



# Sketch

Trasforma foto in disegni



---

## 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
  - ◊ Stile Classico
  - ◊ Stile Artistico
  - ◊ Stile Maestro
  - ◊ Multistile
  - ◊ Timeline
  - ◊ Strumenti
  - ◊ Effetti di sfondo
  - ◊ Aggiungere una cornice
  - ◊ Aggiungere un testo
  - ◊ Disegno su tela
  - ◊ Preset
  - ◊ Preferenze
  - ◊ Elaborazione batch
  - ◊ Stampare l'immagine
- Esempi
  - ◊ Tecnica di sbavatura su un disegno
  - ◊ **Una splendida mela: tocco d'artista**
  - ◊ Disegno a colori
  - ◊ Disegno a matita
- Programmi di AKVIS

**AKVIS SKETCH 27.0 | TRASFORMA FOTO IN DISEGNI A MATITA**

**AKVIS Sketch** è un programma per convertire le tue foto in disegni a matita. Il software rende vere e proprie opere d'arte. Non hai bisogno di usare una matita per sentirti un artista. Tutto quello di cui hai bisogno è la tua fantasia e **AKVIS Sketch**.

**AKVIS Sketch** permette di creare immagini realistiche, a **colori** e in **bianco e nero**, che imitano la tecnica della **grafite** e dei **pastelli colorati**, carboncino e pittura ad **acquerello**.

A differenza dei risultati approssimativi ottenuti con i normali filtri inclusi in alcuni programmi di grafica, **AKVIS Sketch** ti offre risultati realistici. Molto vicini a quelli ottenuti con i veri strumenti. Il software consente di creare un disegno stupendo da qualsiasi foto con un clic del mouse!



Il software permette di scegliere tra questi stili: **Classico**, **Artistico**, **Maestro** e **Multistile**, ognuno con numerosi preset pronti all'uso che aiutano a realizzare differenti disegni a matita per tutti i gusti. Gioca con le impostazioni e goditi i risultati!



L'interfaccia di Sketch è pensata per la massima semplicità d'uso. All'inizio l'immagine viene elaborata secondo i parametri di default. Successivamente potete divertirvi ad aggiungere colori e sperimentare tecniche differenti quali: il tratto a matita, il carboncino o l'acquerello, personalizzando lo spessore dei pennelli, l'angolatura delle pennellate, plasmando le giuste ombreggiature con il parametro sbavatura.



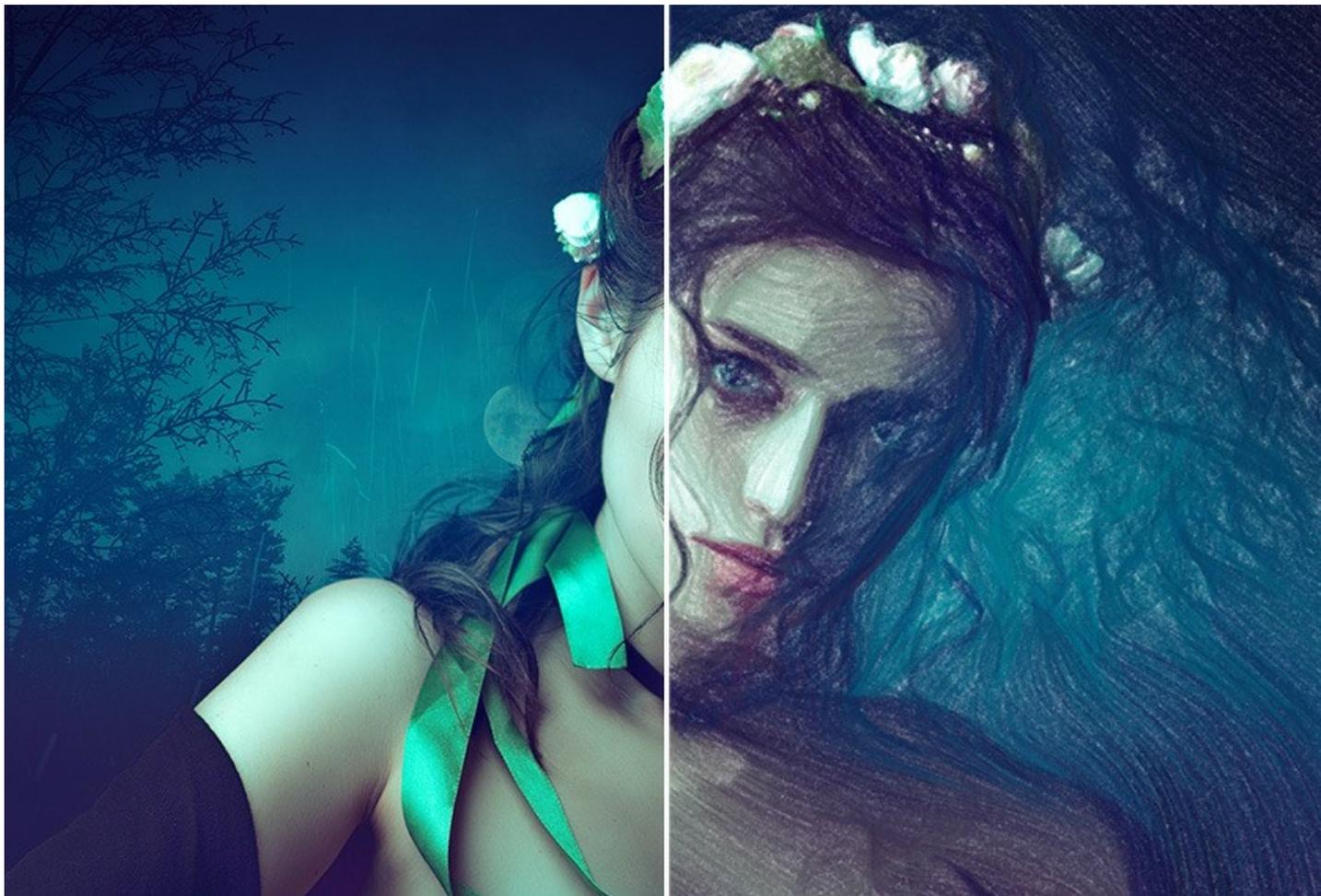
La trasformazione di una foto in un disegno avviene in tempo reale. La funzione **Timeline** permette la creazione di istantanee intermedie durante l'elaborazione dell'immagine, dall'inizio alla fine, con la possibilità di scegliere uno o tutti i fotogrammi. Appunta il risultato e continua a giocare. Quindi è possibile confrontare le versioni del disegno e scegliere la migliore variante.



