



# ArtWork

**Scopri il mondo della pittura!**



---

## INDICE

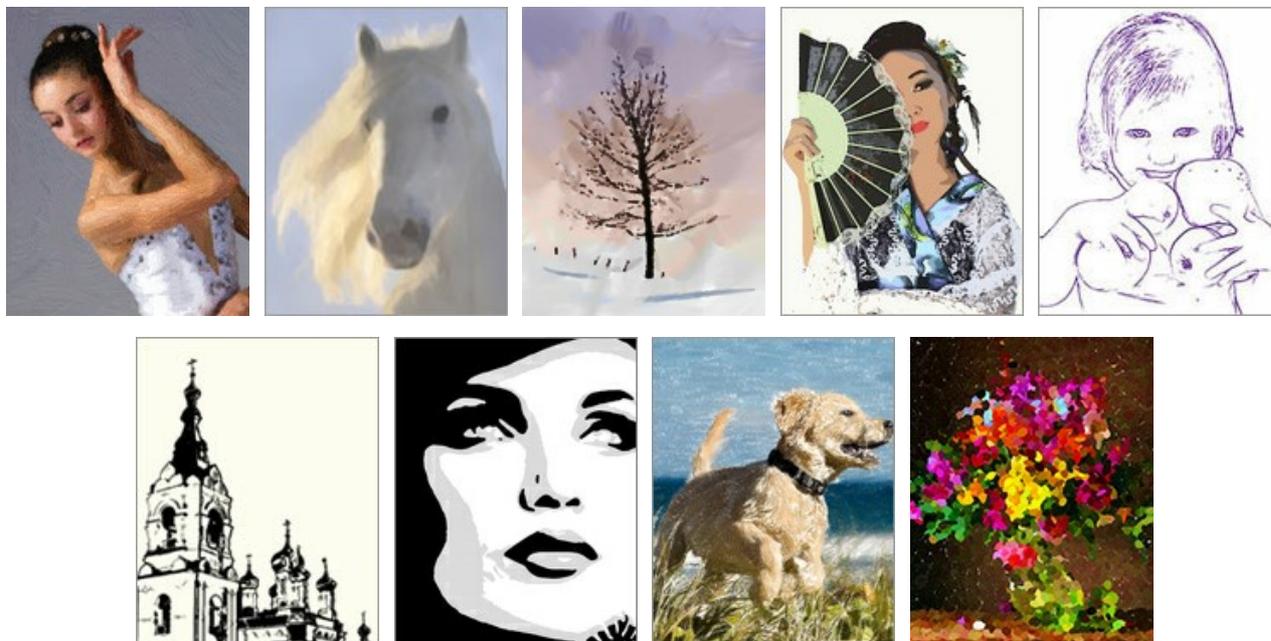
- Campo di applicazione
- Installazione su Windows
- Installazione su Mac
- Installazione su Linux
- Registrazione del software
- Come funziona
  - ◊ Area di lavoro
  - ◊ Come usare il programma
  - ◊ Imitare la pittura su tela
  - ◊ Aggiungere una cornice
  - ◊ Testo e filigrana
  - ◊ Lavorare con i preset
  - ◊ Preferenze
  - ◊ Elaborazione batch
  - ◊ Stampare l'immagine
  - ◊ Pittura ad olio
  - ◊ Pittura ad acquerello
  - ◊ Pittura a guazzo
  - ◊ Fumetti dalle fotografie
  - ◊ Disegno a penna e inchiostro
  - ◊ Linoleografia
  - ◊ Stencil
  - ◊ Pittura a pastello
  - ◊ Puntinismo
- Esempi
  - ◊ Effetto di un'immagine semi-elaborata
  - ◊ Tramonto sul lago di Garda - Pastello
  - ◊ Leggendaro cavallo: l'Acquerello
  - ◊ Galleria di ArtWork
  - ◊ Emergenza mucca: creare un poster
  - ◊ Cartone animato di un gatto
  - ◊ Vista sul canale: paesaggio ad olio
  - ◊ L'armonia: ritratto ad olio
- Programmi di AKVIS

## AKVIS ARTWORK 14.0 | COLLEZIONE VERSATILE DI TECNICHE PITTORICHE

AKVIS ArtWork applica diverse tecniche di pittura alle immagini digitali dando l'opportunità di creare dipinti ad olio da ammirare come se fossero reali, oppure meravigliosi fumetti e delicati acquerelli per rallegrare la tua casa. ArtWork ti aiuta a creare un pezzo d'arte da qualsiasi immagine!

AKVIS ArtWork è la soluzione ideale per la tua espressione creativa. Le tecnologie avanzate si combinano con un approccio artistico che fa di questo programma un artista virtuale perfetto. La trasformazione di una foto in un dipinto avviene rapidamente ed i tuoi occhi possono seguire la nascita di un'opera d'arte in tempo reale!

Il programma offre queste tecniche di pittura e disegno: **Olio**, **Acquerello**, **Guazzo**, **Fumetti**, **Penna e inchiostro**, **Linoleografia**, **Stencil**, **Pastello** e **Puntinismo**, da usare singolarmente o in abbinamento tra loro.



Il software offre il modo più semplice e versatile per aggiungere effetti artistici alle fotografie.

Creare un ritratto ad olio di un amico, dipingere un paesaggio o un frammento di vita. Provare diversi soggetti!

È possibile stampare il dipinto finale con una stampante a colori, creandogli una cornice oppure mettendolo in un portaritratto, ma si possono anche aggiungere alcune pennellate reali con vernici ad olio come per effettuare la pittura vera e propria. Realizzare un avatar straordinario è un gioco da ragazzi! Oppure creare un biglietto d'auguri o un divertente poster, e così si dispone di un meraviglioso regalo per amici e familiari.

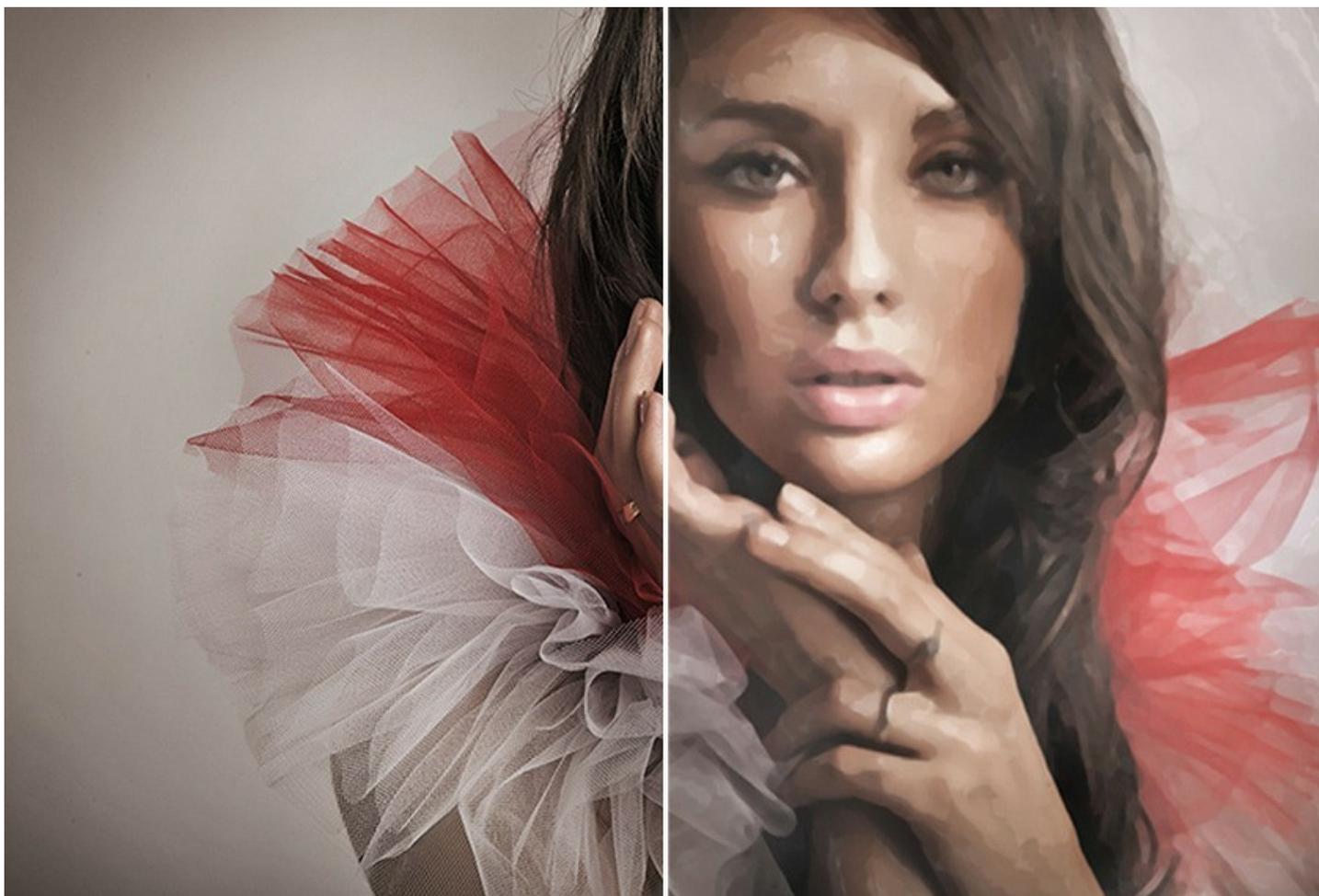
Non sono necessari nè pennelli nè vernici. ArtWork ha bisogno solo di liberare la tua fantasia e la tua creatività!

### Effetti e caratteristiche:

L'effetto **Olio** converte una foto in uno **dipinto ad olio**. Il programma definisce il pennello utilizzando naturalmente la foto originale come riferimento. Anche con le impostazioni predefinite è possibile ottenere un risultato realistico, **molto simile ad un'opera dipinta a mano**. Selezionando le opzioni è possibile la ricerca di una **varietà di stili per pittura ad olio**. Per coloro che necessitano di maggiore flessibilità e che hanno idee su come il dipinto finale dovrebbe essere, c'è un attrezzo chiamato *Direzione traccia*. Questo strumento semi-automatico ed estremamente intelligente è una vera fortuna e ti dà il pieno controllo sulle tracce.



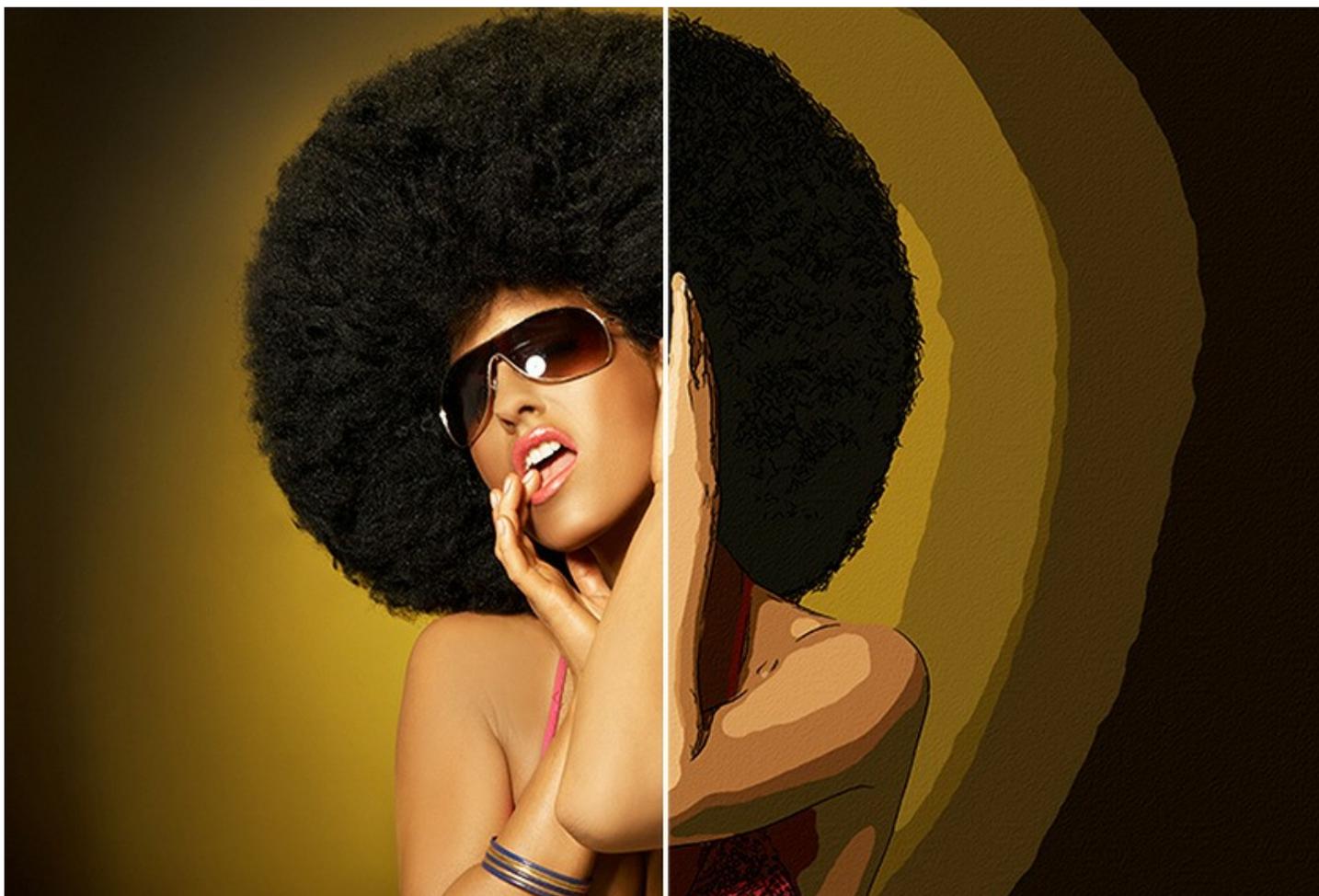
L'effetto **Acquerello** converte una foto in uno **dipinto ad acquerello**. L'acquerello è una delle tecniche pittoriche più difficili e richiede molta esperienza. L'armonia delicata dei colori, le trasparenze, la luminosità sono le caratteristiche che rendono la pittura ad acquerello qualcosa di unico. Questa tecnica utilizza colori solubili ad acqua, le pennellate sottili e leggere non lasciano tracce in rilievo.



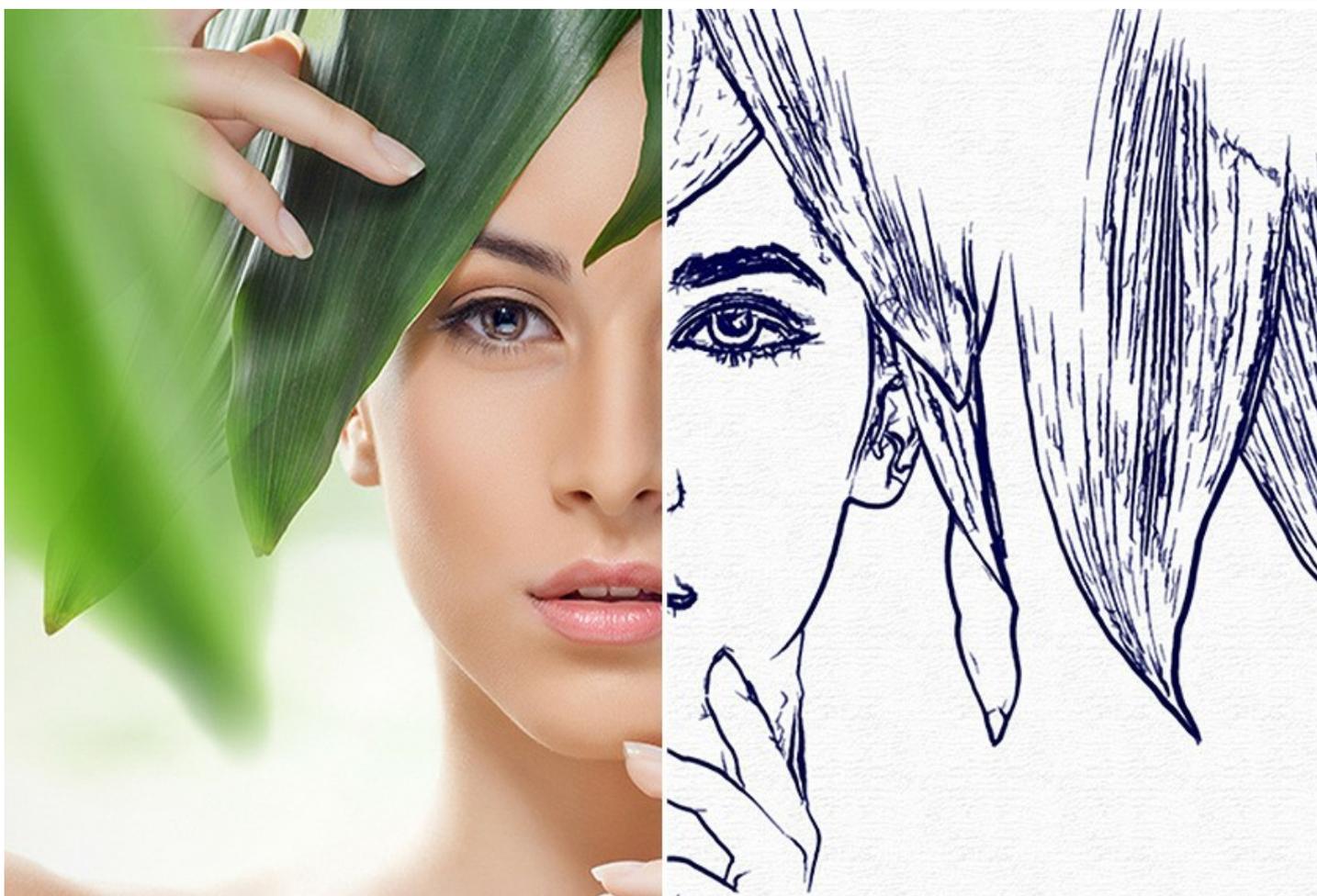
L'effetto **Guazzo** (noto anche nella forma francese *gouache*) consente di creare una **pittura a guazzo** da una foto. Guazzo è una tecnica pittorica versatile che utilizza colori densi ed intensi. I tratti gouache sono ben visibili e la tinta è opaca: è possibile sovrapporre colori chiari a quelli scuri e viceversa. Il risultato è appunto un colore più opaco e più luminoso rispetto al normale colore a tempera. L'opacità e la capacità coprente permettono di creare effetti eccezionali che non possono essere raggiunti con altre tecniche. Questa pratica è molto usata nella pittura decorativa e per creare schizzi e disegni a colori.



L'effetto **Fumetti** è una tecnica pittorica, che consente di riprodurre lo stile di famosi artisti del fumetto con pochi clic, utilizzando naturalmente la foto originale come riferimento. La trasformazione delle immagini con un numero limitato di tonalità (colori) viene chiamata **effetto "posterizza"**, per la mancanza dei mezzitoni è **simile ad un poster**. Questa tecnica viene ampiamente utilizzata nella fotografia d'arte per raggiungere tali effetti.



**Penna e inchiostro** è una tecnica che cattura i dettagli dell'immagine originale tracciando i contorni con linee sottili e lineari, creando disegni che sembrano essere conseguiti con l'**inchiostro** su carta, proprio come se si utilizzasse una penna - dalle moderne penne stilografiche alla penna d'oca immersa in un calamaio. Dopo l'applicazione di questo effetto, l'immagine che ne risulterà avrà i contorni di un unico colore scelto a piacimento. Usando una comune foto si potrà così ottenere un magnifico disegno! Il risultato sarà sicuramente professionale e di stile.



**Linoleografia** è una tecnica per stampare un disegno su carta usando una matrice di linoleum. Questa tecnica è molto simile alla xilografia o incisione su legno, nella quale un foglio di linoleum sostituisce la tavoletta di legno. Le caratteristiche di queste incisioni sono: l'espressività, l'intenso contrasto tra bianco e nero, la luminosità e la ricchezza dei tratti a causa della matrice soffice del linoleum. Alcuni artisti famosi come Matisse e Picasso hanno lavorato con questa tecnica.

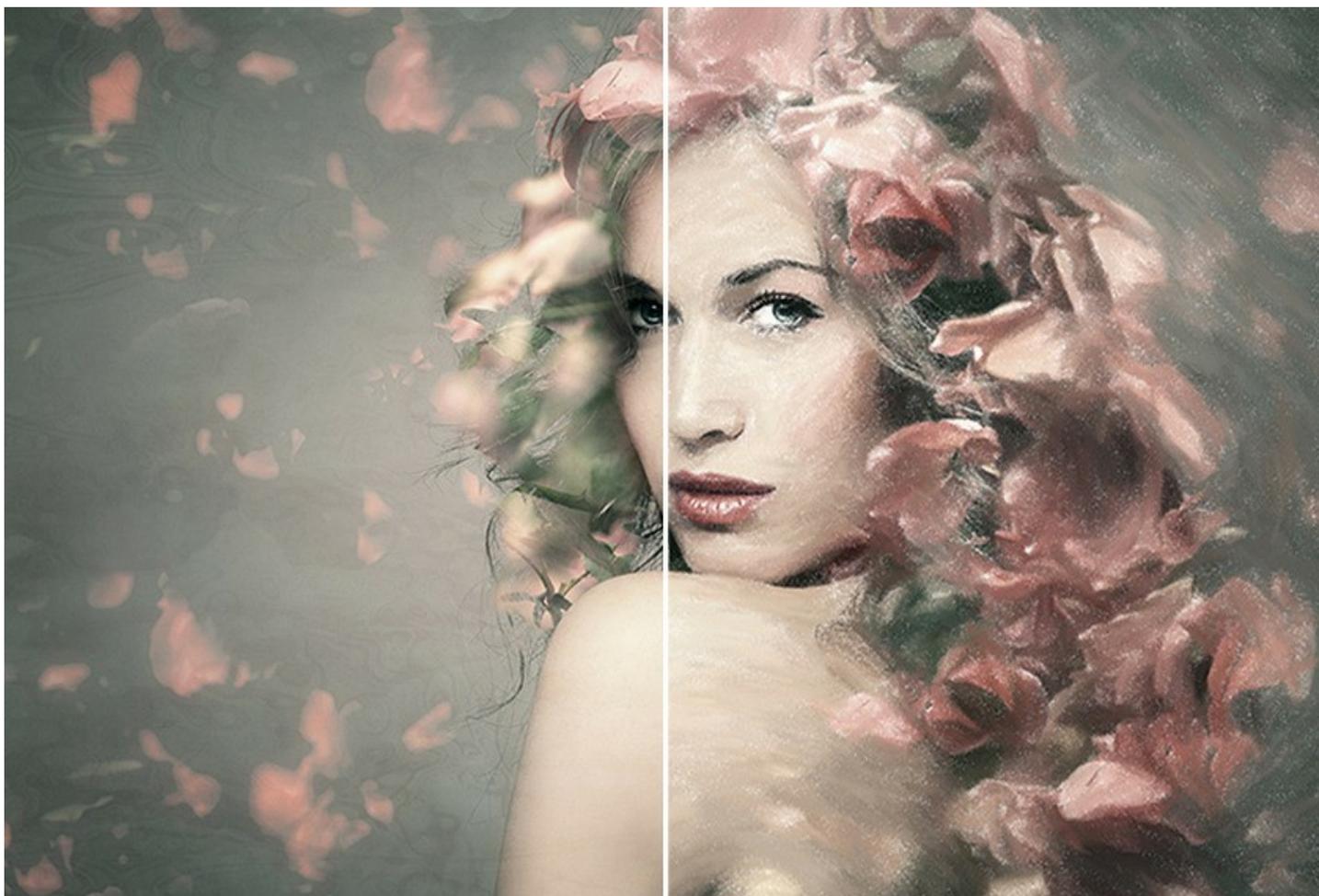


L'effetto **Stencil** converte un'immagine in un disegno realizzato a stencil avente un contorno ad alto contrasto. Questa tecnica artistica serve per riprodurre disegni su qualsiasi superficie da decorare facendo filtrare, con un tampone, inchiostro o vernice attraverso i fori praticati nel cartone, plastica o metallo. Il programma consente di realizzare una stampa monocromatica espressiva; è possibile anche aggiungere aree di mezzitoni e applicare un tratteggio o un motivo pop art. Dai alla tua foto un aspetto drammatico!



