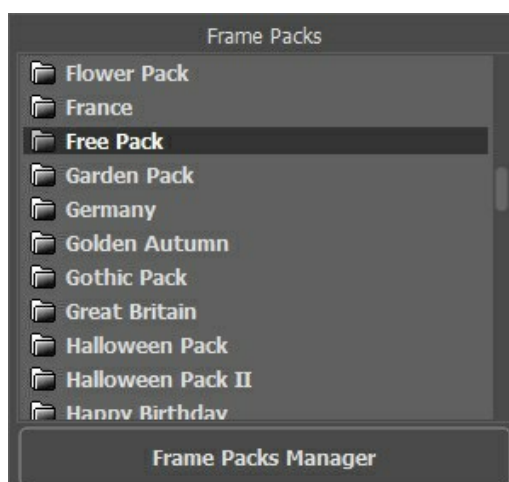
Le immagini scelte vengono visualizzate nell'elenco (le miniature dei file aperti) sotto la **Finestra immagine**.



L'immagine attiva (che si sta utilizzando) è delimitata da una linea grigia. Per sceglierne un'altra cliccare su di essa.

Possono essere aperte molte immagini per valutare quali usare, quelle inutili è possibile rimuoverle premendo sull'icona  o sul tasto **Canc** (Delete).

Passaggio 2. Scegliere un pacchetto di cornici. L'elenco mostrerà il **Pacchetto predefinito** (incluso nel programma) e tutti i **pacchetti a tema** scaricati ed **installati**.



Elenco dei pacchetti

Quando si seleziona un pacchetto, la sua prima cornice diventa visibile sul pulsante quadrato.



Fare clic sulla casella del campione per vedere tutte le cornici nel pacchetto. Selezionare la cornice desiderata facendo clic su di essa.

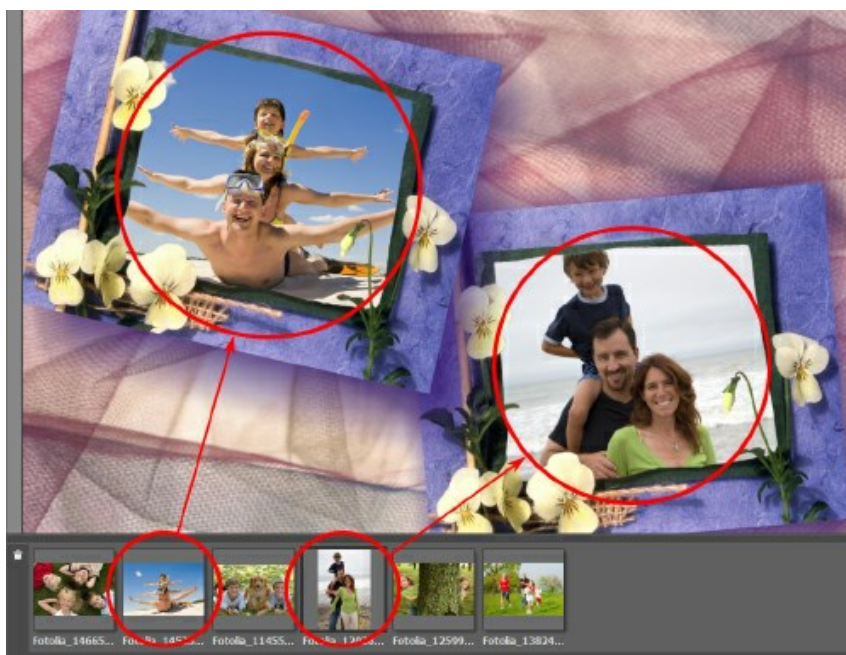
Suggerimento: È possibile anche utilizzare le cornici personalizzate. Esse devono essere prima **preparate e salvate** in qualsiasi cartella sul computer. È possibile ottenere una cornice da qualunque immagine, con una o più aree trasparenti di qualsiasi forma, ma deve essere salvata esclusivamente nel **formato PNG**.

Per caricare la propria cornice in **AKVIS ArtSuite**, selezionare **<Texture utente>...** nell'elenco dei pacchetti di cornici e scegliere un'immagine **PNG**.

Passaggio 3. Il programma sceglie automaticamente la prima immagine (o le prime se i posti sono più d'uno) posta nell'elenco delle immagini da inserire nella cornice.



Le **Composizioni artistiche** dispongono di una o più aree per foto e l'ordine d'inserimento delle immagini all'interno delle cornici è predefinito (viene scelto automaticamente), ma se non sono posizionate come desiderato, è possibile sistamarle manualmente.



Scegliere l'immagine nell'elenco delle immagini e trascinarla nella cornice desiderata.

Inoltre, è possibile inserire l'immagine nell'area facendo doppio clic con il tasto sx del mouse.

Nota: Il trasferimento della foto in una cornice con il doppio clic è utile quando essa ha in sé solo un'area. Se esistono diverse aree trasparenti, il programma selezionerà l'area di destinazione in base alla forma dell'immagine. Ad esempio, una foto orizzontale (maggiore larghezza) verrà collocata in un'area orizzontale, e così di seguito.

Passaggio 4. È possibile modificare le dimensioni, la posizione e l'angolo di rotazione di tutte le immagini inserite nella cornice.



Per riposizionare l'immagine nella cornice, collocare il cursore nell'area selezionata e fare clic con il tasto sx del mouse (la forma del cursore cambierà, trasformandosi in due frecce bilaterali perpendicolari ) quindi, mantenendo premuto il pulsante sx del mouse, spostare il cursore.

Per adeguare l'immagine alla cornice, portare il cursore sul bordo della finestra di selezione (il cursore cambierà forma diventando una freccia bilaterale ) , poi, mantenendo premuto il tasto sx del mouse, trascinare il cursore per aumentare o diminuire le dimensioni.

Per ruotare l'immagine, posizionare il cursore vicino ad un indicatore d'angolo della finestra di selezione (il cursore cambierà prendendo una forma ellittica con alle estremità una freccia ) , poi, mantenendo premuto il tasto sx del mouse, spostare il cursore.

Per le cornici trasparenti a un foro è disponibile l'opzione *Ritaglio*. Fare clic su  accanto al campione, quindi eseguire l'elaborazione dell'immagine  per rendere la cornice più densa e opaca.

Passaggio 5. Quando tutte le modifiche sono terminate, premere il pulsante  per avviare l'elaborazione.

Passaggio 6. Per salvare il risultato finale premere su  e nella finestra di dialogo **Salva con nome** immettere un nome, selezionare il tipo di file (**TIFF**, **BMP**, **JPEG** o **PNG**) e scegliere la cartella di destinazione.

Attenzione! Quando si lavora con una cornice, le foto originali vengono convertite secondo il suo formato. Per questo, se il formato del fotogramma è RGB/8, anche le foto verranno convertite in tale formato. Questo è da tenere presente quando si crea una propria cornice.