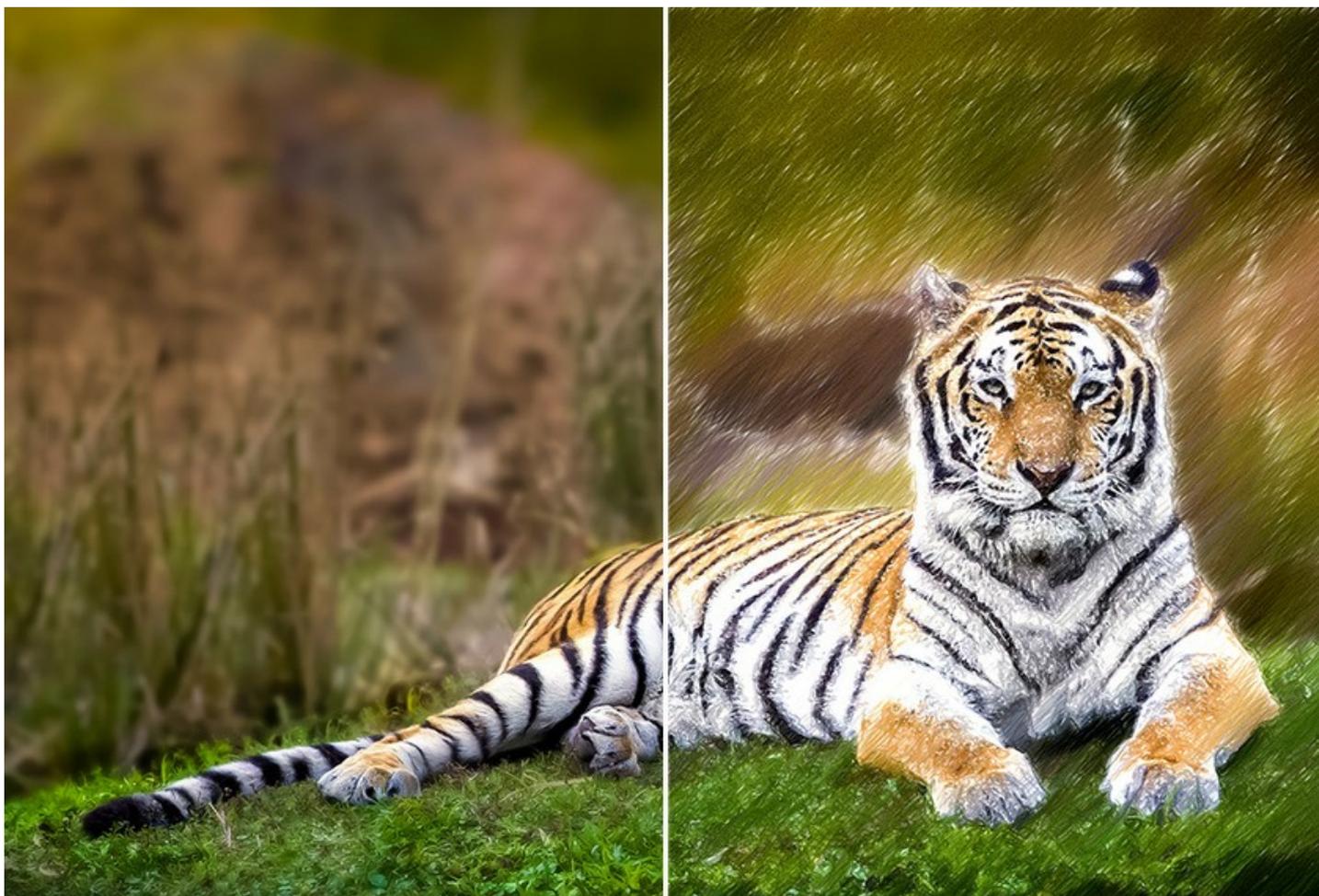
### Caratteristiche aggiuntive

Si possono ottenere ulteriori effetti aggiuntivi utilizzando le schede **Sfondo** e **Decorazione** (Tela, Testo, Cornice). È possibile creare una combinazione di [uno schizzo](#) e [una foto](#) mescolando un disegno con la vita reale.

Personalizza il tuo schizzo a matita inserendo una [scritta](#), un logo o una filigrana. Aggiungi una [superficie](#) ruvida all'immagine. Applica una [cornice](#) per creare una vera opera d'arte.



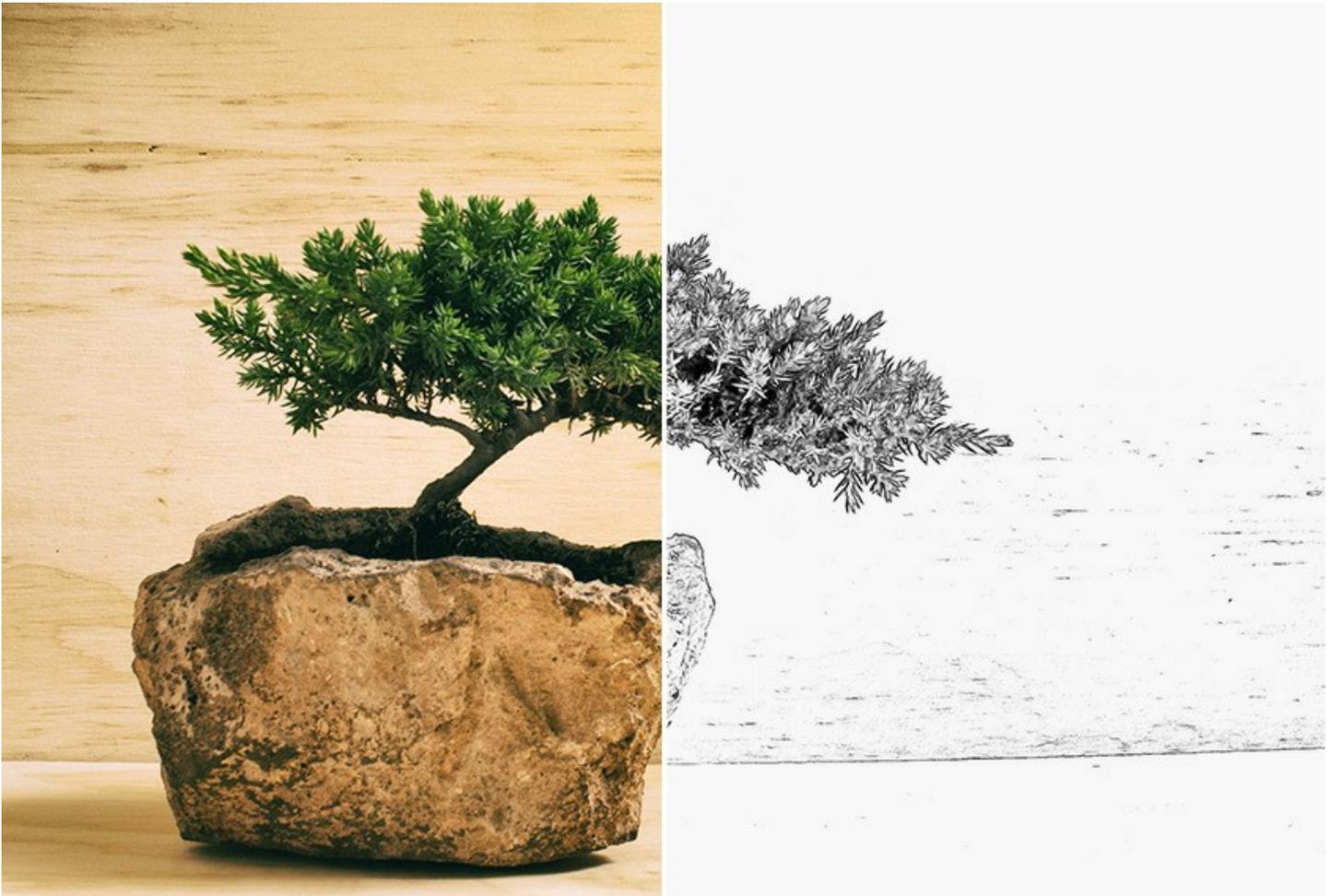
Grazie alla funzione [Elaborazione batch](#) è possibile creare fumetti o [cartoni animati](#) partendo da filmati. Per l'elaborazione di video offriamo anche un prodotto speciale - il filtro [AKVIS Sketch Video](#) per After Effects e Premiere Pro.



### Campo di applicazione

**AKVIS Sketch** è divertente da usare e le possibilità di utilizzo sono tantissime: un [ritratto a matita](#) può essere un ottimo regalo per parenti e amici, un [acquerello creato da una foto](#) è in grado di decorare piacevolmente la tua stanza, un'immagine può diventare un simpatico soggetto da stampare su una maglietta.

Il software dispone sicuramente dei giusti ed efficaci mezzi per aiutare i grafici che hanno la necessità di creare velocemente immagini per un sito web, un account Instagram o un volantino pubblicitario. Gli esperti applicano Sketch per dimostrare le caratteristiche degli stili architettonici. Gli autori creano [illustrazioni](#) per i loro libri utilizzando questo software artistico.



È uno strumento meraviglioso per tutti coloro che hanno sempre voluto disegnare...ma non sapevano come fare. Divertente e flessibile, stimolerà certamente il tuo estro creativo!

**AKVIS Sketch** funziona come applicazione *standalone*, cioè come programma autonomo, e come *plugin* per i più diffusi programmi di grafica. Il plugin Sketch è compatibile con [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro, ecc. [Maggiori dettagli sulla compatibilità dei plugin AKVIS.](#)

Le caratteristiche del programma dipendono dal tipo di licenza. [Consulta la pagina di confronto.](#)

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 Sketch**. 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**.