Gli effetti sopra elencati (**Olio**, **Acquerello**, **Guazzo**, **Fumetti**, **Penna e inchiostro**, **Linoleografia**, **Stencil**) sono disponibili in tutte le versioni di ArtWork: *Home*, *Home Deluxe* e *Business*. Gli altri due (**Pastello** e **Puntinismo**) sono disponibili solo per le licenze *Home Deluxe* e *Business*.

L'effetto **Pastello**, disponibile per le licenze *Deluxe* e *Business*, simula una particolare tecnica artistica che colma il divario tra pittura e disegno. I **pastelli** e **gessetti** formano morbidi e vellutati tratti con bordi sottili.

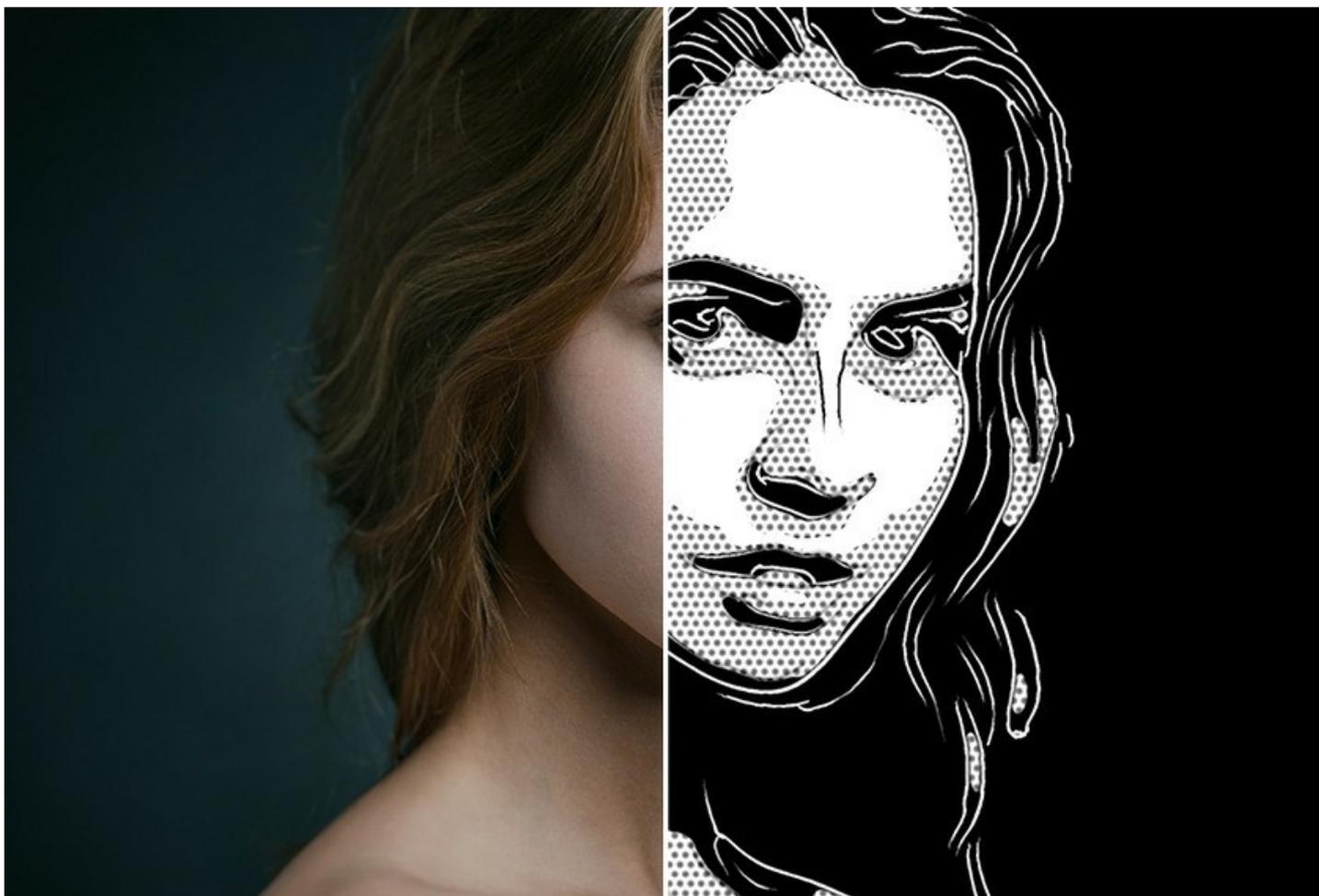


L'effetto **Puntinismo**, disponibile per le licenze *Deluxe* e *Business*, è uno stile di pittura in cui piccoli punti di colore creano l'illusione della forma. Faceva parte del movimento impressionista che voleva rendere visibili pensieri, emozioni, sentimenti e aprire le porte all'arte moderna. La tecnica del puntinismo richiede molto tempo e notevole abilità, ma con **AKVIS ArtWork** puoi creare capolavori con un solo clic del pulsante!



È possibile anche **combinare** gli **effetti di ArtWork** per creare immagini stupende con diverse tecniche di pittura!

Ogni effetto offre un certo numero di **preset pronti all'uso**. Si possono usare i preset AKVIS o modificare e salvare le impostazioni preferite come un preset utente per usarlo successivamente. E' possibile [importare/esportare i preset](#) creati e salvati.



Il pittore virtuale ArtWork si prenderà cura di trasformare una foto digitale in una pittura, ma cos'altro c'è che fa sembrare la tua creazione come una vera opera d'arte? La **tela** e la **firma dell'artista**! ArtWork offre la scelta tra uno sfondo piatto e una superficie ruvida ([tela](#), [carta](#), [ecc](#)) che rende il risultato finale ancora più stupefacente. È possibile aggiungere alla tua opera una [firma o un'iscrizione](#) con il carattere ed il colore desiderato.

Il programma supporta l'**elaborazione batch**, che permette di elaborare automaticamente ed in modo simultaneo un gruppo di foto. È possibile addirittura creare degli splendidi fumetti, [cartoni animati a partire dai filmati](#)!

Alcuni effetti di ArtWork offrono gli **strumenti di ulteriore elaborazione** per migliorare il risultato di conversione. Ad esempio, è possibile perfezionare l'immagine eliminando le irregolarità della pittura, oppure aggiungere tocchi personalizzati al capolavoro.

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

La versione plugin è compatibile con [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro, ecc. [Consulta la pagina sulla compatibilità](#).

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

## INSTALLAZIONE SU WINDOWS

Di seguito sono riportate le istruzioni su come installare i programmi AKVIS su Windows. Abbiamo preso come esempio **AKVIS ArtWork**. Altri programmi AKVIS vengono installati allo stesso modo.

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

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

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

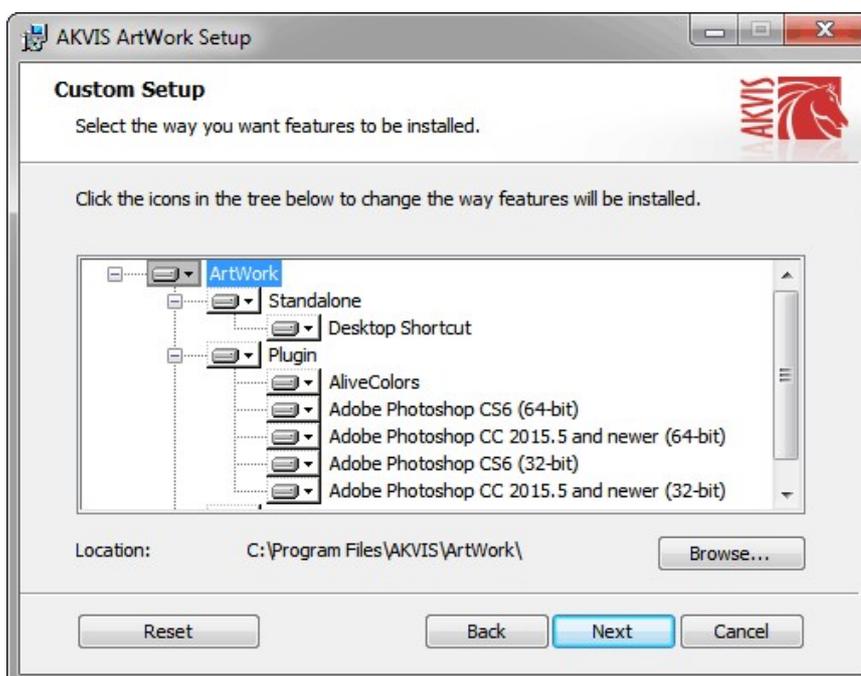
Attivare la casella **Accetto i termini del Contratto di Licenza** e premere **Avanti**.



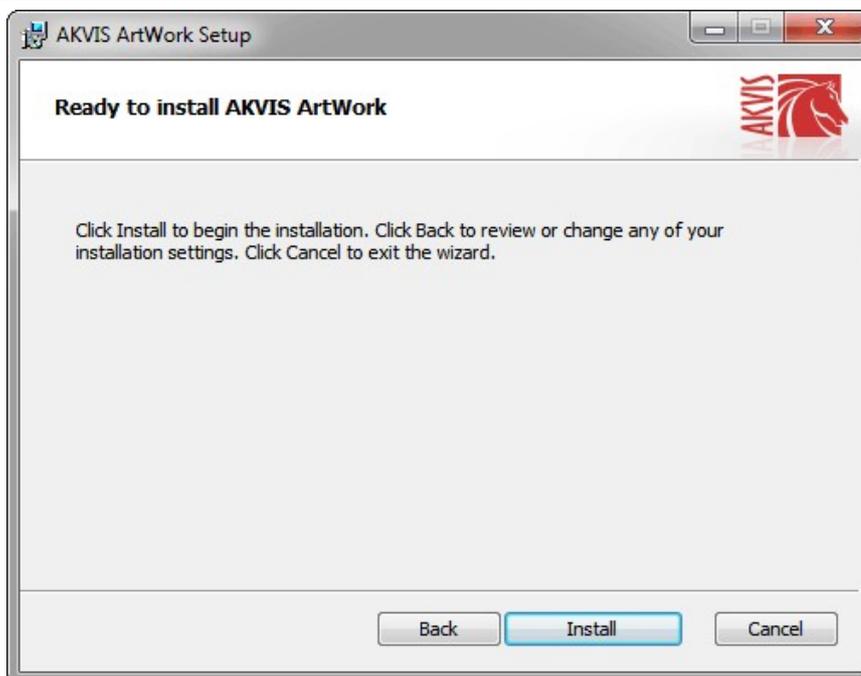
4. Selezionare i componenti per l'installazione. Per installare la versione **plugin** selezionare il programma(i) di grafica.

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

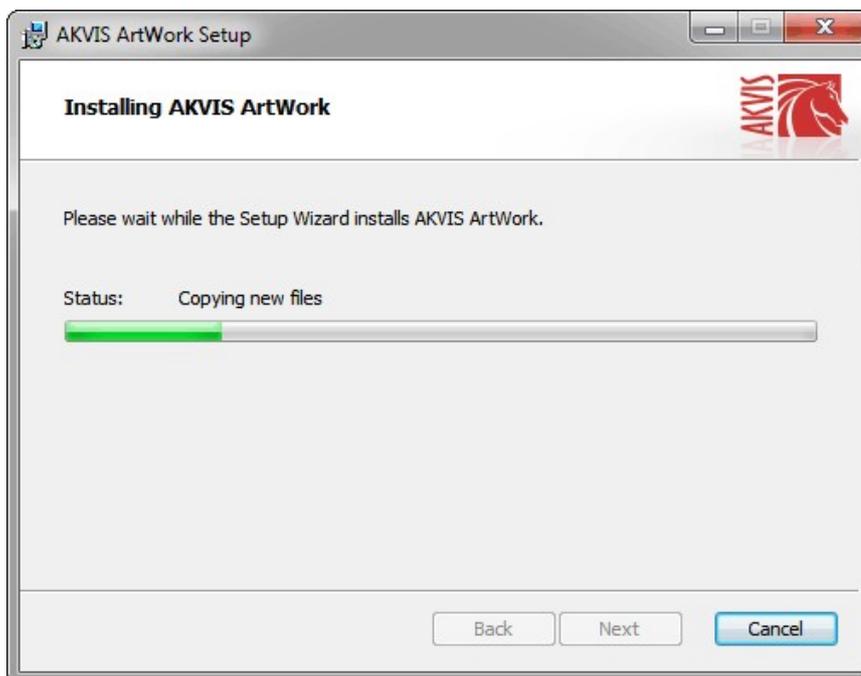
Premere **Avanti**.



5. Premere **Installa**.

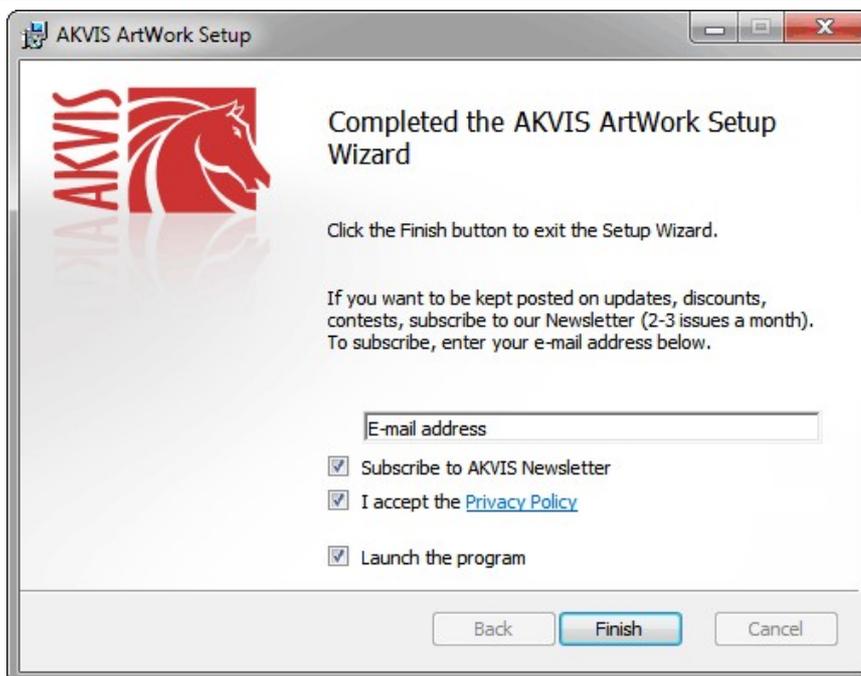


6. Ora che tutti i dati necessari sono stati inseriti fare clic su **Avanti** per completare l'installazione.  
L'installazione è in progressione.



7. L'installazione è completata.

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



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

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

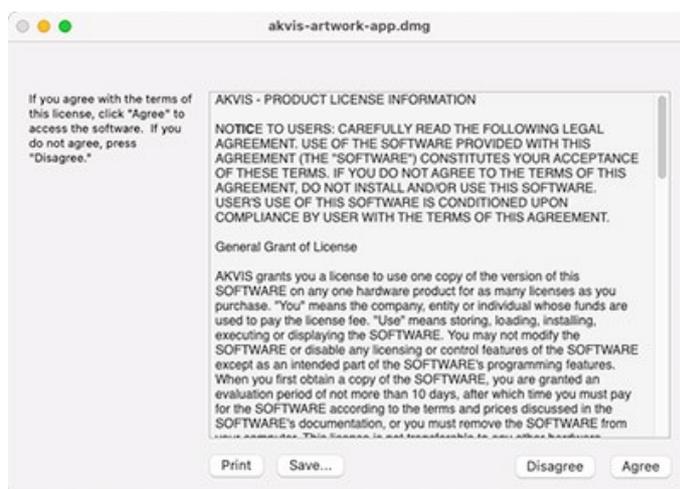
Dopo l'installazione del **plugin** si possono trovarlo nel menu **Filtri/Effetti** dell'editor di grafica. Ad esempio, in **Photoshop**: **Filtro -> AKVIS -> ArtWork**, in **AliveColors**: **Effetti -> AKVIS -> ArtWork**

## INSTALLAZIONE SU MAC

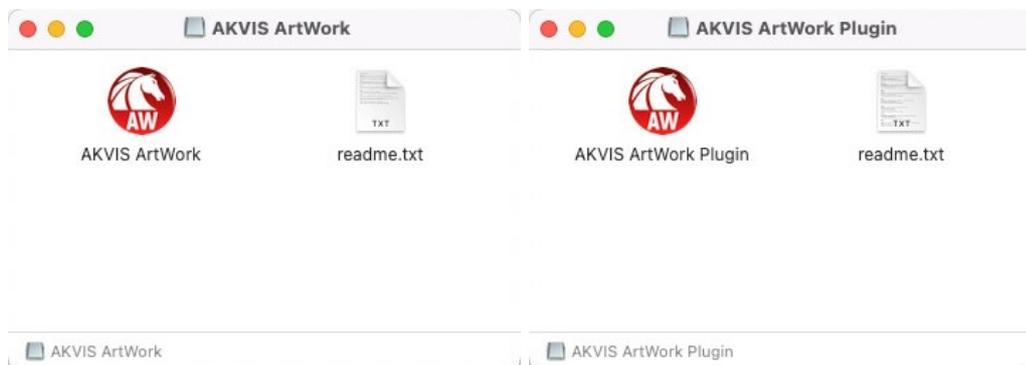
Seguire le istruzioni per installare i programmi AKVIS su un computer Mac. Abbiamo preso **AKVIS ArtWork** come esempio. Altri programmi AKVIS vengono installati allo stesso modo.

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

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



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



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

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

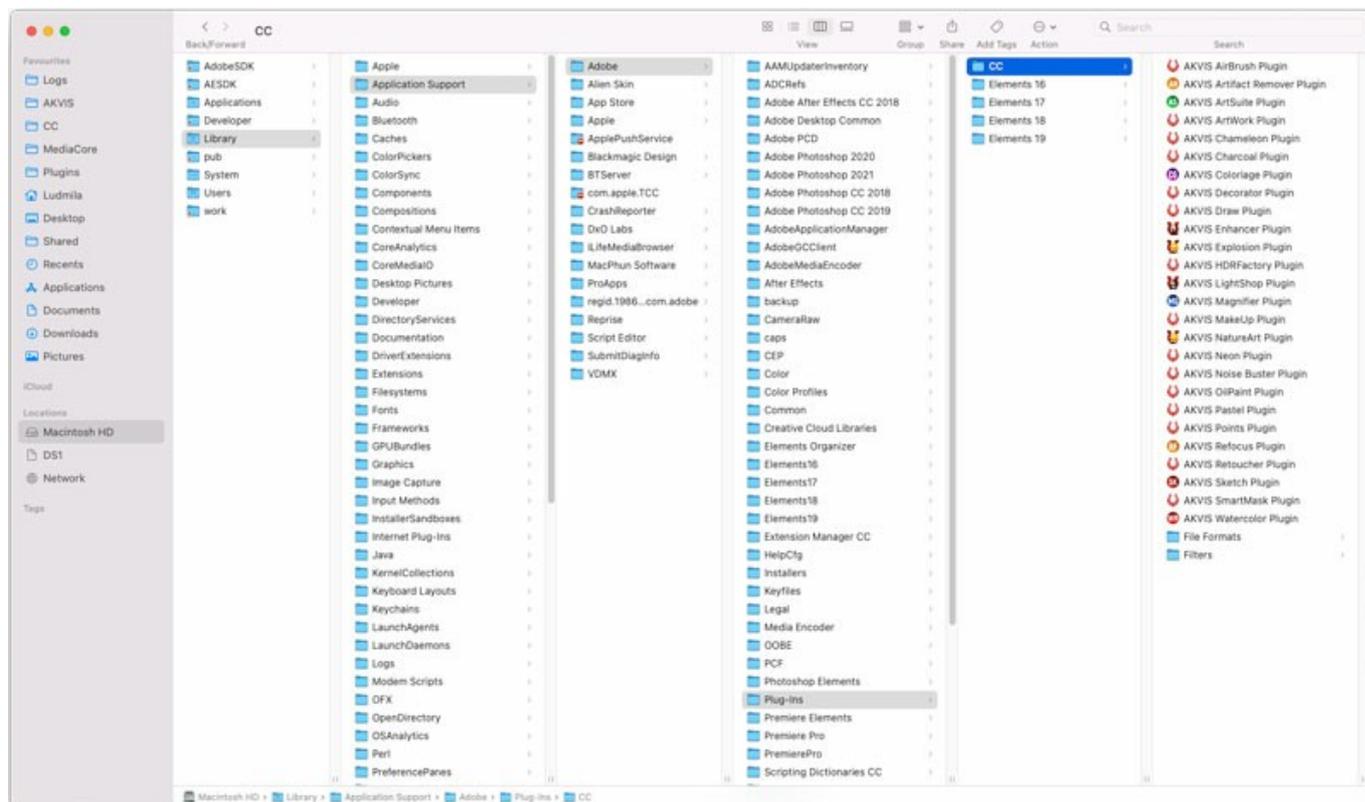
**AliveColors**: Scegliere nelle **Preferenze** la cartella dei plugin.

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

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

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

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



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

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

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

## INSTALLAZIONE SU LINUX

Seguire le istruzioni per installare i programmi AKVIS su un computer Linux. Abbiamo preso **AKVIS ArtWork** come esempio. Altri programmi AKVIS vengono installati allo stesso modo.

È possibile utilizzare solo le applicazioni standalone di AKVIS su computer con sistema operativo Linux. Stiamo lavorando sulla compatibilità dei plugin.

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

I programmi **AKVIS** sono disponibili per diverse distribuzioni Linux:

- ▶ **Pacchetto DEB:** Debian/Ubuntu
- ▶ **Pacchetto RPM:** Red Hat/CentOS/Fedora
- ▶ **openSUSE**

Installazione su sistemi basati su **Debian**:

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

1. Eseguire il terminale.
2. Creare una directory per conservare le chiavi:  
**sudo mkdir -p /usr/share/keyrings**
3. Scaricare la chiave che ha firmato il repository:  
**curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**  
or **wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**
4. Aggiungere il repository all'elenco in cui il sistema cerca i pacchetti da installare:  
**echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list**
5. Aggiornare l'elenco dei pacchetti conosciuti:  
**sudo apt-get update**
6. Installare AKVIS ArtWork  
**sudo apt-get install akvis-artwork**
7. L'installazione è completata.

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

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

Per rimuovere il programma:

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

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

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

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

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

5. Installare AKVIS ArtWork:

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

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

6. L'installazione è completata.

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

7. Per gli aggiornamenti automatici:

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

---

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

8. Per rimuovere il programma:

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

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

Installazione su **openSUSE**.

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

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

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

Per rimuovere il programma:  
**zypper remove akvis-artwork**

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

## REGISTRAZIONE DEI PROGRAMMI AKVIS

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

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

Scaricare ed installare **AKVIS ArtWork**. [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 ArtWork**
Version 13.0.2074.22053-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.](#)**





ACTIVATE
CANCEL

---

© 2008-2022 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](mailto:activate@akvis.com).

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

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

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

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

- ◊ **Windows:**

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

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

- ◊ **Mac:**

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

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

- ◊ **Linux:**

**/var/lib/AKVIS**

La registrazione è completata!

**AKVIS ArtWork** Version 13.0.2074.22053-r app (64bit) 



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

UPGRADE      ACTIVATE      TRY IT

© 2008-2022 AKVIS. All rights reserved.