Nota: I [pacchetti di cornici a tema](#) possono essere utilizzati solo dopo la loro registrazione! [Leggere le istruzioni](#).

INSTALLAZIONE E REGISTRAZIONE DEI PACCHETTI CORNICI

I **pacchetti di cornici AKVIS** funzionano solo con la versione *standalone* di **AKVIS ArtSuite**, non con il plugin! Inoltre, queste cornici possono essere utilizzati nel programma gratuito **AKVIS Frames**.



Un set gratuito di cornici è incluso in **AKVIS ArtSuite**. Inoltre si possono scaricare ed aggiungere ulteriori **pacchetti di cornici a tema** (ad esempio: una confezione di cornici per il matrimonio, soggetti per viaggi o vacanze, ecc).

È possibile acquistare la licenza per ogni **pacchetto cornici** direttamente dal negozio online di AKVIS.

Per **ordinare un set di cornici** andare alla [pagina pacchetti cornici](#), dove si possono vedere tutti quelli disponibili.

Ogni confezione è **integralmente** raffigurata da miniature. In questa pagina è possibile vedere tutte le cornici, perciò non si compra a "scatola chiusa", ma si può valutare ed acquistare il materiale necessario.

I collegamenti diretti permetteranno l'acquisto dei set di cornici.

Dopo l'avvenuto pagamento dell'ordine verrà inviato all'acquirente un link dove potrà scaricare il pacchetto ordinato come file ***.zip** con il numero di licenza per la sua registrazione.

Come installare un pacchetto cornici in ArtSuite:

Passaggio 1. Scaricare il pacchetto cornici.

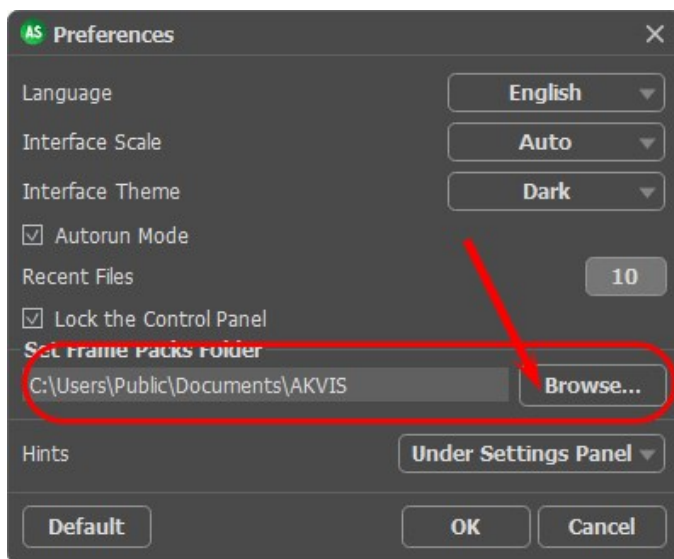
Passaggio 2. Il file ***.zip** deve essere **copiato** nella cartella selezionata in **Preferenze** del programma ArtSuite **senza essere decompresso**; questa, per impostazione predefinita, è la cartella **AKVIS** che si trova in documenti condivisi (documenti pubblici):

su **Windows 10/8.1/8/7**:

C:\Utenti\Pubblica\Documenti pubblici\AKVIS (su Windows italiano),
C:\Users\Public\Documents\AKVIS (su Windows inglese)

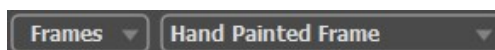
su **Mac**: Utenti/Shared/AKVIS

È possibile sceglierne un'altra, l'importante è indicare dove si trova tale cartella in **Preferenze**.

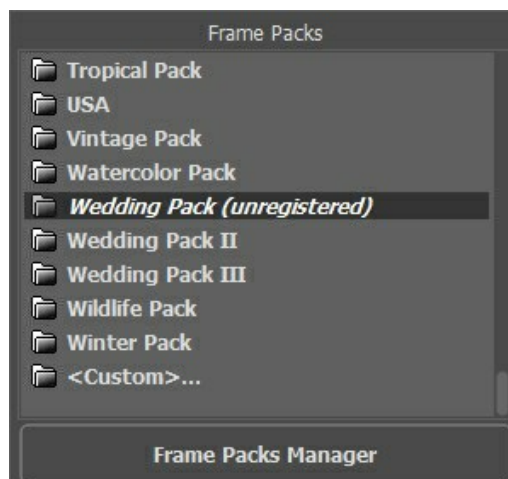


Dopo aver eseguito questa operazione le cornici del pacchetto saranno visibili nell'elenco **Composizioni artistiche** della **Libreria**.

Passaggio 3. Nel Pannello impostazioni selezionare: **Cornici – Composizioni artistiche...**



...e si vedranno tutti i pacchetti cornice nell'elenco.



Pacchetto predefinito (Default Pack) - queste cornici sono incluse gratuitamente nel programma. Inoltre è disponibile sul sito, un [set aggiuntivo e gratuito di cornici](#) (**Pacchetto omaggio**), basta scaricarlo. Per utilizzare questi pacchetti (Pacchetto predefinito e Pacchetto omaggio) non è richiesta alcuna registrazione.

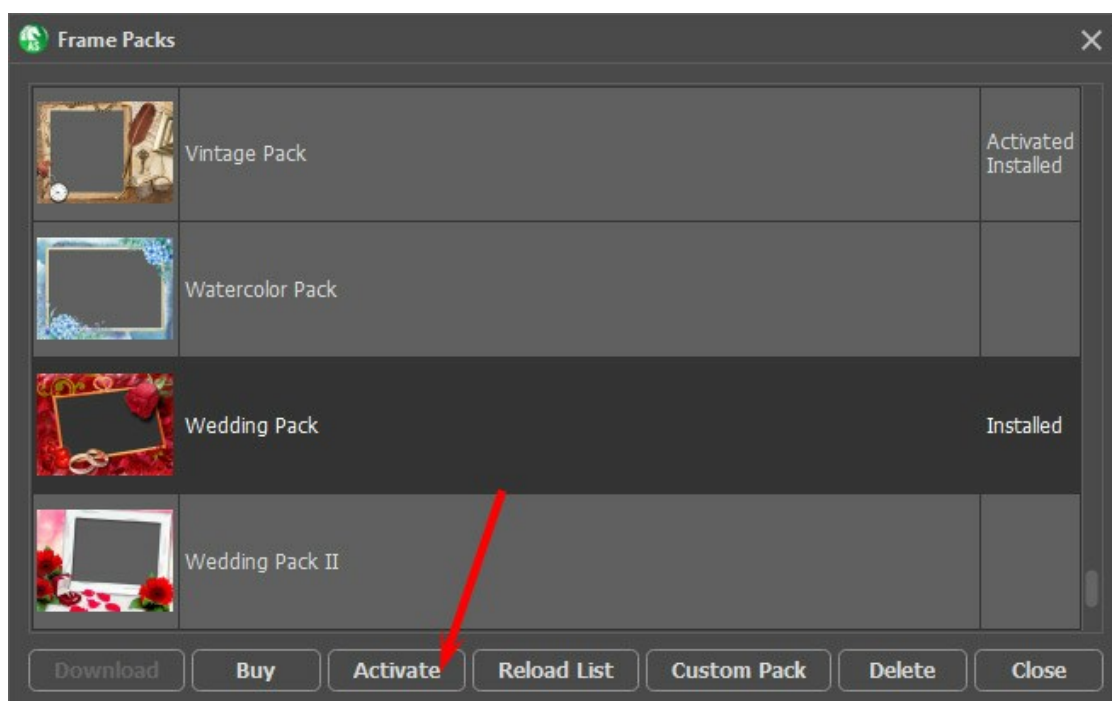
Il set di cornici acquistato **deve essere registrato** con il proprio numero di licenza (codice di registrazione). Solo dopo aver eseguito questa operazione si potranno utilizzare le cornici.