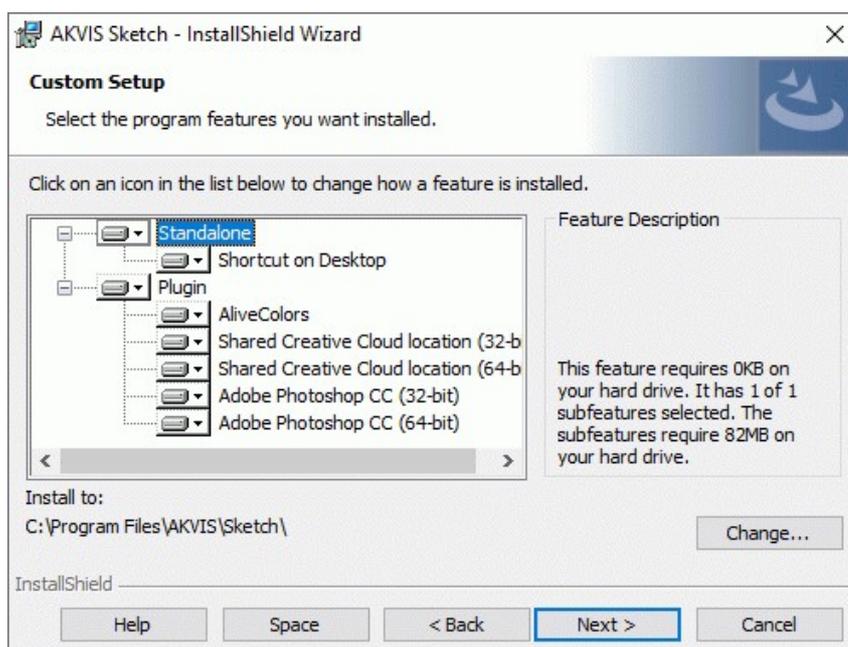
Attivare la casella **Accetto i termini del Contratto di Licenza** e premere **Avanti**.



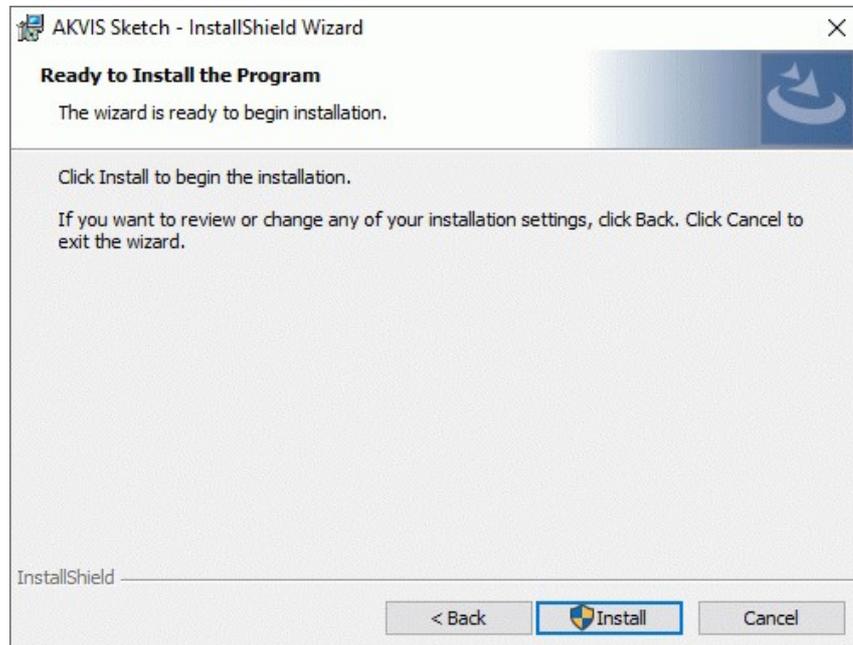
4. Selezionare i componenti per l'installazione. Per installare la versione **plugin** selezionare il programma(i) di grafica.

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.

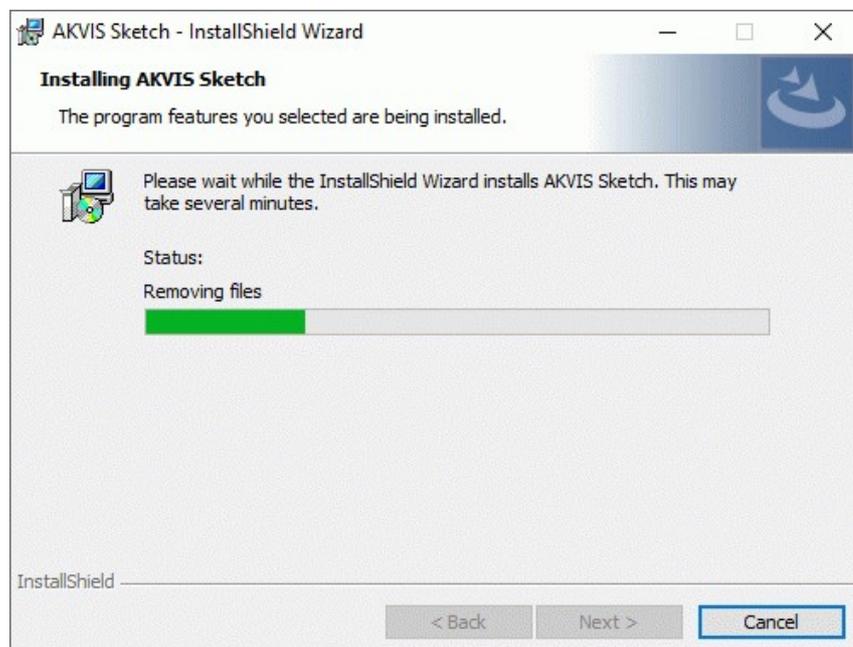
Premere **Avanti**.



5. Premere **Installa**.

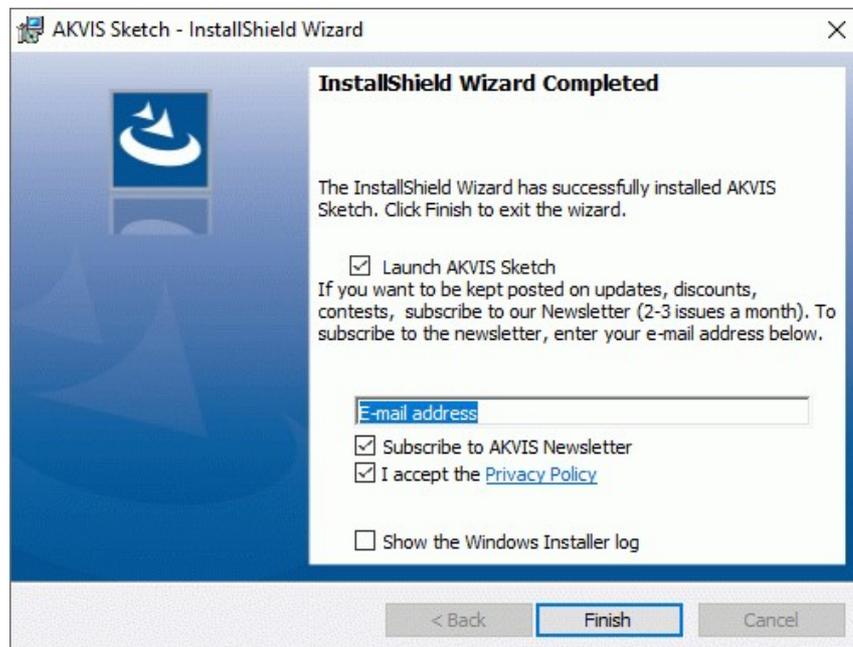


6. Ora che tutti i dati necessari sono stati inseriti fare clic su **Avanti** per completare l'installazione.  
L'installazione è in progressione.



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.

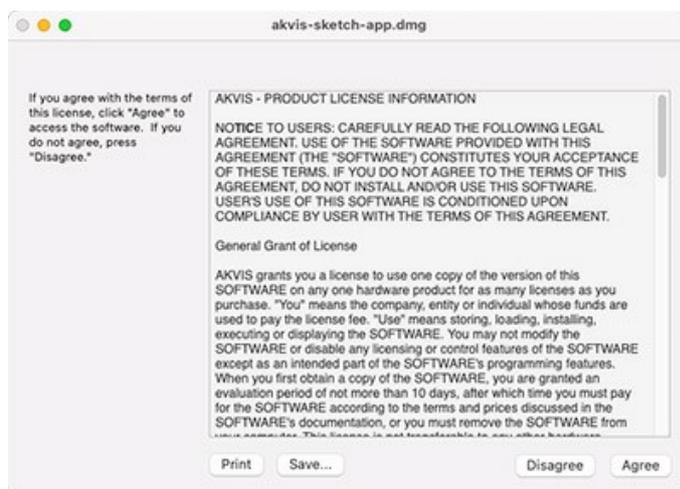
Dopo l'installazione del **plugin** si possono trovarlo nel menu **Filtri/Effetti** dell'editor di grafica. Ad esempio, in **Photoshop**: **Filtro -> AKVIS -> Sketch**, in **AliveColors**: **Effetti -> AKVIS -> Sketch**

## INSTALLAZIONE SU MAC

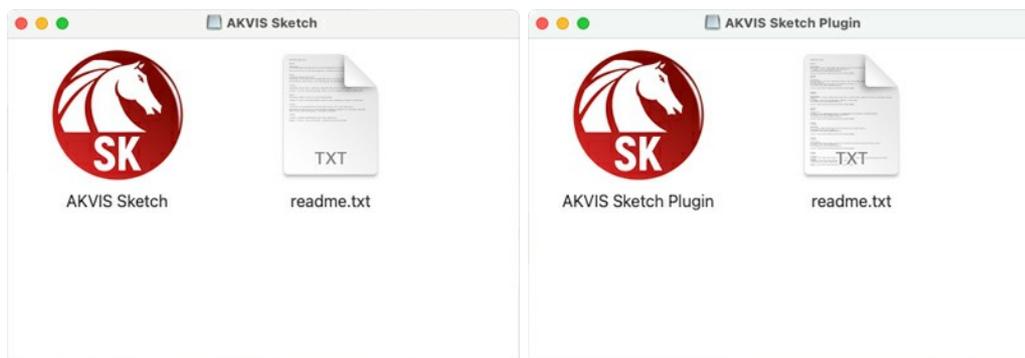
Seguire le istruzioni per installare i programmi AKVIS su un computer Mac. Abbiamo preso **AKVIS Sketch** come esempio. Altri programmi AKVIS vengono installati allo stesso modo.