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

## AREA DI LAVORO

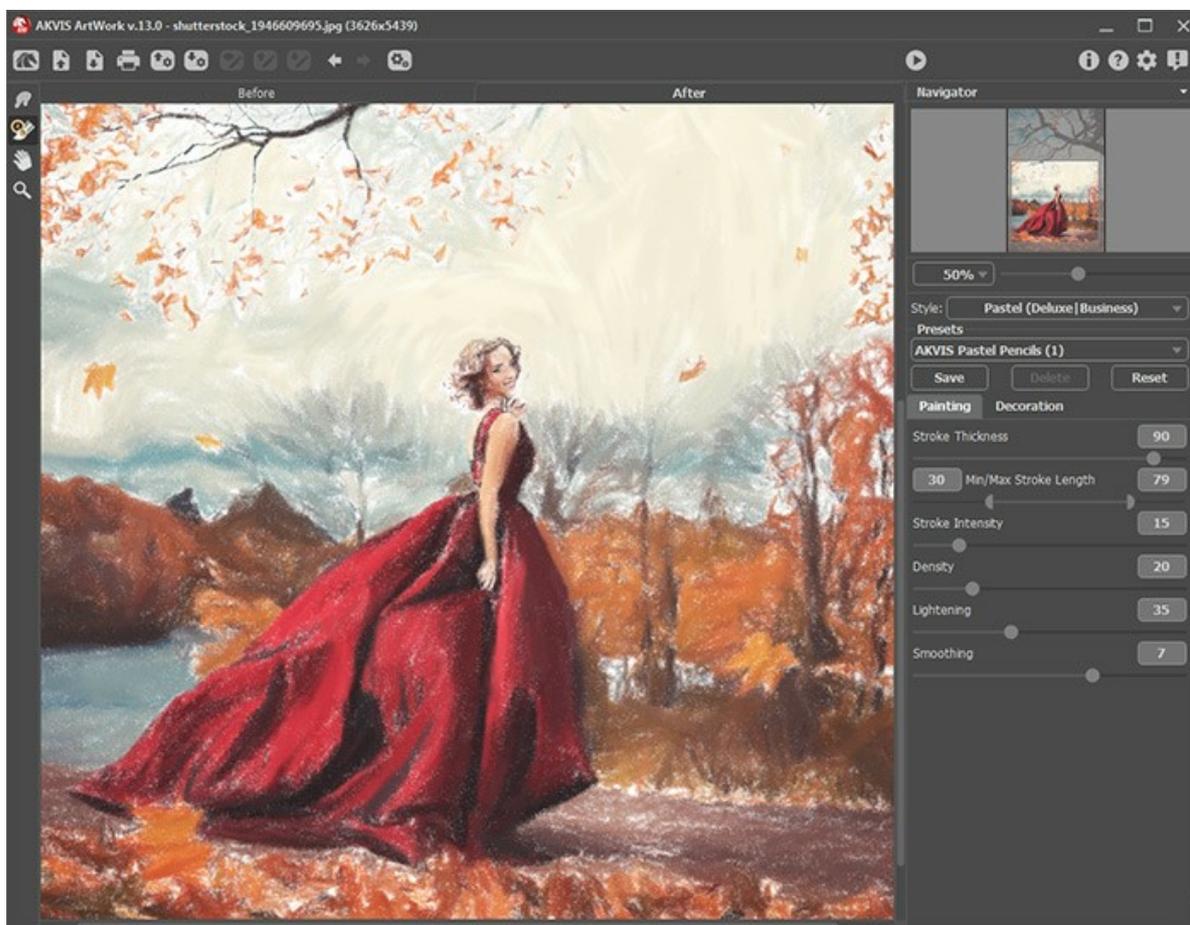
**AKVIS ArtWork** funziona come un'applicazione standalone (indipendente) e come un plugin per i più diffusi programmi di grafica.

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

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

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

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



Area di lavoro di AKVIS ArtWork

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

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

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

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

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

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

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

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

Il pulsante  permette di importare un elenco di preset (file .artwork).

Il pulsante  permette di esportare i preset (impostazioni salvate per un successivo utilizzo). E' possibile salvare un

numero illimitato di preset con estensione **.artwork**.

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

Il pulsante  permette di caricare le linee guida precedentemente salvate (file **.direction**).

Il pulsante  permette di salvare le linee guida in un file con estensione **.direction**.

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

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

Il pulsante  (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 correnti. Il risultato sarà visualizzato nella scheda **Dopo**.

Il pulsante  (solo nella versione plugin) consente di chiudere la finestra del plugin ed applicare il risultato nell'editor di foto.

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

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

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

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

Sul lato sinistro c'è la **Barra degli strumenti**, per tutti gli effetti, tranne **Linoleografia**, con i seguenti pulsanti:

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

Il pulsante  attiva/disattiva la **Finestra di anteprima**. Lo strumento è utilissimo per **mostrare rapidamente il risultato** ed analizzare le diverse zone dell'immagine.

In **Olio** e **Pastello** - *Strumenti di direzione* (solo per le licenze **Home Deluxe** e **Business**):

Il pulsante  attiva lo strumento **Direzione traccia** che serve a definire le **linee guida**, successivamente il programma convertirà l'immagine in un dipinto indirizzando le pennellate a seguire le linee guida tracciate.

Il pulsante  attiva lo strumento **Gomma** che permette di cancellare le linee guida.

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

Il pulsante  attiva lo strumento **Sbavatura** che permette di **modificare** manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura (negli effetti **Olio**, **Acquerello**, **Guazzo**, **Pastello**).

Il pulsante  attiva lo strumento **Sfocatura** che consente di ridurre manualmente la nitidezza dell'immagine, ammorbidendo i bordi e diminuendo il contrasto dei colori (negli effetti **Acquerello** e **Guazzo**).

Il pulsante  attiva il **Pennello colore** che consente di disegnare sull'immagine con il colore selezionato (negli effetti **Linoleografia**, **Stencil** e **Penna e inchiostro**).

Il pulsante  attiva lo strumento **Pennello storia** che ripristina l'immagine allo stato originale.

**Strumenti supplementari:**

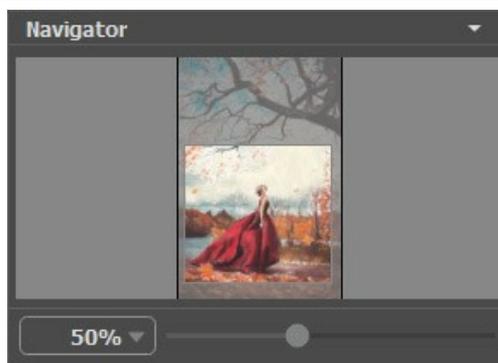
Il pulsante  attiva lo strumento **Mano** che permette di scorrere l'immagine nella finestra qualora l'intera immagine abbia una dimensione non adatta ad essa. Per spostare l'immagine selezionare lo strumento, posizionare il cursore all'interno della foto, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, spostare l'immagine nella finestra. Facendo doppio clic sull'icona  adatta l'immagine alla finestra.

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

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

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

Questa finestra riproduce la copia ridotta dell'immagine. La cornice mostra la parte dell'immagine visibile al momento nella **Finestra immagine**; l'area esterna ad essa sarà ombreggiata. Trascinando la cornice 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**.



Finestra Navigatore

Per far scorrere l'immagine nella **Finestra immagine** premere la barra spaziatrice sulla tastiera e trascinare l'immagine premendo il tasto sinistro di mouse, il cursore si trasformerà in una mano. Oppure utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine su/giù; mantenendo il tasto **Ctrl** su Windows, **⌘** 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.

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

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

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

Sotto il **Navigatore** c'è il **Pannello impostazioni** con le schede **Pittura** e **Decorazione**:

- **Pittura:** Qui è possibile regolare i parametri dell'effetto.
- **Decorazione:** Si può aggiungere **testo** a un'immagine, scegliere la trama di una **tela** ed applicare una **cornice**.

Nel campo **Preset** si possono **salvare le impostazioni preferite** come un preset (predefinito) per usarlo successivamente. Le impostazioni possono essere salvate, modificate, cancellate. Quando si avvia il programma o il plugin vengono utilizzate le impostazioni del preset usato per ultimo.

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. Cliccando su  (**preferenze del programma**) è possibile modificare la posizione del campo **Suggerimenti** oppure nascondere.

## COME USARE IL PROGRAMMA

**AKVIS ArtWork** applica diverse tecniche di pittura alle foto digitali. Il software può lavorare come programma *standalone* (indipendente) e come un *plugin* in un editor di grafica (Photoshop ed altri).

Seguire le istruzioni sottostanti per trasformare una foto in un dipinto:

### Passaggio 1. Aprire un'immagine.

- Se si lavora con il programma standalone:

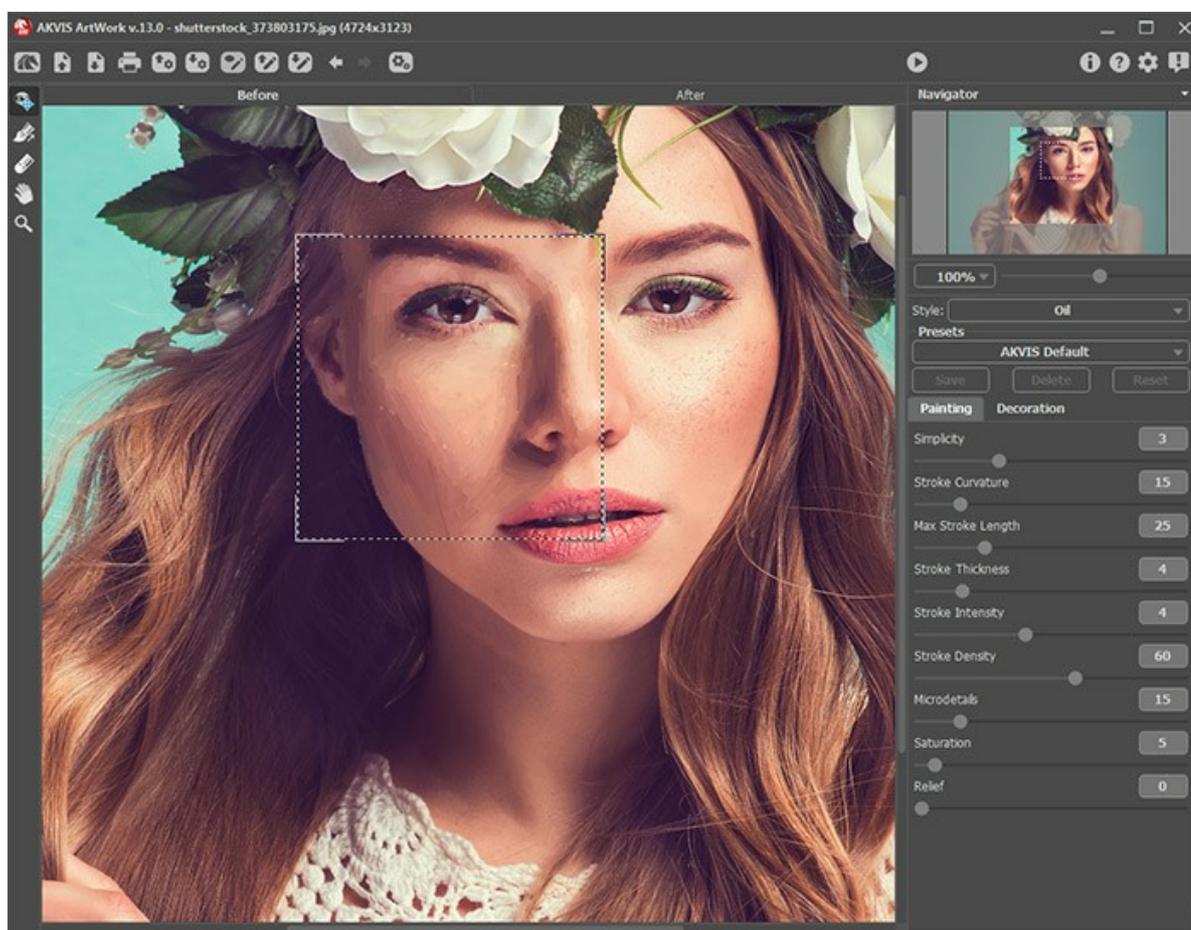
La finestra di dialogo **Seleziona file per l'apertura** si apre facendo doppio clic sull'area di lavoro vuota del programma o cliccando sull'icona  nel **Pannello di controllo**. È possibile anche trascinare l'immagine scelta direttamente nell'area di lavoro del programma. Il programma standalone di **AKVIS ArtWork** supporta i file in formato **JPEG, RAW, PNG, BMP, PSD** e **TIFF**.

- Se si lavora con il plugin:

Aprire un'immagine nell'editor di grafica selezionando il comando **File -> Apri** oppure usando i tasti rapidi **Ctrl+O** su Windows, **⌘+O** su Mac.

Lanciare il plugin **AKVIS ArtWork** selezionandolo da:

in **AliveColors**: Effetti -> AKVIS -> ArtWork;  
 in **Adobe Photoshop**: Filtro -> AKVIS -> ArtWork;  
 in **Corel PaintShop Pro**: Effetti -> Plugins -> AKVIS -> ArtWork;  
 in **Corel Photo-Paint**: Effetti -> AKVIS -> ArtWork.



Finestra di AKVIS ArtWork

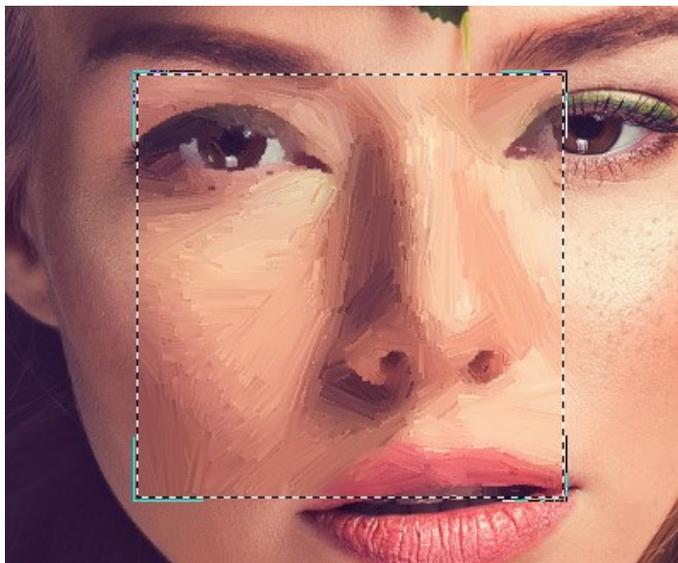
### Passaggio 2. Scegliere una tecnica di pittura dall'elenco **Stile**.

Il programma offre questi stili artistici: **Olio, Acquerello, Guazzo, Fumetti, Penna e inchiostro, Linoleografia, Stencil, Pastello** e **Puntinismo**.

### Passaggio 3. Regolare i parametri per la conversione nella scheda **Pittura**.

Il risultato sarà visualizzato nella **Finestra di anteprima** (eccetto per lo stile **Linoleografia**, dove la finestra d'anteprima non è attiva ed è necessario avviare l'elaborazione dell'immagine).

La **Dimensione della finestra di anteprima** viene regolata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pulsante ).



Finestra di anteprima

**Passaggio 4.** Premere il pulsante  per convertire la foto originale in un dipinto con le nuove impostazioni.

Si può osservare l'elaborazione in tempo reale, perchè il programma offre l'opzione di elaborazione animata. È possibile [interrompere l'elaborazione](#) in fase di riempimento delle aree bianche e salvare l'immagine semi-elaborata. Il pulsante **Annulla** sulla la barra di avanzamento interrompe il processo di elaborazione.

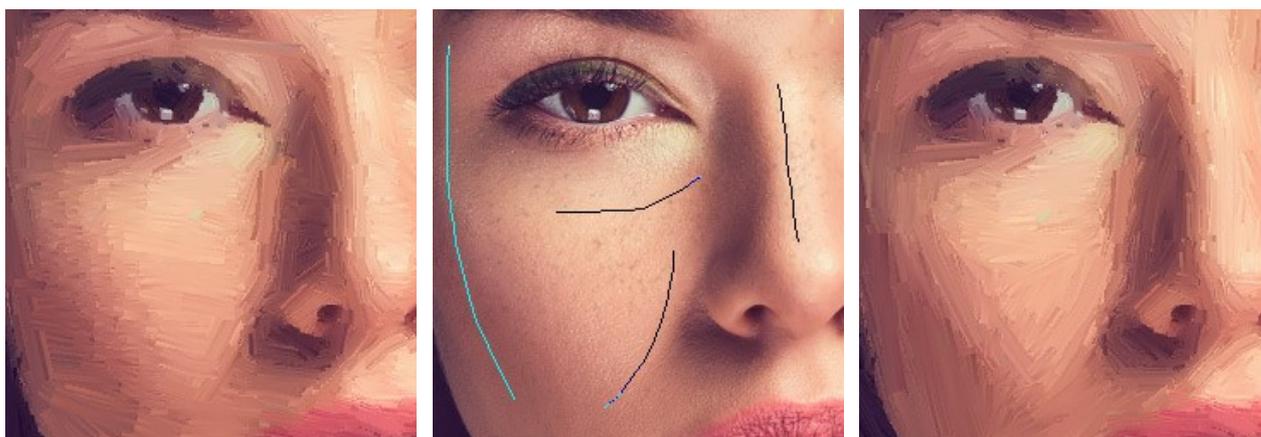
**Passaggio 5.** Nelle [versioni Home Deluxe e Business](#) gli stili **Olio** e **Pastello** hanno lo strumento **Direzione traccia** , una funzione molto utile, che consente di definire la direzione delle pennellate.

Per modificare le **linee guida** usare gli strumenti  e  ed i pulsanti  e  (elimina/ripristina l'ultima linea disegnata).

**Direzione traccia** . Tracciare con la matita le **linee guida** lungo le quali verranno disegnati i tratti del pennello. Le modifiche saranno visualizzate nella **Finestra di anteprima**. Per elaborare l'intera immagine cliccare sul pulsante .

**Gomma** . Usare questo strumento per cancellare le linee disegnate. La dimensione della gomma può essere regolata nella finestra pop-up visualizzata con il clic destro sull'immagine.

**Suggerimento:** È possibile salvare le **linee guida** in un file con estensione **.direction** usando il pulsante , questo servirà a riprendere successivamente il lavoro interrotto. Si possono caricare le linee guida salvate cliccando su , esse verranno adattate alla dimensione dell'immagine.



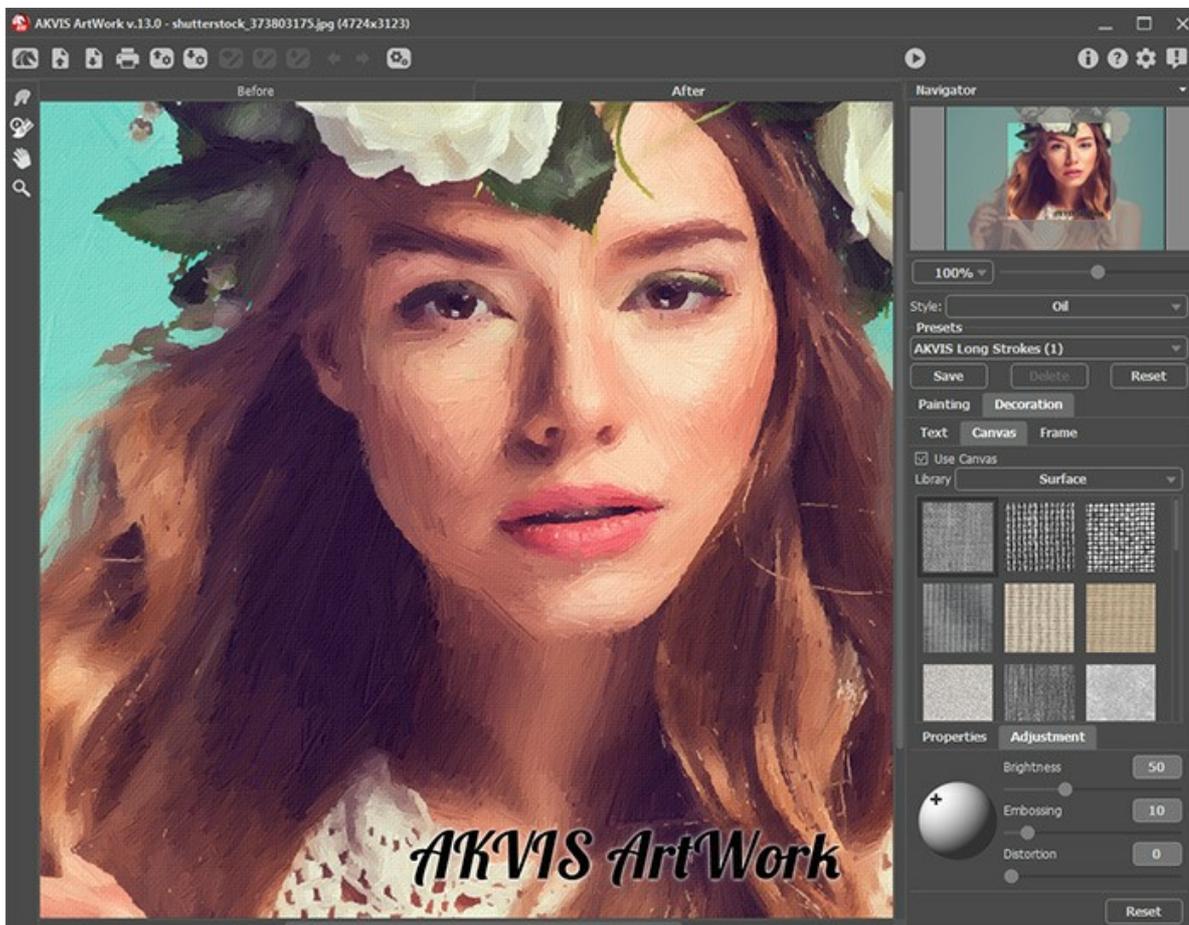
Tratti automatici

Linee guida

Direzione modificata

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

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



Pittura a olio su tela con firma

**Passaggio 7.** Se le nuove impostazioni sono interessanti si possono salvare come [preset](#) per usarle successivamente. [Per saperne di più come lavorare con i preset ArtWork.](#)

**Passaggio 8.** Nella scheda **Dopo**, per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#), è possibile modificare il risultato con gli strumenti di ulteriore elaborazione:

- Sbavatura  (in **Olio**, **Acquerello**, **Guazzo** e **Pastello**),
- Sfocatura  (in **Acquerello** e **Guazzo**),
- Pennello colore  (in **Linoleografia**, **Stencil** e **Penna e inchiostro**),
- Pennello storia  (in tutti gli stili).

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni dell'effetto e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questi strumenti **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

**Passaggio 9.** La versione standalone permette di [stampare](#) il dipinto con il pulsante .



Risultato finale

**Passaggio 10.** Salvare l'immagine elaborata.

- Se si lavora con il programma standalone:

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

- Se si lavora con il plugin:

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

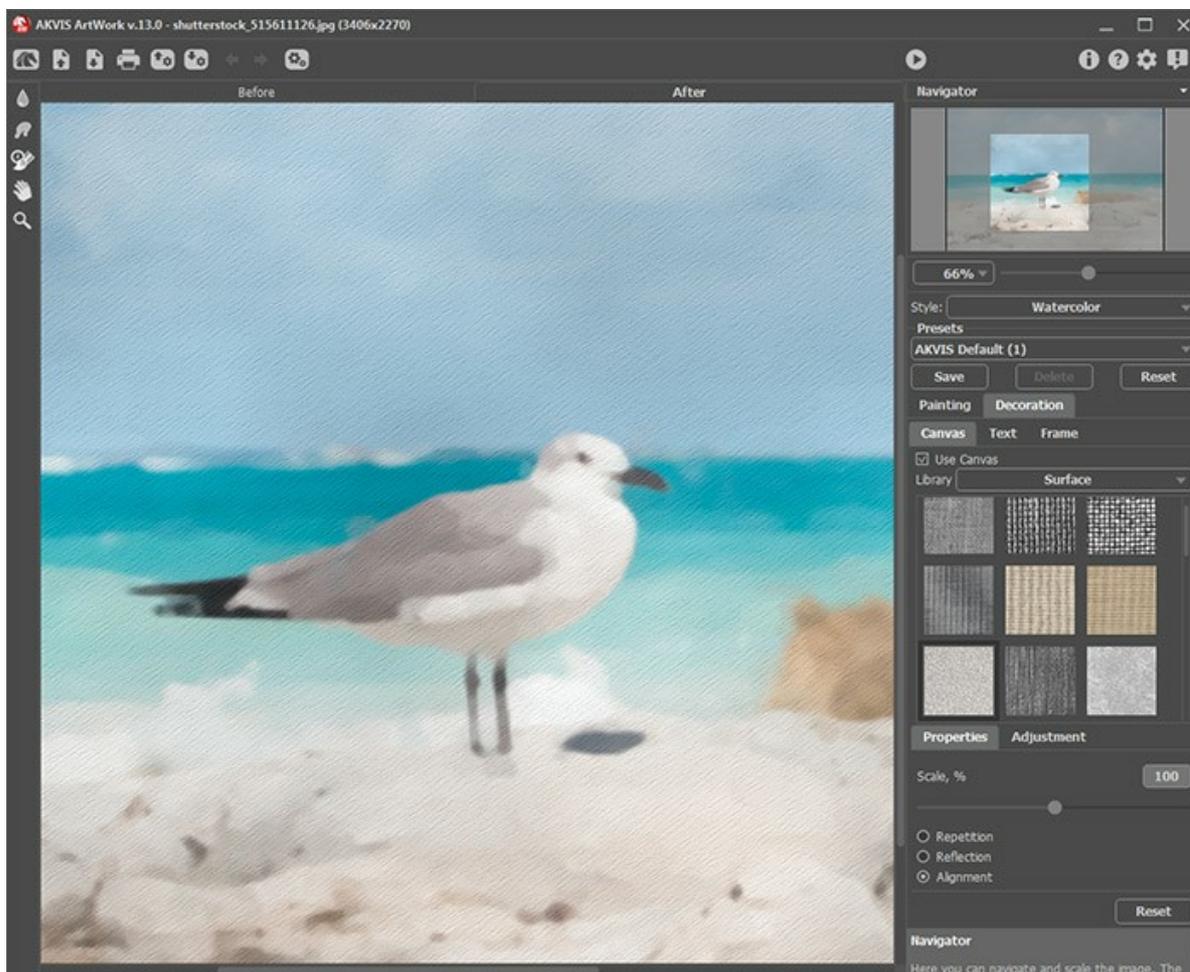
Nel programma di grafica richiamare **Salva con nome** usando il comando **File -> Salva con nome**, inserire un nome per il file, scegliere il formato ed indicare la cartella di destinazione.