Procedura di registrazione del pacchetto acquistato:

Le cornici saranno disponibili solo dopo la registrazione. Ogni pacchetto di cornici dovrà essere registrato con il proprio numero di serie.

Passaggio 1. Aprire la **Gestione dei pacchetti di cornici**.

Passaggio 2. Scegliere il pacchetto di cornici nell'elenco e cliccare su **Registra**.



Passaggio 3. Nella finestra di registrazione inserire il tuo nome ed il numero di serie (chiave di registrazione) ricevuto dopo l'acquisto del pacchetto.

Scegliere il metodo di attivazione: connessione diretta al server di attivazione o e-mail. Per praticità si consiglia la registrazione con connessione diretta, chiaramente il computer deve essere collegato ad internet.

Wedding Pack

ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

☒ Direct connection to the activation server

☐ Send a request by e-mail

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

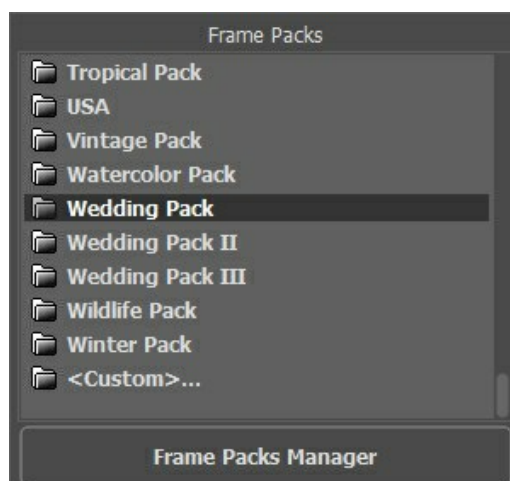
Activation problems? [Contact us.](#)

[Copy HWID.](#)

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

Passaggio 4. Cliccare sul pulsante **REGISTRA**.

La registrazione è completata! Il segno "*non registrato*" accanto al nome del pacchetto sparirà. Ripetere queste operazioni per tutte le confezioni. Ora è possibile utilizzare le cornici!

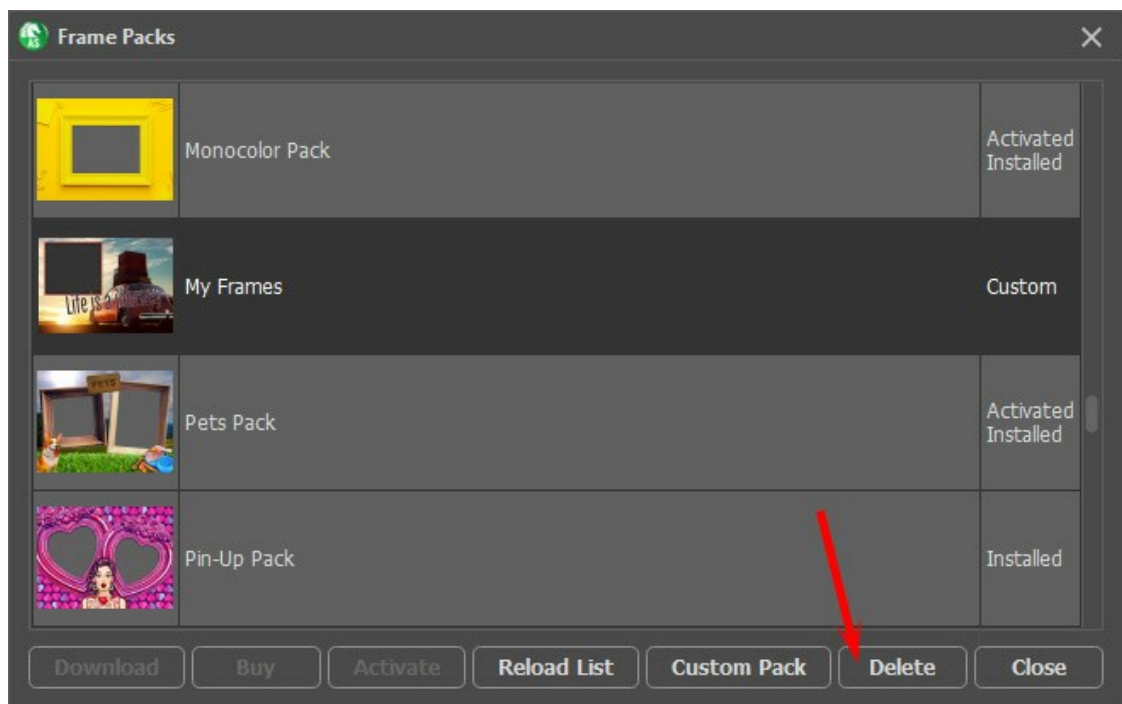


Come eliminare il pacchetto di cornici in AKVIS ArtSuite:

È possibile eliminare sia i pacchetti di cornici AKVIS che le confezioni personalizzate.

Passaggio 1. Aprire la **Gestione dei pacchetti di cornici**.

Passaggio 2. Scegliere il pacchetto di cornici nell'elenco e fare clic su **Elimina**.



CREARE UN PACCHETTO DI CORNICI PERSONALIZZATE

In aggiunta alle **Composizioni artistiche**, disponibili alla Libreria di ArtSuite, e aggiuntivi pacchetti di cornici, è possibile creare la propria collezione di cornici.

Scopri come creare cornici personalizzate per **AKVIS ArtSuite** utilizzando l'editor di immagini **AliveColors**. È possibile usare qualsiasi programma che supporta selezioni e trasparenza.



Cornice personalizzata

Creazione di cornici

Passaggio 1. Nell'editor grafico **AliveColors** aprire l'immagine con cui si desidera realizzare la cornice (**File -> Apri**).