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

1. Aprire il file **dmg**:
  - **akvis-sketch-app.dmg** per installare la versione **Standalone** (applicazione autonomo)
  - **akvis-sketch-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 Sketch** o con la cartella **AKVIS Sketch Plugin**.



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

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

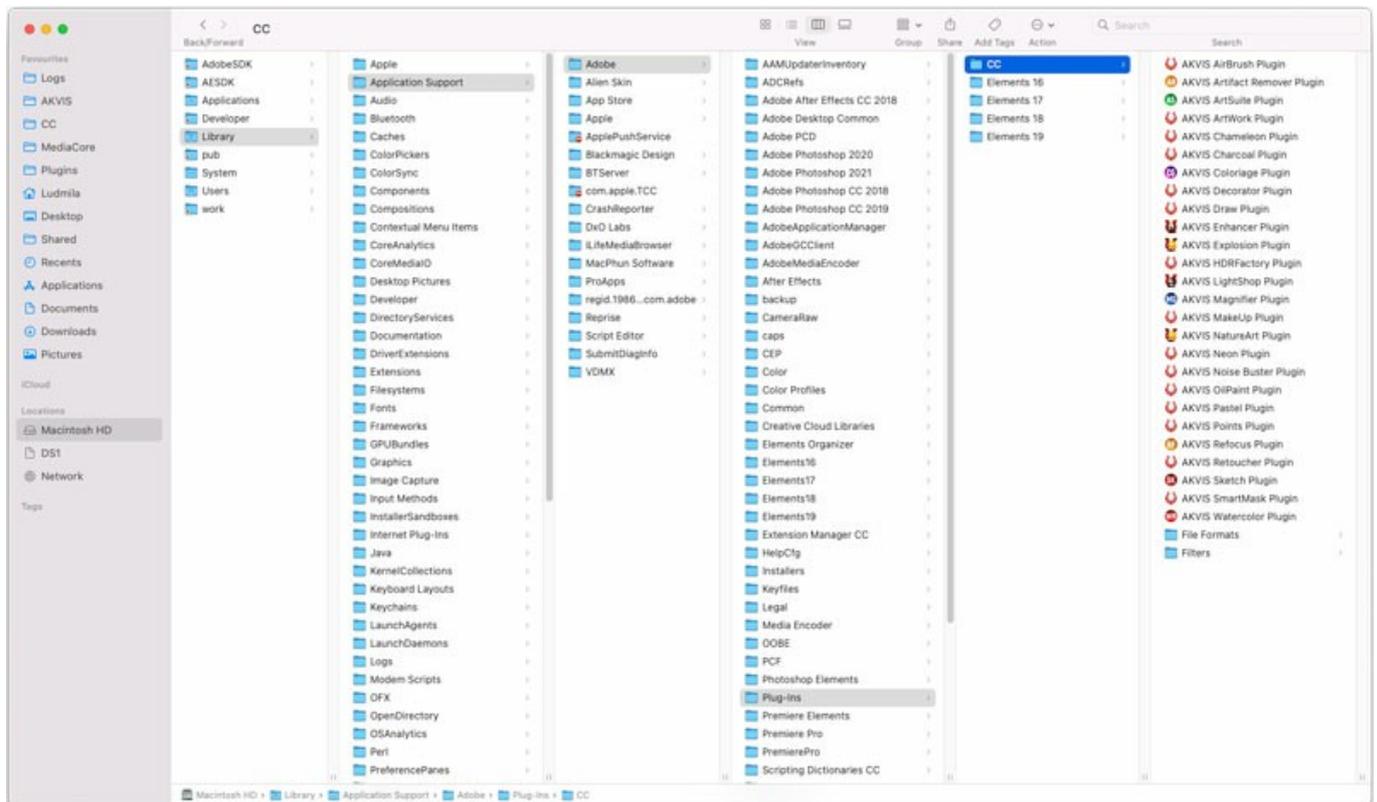
**AliveColors**: Scegliere nelle **Preferenze** la cartella dei plugin.

**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 -> Sketch**, in **AliveColors**: **Effetti -> AKVIS -> Sketch**.

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.

**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](#)

Abbiamo preso **AKVIS Sketch** come esempio. Altri programmi AKVIS vengono installati allo stesso modo. Basta sostituire **sketch** con il nome del prodotto (lettere minuscole senza spazi), ad esempio: **noisebuster**, **sketchvideo**, ecc.

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=amd64 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 Sketch  
**sudo apt-get install akvis-sketch**
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-sketch --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 Sketch:

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

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

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-sketch**

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

**sudo yum remove akvis-sketch**

**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 Sketch:  
**zypper install akvis-sketch**
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-sketch**

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 Sketch**. [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 Sketch** Version 24.5.3505.20776-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.](#)**




---

© 2006-2021 AKVIS. All rights reserved.

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

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

#### Connessione diretta:

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

Premere **REGISTRA**.

La registrazione è completata!

#### Richiesta via e-mail:

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

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

Se il computer non è collegato a Internet, trasferire il messaggio di attivazione a un altro computer con la connessione Internet, usando una penna USB, e invialo a noi: [activate@akvis.com](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 (**Sketch.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 Sketch** Version 24.5.3505.20776-r app (64bit) 



**License:** Press (Lifetime)  
**Licensed to:** John Smith  
Free updates to new versions till: 2022-12-31

UPGRADE      ACTIVATE      TRY IT

© 2006-2021 AKVIS. All rights reserved.

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

## AREA DI LAVORO

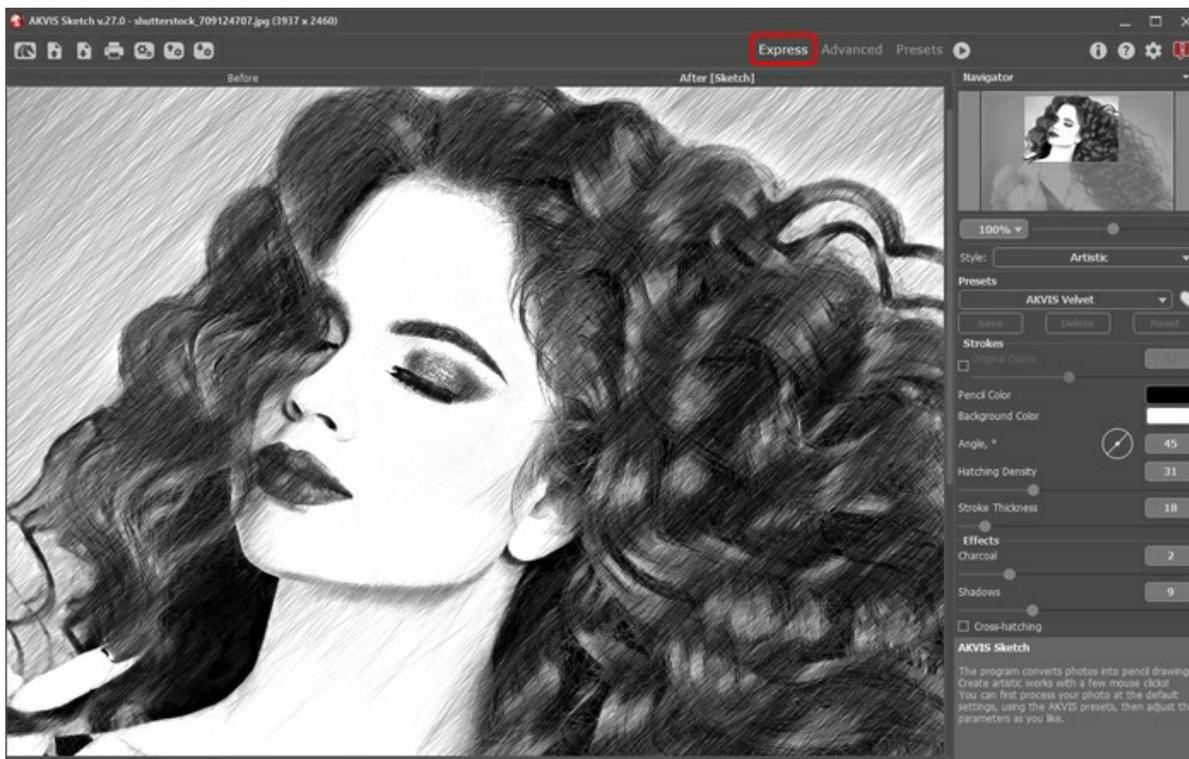
**AKVIS Sketch** funziona come applicazione *standalone* (indipendente) e come *plugin* per i più diffusi programmi di grafica.