## IMITARE LA PITTURA SU TELA

**AKVIS ArtWork** non offre solo la conversione di una fotografia in un dipinto, ma permette anche di imitare un disegno su tela o su qualsiasi altra superficie, come la carta increspata, un muro di mattoni, un rivestimento metallico o di ceramica, ecc.

Nella scheda **Decorazione** passare alla scheda **Tela** ed attivare la casella di controllo **Usa tela**.

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



Effetto su carta ruvida

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

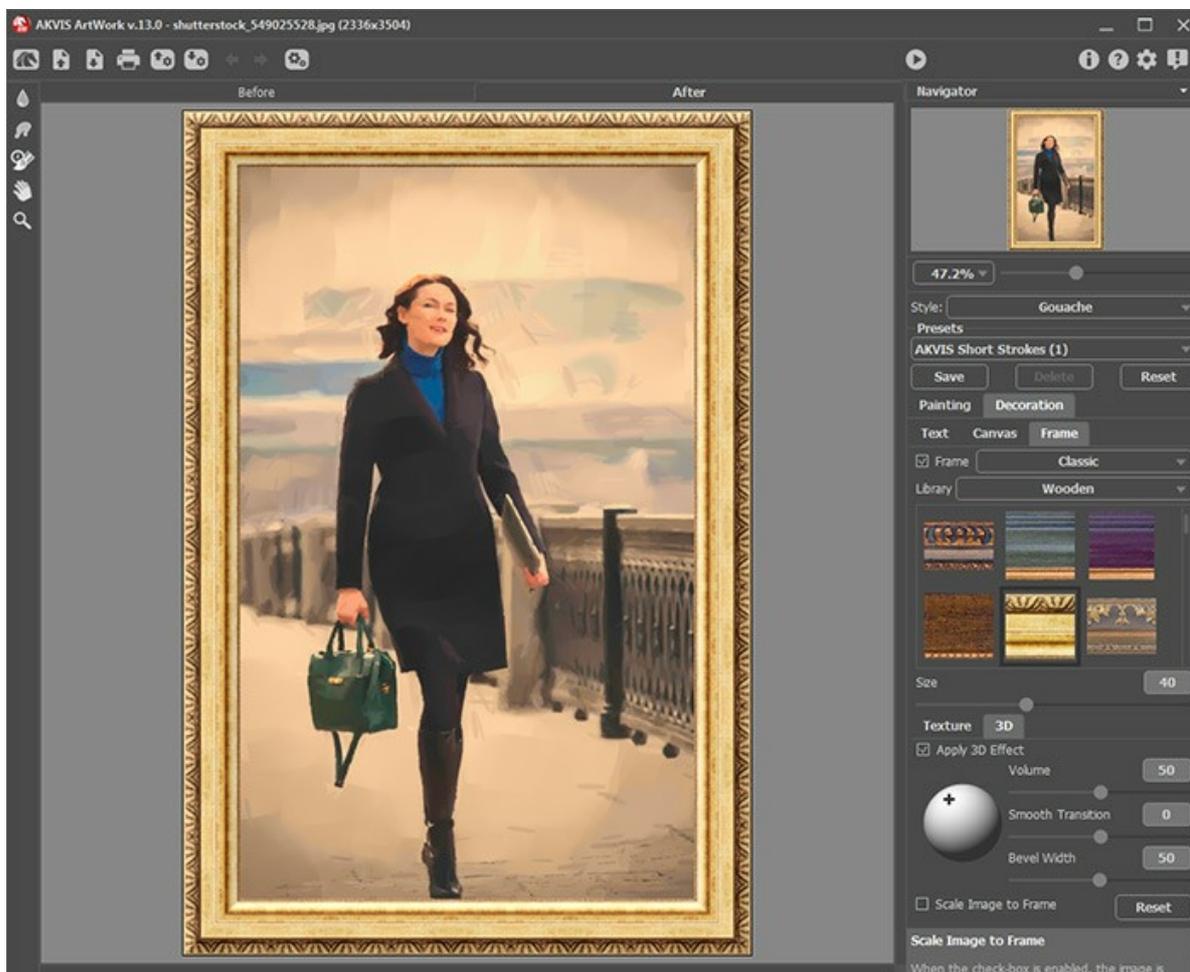
[Regolare le impostazioni di una tela.](#)

## AGGIUNGERE UNA CORNICE A UN'IMMAGINE

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

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

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



Pittura a guazzo nella cornice

È possibile applicare queste cornici per decorare il dipinto:

[Cornice classica](#)

[Motivo](#)

[Striata](#)

[Vignetta](#)

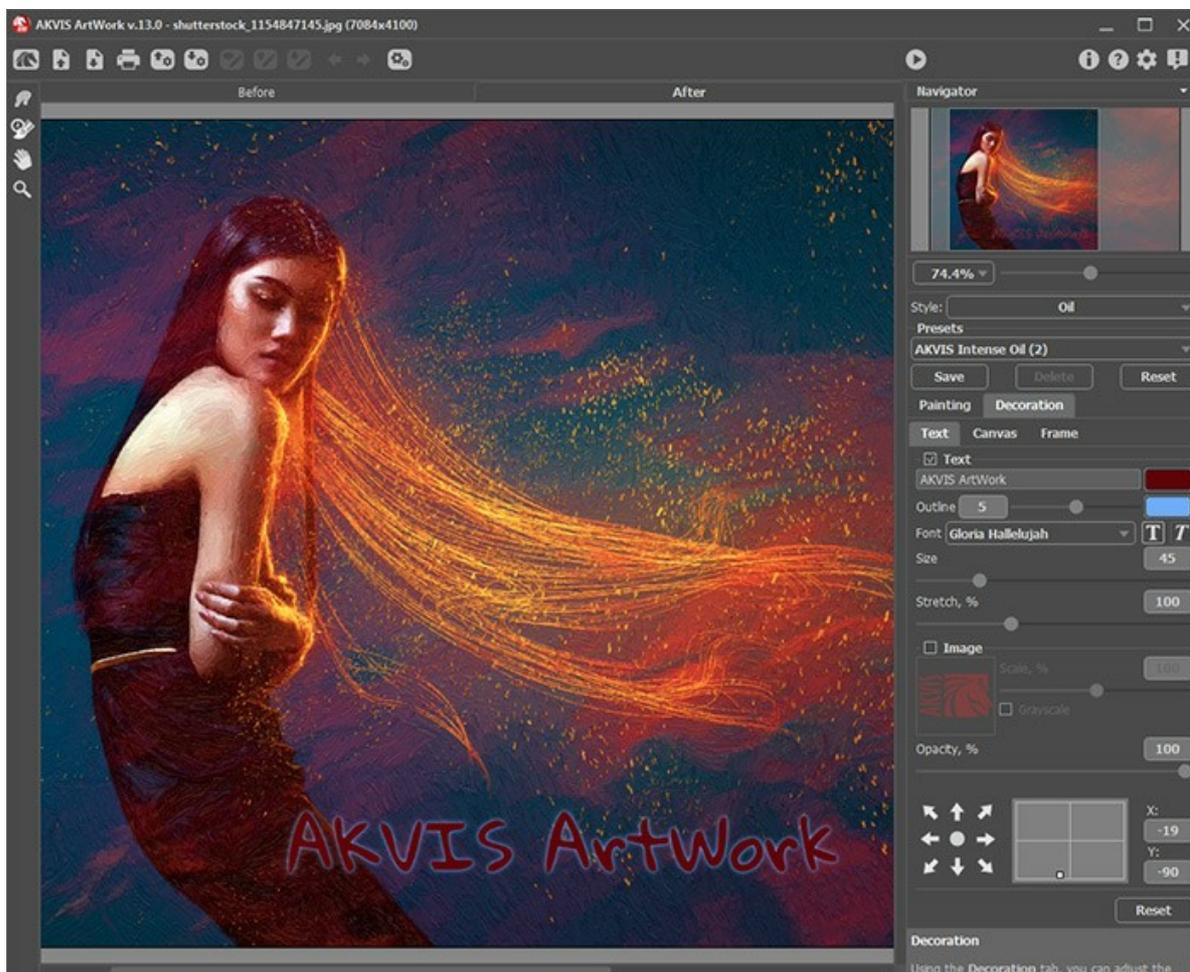
[Passpartout](#)

## AGGIUNGERE UN TESTO O UNA FILIGRANA AL DIPINTO

Personalizza la tua opera d'arte con una firma, un logo o una filigrana.

Nella scheda **Decorazione** passare alla scheda **Testo** e selezionare una delle modalità: **Testo** o **Immagine**. È possibile aggiungere all'opera d'arte un'iscrizione con il carattere ed il colore desiderato.

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



Dipinto con scritta

È possibile aggiungere qualsiasi testo o immagine.

[Regolare le impostazioni del testo/filigrana.](#)

## LAVORARE CON I PRESET

**AKVIS ArtWork** viene fornito con una serie di preset pronti all'uso per tutti gli stili e effetti. Inoltre, il software consente di salvare i propri preset. Quando il cursore passa sopra uno dei preset AKVIS, appare il risultato rapido nella piccola finestra sul lato sinistro della lista.



Ogni effetto include la sua lista dei preset; ogni preset contiene le impostazioni di tutte le schede.

Per elaborare l'immagine con un certo preset basta selezionarlo dall'elenco e premere .

È possibile modificare il preset per ottenere un risultato diverso e salvare le nuove impostazioni come un proprio preset.

Per creare un preset regolare le impostazioni, digitare il nome nel campo **Preset** e premere **Salva**.

Per tornare alle impostazioni iniziali del preset selezionato fare clic sul pulsante **Ripristina**.

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

I preset AKVIS non possono essere rimossi.

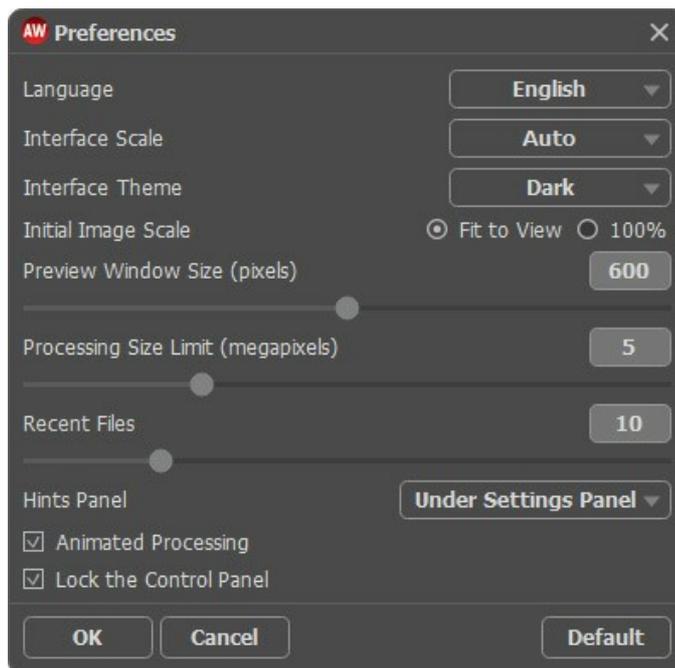
È possibile salvare i preset utente in un file **.artwork** con . Per caricarli dal file utilizzare .

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

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

## PREFERENZE DEL PROGRAMMA

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



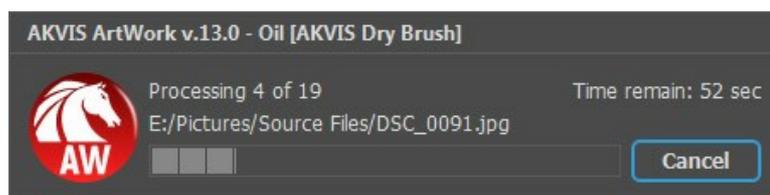
- **Linguaggio.** Questa opzione consente di cambiare l'interfaccia del programma in un'altra lingua. Scegliere quella desiderata dal menu a tendina.
- **Scala dell'interfaccia.** Scegliere la dimensione degli elementi dell'interfaccia. Quando il valore è impostato su **Auto**, l'area di lavoro del programma cambia automaticamente per adattarsi alla risoluzione dello schermo.
- **Tema dell'interfaccia.** Selezionare lo stile preferito per l'interfaccia del programma: **Chiaro** o **Scuro**.
- **Scala iniziale dell'immagine.** Il parametro definisce il modo in cui l'immagine, dopo l'apertura, viene adattata alla finestra principale:
  - **Adatta alla visualizzazione**, ridimensionamento dell'immagine. La scala viene modificata affinché l'immagine sia completamente visibile nella **Finestra immagine**;
  - **100%**, l'immagine non viene scalata. In generale, quando la scala = 100%, è visibile solo una parte dell'immagine.
- **Dimensione della finestra di anteprima.** La dimensione della **Finestra di anteprima** può avere valori da 400x400 a 2400x2400 pixel. Per impostazione predefinita il parametro ha un valore = 1000, corrispondente all'[area di anteprima rapida](#) con proporzioni 1000x1000 px.
- **Valore dimensione di elaborazione.** L'operazione di lavorazione delle immagini può essere molto lunga in termini di tempo. Il parametro consente di accelerare l'elaborazione delle immagini, riducendone temporaneamente le dimensioni. Quando la dimensione del file (in megapixel) non supera il valore definito, l'immagine è trasformata in modo normale. Se il file caricato è più grande, il programma ridurrà l'immagine, la elaborerà e poi la riporterà nuovamente alle dimensioni iniziali.
- **File recenti** (solo nella versione standalone). Questa opzione consente di stabilire il numero di documenti recenti, in ordine di tempo, visualizzati nell'elenco e consultabili cliccando con il tasto destro del mouse su , per un max di 30 file.
- **Suggerimenti.** Quando il cursore passa sopra ad un parametro o ad un pulsante si può vedere una sua breve descrizione. È possibile selezionare come mostrare il campo **Suggerimenti**:
  - **Sotto il Pannello impostazioni** (Impostazione predefinita). Selezionare questa opzione per mostrare i suggerimenti in basso a destra, sotto le impostazioni.
  - **Sotto la Finestra immagine.** Questa opzione permette di mostrare i suggerimenti nella finestra principale, sotto l'immagine. Optare per questa se lo spazio sulla schermata non è sufficiente (per altezza).
  - **Nascondi.** Scegliere questa opzione per nascondere il campo **Suggerimenti**.
- **Elaborazione animata.** Questa opzione permette di osservare in tempo reale la trasformazione di una foto in dipinto. Ciò rende il processo più divertente ma richiede maggior tempo per essere completato. È possibile disattivare l'opzione per accelerare l'elaborazione; in questo caso il risultato verrà mostrato solo al termine della trasformazione.
- **Blocca il Pannello di controllo.** Se la casella è selezionata il pannello superiore è sempre visibile. Deselezionare l'opzione per sbloccare tale pannello, per nascondere/mostrarlo (facendo clic sul piccolo triangolo centrale). Il pannello minimizzato viene nuovamente mostrato quando si sposta il cursore sopra di esso.

Per applicare i cambiamenti premere **OK**.

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

## ELABORAZIONE BATCH

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

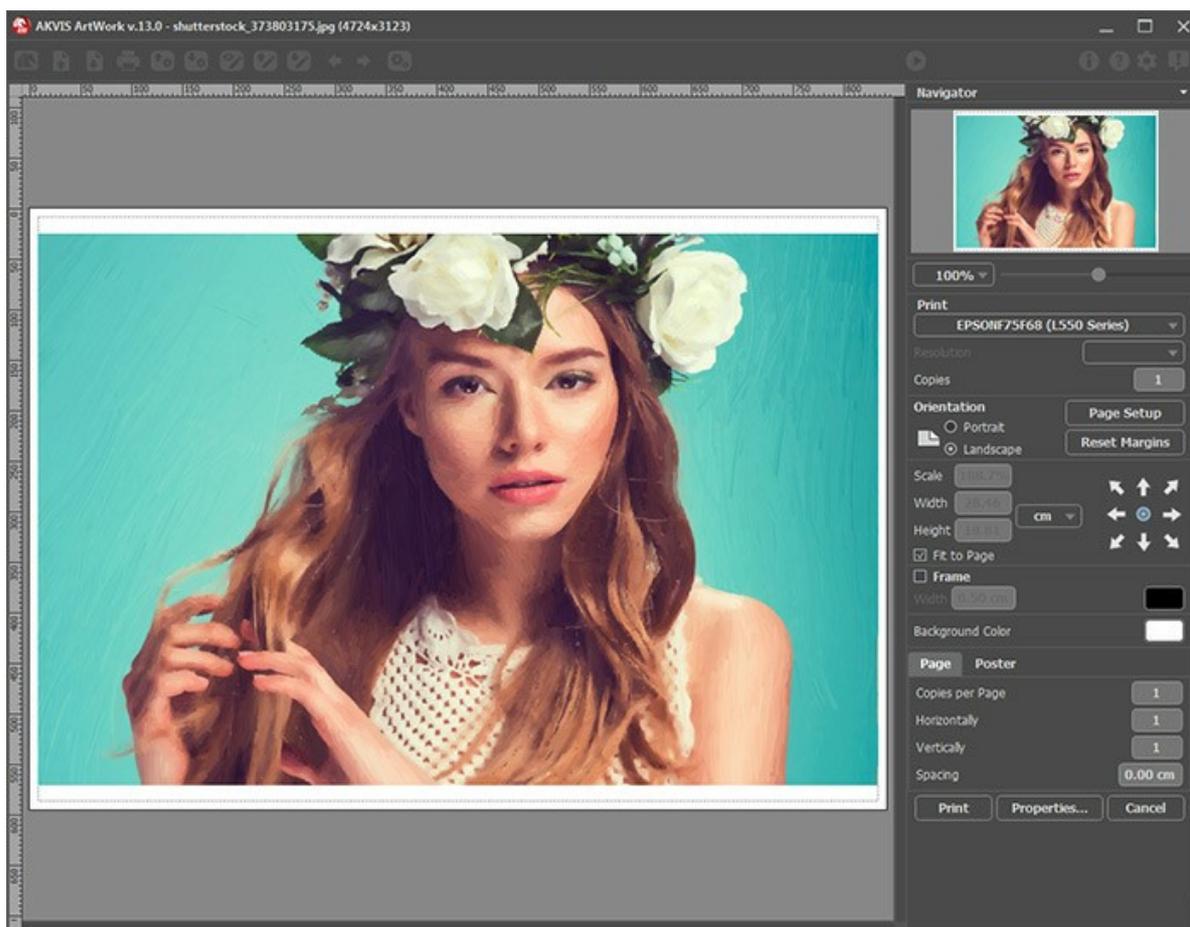


Se si utilizza il programma *standalone*, [seguire queste istruzioni](#).

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

## STAMPARE L'IMMAGINE IN ARTWORK

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



Opzioni di stampa in AKVIS ArtWork

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.

## PITTURA AD OLIO: UNA FOTO IN UN DIPINTO

L'effetto **Olio** converte una fotografia in uno dipinto ad olio. Il programma definisce il pennello utilizzando naturalmente la foto originale come riferimento. E' possibile ottenere un risultato realistico, molto simile ad opere dipinte a mano. Selezionando le opzioni è possibile la ricerca di una varietà di stili per pittura ad olio. Questo stile offre un certo numero dei preset pronti per l'uso.



Dipinto ad olio da una foto

Per lavorare con questa tecnica di pittura selezionare **Olio** dall'elenco **Stile** sul **Pannello impostazioni**. Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un dipinto.

Parametri **Pennellata**:

**Semplicità** (0-10). Il parametro definisce in che misura il dipinto verrà semplificato. Più alto è il valore del parametro più grezze sono le tracce e meno dettagli sono conservati. Un elevato valore del parametro prevede più somiglianza ad un dipinto.



Semplicità = 1



Semplicità = 8

**Curvatura traccia** (0-100). Il parametro imposta la forma della traccia - quasi linee rette (valore = 0) o curve (valore superiore a 0). La complessità e la curvatura della traccia dipendono dal valore del parametro.



Curvatura traccia = 10



Curvatura traccia = 70

**Massima lunghezza traccia (1-100).** Il parametro definisce la lunghezza massima che una traccia può avere.



Massima lunghezza traccia = 10



Massima lunghezza traccia = 90

**Spessore traccia (1-20).** Il parametro definisce lo spessore della traccia.



Spessore traccia = 5



Spessore traccia = 18

**Profondità traccia (0-10).** Più alto è il valore del parametro e più nette ed evidenti sono le tracce.



Profondità traccia = 2



Profondità traccia = 8

**Densità traccia (1-100).** Questo parametro aumenta il numero delle tracce lunghe e modifica la loro posizione sull'immagine.



Densità traccia = 20



Densità traccia = 85

**Micro-dettagli** (0-100). Questo parametro rafforza/attenua la nitidezza delle pennellate sottili, in modo da correggere il livello di dettaglio sull'immagine.



Micro-dettagli = 10



Micro-dettagli = 85

**Ulteriori effetti:**

**Saturazione** (0-100). Tonifica l'immagine con colori brillanti.



Saturazione = 10



Saturazione = 65

**Rilievo** (0-50). Questo parametro dà volume alle tracce, il che si traduce in una superficie che sembra rialzarsi ed ha più risalto.



Senza rilievo



Rilievo = 50

## Ulteriori strumenti:

Nella scheda **Prima**:

**Direzione traccia** . Questo strumento vi dà il pieno controllo sulle tracce. Utilizzare il pennello speciale per definire le **linee guida**, ed il programma convertirà l'immagine in un dipinto dirigendo le pennellate a seguire le linee guida stabilite. Questa tecnica permette di raggiungere veramente realistici dipinti creando, dove è necessario, pennellate che seguono le forme dei capelli, il contorno di un viso e le ombre, le nuvole e gli alberi, modelli e texture che vanno nella giusta direzione.

Nella scheda **Dopo**:

**Sbavatura** . Lo strumento permette di modificare manualmente l'immagine elaborata eliminando le irregolarità della pittura.

**Pennello storia** . Lo strumento ripristina le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante  , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

Questi strumenti sono disponibili unicamente per le licenze [Home Deluxe e Business](#).

## PITTURA AD ACQUERELLO

L'Acquerello è una delle tecniche pittoriche più difficili e richiede molta esperienza. L'armonia delicata dei colori, le trasparenze, la luminosità sono le caratteristiche che rendono la pittura ad acquerello qualcosa di unico. Questa tecnica utilizza colori solubili ad acqua, le pennellate sottili e leggere non lasciano tracce in rilievo. L'aspetto sfocato ed evanescente che si ottiene, dipende molto dalle pennellate di colore più o meno diluito. Anche la qualità della carta influisce parecchio sul risultato, il grado di granulosità consente infatti effetti differenti e tutto dipende anche dall'assorbimento e dall'asciugatura. È possibile ottenere un effetto acquerello utilizzando anche matite o gessetti speciali, i cui pigmenti sono solubili in acqua; facili da usare e molto pratici, si possono acquerellare con un pennello morbido o spugna, oppure usati direttamente su carta bagnata. Questa tecnica è chiamata "matita acquerellabile" oppure "asciutto su bagnato".



Pittura ad acquerello da una foto

Con **ArtWork** si può ricreare questa tecnica pittorica in modo digitale selezionando **Acquerello** dall'elenco **Stile** nel **Pannello impostazioni**. Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione della foto in un dipinto ad acquerello.

### Panoramica dei parametri:

**Semplicità** (0-10). Il parametro influisce sulla semplificazione dell'immagine. Maggiore è il valore più grezze sono le tracce e meno dettagli sono conservati. Un elevato valore prevede più somiglianza ad un dipinto.