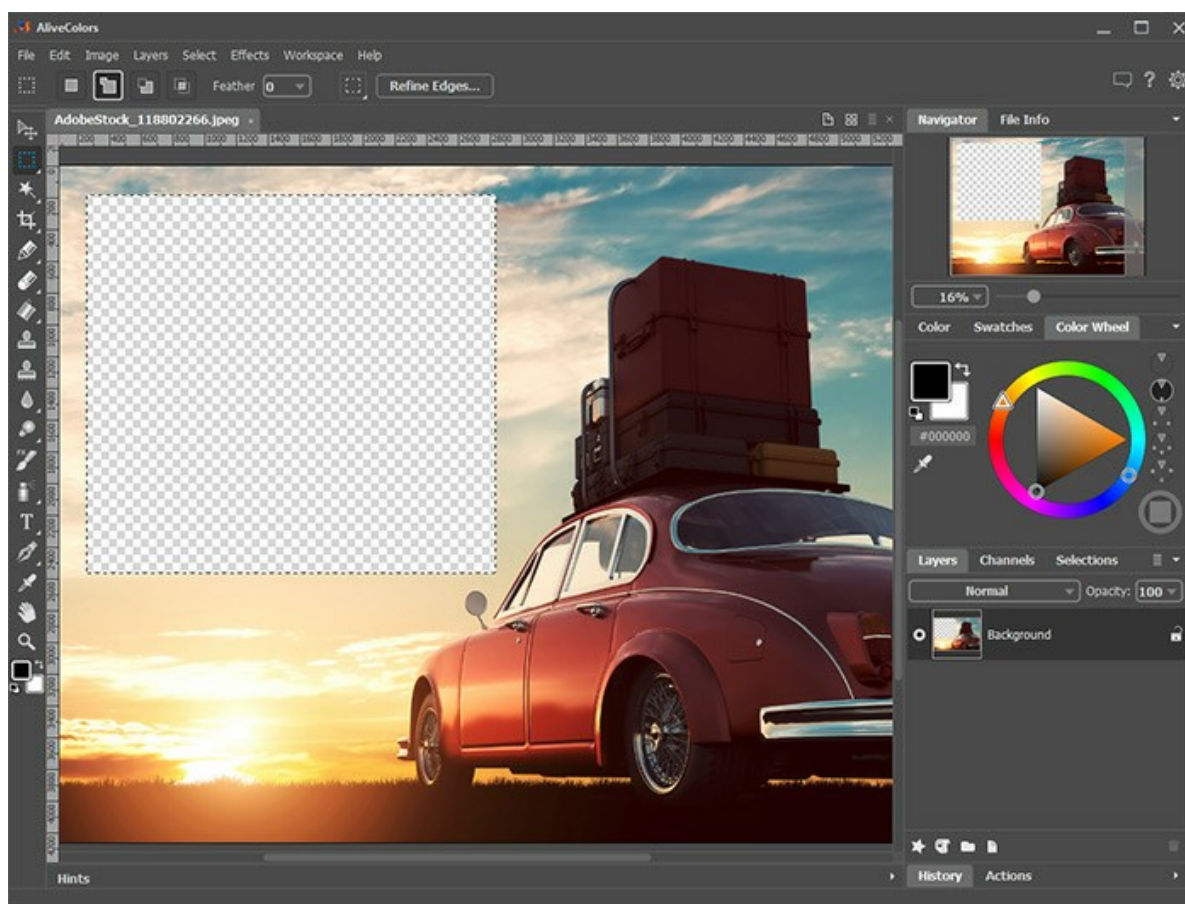


Immagine in AliveColors

Passaggio 2. Creare un buco per una foto nella cornice (lo spazio dove verrà inserita la foto).

Scegliere uno degli strumenti di selezione, ad esempio, **Selezione rettangolare** , creare una selezione sull'immagine

ed eliminare l'area selezionata con il tasto **Canc** o il comando **Modifica -> Cancella**.

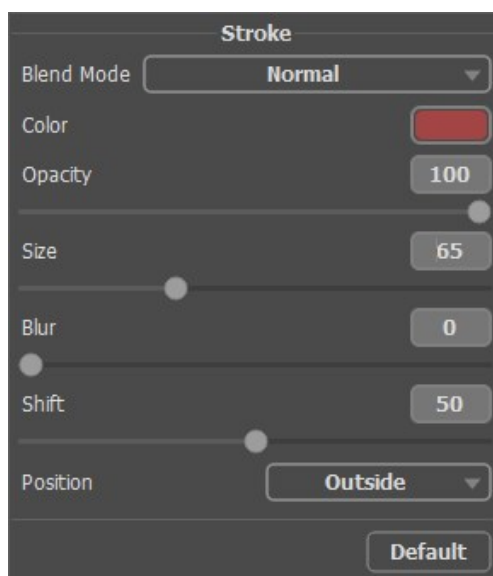


Spazio per una foto

Nota: Per fare più spazi per numerosi foto nella cornice, creare nuove selezioni nella modalità **Aggiungi alla selezione**  ed eliminare tutti i frammenti.

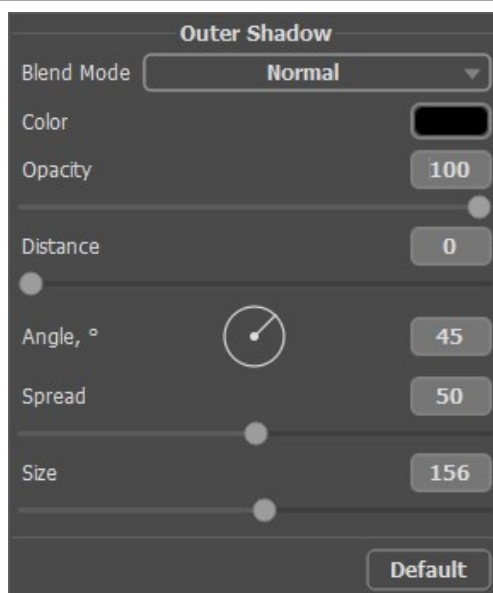
Rimuovere la selezione con il comando **Seleziona -> Deseleziona** o premendo **Ctrl+D**.

Passaggio 3. Disegnare una cornice colorata attorno al foro. Per fare ciò, aggiungere l'effetto livello **Traccia** (**Livelli -> Effetti di livello**) con le seguenti impostazioni:



Effetto livello Traccia

Per aggiungere un volume, applicare l'effetto livello **Ombra esterna** e regolare i parametri:



Effetto livello Ombra esterna

Passaggio 4. Completare la cornice con un'iscrizione adatta utilizzando lo strumento **Testo**  e organizzare il testo con gli effetti di livello.



Cornice pronta per l'uso

Salvare la cornice in una cartella appositamente creata. Selezionare il formato **PNG** e assicurarsi che la trasparenza sia selezionata!

Allo stesso modo, rendere le altre cornici e salvarle come file **PNG** in quella cartella.