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

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

L'area di lavoro del programma verrà predisposta secondo la modalità dell'interfaccia selezionata nel Pannello di controllo: **Express**, **Avanzata** o **Preset**.

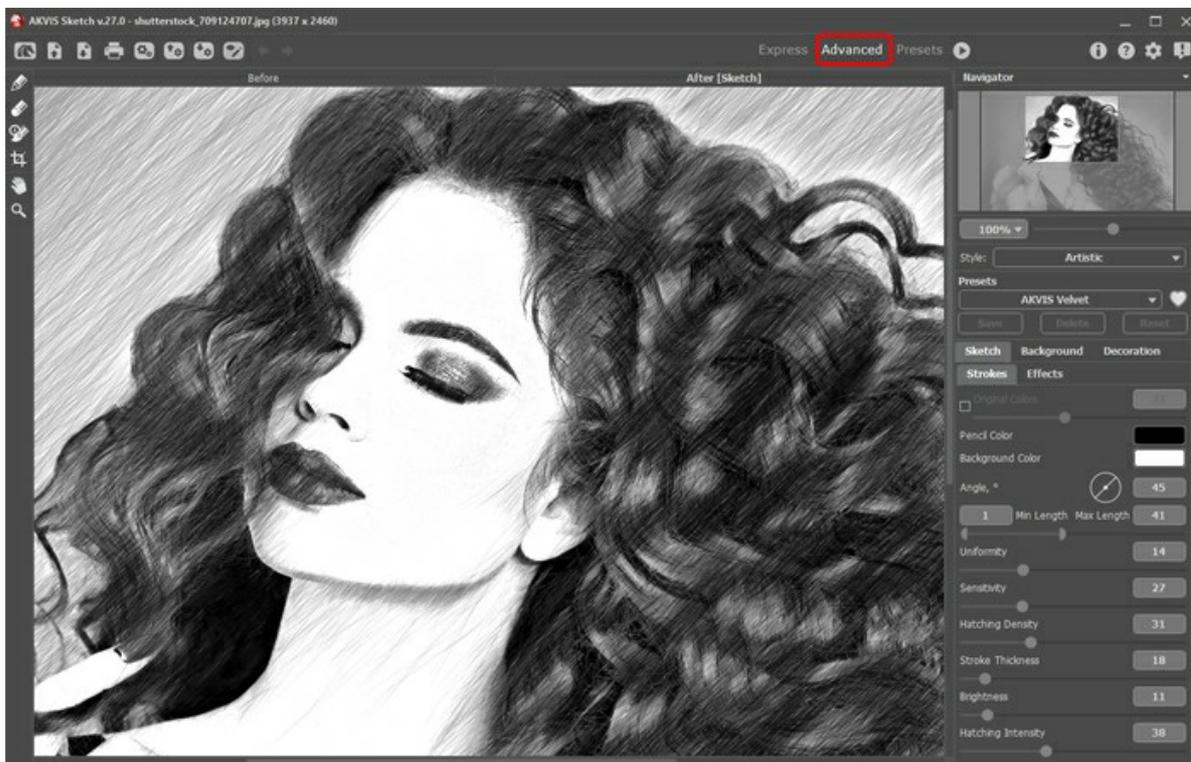
In modalità **Express** l'interfaccia è estremamente semplificata. Il programma offre un set minimo di parametri necessari all'utente per ottenere rapidamente risultati soddisfacenti.



Area di lavoro di AKVIS Sketch, modalità Express

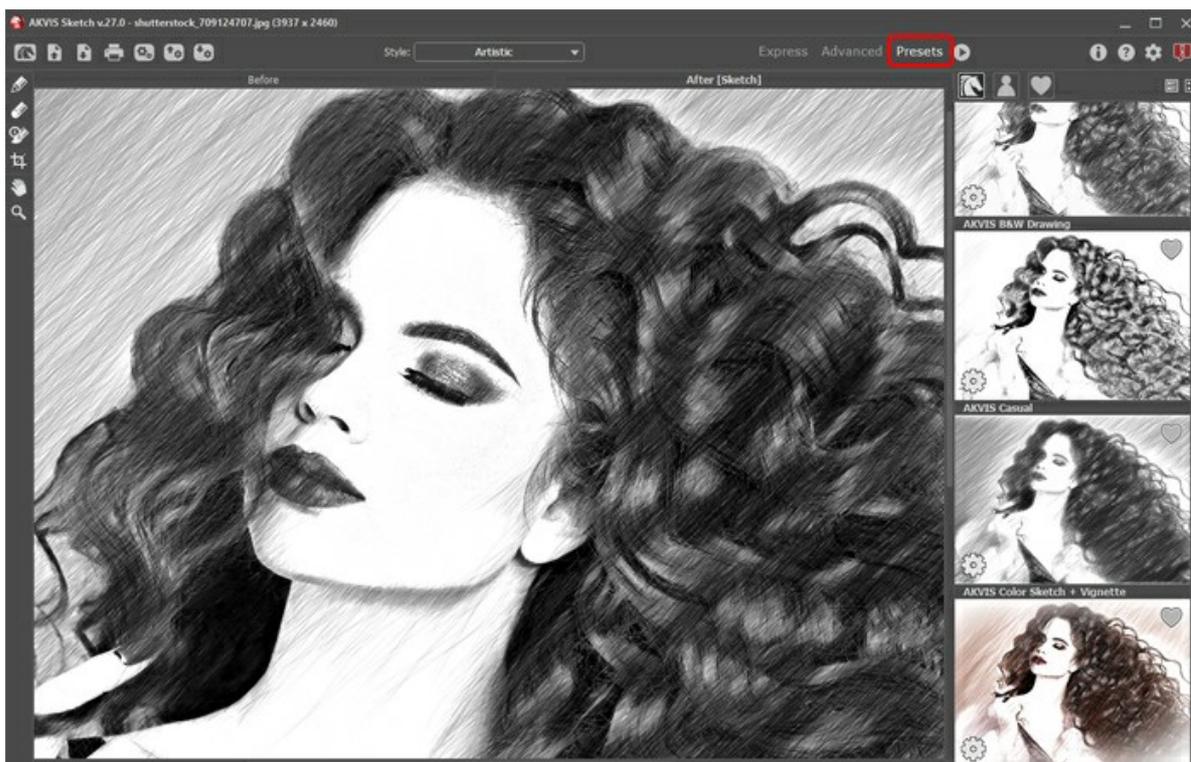
In modalità **Avanzata** è disponibile la completa funzionalità del programma, cioè tutti i parametri contenuti nelle relative schede **Disegno – Sfondo – Decorazione** come pure la barra degli strumenti.

**Nota:** Tutte le funzioni lavorano anche in modalità **Express**. Alcuni parametri non sono visibili ma il programma usa i valori predefiniti o quelli del preset selezionato.



Area di lavoro di AKVIS Sketch, modalità Avanzata

Il pulsante **Preset** nel pannello superiore consente di passare alla modalità di visualizzazione dei preset ([Galleria di preset](#)).



Area di lavoro di AKVIS Sketch, modalità Preset

La parte sinistra dell'area di lavoro di **AKVIS Sketch** 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. Inoltre, per confrontare l'immagine originale con quella elaborata, si può fare clic su qualsiasi punto dell'immagine premendo/rilasciando il tasto del mouse, il programma automaticamente passerà 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 **Stop** 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 Sketch**.