Semplicità = 1



Semplicità = 7

**Saturazione** (0-100). Questo parametro influenza l'intensità delle tinte. Maggiore è il valore più marcati e luminosi sono i colori.



Saturazione = 30



Saturazione = 90

**Variazione tonalità** (1-100). Questo parametro cambia il numero dei toni di un colore nelle aree uniformi. Maggiore è il valore più appaiono le variazioni di tonalità e più le differenze sono distinguibili. A valori bassi le aree sono più omogenee ed i tratti maggiormente sfumati. È utile quando in un'immagine ci sono ampie aree monotone e si desidera aggiungere una certa varietà di gradazioni al risultato.



Variazione tonalità = 20



Variazione tonalità = 90

**Intensità traccia** (0-100). Il parametro influisce sulla visibilità dei tratti. Maggiore è il valore più netti ed evidenti sono i bordi dei tratti. A valori minimi il risultato sarà simile all'immagine originale.



Intensità traccia = 10

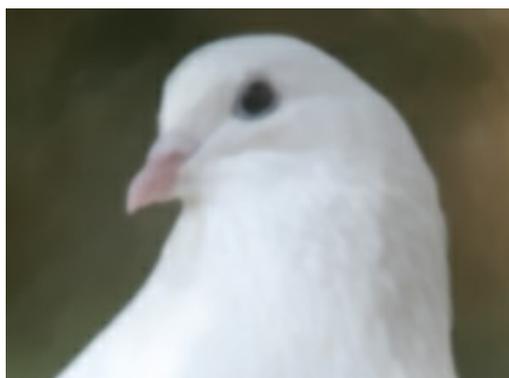


Intensità traccia = 85

**Sfocatura** (0-100). Questo parametro sfoca i bordi dei tratti fondendo i colori.



Sfocatura = 0



Sfocatura = 90

**Velatura** (0-100). Il parametro aggiunge vivaci pennellate al dipinto. Maggiore è il valore più forte è il cambiamento delle

tonalità del colore di base. In pittura questa tecnica è conosciuta come **velatura**, cioè quando un sottile strato di colore semi-trasparente viene applicato sopra ad un altro già asciutto. Esso permette di creare colori molto profondi.

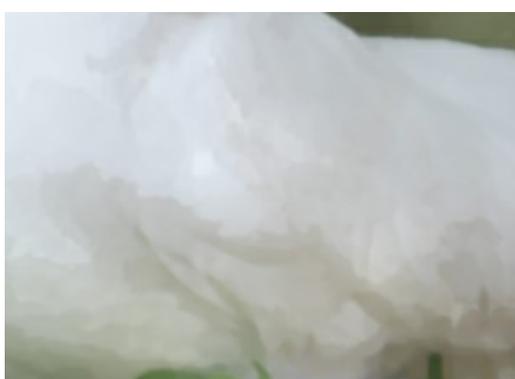


Velatura = 0

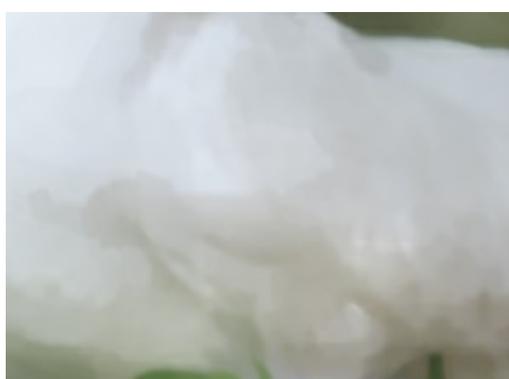


Velatura = 60

**Miscelazione.** Selezionare questa casella per amalgamare i colori. Quando è attiva i colori si mischiano, cambiando i loro confini. Se questa opzione porta ad una distorsione degli oggetti, è sufficiente disattivarla.



Miscelazione disattivata



Miscelazione attivata

#### Ulteriori strumenti:

Per migliorare il risultato è possibile utilizzare gli **Strumenti di ulteriore elaborazione**: ,  e .

**Nota:** Questi strumenti sono attivi solo nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).

Lo strumento **Sbavatura**  permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura.

Lo strumento **Sfocatura**  consente di ridurre manualmente la nitidezza dell'immagine, ammorbidendo i bordi e diminuendo il contrasto dei colori.

Lo strumento **Pennello storia**  ripristina le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questi strumenti **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

## PITTURA A GUAZZO

L'effetto **Guazzo** consente di creare una pittura a guazzo da una foto.

Guazzo (noto anche nella forma francese *gouache*) è una tecnica pittorica versatile che utilizza colori densi ed intensi. I tratti *gouache* sono ben visibili e la tinta è opaca: è possibile sovrapporre colori chiari a quelli scuri e viceversa. Il risultato è appunto un colore più opaco e più luminoso rispetto al normale colore a tempera. L'opacità e la capacità coprente permettono di creare effetti eccezionali che non possono essere raggiunti con altre tecniche. Questa pratica è molto usata nella pittura decorativa e per creare schizzi e disegni a colori.



Pittura a guazzo da una foto

La scheda **Pittura** nel Pannello impostazioni contiene i parametri per la conversione di una foto in una pittura a guazzo.

### Pennellate principali:

**Densità** (0-200). Questo parametro influisce sul numero approssimativo dei tratti sull'immagine.



Densità = 20



Densità = 100

**Lunghezza traccia min/max** (1-1000). I due cursori consentono di definire l'intera gamma di possibili estensioni dei tratti: quello di sinistra imposta la lunghezza minima mentre quello di destra controlla la lunghezza massima. I tratti appariranno disuguali ma non supereranno i valori indicati.



Lunghezza traccia min/max = 1/50



Lunghezza traccia min/max = 50/500

**Spessore traccia** (1-100). Il parametro influisce sulla larghezza della traccia.



Spessore traccia = 5



Spessore traccia = 85

**Pennellate aggiuntive:**

**Densità** (0-100). Questo parametro influisce sul numero approssimativo dei tratti. Più alto è il valore, maggiori sono i dettagli disegnati sull'immagine.



Densità = 20



Densità = 70

**Lunghezza traccia min/max** (1-200). L'intera gamma di possibili estensioni dei tratti.



Lunghezza traccia min/max = 1/30



Lunghezza traccia min/max = 50/180

**Spessore traccia** (1-20). Il parametro influisce sulla larghezza della traccia.



Spessore traccia = 2



Spessore traccia = 15

#### Parametri dell'effetto:

**Sfocatura** (0-100). Questo parametro rende più sfocati i bordi delle pennellate, attenua le irregolarità, crea l'illusione di spessore della tinta.



Sfocatura = 35



Sfocatura = 90

**Deviazione** (0-100). Tale parametro determina lo spostamento dei tratti dalla direzione predefinita. Quando il valore è impostato su 0 i tratti sono disegnati seguendo i bordi e i contorni dell'immagine originale. Maggiore è il valore più casuale è la direzione dei tratti.



Deviazione = 0



Deviazione = 80

#### Ulteriori strumenti:

Per migliorare il risultato è possibile utilizzare gli **Strumenti di ulteriore elaborazione**: ,  e .

**Nota:** Questi strumenti sono attivi solo nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).

Lo strumento **Sbavatura**  permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura.

Lo strumento **Sfocatura**  consente di ridurre manualmente la nitidezza dell'immagine, ammorbidendo i bordi e diminuendo il contrasto dei colori.

Lo strumento **Pennello storia**  ripristina le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

---

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante  , le modifiche apportate con questi strumenti **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

## TECNICA DEI FUMETTI: L'EFFETTO CARTONE ANIMATO

L'effetto **Fumetti** è in grado di creare fumetti dalle foto.

Un simile effetto può essere realizzato in rotoscoping, una tecnica speciale utilizzata in animazione che consiste nella trasformazione, fotogramma per fotogramma, del video originale (questa tecnica è stata utilizzata nella produzione del famoso film "A Scanner Darkly").

La trasformazione d'immagini con un numero limitato di tonalità (colori) viene chiamata effetto "posterizza", per la mancanza dei mezzitoni è simile a un poster. Questa tecnica viene ampiamente utilizzata nella fotografia d'arte per raggiungere tali effetti.



Immagine originale



Risultato

Per lavorare con questa tecnica selezionare **Fumetti** dall'elenco **Stile**.

Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un disegno nell'effetto "posterizza".

L'impostazioni del questo effetto sono raggruppati in due sezioni: **Immagine** e **Contorni**.

I parametri della sezione Immagine semplificano l'immagine e ne regolano il colore.

**Raggio semplicità** (0-20). Il parametro regola il raggio di semplificazione relativa ad ogni punto dell'immagine ed influenza le dimensioni delle aree simili. Più alto è il valore più forte è l'effetto di semplificazione. L'effetto è più visibile se si usano valori alti del parametro **Sfocatura**.



Raggio semplicità = 2



Raggio semplicità = 18

**Sfocatura** (0-100). Questo effetto leviga il passaggio tra i colori simili. Di conseguenza le aree colorate hanno un aspetto più omogeneo.



Sfocatura = 20

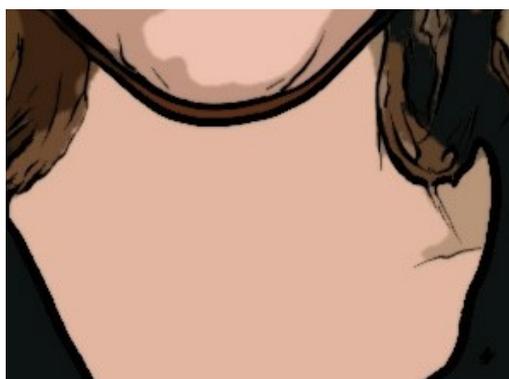


Sfocatura = 80

**Posterizzazione (0-100).** Questo parametro unisce i pixel simili. E' il risultato ottenuto da una ridotta scelta dei colori. Più alto è il valore minore è il numero di tonalità utilizzate per creare un colore. L'effetto **Posterizzazione** può trasformare le zone di colore chiaro in aree uniformi.

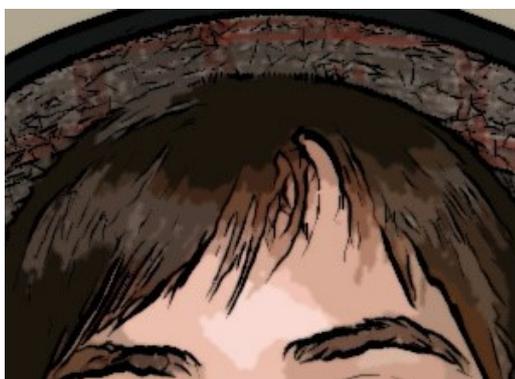


Posterizzazione = 10



Posterizzazione = 70

**Attenuazione (0-10).** Questo parametro determina la fluidità delle linee di demarcazione dei colori posterizzati: maggiore è il valore più uniformi sono le linee tra queste aree. A valori inferiori il confine tra i colori diventa più "irregolare".



Attenuazione = 1



Attenuazione = 9

La casella **Contorni** permette di delineare le zone di colore con contorni neri e attiva i parametri per l'elaborazione dei margini.



La casella "Contorni" è selezionata



La casella "Contorni" è disattivata

**Livello dei dettagli** (1-100). Il parametro regola il livello dei dettagli e i tratti che formano la linea di demarcazione (confine). Più alto è il valore più particolari saranno visibili.

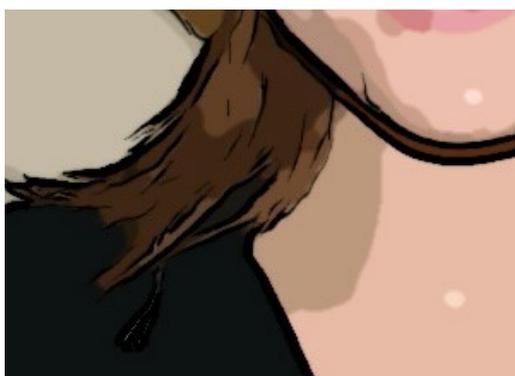


Livello dei dettagli = 30

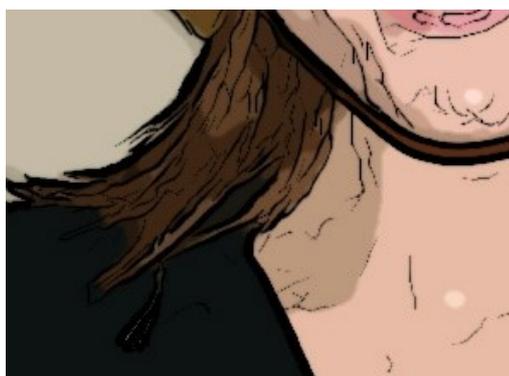


Livello dei dettagli = 45

**Sensibilità** (0-100). Il parametro regola l'intensità dei contorni. Più alto è il valore più evidenti e netti sono i bordi. Il valore dovrebbe essere ridotto per rimuovere le linee aggiuntive.



Sensibilità = 50



Sensibilità = 90

**Spessore** (1-100). Il parametro definisce lo spessore dei contorni neri. Il valore minimo è di 1 pixel, aumentandolo si ottengono linee più grosse.



Spessore = 20



Spessore = 90

**Definizione (0-8).** Questo parametro influisce sulle dimensioni, l'aspetto e la posizione delle linee, anche quelle che definiscono le aree dell'immagine. Maggiore è il valore più tratti vengono utilizzati e i dettagli sono maggiormente definiti.



Definizione = 1



Definizione = 7

**Nitidezza (0-100).** Questo parametro riguarda la nitidezza delle linee. A valori più elevati esse hanno maggiore chiarezza ed i contorni vengono tracciati in modo più vivido e accurato. A valori inferiori le linee diventano più dense e indistinte.



Nitidezza = 10



Nitidezza = 90

#### Ulteriori strumenti:

Lo strumento **Pennello storia**  ripristina le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

Questo pennello è attivo solo nella scheda **Dopo** e disponibile unicamente per le licenze [Home Deluxe e Business](#).

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

## DI SEGNO A "PENNA E INCHIOSTRO" DA UNA FOTO

**Penna e inchiostro** è una tecnica che cattura i dettagli dell'immagine originale tracciando i contorni con linee sottili e lineari, creando disegni che sembrano essere realizzati con l'inchiostro su carta, proprio come se si utilizzasse una penna - dalle moderne penne stilografiche alla penna d'oca immersa in un calamaio.

Dopo l'applicazione di questo effetto, l'immagine che ne risulterà avrà i contorni di un unico colore scelto a piacimento.

Questo stile, nel programma ArtWork, permette di ottenere risultati diversi, poiché l'inchiostro è applicato con un bordo compatto e deciso, la creazione avrà un aspetto diverso rispetto a quando si utilizza una matita. Successivamente, usando anche la scheda "Tela", si potrà ottenere un lavoro a dir poco fantastico! Aggiungendo della carta antica, il lavoro risultante sembrerà eseguito da un artista del passato. Utilizzando una comune foto si potrà così ottenere un magnifico disegno! Il risultato sarà sicuramente professionale e di stile.



Immagine originale



Disegno a "Penna e inchiostro" viola

Per lavorare con questa tecnica di pittura selezionare **Penna e inchiostro** dall'elenco **Stile**.

Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un dipinto a penna.

**Livello dei dettagli** (1-100). Il parametro regola il livello dei dettagli e i tratti che formano la linea di demarcazione (confine). Più alto è il valore più particolari saranno visibili.



Livello dei dettagli = 25



Livello dei dettagli = 60

**Sensibilità** (0-100). Il parametro regola l'intensità dei contorni. Più alto è il valore, più evidenti e netti sono i bordi. Il valore dovrebbe essere ridotto per rimuovere le linee aggiuntive.



Sensibilità = 35



Sensibilità = 65

**Spessore (1-100).** Il parametro definisce lo spessore dei contorni neri. Il valore minimo è di 1 pixel, aumentandolo si ottengono linee più grosse.



Spessore = 20



Spessore = 90

**Definizione (0-8).** Questo parametro influisce sulle dimensioni, l'aspetto e la posizione delle linee, anche quelle che definiscono le aree dell'immagine. Maggiore è il valore più tratti vengono utilizzati e i dettagli sono maggiormente definiti.



Definizione = 1



Definizione = 7

**Nitidezza (0-100).** Questo parametro riguarda la nitidezza delle linee. A valori più elevati esse hanno maggiore chiarezza ed i contorni vengono tracciati in modo più vivido e accurato. A valori inferiori le linee diventano più dense e indistinte.



E' possibile anche cambiare il colore dei tratti (**Colore inchiostro**) e dello sfondo (**Colore sfondo**). I colori predefiniti sono nero e bianco.

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

#### Strumenti di ulteriore elaborazione:

**Pennello colore** . Lo strumento consente di disegnare sull'immagine con il colore selezionato.

**Pennello storia** . Lo strumento consente di ripristinare le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

Questi strumenti sono progettati per modificare manualmente l'immagine nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

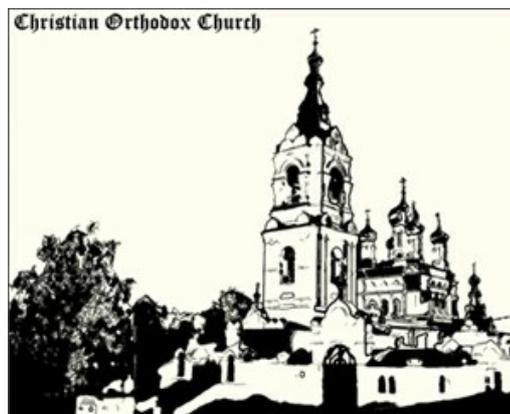
## TECNICA DELLA LINOLOGRAFIA, COMUNEMENTE DEFINITA "INCISIONE SU LINOLEUM"

**Linoleografia** o incisione su linoleum (o linografia) è una tecnica per stampare un disegno su carta usando una matrice di linoleum. Questa tecnica è molto simile alla xilografia o incisione su legno, nella quale un foglio di linoleum sostituisce la tavoletta di legno.

L'incisione classica su linoleum permette di creare un'immagine con tratti neri su sfondo bianco. Le caratteristiche di queste incisioni sono: l'espressività, l'intenso contrasto tra bianco e nero, la luminosità e la ricchezza dei tratti a causa della matrice soffice del linoleum. Alcuni artisti famosi come Matisse e Picasso hanno lavorato con questa tecnica.



Foto originale



Risultato

Per utilizzare questo effetto è sufficiente selezionarlo dall'elenco **Stile**. Nella scheda **Pittura** è possibile regolare i parametri che definiscono la conversione di una foto in un disegno stampato con tale tecnica.

**Attenzione!** Per questo stile la finestra di anteprima non funziona. E' necessario fare clic su  per visualizzare il risultato.

**Posterizzazione** (10-100). Il parametro semplifica l'immagine originale unendo i pixel simili.



Posterizzazione = 15



Posterizzazione = 90

**Livello dei dettagli** (1-100). Il parametro regola il livello dei dettagli e i tratti dell'immagine. Più alto è il valore più particolari saranno visibili e più scura sarà l'immagine.



Livello dei dettagli = 20



Livello dei dettagli = 70

**Nitidezza** (1-100). Il parametro regola la chiarezza dei tratti di un'immagine. Più alto è il valore più i tratti saranno netti e precisi, senza influenzare il livello dei dettagli. Le immagini sfumate appariranno più scure.



Nitidezza = 5



Nitidezza = 75

**Più bianco** (0-50). Il parametro determina le aree dello sfondo riempite di bianco.



Più bianco = 5



Più bianco = 40

**Più nero** (0-100). Il parametro determina le aree riempite di nero.



Più nero = 10



Più nero = 90

I colori predefiniti sono bianco e nero ma è possibile cambiarli impostando **Colore inchiostro** e **Colore sfondo**.

**Colore inchiostro** è il colore del disegno stampato. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colorata e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

**Colore sfondo** è il colore della superficie dove la linoleografia viene applicata. Selezionare un colore facendo clic sulla casella rettangolare colorata e sceglierne uno dalla finestra di dialogo **Seleziona colore**.

#### Strumenti di ulteriore elaborazione:

**Pennello colore** . Lo strumento consente di disegnare sull'immagine con il colore selezionato.

**Pennello storia** . Lo strumento consente di ripristinare le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

Questi strumenti sono progettati per modificare manualmente l'immagine nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).

---

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante  , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

## EFFETTO STENCIL

Lo stile **Stencil** in **AKVIS ArtWork** converte un'immagine in un disegno realizzato a stencil avente un contorno ad alto contrasto.

La tecnica dello *Stencil* serve per riprodurre disegni su qualsiasi superficie da decorare facendo filtrare, con un tampone, inchiostro o vernice attraverso i fori praticati nel cartone, plastica o metallo. Il programma consente di realizzare una stampa monocromatica espressiva; è possibile anche aggiungere aree di mezzitoni e applicare un tratteggio o un motivo pop art.



Disegno nello stile Stencil

Nella scheda **Pittura** si possono regolare i parametri per la conversione di una foto in un disegno stencil.

### Parametri dell'effetto:

**Sfocatura.** Sfocatura preliminare dell'immagine originale. Aiuta a semplificare l'immagine e rimuovere i dettagli indesiderati.



Sfocatura = 1



Sfocatura = 25

**Attenuazione.** Uniformità dei bordi delle aree nell'immagine.



Attenuazione = 0



Attenuazione = 50

**Ombre/Luci.** Controllo delle aree di riempimento. Il cursore sinistro è responsabile del numero delle aree riempite con il colore scuro (nell'intervallo dal grigio al nero), quello di destra - per il numero delle aree riempite con il colore chiaro (nell'intervallo dal bianco al grigio).



Più aree scure



Più aree chiare

**Vernice/Sfondo.** Gestione dei colori. Il colore della vernice viene utilizzato per disegnare i contorni e le aree scure. Il colore dello sfondo è responsabile delle aree chiare. Per cambiare il colore fare clic sul rettangolo e selezionare una gradazione dalla finestra di dialogo standard.

Utilizzare il cursore **Mezzitoni** per regolare la tinta della zona intermedia (per impostazione predefinita è grigia).



Bianco su grigio



Blu su nero

Applicare gli effetti aggiuntivi selezionando le caselle di controllo: **Contorni**, **Tratteggio**, **Pop Art**. Regolare le loro impostazioni nelle schede sottostanti.

**Nota:** È possibile utilizzare **Tratteggio** o **Pop Art**, non entrambi gli effetti contemporaneamente.



Effetto Contorni disabilitato

Effetto Contorni selezionato

Effetto Tratteggio selezionato

Effetto Pop Art selezionato

**Contorni.** Selezionare la casella di controllo per aggiungere contorni sull'immagine.

**Sensibilità.** Numero di linee di contorno.



Sensibilità = 5



Sensibilità = 100

**Spessore.** Intensità e larghezza delle linee di contorno.



Spessore = 1



Spessore = 70

**Tratteggio.** Selezionare la casella di controllo per aggiungere il tratteggio sulle aree dei mezzitoni.

**Passaggio.** Distanza tra le linee e il loro numero.



Passaggio = 25



Passaggio = 100

**Spessore.** Larghezza delle linee.

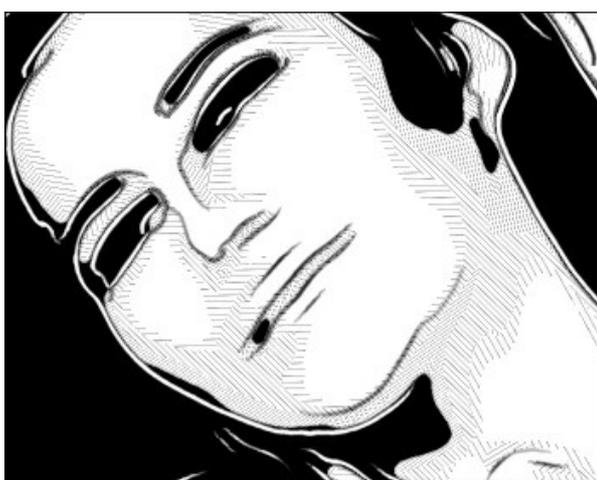


Spessore = 15



Spessore = 85

**Posterizzazione.** Numero di aree con diversi tratteggi. Al valore 100 il tratteggio è uniforme.



Posterizzazione = 5



Posterizzazione = 100

**Inclinazione casuale.** Un generatore che crea una direzione di tratteggio casuale.



Inclinazione casuale = 863



Inclinazione casuale = 5178

**Tratteggio incrociato.** La casella attiva la modalità tratteggio incrociato. I tratti sono disegnati in diverse direzioni.