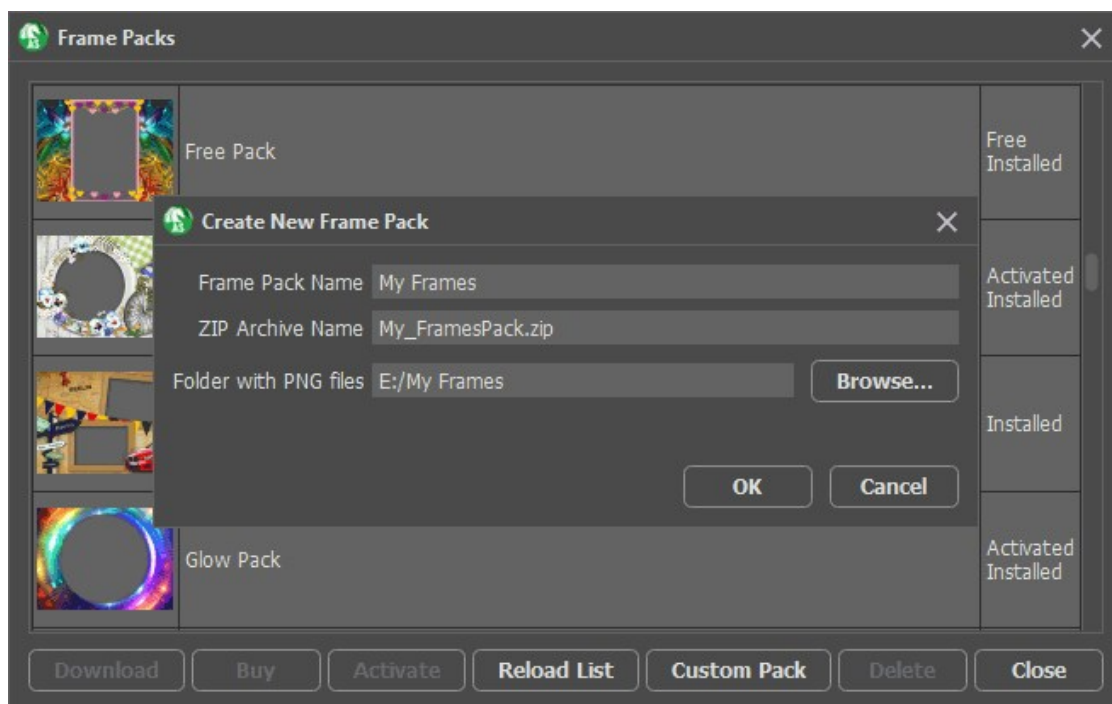
Creazione di un pacchetto

La creazione e l'utilizzo dei pacchetti di cornici è disponibile solo nella versione standalone di **AKVIS ArtSuite** o nel programma gratuito **AKVIS Frames**.

Passaggio 5. Eseguire il programma **AKVIS ArtSuite**.

Scegliere **Cornici** -> **Composizioni artistiche** e fare clic sulla **Gestione dei pacchetti di cornici**. Nella finestra aperta fare clic sul pulsante **Crea pacchetto**.

Nel primo campo della finestra di dialogo inserire un nome per il gruppo di cornici, ad esempio, *My Frames (Mie cornici)*. Quindi fare clic su **Sfoglia...** e scegliere la creata cartella di cornici. Fare clic su **OK**.



Creazione di un pacchetto di cornici

Ora hai la tua collezione di cornici che è sempre disponibile per l'utilizzo nel programma ArtSuite!

Decorazione delle foto

Passaggio 6. Nell'elenco dei pacchetti selezionare *My Frames (Mie cornici)*. Una delle nuove cornici viene visualizzata nella finestra di anteprima nella parte inferiore del pannello delle impostazioni. Fare clic per aprire un elenco con tutte le cornici del pacchetto. Selezionare la cornice desiderata con un clic del mouse.

Nel Pannello di controllo fare clic su  e selezionare le foto da elaborare. Le miniature delle immagini vengono visualizzate sotto la finestra principale. La prima immagine verrà automaticamente posizionata nella cornice. Fare doppio clic sulla miniatura per scegliere un'altra foto.



Aggiunta delle foto

Passaggio 7. Regolare la posizione della foto nella cornice per il miglior risultato. Quindi avviare l'elaborazione dell'immagine con .



Foto incorniciata

È possibile salvare il risultato usando  e stamparlo con .

CAMBIARE LE STAGIONI

Questo esempio è stato fatto dopo il nostro Concorso foto-editing di Capodanno 2009. Nella categoria "4 Stagioni" il vincitore è stato **Andrea Blazhin** e la sua idea ha ispirato questo tutorial.

Tutto il lavoro è stato realizzato in **AliveColors** utilizzando i plugin **AKVIS ArtSuite** e **AKVIS Decorator**.



Stagioni

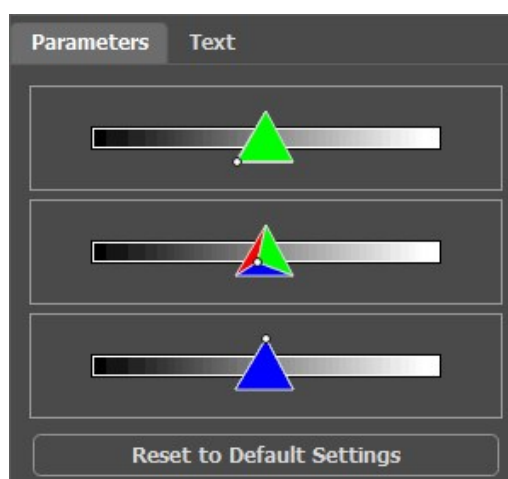
Fare clic su una delle immagini per vedere una versione ingrandita in un'altra finestra

Passaggio 1. Aprire l'immagine in AliveColors (oppure nell'altro programma di grafica che supporta filtri e plugin).



Passaggio 2. Ecco l'immagine della stagione estiva. Noi la utilizzeremo per rappresentare anche le altre stagioni. Vogliamo cominciare con l'autunno e una sua caratteristica è la vegetazione ingiallita, quindi diamo inizio al cambiamento. Per cominciare aprire il plugin ArtSuite (nel menu selezionare **Effetti -> AKVIS -> ArtSuite**).

Nel **Pannello impostazioni** di ArtWork scegliere **Effetti -> Miscelare i canali** e regolare le impostazioni.

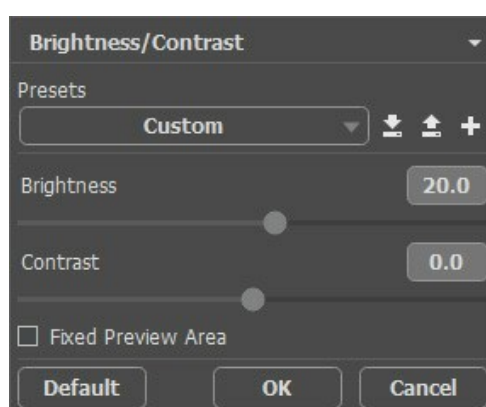


Fare clic su  per apportare le modifiche.

Ecco il risultato:



Passaggio 3. L'immagine appare cupa. Si potrà schiarire con una delle caratteristiche standard di AliveColors. Nel menu principale selezionare **Immagine -> Regolazione -> Luminosità/Contrasto** e aumentare la quantità di luminosità.