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

Il pulsante  permette di [importare un elenco di preset](#) (file **.sketch**).

Il pulsante  permette di [esportare i preset](#) (impostazioni salvate per un successivo utilizzo). È possibile salvare un numero illimitato di preset con estensione **.sketch**.

Il pulsante  /  mostra/nasconde le linee guida create con lo strumento **Direzione traccia** e i contorni disegnati con le matite di **Sfondo**.

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 (agisce sulle linee guida e i contorni di Sfondo).

È possibile cancellare più operazioni consecutivamente. Tasti rapidi **Ctrl+Z** su Windows, **⌘+Z** su Mac.

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

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

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

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

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

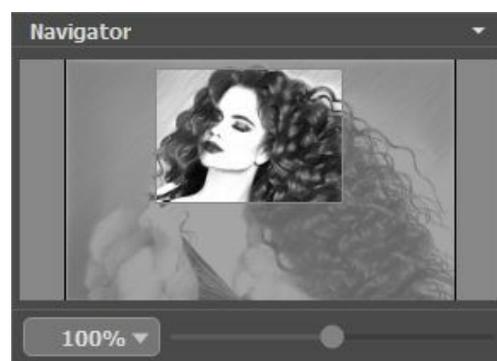
Il pulsante  apre la finestra di dialogo **Preferenze** che permette di modificare le [impostazioni del programma](#).

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

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

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

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



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** (o **⌘** su Mac) premuto, utilizzare la rotella del mouse per spostare l'immagine a destra/sinistra; mentre per ridurre/ingrandire l'immagine premete il tasto **Alt** (**Opzione** su Mac) utilizzando sempre la rotella del mouse.

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

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

---

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

Sotto il **Navigatore** c'è il **Pannello impostazioni** dove si può scegliere il modo della conversione foto in disegno (nell'elenco **Stile**: **Classico/Artistico/Maestro/Multistile**) e regolare le rispettive impostazioni.

Il **Pannello impostazioni** è composto da schede: **Disegno**, **Sfondo** e **Decorazione**.

Nella scheda **Disegno** vengono regolate le impostazioni per la conversione da foto a schizzo.

Nella scheda **Sfondo** si può creare un miscuglio tra foto e disegno, o sfocare alcune parti dell'immagine, o accentuare alcuni frammenti dell'immagine, oppure ravvivarla aggiungendo del movimento.

Nella scheda **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.

**Attenzione!** I preset salvano solo le impostazioni delle schede **Disegno-Decorazione**.

Sotto il **Pannello impostazioni** si possono vedere dei **Suggerimenti**: una breve descrizione del *parametro/pulsante* quando il cursore passa sopra ad uno di essi.

## COME USARE IL PROGRAMMA

**AKVIS Sketch** converte una foto in un disegno al tratto e/o in acquerello. Il software funziona come applicazione standalone (indipendente) e come plugin per i più diffusi programmi di grafica.

Per poter trasformare una foto in uno schizzo a matita con attenersi alle seguenti istruzioni:

**Passaggio 1.** Aprire la foto da modificare.

- Se si lavora con il programma autonomo:

Selezionare un'immagine dalla finestra di dialogo **Selezione file per l'apertura** che si apre facendo doppio clic sull'area di lavoro vuota o cliccando sull'icona  nel **Pannello di controllo**.

E' possibile anche trascinare l'immagine scelta direttamente nell'area di lavoro del programma che supporta i file in formato **BMP, JPEG, PNG, TIFF e RAW.**]

- Se si lavora con il plugin:

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

Poi lanciare il plugin AKVIS Sketch selezionarlo dai filtri dell'editor grafico:

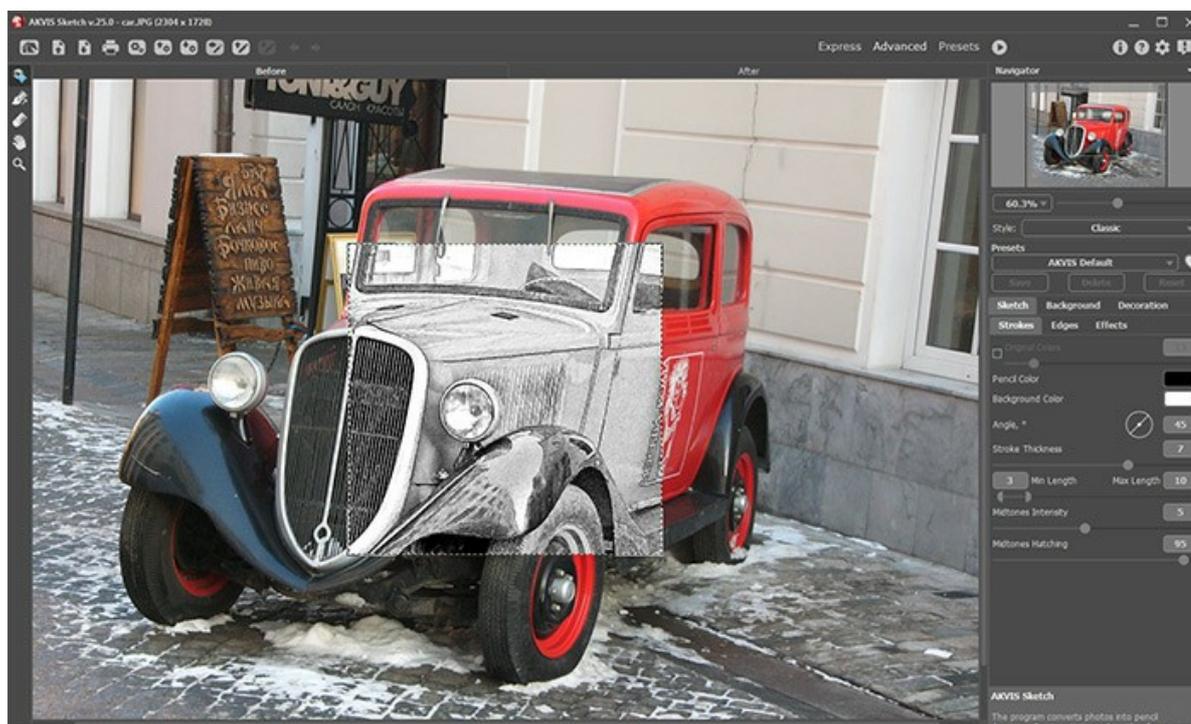
In **AliveColors**: Effetti -> AKVIS -> Sketch;

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

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

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

L'area di lavoro del programma verrà predisposta secondo la modalità dell'interfaccia selezionata nel **Pannello di controllo**: **Express**, **Avanzata** o **Preset**.



AKVIS Sketch: modalità Avanzata

**Passaggio 2.** Per la conversione da foto a disegno scegliere uno dei modi dall'elenco **Stile**: **Classico**, **Artistico**, **Maestro** o **Multistile** - e regolare i parametri.

Lo stile **Classico** consente la creazione di disegni a colori o in B&N con linee di contorno ben definite. Una caratteristica peculiare di questo stile è la sua accuratezza: l'immagine appare come creata principalmente da linee di contorno con l'aggiunta di tratti. Anche se questa modalità è versatile e adatta a molti scopi, è più appropriata per illustrazioni tecniche, immagini architettoniche e foto in cui si desidera raggiungere un buon dettaglio.

Lo stile **Artistico** è progettato per la creazione di disegni espressivi che assomigliano al lavoro manuale di un vero artista. Con questo stile è facile creare sia un rapido schizzo che un disegno a matita attentamente preparato ed ombreggiato. Il vantaggio principale è la possibilità di giocare con i tratti, variando il numero di sfumature ed ombre per ottenere naturali transizioni tonali.

Lo stile **Maestro** è progettato per svolgere compiti artistici. Consente di realizzare opere d'arte vivide ed espressive, con magistrali tratteggi e contorni chiari e naturali e senza eccessivi dettagli "fotografici". Questo stile combina armoniosamente tecnica e arte creativa. È disponibile solo per le licenze **Deluxe/Business**.

**Multistile** è uno stile di disegno complesso che consente di realizzare gli effetti di pastelli, pennarelli, matite a olio, pastelli a cera e molto altro. È disponibile solo per le licenze **Deluxe/Business**.



Stile Classico



Stile Artistico



Stile Maestro



Multistile

**Passaggio 3.** Il programma si apre e la foto originale viene convertita automaticamente in uno schizzo a matita. Lo schizzo verrà mostrato nella **finestra di anteprima**, nella scheda **Prima**.