Casella disattivata



Casella selezionata

**Pop Art.** Selezionare la casella di controllo per riempire le aree dei mezzitoni con gli elementi del motivo scelto (un effetto mezzatinta retro).

**Motivo.** L'elenco a discesa contiene un elenco di elementi: Cerchio, Quadrato, Rombo, Triangolo, Croce, Dollaro.



Rombo



Dollaro

**Spostamento.** Gli elementi posizionati uno sotto l'altro vengono spostati della metà dell'intervallo.



Senza Spostamento



Spostamento selezionato

**Intervallo.** Distanza tra gli elementi.



Intervallo = 15



Intervallo = 70

**Dimensione.** Dimensione degli elementi. Gli elementi possono fondersi per creare un effetto di ombreggiatura più denso.



Dimensione = 5



Dimensione = 15

**Strumenti di ulteriore elaborazione:**

**Pennello colore** . Lo strumento consente di disegnare sull'immagine con il colore selezionato.

**Pennello storia** . Lo strumento consente di ripristinare le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

Questi strumenti sono progettati per modificare manualmente l'immagine nella scheda **Dopo** e disponibili unicamente per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione

---

definitiva.

## PITTURA A PASTELLO

L'effetto **Pastello** simula una particolare tecnica artistica che colma il divario tra pittura e disegno. I pastelli formano morbidi e vellutati tratti con bordi sottili.

**Attenzione!** Lo stile **Pastello** è disponibile solo per le licenze **Home Deluxe e Business**. È possibile collaudare tutte le funzionalità durante il periodo di prova.



Disegno a pastello da una foto

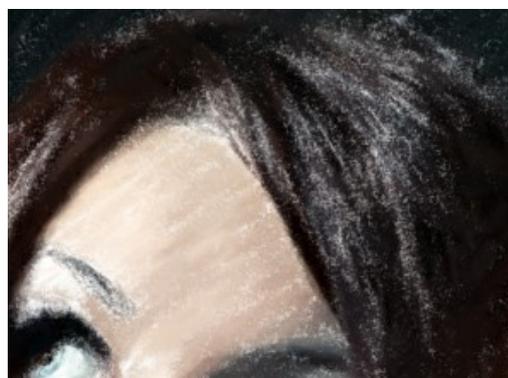
La scheda **Pittura** contiene i parametri per la conversione di una foto in un dipinto a pastello.

Parametri dell'effetto:

**Spessore traccia** (0-100). Influisce sulla larghezza della traccia.



Spessore traccia = 1



Spessore traccia = 70

**Lunghezza traccia min/max** (1-100). I due cursori consentono di definire l'intera gamma di possibili estensioni dei tratti: quello di sinistra imposta la lunghezza *minima* mentre quello di destra controlla la lunghezza *massima*. I tratti appariranno disuguali ma non supereranno i valori indicati.

Questo parametro consente di creare disegni a pastello con una grande varietà di stili: dagli schizzi fatti con leggeri e brevi tratti (come con una matita sottile) al disegno realizzato con linee morbide e vellutate.



Lunghezza traccia min/max = 1/11



Lunghezza traccia min/max = 45/100

**Intensità traccia** (0-100) Influisce sulla visibilità dei tratti. Valori bassi producono tratti spenti, tenui e più morbidi. Valori elevati creano linee di colore concentrato, rendendole più scure, più ampie ed evidenti.



Intensità traccia = 5



Intensità traccia = 80

**Densità** (0-100). Influisce sul numero dei tratti. Più alto è il valore minore sono le aree non colorate, generando così più uniformità sull'immagine. Una volta che tutte le zone sono state colmate, i tratti inizieranno a sovrapporsi in diversi strati, creando un effetto vetro.

**Attenzione:** Valori elevati di questo parametro possono aumentare notevolmente il tempo di elaborazione.



Densità = 5



Densità = 80

**Luminosità** (0-100). Influenza il numero di tratti chiari sovrapposti all'immagine. Più alto è il valore maggiore sarà la dominanza di tonalità chiare.



Luminosità = 10



Luminosità = 80

**Fluidità** (1-10). Influisce sulla struttura del disegno addensando o stemperando i tratti.



Fluidità = 2



Fluidità = 10

#### Ulteriori strumenti:

Nella scheda **Prima**:

**Direzione traccia** . Per coloro che necessitano di maggiore flessibilità e che hanno idee su come il dipinto finale dovrebbe essere, c'è lo strumento **Direzione traccia**. Questo strumento vi dà il pieno controllo sulle tracce. Utilizzare il pennello speciale per definire le **linee guida**, ed il programma convertirà l'immagine in un dipinto dirigendo le pennellate a seguire le linee guida stabilite. Questa tecnica permette di raggiungere veramente realistici dipinti creando, dove è necessario, pennellate che seguono le forme dei capelli, il contorno di un viso e le ombre, le nuvole e gli alberi, modelli e texture che vanno nella giusta direzione.

Nella scheda **Dopo**:

**Sbavatura** . Per migliorare il risultato di conversione si può utilizzare lo strumento **Sbavatura** che permette di modificare manualmente l'immagine elaborata, ad esempio per perfezionarla, eliminando le irregolarità della pittura.

**Pennello storia** . Lo strumento consente di ripristinare le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

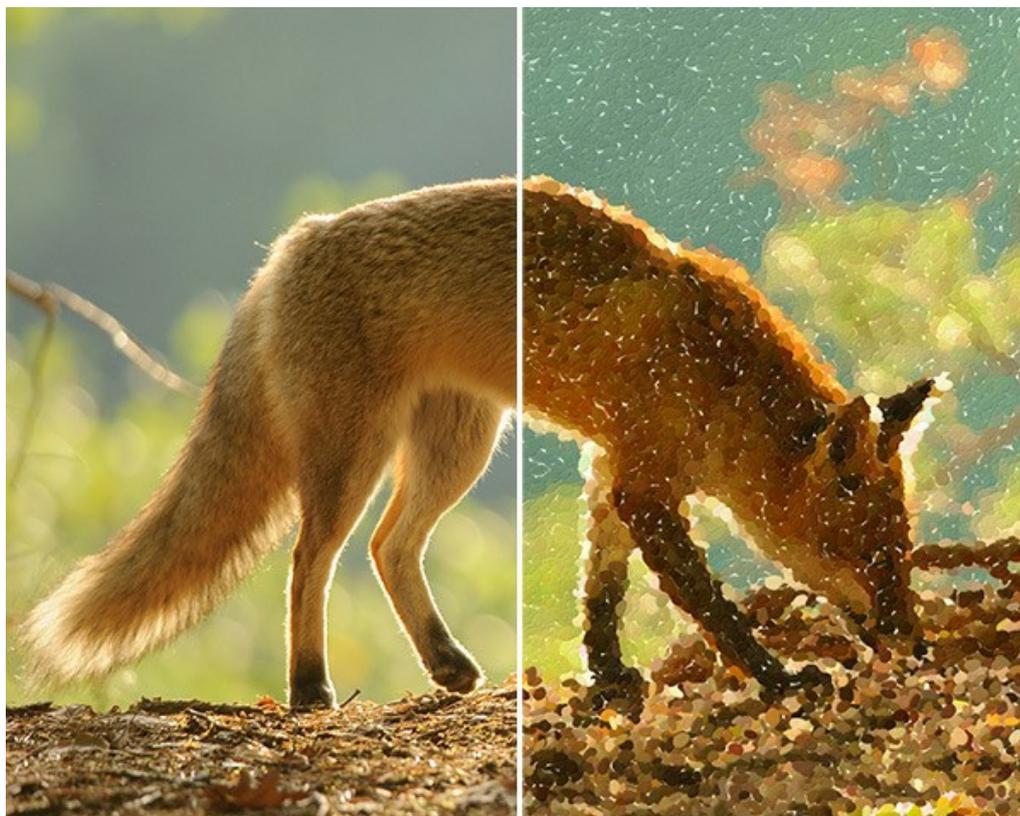
**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

Questi strumenti sono disponibili unicamente per le licenze [Home Deluxe e Business](#).

## EFFETTO PUNTINISMO

Il **Puntinismo** è uno stile di pittura in cui piccoli punti di colore sono applicati creando l'illusione della forma. Faceva parte del movimento impressionista che voleva rendere visibili pensieri, emozioni, sentimenti e aprire le porte all'arte moderna.

**Attenzione!** Lo stile **Puntinismo** è disponibile solo per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#). È possibile collaudare tutte le funzionalità durante il periodo di prova.



Effetto puntinismo

Si possono regolare le impostazioni dell'effetto nella scheda **Pittura**:

**Dimensione punti** (10-100). Questo parametro specifica la dimensione massima dei punti.



Dimensione punti = 25



Dimensione punti = 75

**Densità** (10-100). Il parametro varia il numero dei punti sull'immagine. Maggiore è il valore, meno aree rimarranno prive di colorazione.



Densità = 20



Densità = 70

**Saturazione (0-100).** Questo parametro definisce l'intensità dei colori. Con un valore = 0 viene utilizzata la saturazione dell'immagine originale. Aumentando questa impostazione i colori diventano più brillanti.



Saturazione = 10



Saturazione = 50

**Varietà colore (0-100).** Quando si aumenta il valore del parametro alcuni dei punti cambiano il loro colore. Maggiore è il valore, più colori vengono visualizzati nell'immagine oltre a diventare più intensi.



Varietà colore = 5



Varietà colore = 25

**Rilievo (0-100).** Questo parametro dà volume alle pennellate. A valori bassi i punti sono piatti. Maggiore è il valore più pronunciati sono i tratti.



Rilievo = 20



Rilievo = 90

**Forma** (0-100). Il parametro determina la forma delle pennellate in base all'aspetto del pennello. Con un valore = 0 i tratti hanno una forma circolare, aumentando il parametro assumono la forma ad ellisse.



Forma = 10



Forma = 90

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

#### Ulteriori strumenti:

Lo strumento **Pennello storia**  ripristina le aree dell'immagine, parzialmente o completamente, allo stato originale.

Questo pennello è attivo solo nella scheda **Dopo** e disponibile unicamente per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).

**Attenzione!** Se vengono cambiate le impostazioni e si clicca nuovamente sul pulsante , le modifiche apportate con questo strumento **andranno perse!** Quindi, per non ripetere più volte l'operazione, utilizzarli solo al termine dell'elaborazione definitiva.

## EFFETTO DI UN'IMMAGINE SEMI-ELABORATA

Per rendere più divertente il processo di conversione di una foto in un dipinto è possibile osservare l'elaborazione in tempo reale, ecco perchè **AKVIS ArtWork** offre l'opzione di **elaborazione animata**, ma non è solo un divertente modo per ammirare la metamorfosi, anzi è un'importante opzione per diversificare una creazione. Si può osservare come gli spazi bianchi si dissolvono a poco a poco, lasciando apparire gradualmente l'immagine finale. L'effetto è abbastanza inusuale, ma molto spesso gli utenti chiedono: *È possibile interrompere l'elaborazione in fase di riempimento delle aree bianche e salvare i risultati intermedi?*

Sì, ma c'è un piccolo trucco!



**Passaggio 1.** Aprire la foto nel programma **AKVIS ArtWork**.



Immagine originale

**Passaggio 2.** Fare clic su  per elaborare interamente l'immagine (i parametri non sono importanti, verranno regolati in seguito).

**Attenzione:** È fondamentale che il programma termini il processo di conversione almeno una volta, in caso contrario l'elaborazione verrà nuovamente iniziata.

Ecco il risultato creato con il preset **AKVIS Default**. Il dipinto è bello, ma non caratteristico.



Dipinto ad olio (preset AKVIS Default)

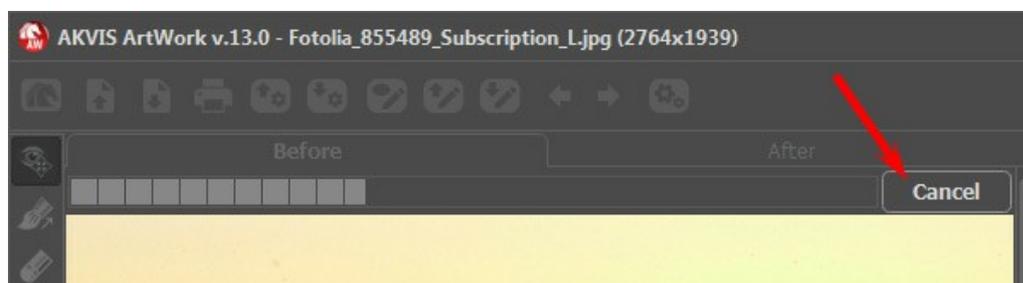
**Passaggio 3.** Passare alla scheda **Prima** e regolare i parametri o provare uno dei preset **AKVIS**. È necessario cambiare almeno uno dei parametri, anche solo leggermente (per esempio da 0 a 1).

Qui è stato scelto il preset *AKVIS Long Strokes*.

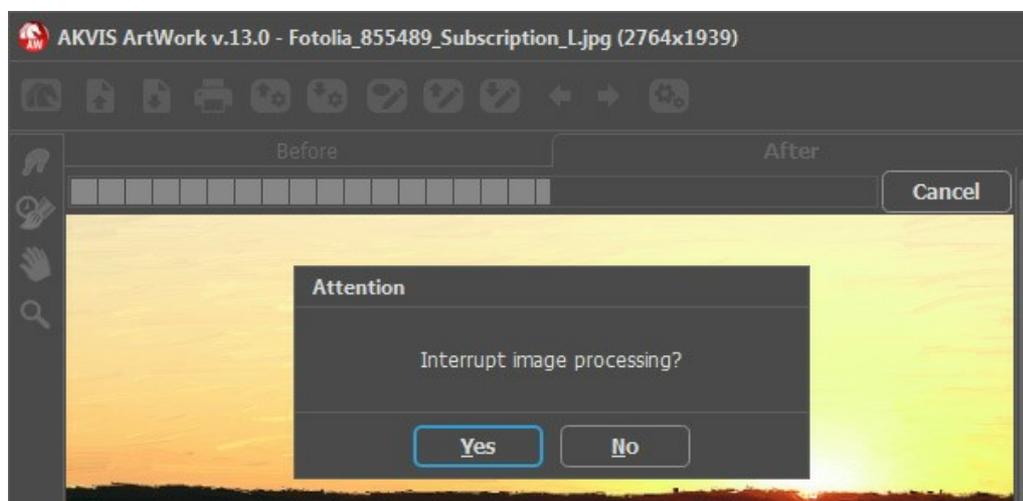


Preset AKVIS Long Strokes

**Passaggio 4.** Riavviare l'elaborazione facendo clic su . Dopo fare clic sul pulsante **Annulla** vicino alla barra di avanzamento.



**Passaggio 5.** Verrà visualizzata una finestra di dialogo che chiede se si desidera interrompere il processo. Osservando l'elaborazione animata, è possibile scegliere il momento idoneo, a quel punto fare clic sul pulsante **Sì**.



**Passaggio 6.** Passare alla scheda **Dopo** - e voilà! Ecco l'immagine semi-elaborata!



Immagine semi-elaborata

**Passaggio 7.** Si possono regolare i parametri di nuovo (almeno uno di loro) e ripetere il processo: **Avvia -> Annulla -> Sì -> Scheda Dopo.**

Così facendo si possono ottenere molteplici risultati diversi tra loro, anche variando i parametri o i preset.





## TRAMONTO SUL LAGO DI GARDA - PASTELLO

Le sponde del Lago di Garda - uno dei laghi più grandi e tra i più belli d'Italia. Un luogo idilliaco dove colli coperti d'ulivi e protetti dalle alte cime delle Alpi, montagne sommerse da torreggianti pini, la dolcezza del clima Mediterraneo e scorci incantevoli riempiono il cuore. Il dipinto, eseguito a pastello, trasmette tutto il fascino di questo magico angolo.



**Passaggio 1.** Aprire la foto nel programma **AKVIS ArtWork** e scegliere dal menu a tendina lo stile **Pastello**.



Fotografia del paesaggio

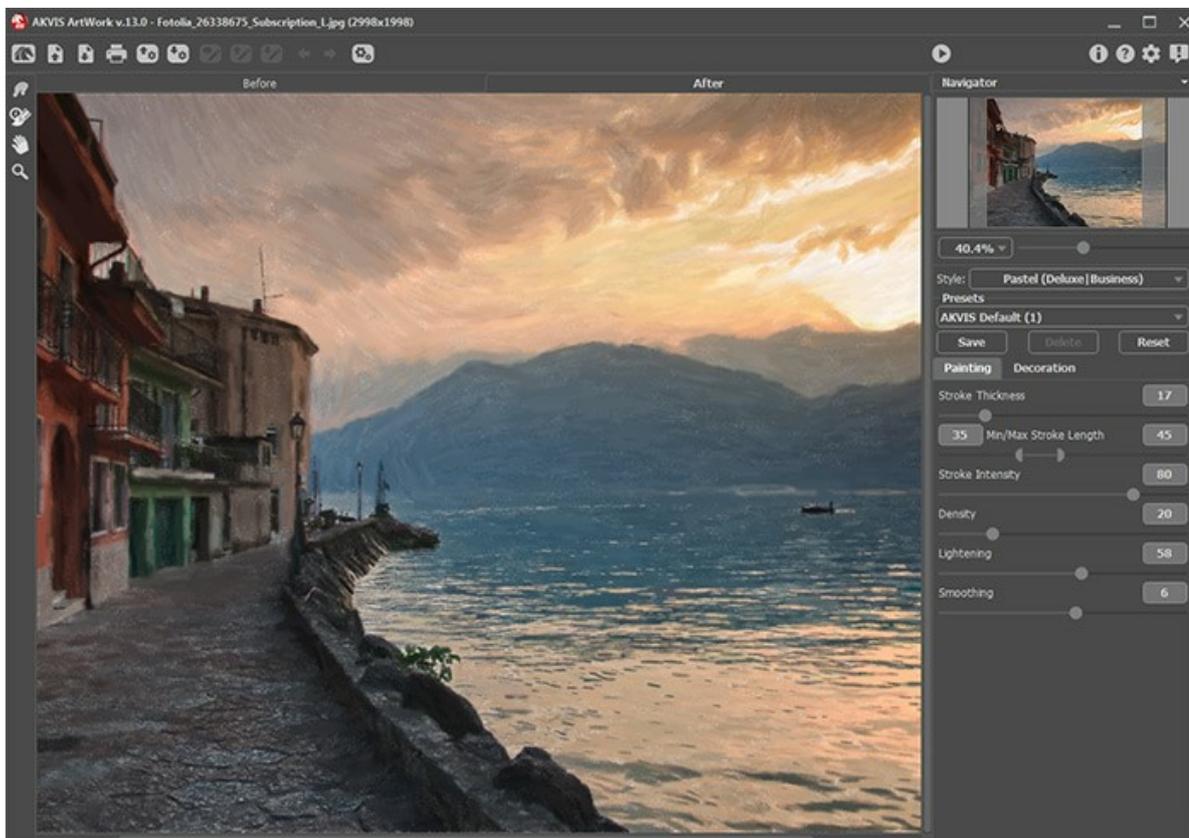
**Passaggio 2.** Nel **Pannello impostazioni** sistemare i parametri a piacimento o utilizzare uno dei preset AKVIS. Il risultato della pre-elaborazione viene mostrato nella finestra di anteprima:



Frammento originale

Frammento sviluppato

**Passaggio 3.** Cliccare su  per avviare l'elaborazione dell'intera immagine.



Risultato dell'elaborazione

**Passaggio 4.** Come regola generale i tratti seguono i contorni della figura, ma lo strumento **Direzione traccia**  permette di perfezionare diverse parti dell'immagine. Passare alla scheda **Prima** e tracciare alcune linee guida orizzontali per le nuvole e le montagne.



Linee guida

**Passaggio 5.** Eseguire nuovamente l'elaborazione cliccando su . Ecco realizzato un meraviglioso dipinto a pastello!



Risultato finale  
(Cliccare sull'immagine per vederla nelle dimensioni reali)

## LEGGENDARIO CAVALLO

I cavalli magici compaiono nelle fiabe di molte culture: Tulpar, Pegasus, Sivka-Burka, Bayard, Akbuzat, Sleipnir, Gaitan, Rakhsh, Tetroni, Chalkuyruk, Dzindz, Aranzal, Târkshya, Babieca, ecc. I cavalli degli dei, paladini di molti eroi, sono belli e dotati di poteri speciali. Le loro immagini sono rappresentate nelle sculture, nei dipinti, negli affreschi e nei bassorilievi.

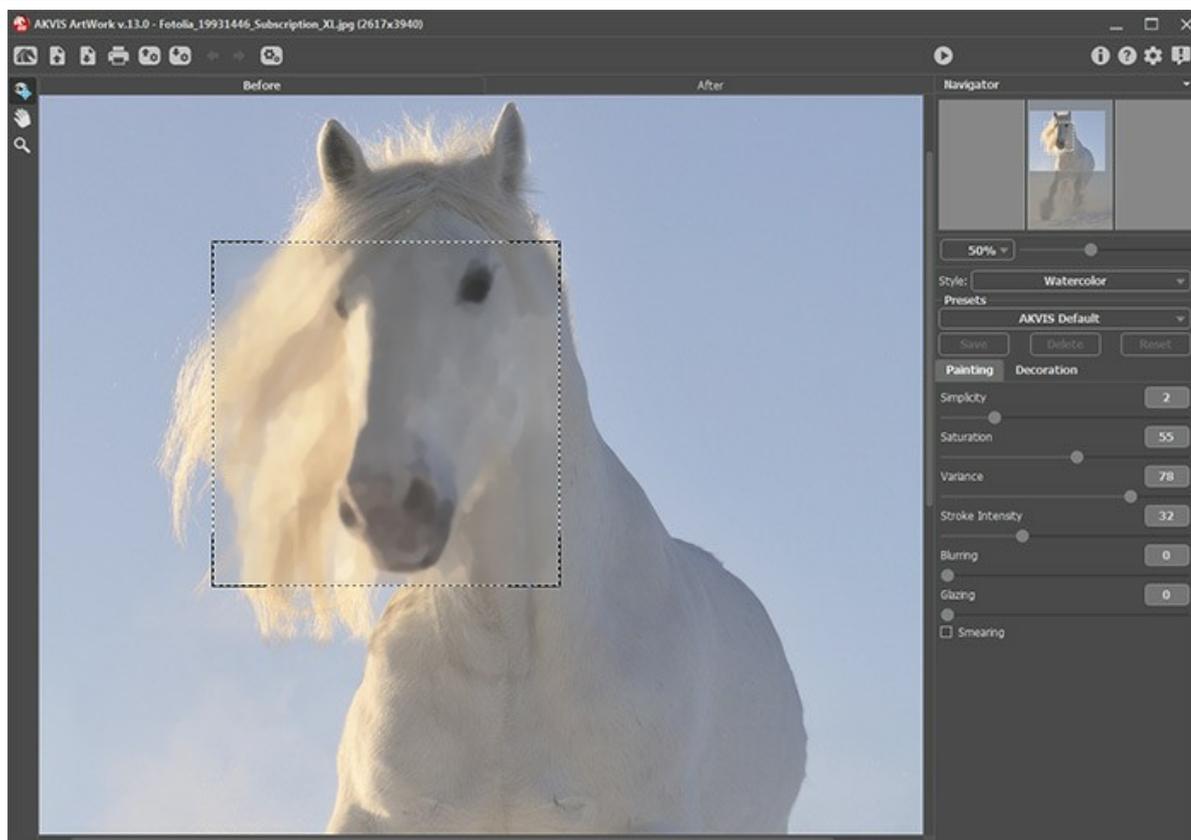
Useremo **AKVIS ArtWork** per creare un fiabesco e delicato acquerello e trasformare un cavallo in una creatura leggendaria.



**Passaggio 1.** [Aprire](#) un'immagine in **AKVIS ArtWork** e selezionare **Acquerello** dall'elenco **Stile**.



**Passaggio 2.** La **Finestra di anteprima** mostra il risultato dell'elaborazione con le impostazioni predefinite. Notare che il risultato finale potrebbe essere leggermente diverso da quello dell'anteprima rapida, ma questa piccola finestra è molto utile per visualizzare velocemente le modifiche dei parametri.



Finestra di anteprima con le impostazioni predefinite

**Passaggio 3.** Premere su  per elaborare l'intera immagine.

**Nota:** È possibile migliorare il risultato finale utilizzando gli **Strumenti di ulteriore elaborazione** (disponibili solo per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#)): **Sbavarura**  e **Sfocatura** .