Fare clic su **OK** per applicare la modifica.

Ecco l'autunno:

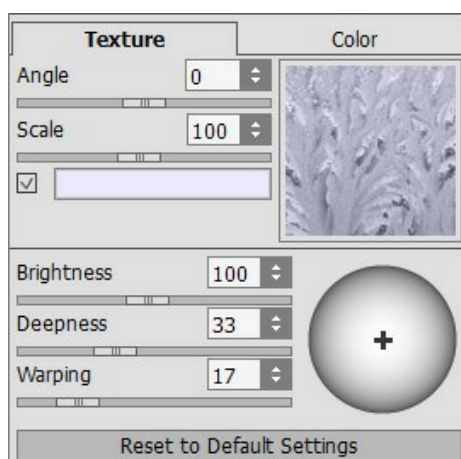


Passaggio 4. Dopo l'autunno, ovviamente, arriva l'inverno. Ma cosa manca qui? La neve. La montagna avrà un aspetto gelido applicando la texture di ghiaccio con il plugin **AKVIS Decorator**.

Per prima cosa utilizzare lo strumento di **Selezione rapida**  per selezionare le montagne.



Aprire il plugin **AKVIS Decorator** (Effetti -> **AKVIS** -> **Decorator**). Nella libreria **Texture** (in *Natura*) troverete una struttura idonea da regolare a piacimento. Ad esempio:



Avviare il processo di applicazione della texture . Il risultato sarà visualizzato nella scheda **Dopo**.

Per accettare il risultato e tornare al programma di grafica, premere il pulsante .

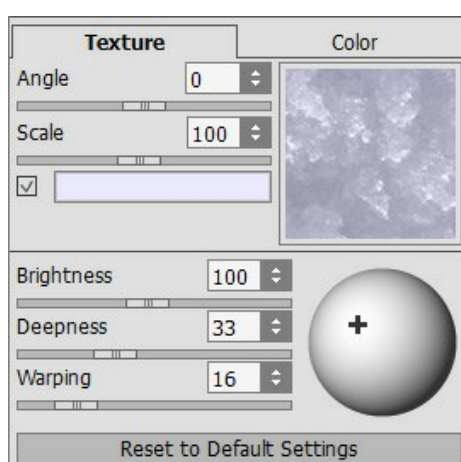


Le montagne sono innevate.

Passaggio 5. Continuiamo. A questo punto, selezionare il terreno e la casa.



Ancora una volta aprire il plugin **AKVIS Decorator**. Questa volta scegliere una struttura diversa e regolare i parametri.



Avviare il processo di applicazione della texture. Applicare il risultato e tornare al foto editor.



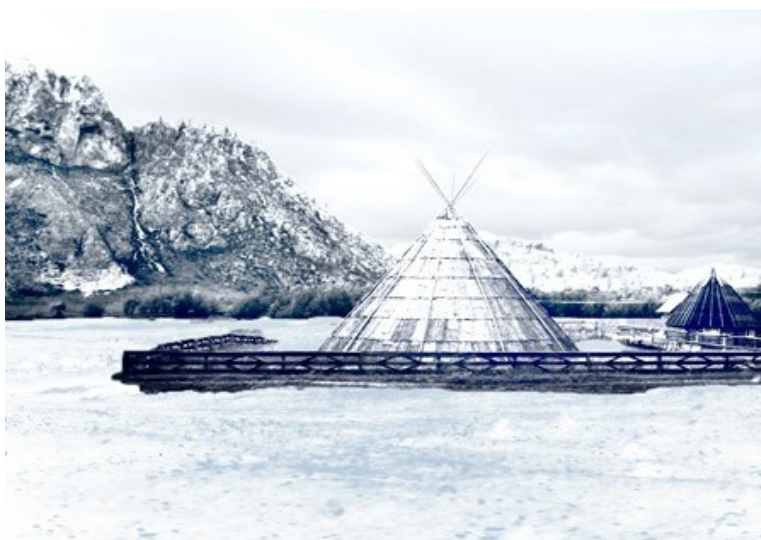
Passaggio 6. Cercheremo ora di coprire l'erba con la neve. Selezionare, come prima, l'area desiderata con lo strumento di **Selezione rapida** . Poi nel menu principale del programma scegliere **Immagine -> Regolazione -> Curve**.

Fare clic su **OK** per applicare l'effetto.



Passaggio 7. Ritorniamo alla montagna. È consigliabile schiarirla, come pure la casa e la recinzione, in modo da ridurre il contrasto e creare un paesaggio realistico. Per fare questo utilizzeremo lo strumento **Schiarire**  in AliveColors.

Pochi semplici passi e siamo in inverno:



LA CATTEDRALE DI BERLINO

L'autrice di questo tutorial è **Valentina Aynagos**.

Berlino è una delle più stimolanti metropoli d'Europa. Non ci si annoia mai di camminare per le strade di questa città, dove le architetture moderne e high-tech sono vicine alla solenne Cattedrale del XIX secolo e ai palazzi che rappresentano la gloria della Prussia imperialista.

Ho scattato questa foto della Cattedrale di Berlino in un cupo giorno di novembre. Ho trovato la combinazione idonea per creare una cartolina da condividere con i miei amici a casa. La Cattedrale è stata costruita nel 1894, quindi ho chiesto come erano le cartoline alla fine del XIX secolo e così ho creato una versione "retrò" della mia cartolina.

Ho usato **AliveColors** e le versioni del plugin **AKVIS Sketch** e **AKVIS ArtSuite**.

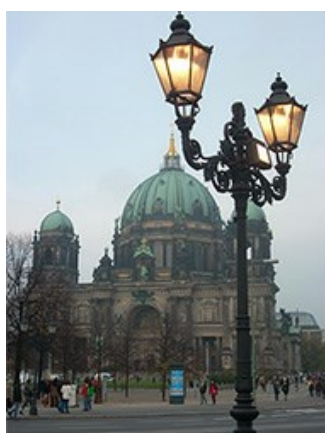
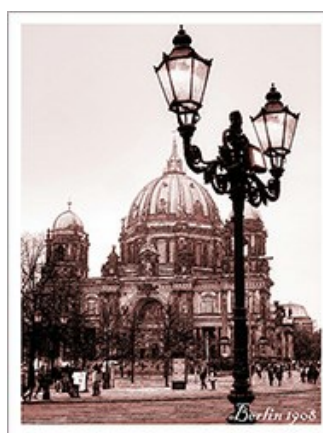


Immagine originale



Risultato finale

Passaggio 1. Ho aperto la fotografia nel foto editor.