Finestra di anteprima

**Passaggio 4.** Premere il pulsante  per convertire la foto originale in un disegno a matita con le impostazioni definite.

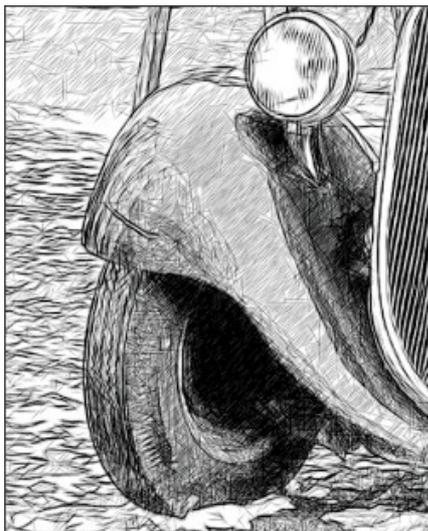
**Nota:** Si può osservare l'elaborazione in tempo reale, perchè il programma offre l'opzione di elaborazione animata. È possibile interrompere la lavorazione in fase di riempimento delle aree bianche e salvare l'immagine semi-elaborata. Il pulsante **Stop** sulla barra di avanzamento interrompe il processo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



Impostazioni predefinite

**Passaggio 5.** Facoltativamente, nei stili **Classico**, **Maestro** e **Multistile**, è possibile utilizzare un'attrezzo speciale che consente di modificare la direzione dei tratti di matita applicati - lo strumento **Direzione traccia** . Con questa tecnica è possibile creare un disegno veramente realistico con tratti e texture che vanno nella giusta direzione.

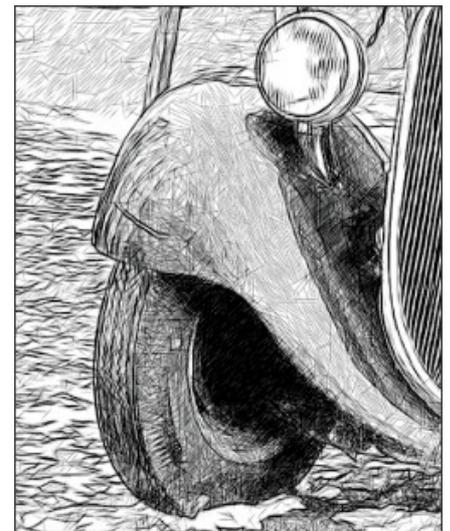
**Nota:** Questa funzione è disponibile solo per le licenze avanzate **Home Deluxe** e **Business**.



Distribuzione automatica

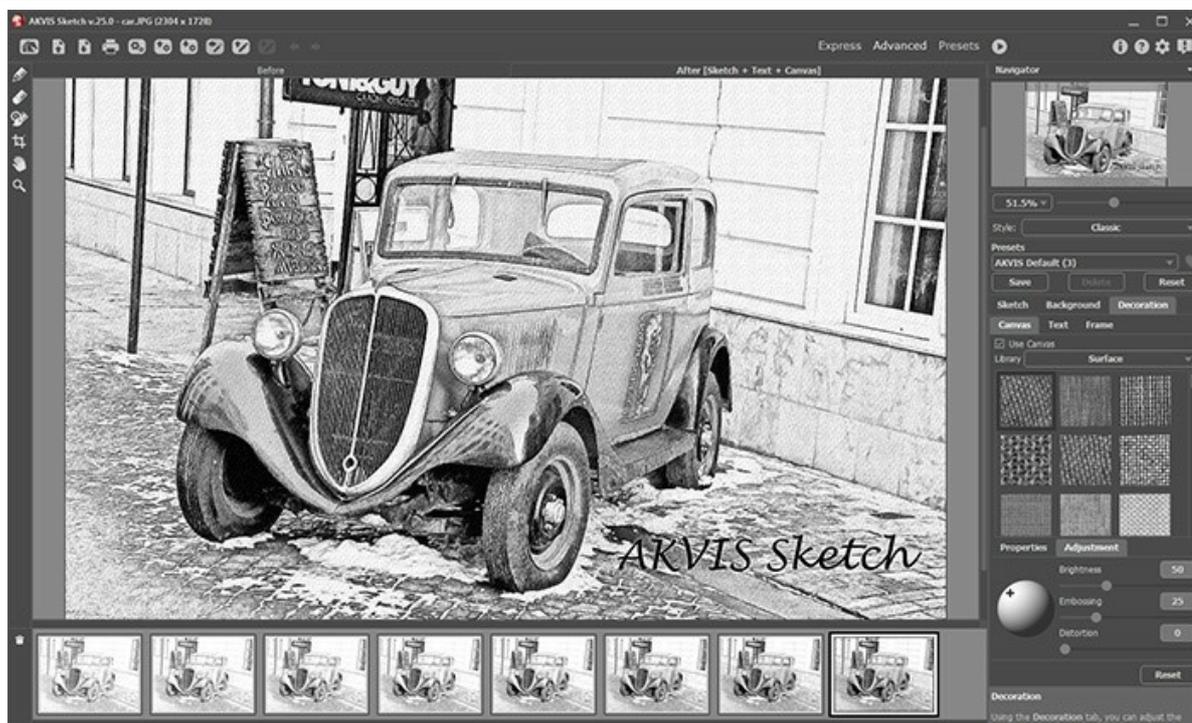


Linee guida



Trasformazione della direzione

**Passaggio 6.** Se è necessario regolare le impostazioni nelle schede **Sfondo** e **Decorazione** (**Tela**, **Cornice** e **Testo**). Cliccare di nuovo sul pulsante  per avviare l'elaborazione.



Disegno su tela con firma

**Passaggio 7.** È possibile salvare come **preset** le impostazioni particolarmente interessanti per usarle successivamente. I preset salvano le impostazioni delle schede **Disegno** e **Decorazione**.

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

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

**Passaggio 8.** La funzione **Timeline** consente di ottenere variazioni del disegno senza modificare le impostazioni. Se soddisfa maggiormente una dell'immagini semilavorati più del risultato finale, basta fare clic sulla preferita con il tasto sinistro del mouse, subito verrà mostrata nella scheda **Dopo**.

Se in seguito si desidera tornare al risultato finale, è sufficiente cliccare sull'ultimo scatto dell'elenco nella **Timeline**.

**Nota:** Questa funzione è disponibile solo per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#).



Scatti della Timeline

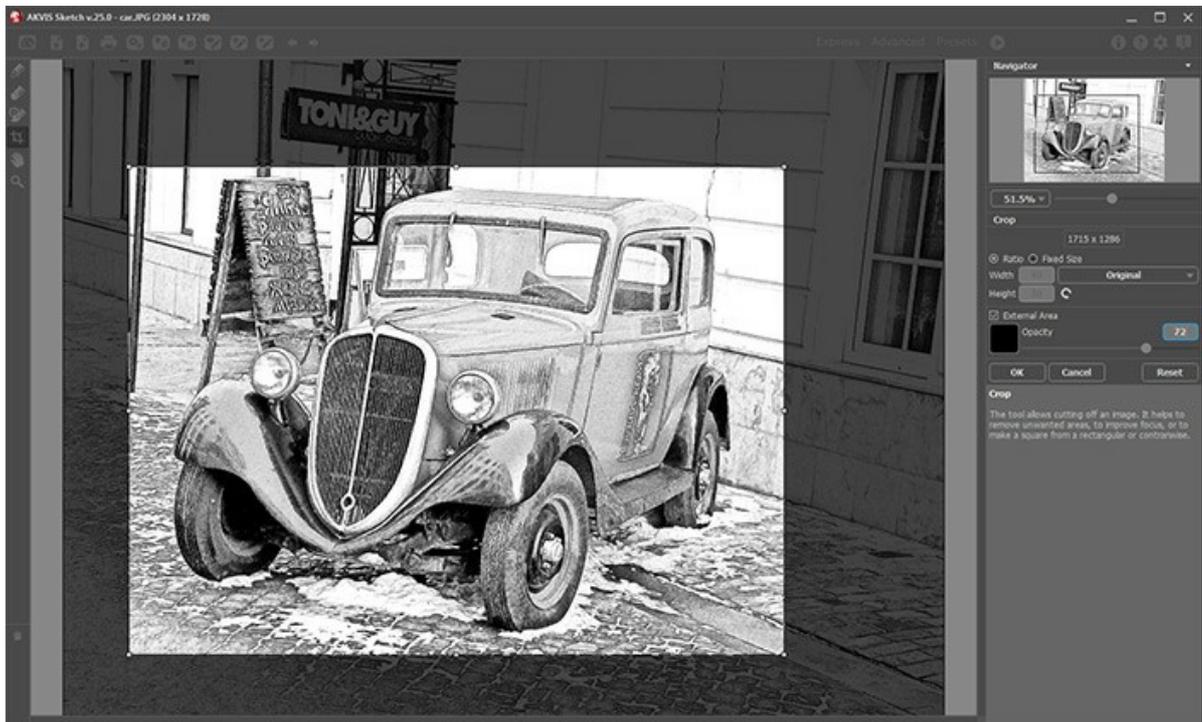
È possibile impostare il numero di scatti nella finestra di dialogo **Preferenze**.