Ecco il risultato:



Dipinto ad acquerello

## GALLERIA DI ARTWORK

**Andrey Terebov** (Kiev, Ucraina) ha inviato una lettera condividendo la sua esperienza nell'utilizzo di **AKVIS ArtWork**. Di seguito sono riportati alcuni estratti della lettera e i commenti sui dipinti.

Andrey scrive che da qualche tempo è interessato alla fotografia artistica e ai metodi per migliorare l'espressività del suo lavoro, soprattutto nella stilizzazione. Durante la prova della versione test di AKVIS ArtWork ha notato non solo le risorse del programma e la facilità d'uso, ma anche la possibilità di visualizzare l'anteprima del risultato. La cosa più importante, aggiunge l'autore, è l'effetto reale della pittura, unendo il progetto dell'artista e la struttura dei tratti:

*Ho stampato con un plotter un paio di lavori formato 30x45 e 50x60 su "tela". I dipinti a olio sono realistici! Anche le stampe su carta fotografia opaca producono grandi risultati, ma è necessaria una trama di tessuto come sfondo, poi la scelta di una cornice adeguata (senza vetro) aggiunge il tocco finale. AKVIS ArtWork potrebbe essere definito "Geniale".*

*La classica fotografia, solitamente, segue delle regole, tuttavia in molti casi esse limitano l'espressione artistica (ritratto, paesaggio, natura morta, ecc...). Le rifiniture in un editor di grafica non sempre producono l'effetto desiderato, ma utilizzando AKVIS ArtWork si ha l'opportunità di realizzare le proprie idee creative, questo non è solo un programma di pittura "ma un serio strumento di creazione".*

Andrey ha voluto esternare ciò che sentiva circa alcune sue interessanti creazioni attuate con AKVIS ArtWork, principalmente per i fotografi principianti.

*Solitamente vi sono molte stampe, negativi, diapositive, ecc. in un prezioso archivio: visualizzazioni rare o uniche, paesaggi, architetture, ritratti e molto altro ancora, ma spesso per vari motivi (difetti, danni, sfocature, ecc.) sono impossibili da utilizzare. Il ritocco o il restauro a volte è inutile, ma con AKVIS ArtWork il risultato dipenderà principalmente dalla propria abilità. Se la distorsione dei colori non è facilmente correggibile, con la pittura diventeranno un'efficace espressione dell'artista o addirittura di uno stile (impressionismo, ad esempio). La realizzazione d'interessanti creazioni artistiche (nello stile del surrealismo, o "alla Chagall") è affascinante ma difficile e dispendiosa in termini di tempo. L'applicazione AKVIS ArtWork nelle fasi finali della progettazione contribuirà a nascondere gli errori e a rendere il dipinto un pezzo unico.*

**Nota:** Cliccare sull'immagine per visualizzare la versione ingrandita in una finestra separata.

**Esempio 1.** Foto test. Dopo aver applicato **AKVIS ArtWork** la foto ha un fascino artistico.



Scansione a colori di un negativo

Risultato con AKVIS ArtWork

**Esempio 2.** Ritaglio (circa ¼) di un negativo a colori con distorsione dei toni e sfocatura. Le versioni 1 e 2 sono ottimi esempi di creatività: con ArtWork ecco la trasformazione di una foto scadente e difettosa in un'opera d'arte.



Immagine iniziale

Versione 1

Versione 2

**Esempio 3.** La complessità del colore. AKVIS ArtWork ha creato un effetto positivo.



Scansione di un negativo

Risultato con AKVIS ArtWork

**Esempio 4.** Un'attenta selezione dei tratti dà alla foto di questo turista una visualizzazione più artistica.

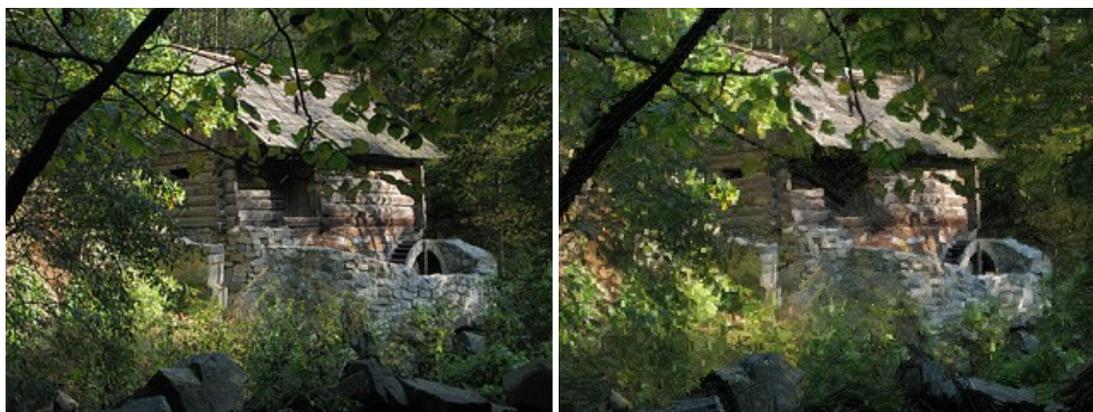


Foto digitale

Risultato con AKVIS ArtWork

**Esempio 5.** A causa di "tremolii" è stato impossibile realizzare una grande stampa in formato 24 x 36 da questa immagine. Dopo la magia di AKVIS ArtWork essa è stata stampata in formato 50x60 su tela - un risultato sbalorditivo!



Paesaggio

Risultato con AKVIS ArtWork

**Esempio 6.** Non è affatto difficile trasformare una foto amatoriale in un ritratto artistico.



Foto originale



Risultato con AKVIS ArtWork

**Esempio 7.** "Impressionismo" con AKVIS ArtWork.



Scansione di un negativo a colori, monocolor



Risultato con AKVIS ArtWork

**Esempio 8.** Dopo la trasformazione con AKVIS ArtWork (area texture - supporto "tela, imprimitura" con un bordo di circa 2 cm per il fissaggio sul sostegno) l'immagine è stata stampata su tela con un plotter. Un test casuale è diventato un dono meraviglioso.



Scansione di un negativo a colori



Risultato con AKVIS ArtWork

Esempio 9. Meravigliosa arte in miniatura- un dono dall'Ucraina.



Scansione di un negativo a colori, monocolor



Risultato con AKVIS ArtWork



Scansione di un negativo a colori, monocolor



Risultato con AKVIS ArtWork



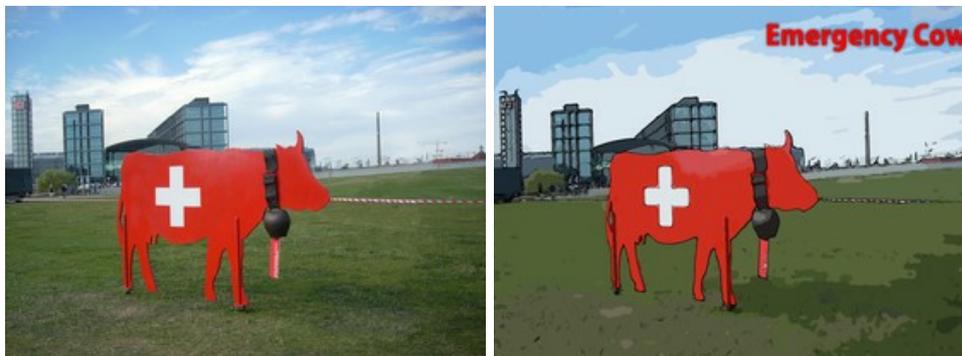
Risultato con AKVIS ArtWork

## EMERGENZA MUCCA: CREARE UN POSTER DA UNA FOTO

L'autrice di questo tutorial è **Valentina Aynagos** (Germania).

Non vi è mai capitato di incontrare una mucca rossa al pascolo? No, questo non è né un segnale di avvertimento né un bersaglio.

Nel 2005, nella capitale Svizzera, si è discusso su una questione fondamentale "la scelta del logo per la Croce Rossa Internazionale e per tutte le società della Croce Rossa". Diversi paesi hanno offerto i loro emblemi: la Stella di Davide, la svastica, il rombo. Uno dei simboli proposti è stata una Mucca Rossa, che rappresenta un animale pacifico che dà il latte e la vita. Questa proposta non è stata accettata ma l'autrice è riuscita a scattare una fotografia alla "mucca modello" sulla cui etichetta c'era scritto: "L'originale è in Svizzera".



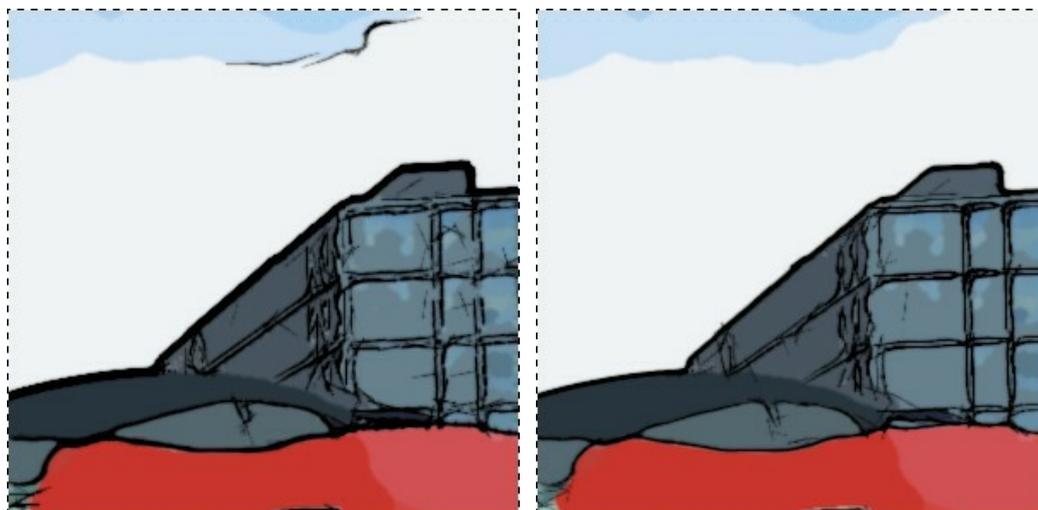
Trasformare questa foto in un poster colorato è stato estremamente facile:

**Passaggio 1.** Aprire la foto in **AKVIS ArtWork** cliccando su .



Fotografia originale

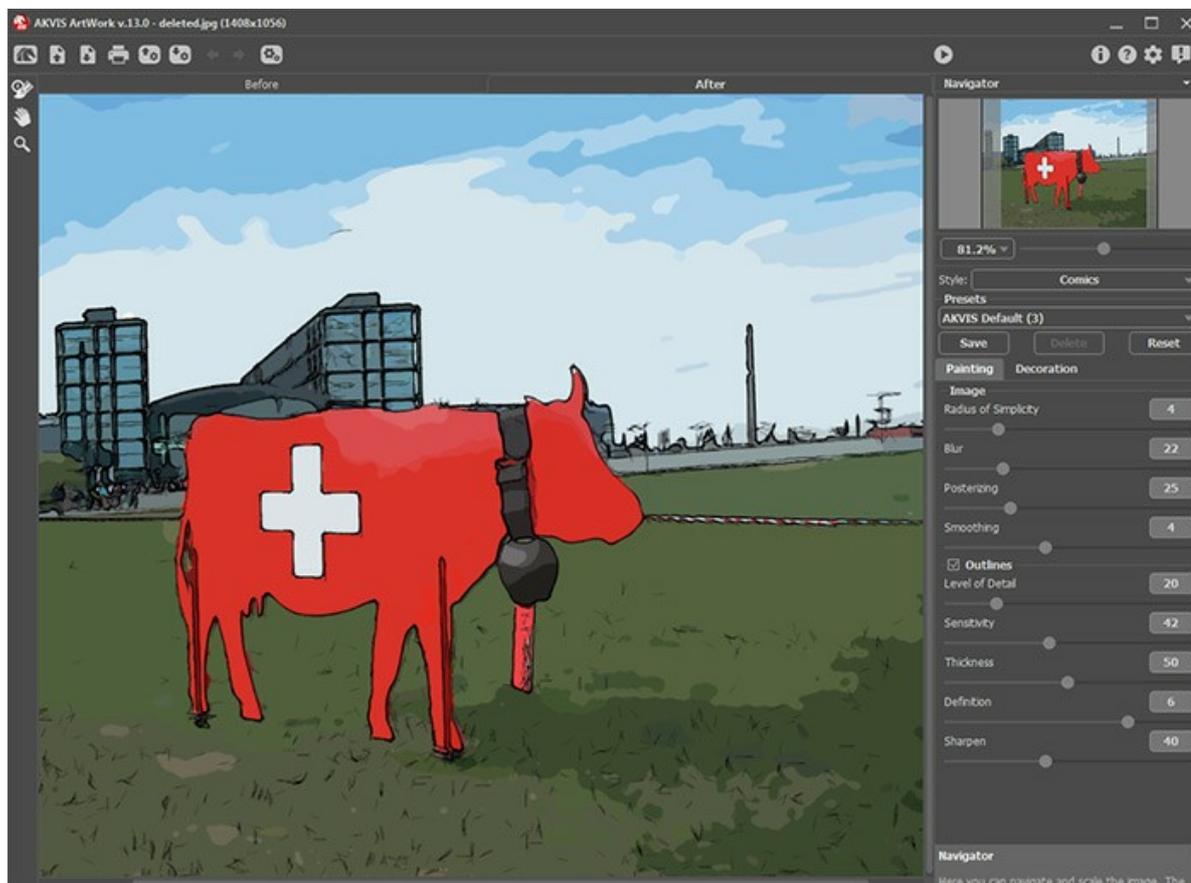
**Passaggio 2.** Come tecnica di pittura selezionare **Fumetti** dall'elenco **Stile**. La parte dell'immagine elaborata con le impostazioni di base (*AKVIS Default*) verrà mostrata nella **Finestra di anteprima**. Per evitare la comparsa di linee nere sul cielo è necessario ridurre il valore del parametro **Livello dei dettagli** da 40 a 20.



Impostazioni predefinite (Livello dei dettagli = 40)

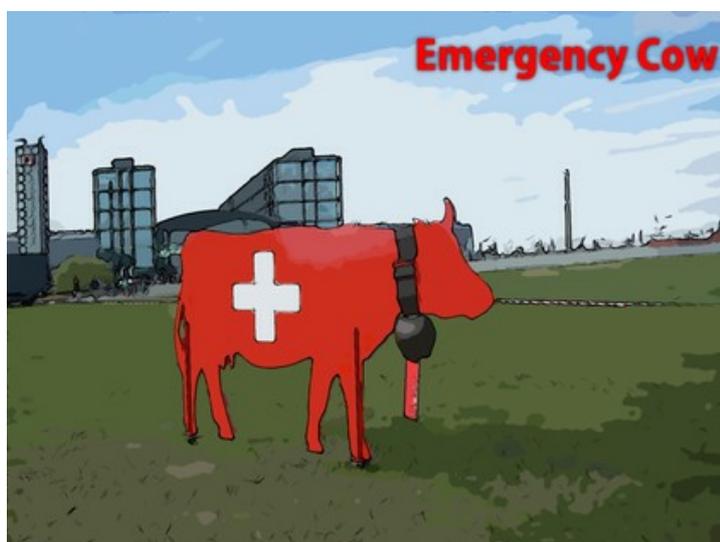
Livello dei dettagli = 20

**Passaggio 3.** Cliccare su  per elaborare l'immagine.



ArtWork mostra il risultato

**Passaggio 4.** Per aggiungere al poster un **testo illustrativo** cliccare sulla scheda **Decorazione**. Scegliere il rosso per la scritta ed il nero per il contorno.



Poster con il testo "Emergency Cow" - "Emergenza mucca"

**Passaggio 5.** Salvare il poster cliccando su  .

## CARTONE ANIMATO DI UN GATTO

L'autore del tutorial è **Robert Bates**.

Questo tutorial si ispira ad un [cartone animato](#), ottenuto da un video usando **AKVIS Sketch**.

Ora che **AKVIS ArtWork** è in grado di ricordare le impostazioni dell'ultima apertura, può essere utilizzato allo stesso scopo. Questa caratteristica è perfetta per l'editing di un video, che è composto da molti fotogrammi. Senza elaborazione "batch" (in serie) sarebbe un processo estremamente noioso modificare i singoli fotogrammi individualmente. In questo tutorial impareremo ad automatizzare il lavoro, ed usare **AKVIS ArtWork** per trasformare un video in un cartone animato.



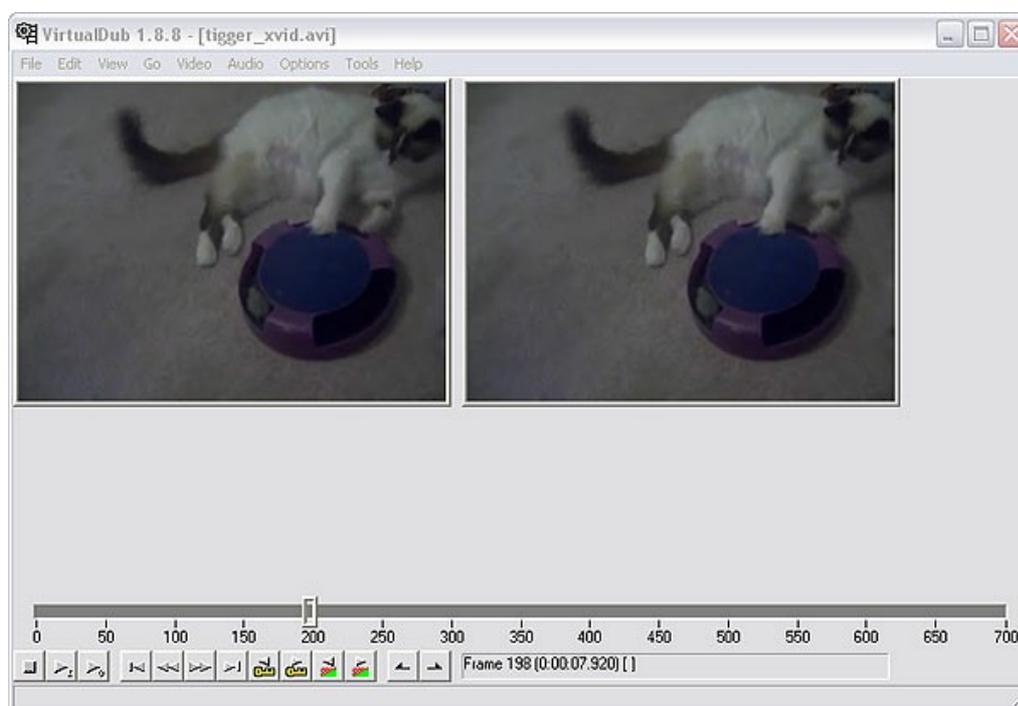
Video originale

Cartone animato

**Passaggio 1.** Prima di poter elaborare il video in **VirtualDub**, occorre convertirlo in un formato utilizzabile con **VirtualDub**. Possiamo usufruire di un programma gratuito, **Any Video Converter**, per convertire il video in un file AVI.

Su Mac si può usare qualunque altro programma di conversione video.

**Passaggio 2.** Aprire il file AVI con **VirtualDub** selezionando **File -> Open video file**. Ora il nostro video dovrebbe apparire nell'area di lavoro di VirtualDub, diviso in fotogrammi.



Area di lavoro di VirtualDub

**Passaggio 3.** Per lavorare col nostro video in ArtWork, dobbiamo prima salvarlo in fotogrammi singoli. Per farlo, andare su **File -> Export -> Image sequence**. Verrà aperta una finestra di dialogo. Introdurre il nome del file, il formato immagine (di default è JPEG), e numerare la sequenza che sarà usata per dare un nome ai nostri files. Poi scegliere una cartella di destinazione e premere **OK**. In qualche istante il video verrà copiato nella cartella prescelta come file immagini individuali. Chiuso **VirtualDub**, ora siamo pronti per iniziare l'editing dei fotogrammi in **Adobe Photoshop**.

**Passaggio 4.** Scegliere le cartelle sorgente e di destinazione per i fotogrammi (in questo esempio "Tigger Vid" e "Tigger Vid Output"). Copiare i fotogrammi salvati con VirtualDub nella cartella sorgente ("Tigger Vid").

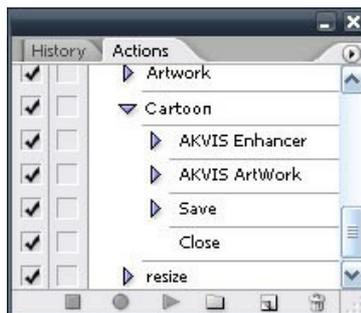
**Passaggio 5.** L'**Elaborazione batch** permette d'elaborare automaticamente ed in modo simultaneo un gruppo di foto.

Usiamo la versione plugin di **AKVIS ArtWork** in **Adobe Photoshop**:

Aprire la palette **Azioni** in **Photoshop** selezionando **Finestra -> Azioni** oppure facendo clic su **Alt + F9**.

Creare la serie di "azioni" che dovranno essere eseguite sui fotogrammi. Cliccare su **Crea nuova azione** nella paletta **Azioni**. Nella finestra di dialogo che appare, introdurre un nome per l'azione (per es. "cartone animato").

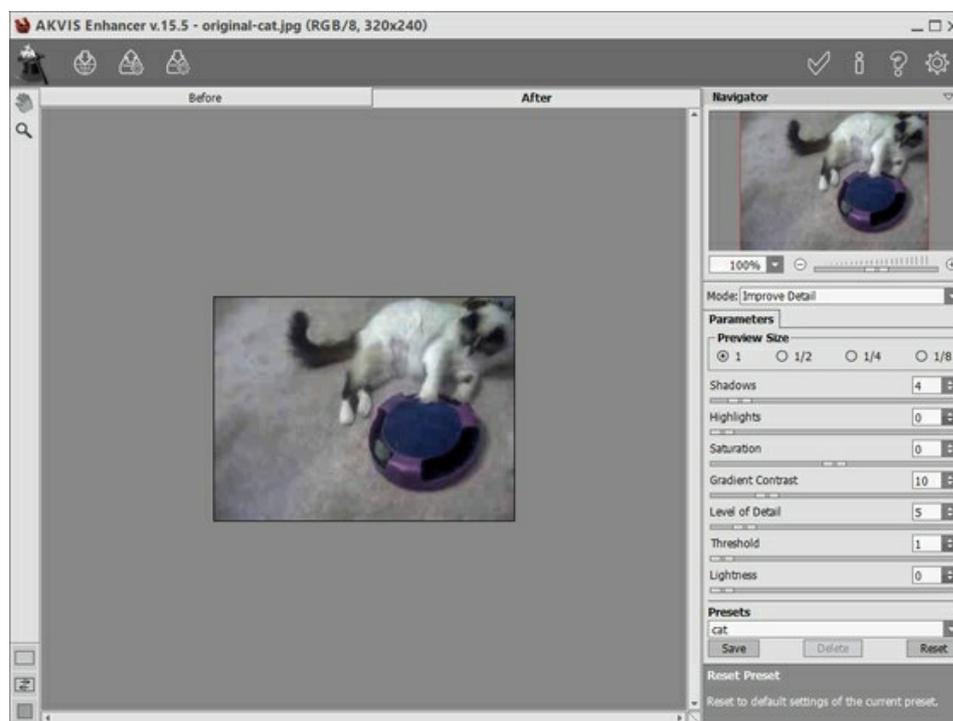
Aprire il primo fotogramma del video, e premere **Inizia registrazione** nella paletta **Azioni**.



Paletta Azioni

**Passaggio 6.** (*facoltativo*) Come si vede, l'immagine è un po' confusa. Ciò si può correggere con **AKVIS Enhancer**. Lanciare il plugin **AKVIS Enhancer** selezionando **Filtro -> AKVIS -> Enhancer**. Si possono usare le impostazioni visibili nell'immagine qui sotto, o sceglierne di personali.