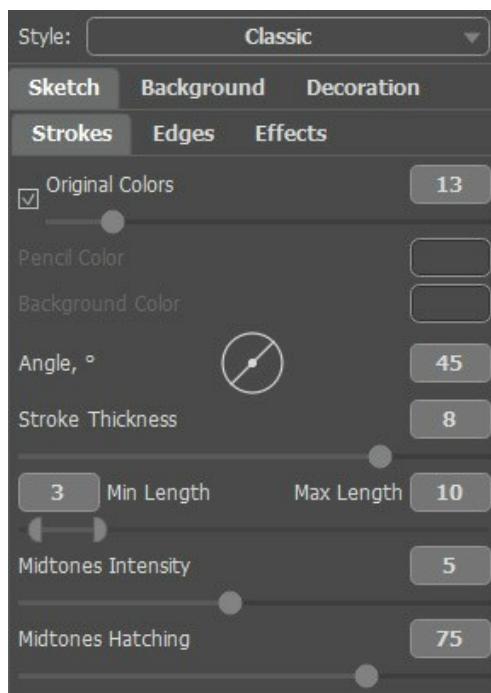


La Cattedrale di Berlino

Passaggio 2. La mia macchina fotografica digitale è piuttosto semplice e le foto non sempre sono ben chiare, così l'ho regolata con il comando **Immagine -> Regolazione -> Curve**. Se si dispone di una buona fotografia non c'è bisogno di fare questo passaggio.

Passaggio 3. Poi ho aperto il plugin **AKVIS Sketch: Effetti -> AKVIS -> Sketch**.

Passaggio 4. Ho modificato i parametri nel modo seguente:



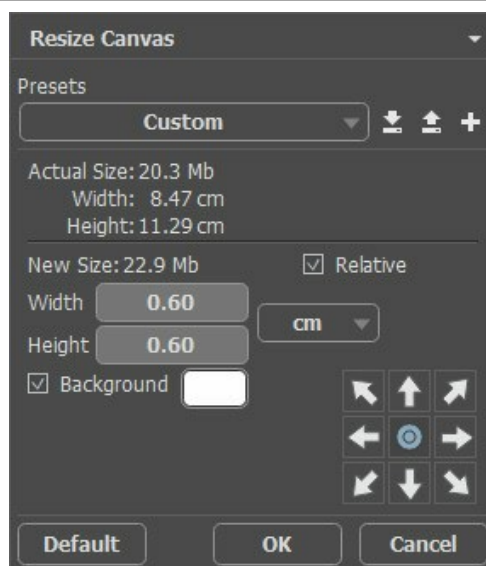
Impostazioni

e cliccato sul pulsante  per avviare il processo di elaborazione dell'immagine, quindi sul pulsante  per applicare il risultato e chiudere il plugin.



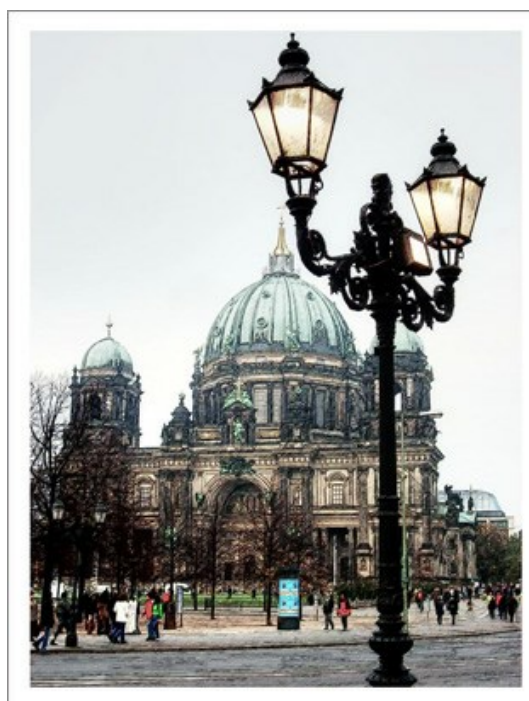
Il risultato del disegno a matita

Passaggio 5. Ho aumentato la dimensione del quadro di 0,6 cm con il comando **Immagine -> Dimensioni tela** per aggiungere una semplice cornice alla foto, in modo da farla sembrare realmente una cartolina.



Finestra di dialogo "Dimensioni tela"

Ecco il risultato:

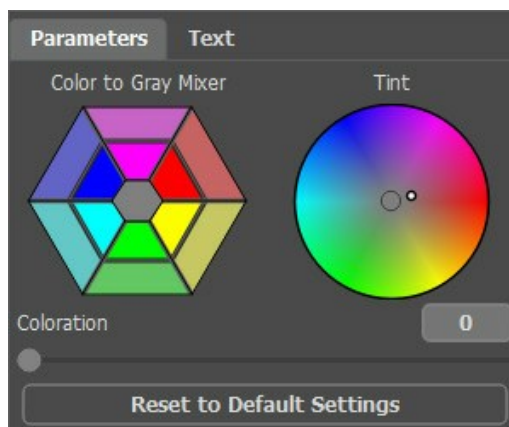


Il disegno inserito nella cornice

Passaggio 6. Volevo creare la mia cartolina versione retrò come se fosse Berlino nel 1908. A tal fine ho utilizzato **AKVIS ArtSuite: Effetti -> AKVIS -> ArtSuite**.

Ho selezionato dal menu a discesa **Effetti -> Bianco e nero**. Successivamente ho spostato il punto sul cerchio (**Tinta**) verso destra, per aggiungere alla foto una sfumatura di rosso al fine di imitare la tecnica seppia, inoltre ho spostato un po' il controllo del colore rosso in **Mixer colore grigio** per alleggerire i toni.

Suggerimento: Usare la modalità **Esecuzione automatica** nella finestra **Preferenze**  per osservare, in tempo reale, i cambiamenti e risparmiare tempo durante la selezione della sfumatura. Se questa opzione non è selezionata, bisogna premere ogni volta il pulsante .



Imitazione della tecnica seppia

Passaggio 7. Premere il pulsante  per applicare il risultato e chiudere il plugin.

Per rendere tutto più autentico ho aggiunto la scritta "Berlin 1908". Beh, la foto è stata scattata circa 100 anni più tardi, ma mi auguro che i berlinesi perdoneranno questa mia piccola libertà.



PROGRAMMI DI AKVIS

[AKVIS AirBrush — Aerografia: Moderna tecnica di pittura](#)

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



[AKVIS Artifact Remover AI — Ottimizzazione delle immagini compresse JPEG](#)

AKVIS Artifact Remover AI utilizza algoritmi di intelligenza artificiale per rimuovere gli artefatti di compressione JPEG e ripristinare la qualità originale delle immagini compresse. Il software è disponibile gratuitamente. È uno strumento indispensabile sia per gli utenti inesperti che per i professionisti. [Maggiori informazioni...](#)



[AKVIS ArtSuite — Effetti artistici e cornici per foto](#)

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

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



AKVIS ArtWork — Collezione versatile di tecniche pittoriche

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



AKVIS Chameleon — Fusione fotografica: composizioni e collage

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



AKVIS Charcoal — Disegni a carboncino e gessetto

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



AKVIS Coloriage — Aggiungere colore a foto in bianco e nero

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



AKVIS Decorator — Applicare nuove texture e ricolorare

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



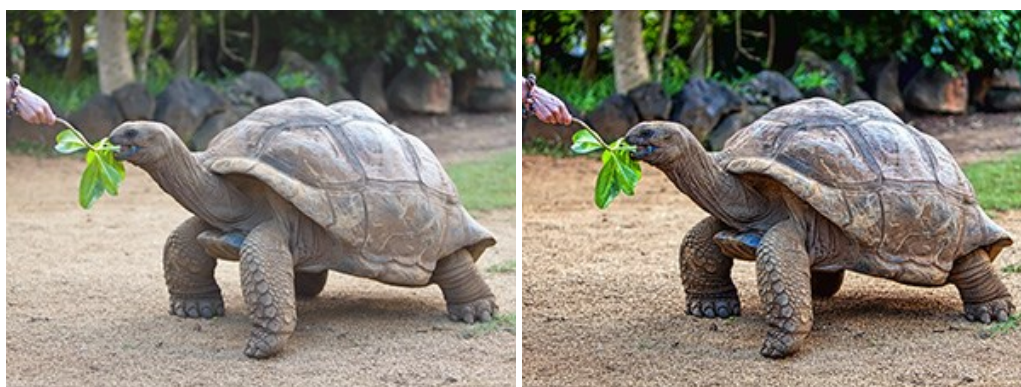
AKVIS Draw — Effetto disegno a matita fatto a mano

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



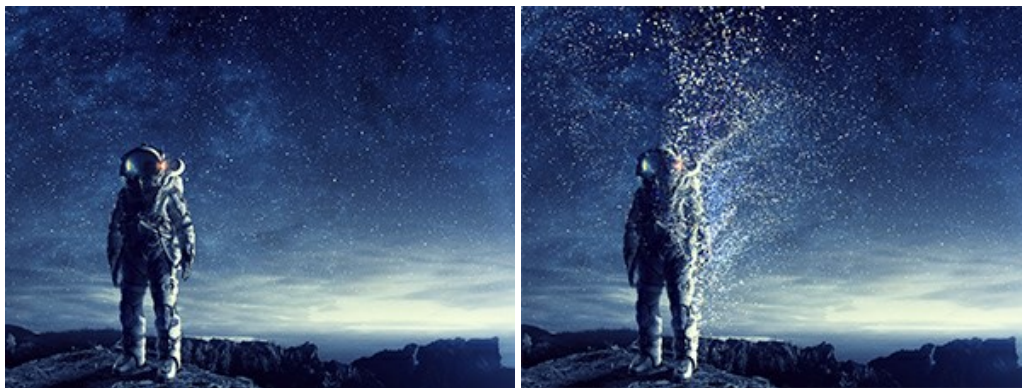
AKVIS Enhancer — Recupero dei dettagli di una foto

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



AKVIS Explosion — Favolosi effetti di esplosione e disgregazione

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



AKVIS Frames — Decora le tue foto con piacevoli cornici

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



AKVIS HDRFactory — Immagini HDR: Più luminoso della realtà!

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

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



AKVIS LightShop — Effetti di luci e stelle

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



AKVIS Magnifier AI — Ingrandimento e riduzione di immagini

AKVIS Magnifier consente di ridefinire le immagini senza perdita di qualità. Il programma implementa avanzati algoritmi basati su reti neurali che consentono di ingrandire immagini arrivando a risoluzioni altissime. [Maggiori informazioni...](#)



AKVIS MakeUp — Migliorare e ritoccare ritratti

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



AKVIS NatureArt — Fenomeni della natura per foto digitali

AKVIS NatureArt è un ottimo strumento per imitare l'immensa bellezza dei fenomeni della natura sulle foto digitali. Il software

offre questi effetti della natura: [Pioggia](#)



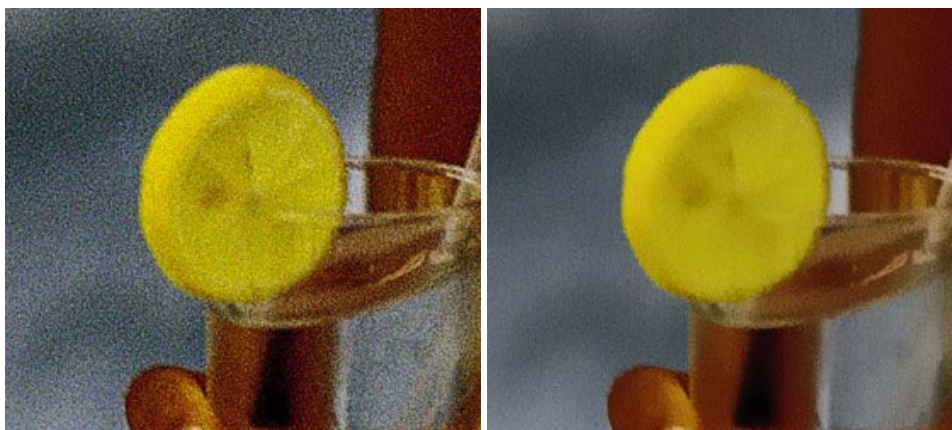
AKVIS Neon — Dipinti luminescenti dalle foto

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



AKVIS Noise Buster — Riduzione rumore digitale

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



AKVIS OilPaint — Effetto pittura ad olio

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



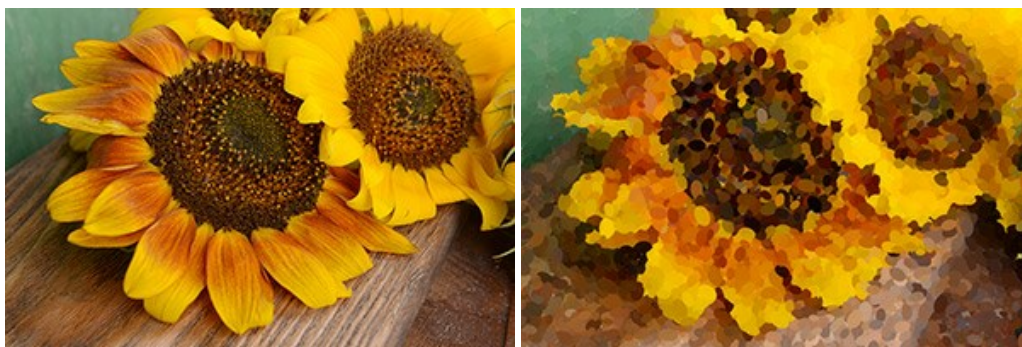
AKVIS Pastel — Pittura a pastello da una foto

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



AKVIS Points — Applicare alle foto l'effetto puntinismo

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



AKVIS Refocus AI — Effetti di nitidezza e sfocatura

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



AKVIS Retoucher — Restauro fotografico

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

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



AKVIS Sketch — Trasforma foto in disegni a matita

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



AKVIS SmartMask — Strumento efficace di selezione

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



AKVIS Watercolor — Dipinti ad acquerello dalle foto

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