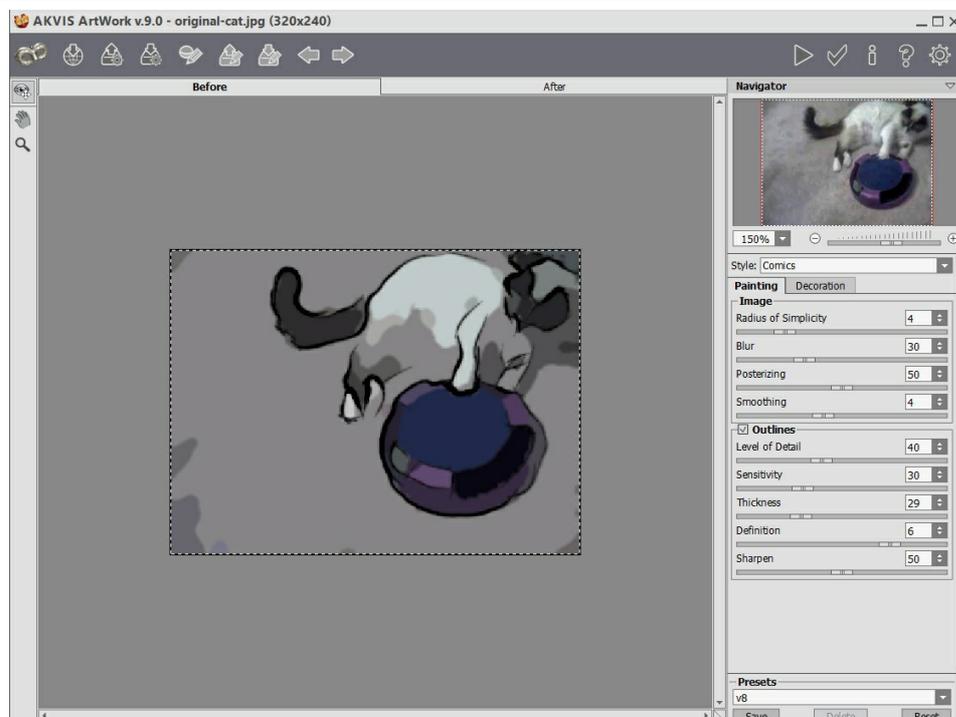
**AKVIS Enhancer** ricorderà le ultime impostazioni utilizzate quando sarà attivato di nuovo, ma è sempre bene salvare le proprie impostazioni come preset. Premendo  l'immagine torna a **Photoshop**.



Area di lavoro di AKVIS Enhancer

**Passaggio 7.** Ora selezionare il plugin **AKVIS ArtWork** con **Filtro -> AKVIS -> ArtWork**. Si vedrà il fotogramma dentro l'area di lavoro del plugin. Selezionare lo stile **Fumetti** e scegliere le impostazioni qui sotto o altre personali.

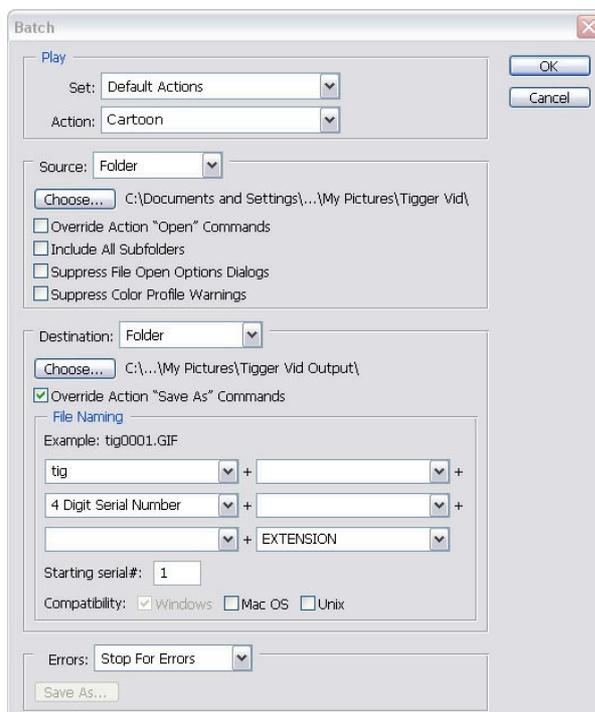
Premere  per avviare l'elaborazione e poi  per accettare il risultato e ritornare all'area di lavoro di Photoshop.



Area di lavoro di AKVIS ArtWork

**Passaggio 8.** Selezionare **Salva con nome** dal menu **File** e salvare il nostro file nella cartella di destinazione ("*Tigger Vid Output*") e premere **Stop** nella palette **Azioni**. Cancellare il file appena salvato.

**Passaggio 9.** Aprire la finestra di dialogo dell'elaborazione **Batch** selezionando **File -> Automatizza -> Batch**. Scegliere le impostazioni come visualizzato qui sotto, e premere **OK** per avviare l'elaborazione in serie. Essa richiede un po' di tempo, legata al numero di fotogrammi ed alla velocità del computer. Quando sarà completata, controllare la cartella di destinazione ("*Tigger Vid Output*") e si noterà che contiene le copie modificate dei fotogrammi, pronte per essere riassemblate in un video.



**Passaggio 10.** Chiudere **Photoshop** e riaprire **VirtualDub**. Scegliere **File -> Open Video File**, aprire la cartella di destinazione ("*Tigger Vid Output*"), selezionare il primo file, e dal menu a tendina vicino a Files of type: selezionare **Image Sequence**. Premere **Open**, e **VirtualDub** assemblerà in video i fotogrammi di quella cartella. Una volta completato il compito possiamo vedere un'anteprima del nostro filmato. In questo caso il video si muove troppo lentamente perciò dobbiamo andare su **Video -> Frame rate** e selezionare **Change frame rate to** (fps). La frequenza originale delle immagini era 25, per cui è necessario introdurre quel valore nel box e premere **OK**.

**Passaggio 11.** Per reinserire l'audio dal video originale, scegliere **Audio -> Audio from another file** e selezionare il file video originale. Tuttavia, poichè l'audio per questo video non era molto pulito, abbiamo scelto come sorgente un po' di musica. Volendo, si può aggiungere anche un dialogo o altri effetti sonori.

## VISTA SUL CANALE: PAESAGGIO AD OLIO

In una bella giornata d'estate stavo camminando lungo il canale della città quando fui superato da un battello ed immediatamente mi prese un'irresistibile desiderio di dipingere quello che stavo guardando. Non avevo nulla, né tela, né vernici né cavalletto, e, ad essere onesti, i miei disegni a scuola non avevano mai entusiasmato la mia insegnante, ma avevo con me la macchina fotografica, così ho scattato una foto del panorama. Poi, utilizzando il programma **AKVIS ArtWork**, ho trasformato la mia fotografia in un dipinto ad olio. Il risultato è stato come il quadro che avevo immaginato.



Immagine originale



Risultato

Durante la stesura di questo tutorial ho usato la versione *Deluxe* di **AKVIS ArtWork**. La versione *Deluxe/Business* (a differenza della licenza *Home*) ha lo strumento **Direzione traccia** . Questo strumento fa veramente dei miracoli! È possibile scaricare le immagini per vederle a schermo intero e confrontare il risultato delle modifiche: un [archivio-zip](#) con tre file *1st-result.jpg*, *2nd-result.jpg* and *2nd-result-with-canvas.jpg*.

Seguire questi passaggi per creare un dipinto ad olio da una foto:

**Passaggio 1.** Aprire l'immagine nel programma di fotoritocco (qui useremo la versione plugin di ArtWork).

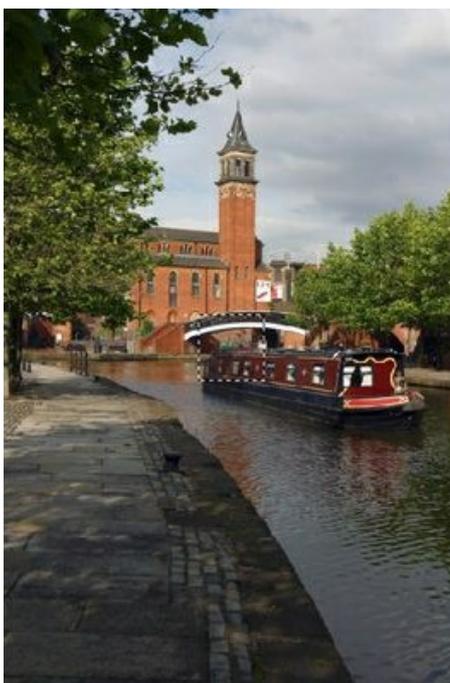


Immagine originale

**Passaggio 2.** Lanciare il plugin **AKVIS ArtWork**. In AliveColors selezionare dal menu **Effetti -> AKVIS -> ArtWork**.

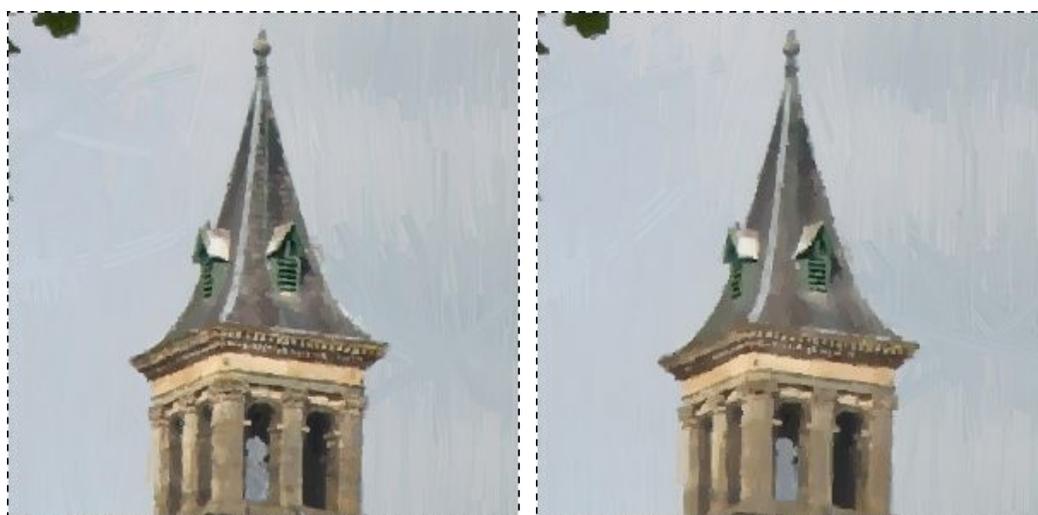
L'immagine caricata per l'elaborazione, se è troppo grande, verrà ridotta automaticamente per adattarla alla **Finestra immagine**. Onde evitare un effetto di distorsione visiva si consiglia di impostare la scala al 100%.



Frammento d'immagine (scala 100%)

**Passaggio 3.** Regolare i parametri. Le modifiche verranno automaticamente applicate al campione nella **Finestra d'anteprima**. È possibile spostare questa finestra cliccando con il mouse al suo interno e trascinandola in qualsiasi punto dell'immagine.

Vorrei dipingere il mio panorama come un espressionista, con grandi pennellate. Di fatto la maggior parte dei pittori non crea una riproduzione fedele della realtà e difficilmente inseriscono tutti i dettagli minori. Così ho aumentato il valore del parametro **Semplicità**. Questo parametro semplifica l'immagine riducendo il livello dei dettagli. Le pennellate sono più grezze e l'immagine sembra più un dipinto. Si può notare che a **Semplicità** = 6 il livello dei dettagli è abbastanza ragionevole.

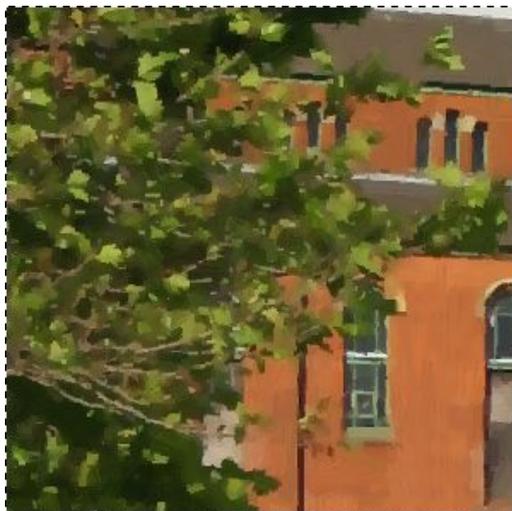


Settaggio di base

Semplicità = 6

Per rendere l'immagine più brillante aumentare il valore di **Saturazione** a 15.

**Passaggio 4.** Cliccare su  per avviare il processo di modifica dell'intera immagine con le nuove impostazioni. Ecco il risultato ([1st result.jpg](#)):



Foglie (frammento)



Battello (frammento)

**Passaggio 5.** L'esito è soddisfacente ma possiamo renderlo ancora più realistico (più simile a un dipinto) usando lo strumento **Direzione traccia** . Questo strumento dà il pieno controllo sulle pennellate e permette di impostare la loro direzione. Se si esamina l'immagine *1st-result.jpg* si può notare che la barca, gli alberi e la costruzione vanno bene, ma l'acqua ed il cielo non sono perfetti. Il motivo è che le pennellate sono create in modo casuale, mentre un artista avrebbe utilizzato delle tracce orizzontali per il cielo e seguito la direzione del flusso dell'acqua per il fiume:



Cambiare la direzione delle pennellate

**Passaggio 6.** Cliccare nuovamente su . Il risultato è visibile qui: [2nd-result.jpg](#). È possibile inoltre aggiungere al dipinto una **tela** e una **scritta**: [2nd-result-with-canvas.jpg](#).

**Passaggio 7.** Cliccare su  per applicare le modifiche e chiudere il plugin **AKVIS ArtWork**. Per creare la mia modesta opera d'arte mi ci sono voluti solo 4 minuti, poi l'ho stampata su dell'ottima carta e appesa alla parete nella sala da pranzo.



Dipinto ad olio



Su tela

## L'ARMONIA: DIPINTO AD OLIO

Il programma **AKVIS ArtWork** è stato progettato per imitare diverse tecniche di pittura. La prima versione del programma offre la pittura ad olio. Nelle prossime versioni la scelta delle tecniche sarà ampliata. In questo tutorial la foto di una ragazza verrà convertita in un dipinto ad olio.



Per ottenere il risultato che vediamo qui sopra, vi consigliamo di seguire queste istruzioni:

**Passaggio 1.** Aprire un'immagine nel programma di grafica selezionando il comando **File -> Apri**.

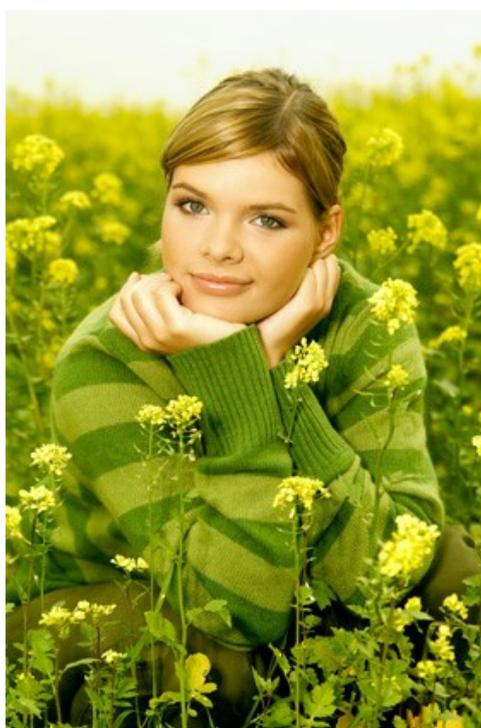


Immagine originale

**Passaggio 2.** Lanciare il plugin AKVIS ArtWork. In **AliveColors** selezionare del menu **Effetti -> AKVIS -> ArtWork**; in **Adobe Photoshop** selezionare **Filtri -> AKVIS -> ArtWork**; in **Corel PaintShop Pro** selezionare **Effetti -> Plugins -> AKVIS -> ArtWork**; in **Corel Photo-Paint** selezionare **Effetti -> AKVIS -> ArtWork**.

Immediatamente un campione dell'immagine elaborata verrà visualizzato nella **Finestra d'anteprima**. Il programma utilizza il preset **AKVIS Default** o l'ultimo preset usato. I valori di default solitamente offrono un buon risultato, ma è possibile regolarli a piacimento per cambiare il risultato finale.

**Passaggio 3.** Regolare i parametri delle tracce o pennellate.

**Semplicità** = 3 (un valore superiore a 3 appianerà le righe dalla maglia).

Per rendere le pennellate più significative aumentare la loro curvatura, lunghezza e spessore:

**Curvatura traccia** = 71;

**Massima lunghezza traccia** = 37;

**Spessore traccia** = 6.



Settaggio di base



Grandi pennellate

Per rendere più evidenti le tracce, elevare il valore del parametro **Densità traccia**, che aumenterà il numero dei tratti. Se una pennellata casuale è fuori luogo (per esempio in mezzo al naso), e la **Direzione traccia**  non è disponibile (ricordiamo che questa funzione è presente solo nella versione Home Deluxe e Business), è possibile modificare il valore **Densità traccia** fino a raggiungere un risultato soddisfacente.

**Densità traccia** = 86;  
**Profondità traccia** = 5;  
**Micro-dettagli** = 15.

L'immagine risulterà sicuramente migliore se si renderanno i colori più brillanti:

**Saturazione** = 25.

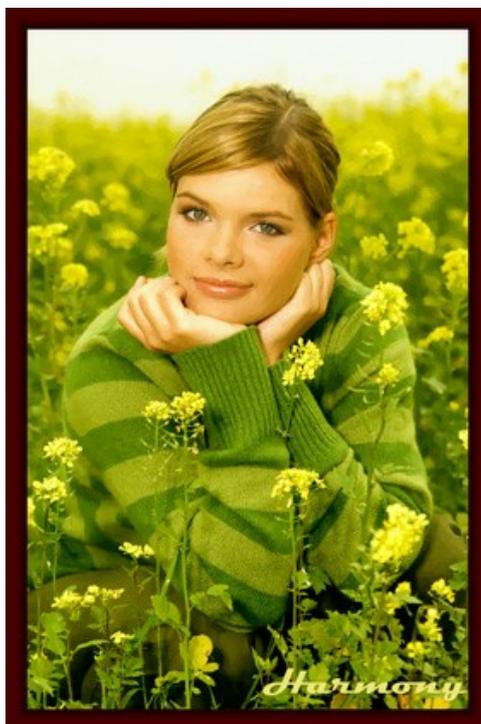
**Passaggio 4.** Cliccare su  per elaborare l'immagine con le nuove impostazioni. Il risultato sarà mostrato nella scheda **Dopo**.



Dipinto ad olio

**Passaggio 5.** Aggiungere una scritta dal pannello **Testo**. Bisogna mettere una bella **cornice** all'immagine ed il dipinto è pronto.

**Passaggio 6.** Cliccare su  per applicare il risultato della conversione e chiudere la finestra del plugin.



Dipinto ad olio con cornice

Cliccare sull'immagine per visualizzare la versione ingrandita in una finestra separata

**Nota:** Se utilizzate la versione autonoma (Standalone) procedete allo stesso modo saltando il Passaggio 1 e 6. Ricordatevi di salvare il vostro lavoro.

## 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, Stencil, Pastello e Puntinismo*. [Maggiori informazioni...](#)



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

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



### AKVIS Charcoal — Disegni a carboncino e gessetto

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



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

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



### AKVIS Decorator — Applicare nuove texture e ricolorare

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



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

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



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

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



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

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



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

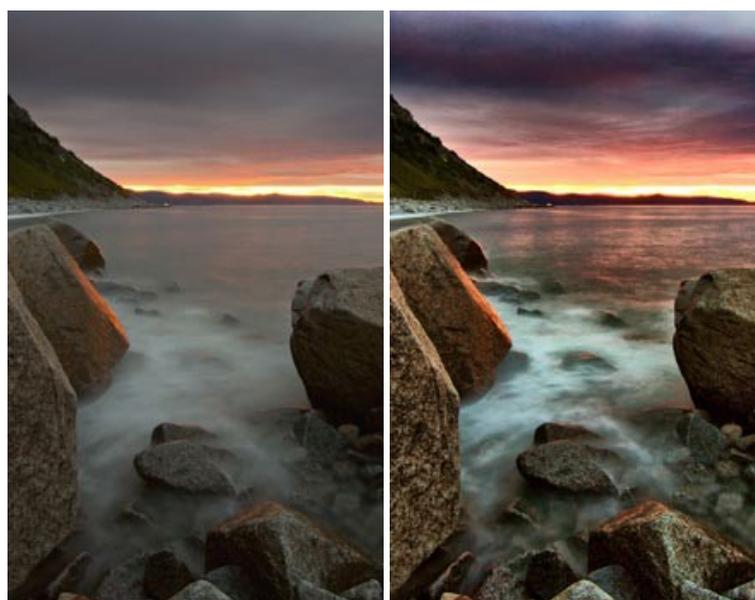
AKVIS Frames è un software gratuito progettato per utilizzare i pacchetti di cornici AKVIS



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

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

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



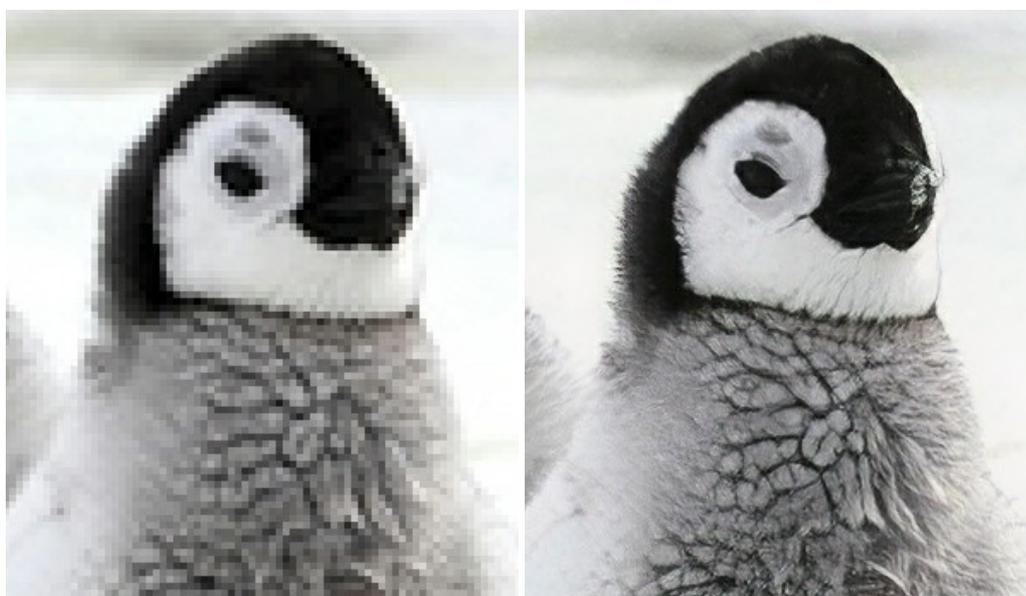
### **AKVIS LightShop – Effetti di luci e stelle**

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



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

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



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

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



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

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



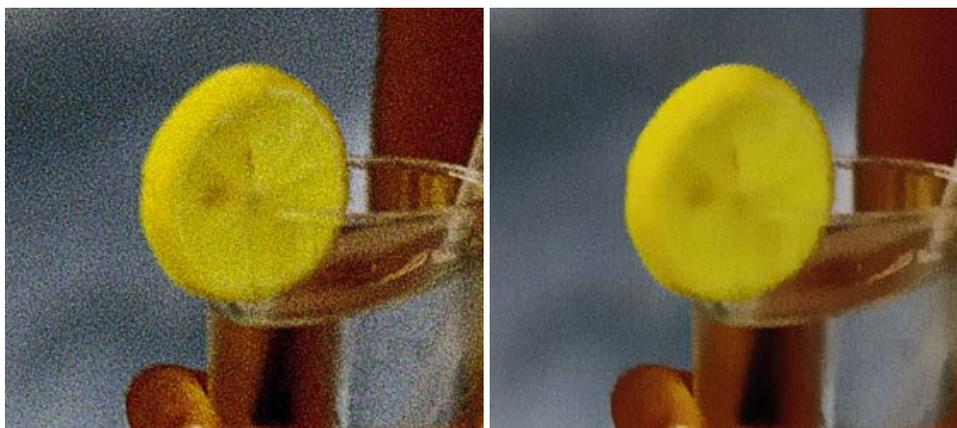
#### **AKVIS Neon – Dipinti luminescenti dalle foto**

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



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

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



### [AKVIS OilPaint – Effetto pittura ad olio](#)

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



### [AKVIS Pastel – Pittura a pastello da una foto](#)

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



### [AKVIS Points – Applicare alle foto l'effetto puntinismo](#)

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



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

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



### **AKVIS Retoucher – Restauro fotografico**

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

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



### AKVIS Sketch – Trasforma foto in disegni a matita

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



### AKVIS SmartMask – Strumento efficace di selezione

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



### AKVIS Watercolor – Dipinti ad acquerello dalle foto

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