**Passaggio 9.** È possibile compiere gli ultimi ritocchi al disegno usando gli **strumenti di ulteriore elaborazione**: **Matita** , **Gomma**  e **Pennello storia** , nella scheda **Dopo**.

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

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

**Passaggio 10.** Nella versione standalone è possibile ritagliare aree indesiderate e migliorare la composizione dell'immagine con lo strumento **Taglierina** . Se si utilizza il plugin, è possibile realizzarlo nell'editor di grafica.



Taglierina

**Passaggio 11.** La versione standalone permette di [stampare](#) il risultato con il pulsante .

**Passaggio 12.** Salvare l'immagine elaborata.

- Se si lavora con il programma autonomo:

Premere il pulsante  nel **Pannello di controllo** di **AKVIS Sketch**, inserire un nome per il file in **Salva con nome**, scegliere il formato (**JPEG**, **TIFF**, **BMP** 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.

Richiamare la finestra di dialogo **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.



Schizzo a matita

## TRASFORMARE UNA FOTO IN UN DISEGNO: STILE CLASSICO

Lo stile **Classico** in **AKVIS Sketch** consente la creazione di disegni a colori o in B&N con linee di contorno ben definite.

Una caratteristica peculiare di questo stile è la sua accuratezza: l'immagine appare come creata principalmente da linee di contorno con l'aggiunta di tratti. Anche se questa modalità è versatile e adatta a molti scopi, è più appropriata per illustrazioni tecniche, immagini architettoniche e foto in cui si desidera raggiungere un buon dettaglio.



Disegno a matita da una foto: Stile Classico

Nella scheda **Disegno** è possibile regolare i parametri per la conversione da foto a disegno.

Ci sono tre schede di parametri: **Tratti**, **Bordi** e **Effetti**.

**Nota:** È possibile vedere immediatamente il risultato della conversione, appena viene spostato il cursore, solamente nella **Finestra di anteprima**. Per convertire l'intera immagine, premere il pulsante  o fare clic sulla scheda **Dopo**.

Scheda **Tratti**:

**Colori originali.** Quando la casella è selezionata il programma imita un disegno a matita colorata utilizzando la gamma dei colori originali. Se la casella è disattivata il programma usa i colori selezionati nei due riquadri colorati (per impostazione predefinita sono bianco e nero).



La casella "Colori originali" è selezionata



La casella "Colori originali" è disattivata

È possibile modificare l'intensità (saturazione) dei colori usando il cursore accanto alla casella **Colori originali**. Se si aumenta questa impostazione i colori diventano più saturi, più carichi.



Intensità = 0



Intensità = 100

**Colore matita e Colore sfondo.** Se la casella di controllo **Colori originali** è disattivata, è possibile utilizzare i due riquadri colorati per impostare le tinte dei tratti a matita e dello sfondo. Fare clic su uno di questi settori colorati e scegliere la gradazione preferita dalla finestra di dialogo. Con il tasto destro del mouse su questi riquadri è possibile ripristinare i colori predefiniti (bianco e nero).



Variazioni di colore

**Angolo.** Il parametro imposta l'angolo di inclinazione dei tratti quando tratteggiano una zona uniforme (una zona che non contiene bordi e oscillazioni di intensità). Per default i tratti in tali zone sono disegnati con un'angolazione di 45 gradi.



Angolo = 45



Angolo = 135



Angolo = 90

**Spessore traccia.** Questo parametro imposta la dimensione dei tratti. Se si riduce il valore del parametro i tratti sull'immagine diventano più sottili e marcati, se si aumenta, i tratti diventano più spessi e sfocati sui bordi.



Spessore traccia = 5



Spessore traccia = 9

**Lunghezza min/max.** Il parametro imposta la gamma entro cui può variare la lunghezza del tratto. Vi sono due cursori per definire i limiti della gamma: quello di sinistra imposta la lunghezza minima, quello di destra imposta quella massima. Lo schizzo che ne deriva sarà composto da tratti che rientrano in questa gamma.

Se si riduce la lunghezza minima, aumenta il numero dei tratti e il dettaglio dell'immagine. Il disegno diventa visibilmente più scuro. Se si aumenta il valore della lunghezza minima, il numero dei tratti diminuisce (i tratti più corti del minimo impostato non vengono disegnati). Il disegno diventa visibilmente più chiaro e pulito.

Se si aumenta la lunghezza massima, il tratteggio diventa meno uniforme. Maggiore è il valore del parametro e più lunghi possono essere i tratti disegnati sull'immagine. Attenzione perchè un valore troppo alto può peggiorare la precisione del tratteggio.



Lunghezza min/max = 1/4



Lunghezza min/max = 8/16

**Intensità dei mezzitoni.** Il parametro definisce l'intensità dei tratti dei mezzitoni, come se fossero disegnati con pressioni differenti. Quando si sposta il cursore verso sinistra i tratti dei mezzitoni sbiadiscono, diventano attenuati e sfocati. Se si sposta verso destra, diventano più spessi e più intensi.



Intensità dei mezzitoni = 1



Intensità dei mezzitoni = 10

**Ombreggiatura dei mezzitoni.** Il parametro definisce il livello di ombreggiatura nelle aree dei mezzitoni. Se si desidera ridurre l'ombreggiatura spostare il cursore verso sinistra.



Ombreggiatura dei mezzitoni = 1



Ombreggiatura dei mezzitoni = 100

#### Scheda **Bordi**:

Questo settore contiene i parametri che definiscono i bordi di un disegno.

**Consistenza bordi.** Questo è il parametro principale utilizzato per controllare i bordi, regolando l'intensità delle linee e dei dettagli. Maggiore è il valore più dettagli sono visibili, e più netti ed evidenti sono i contorni. A livelli bassi diminuiscono sia i contorni che i dettagli.



Consistenza bordi = 0



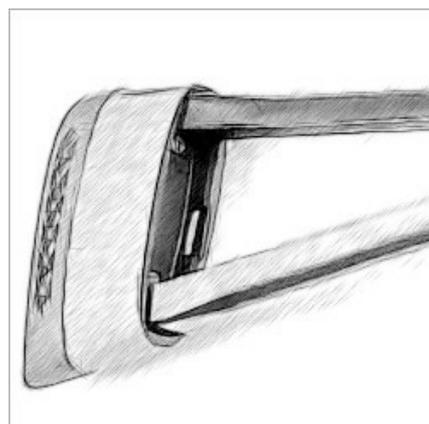
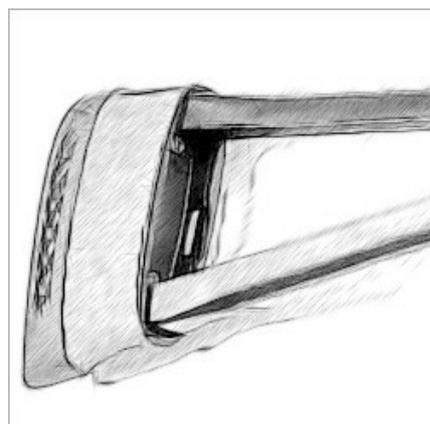
Consistenza bordi = 50



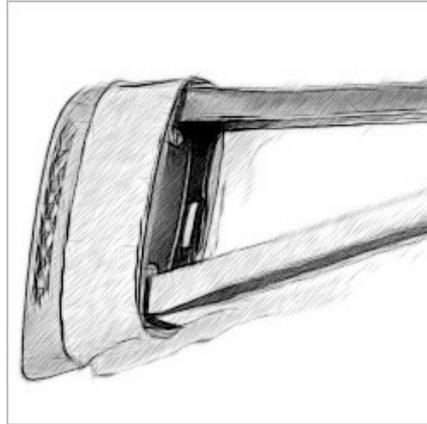
Consistenza bordi = 100

La casella **Riconoscimento dei bordi** aiuta ad evidenziare i bordi supplementari tra le aree che non hanno dei passaggi di luminosità ben definiti. Il suo effetto può essere regolato da questi due parametri:

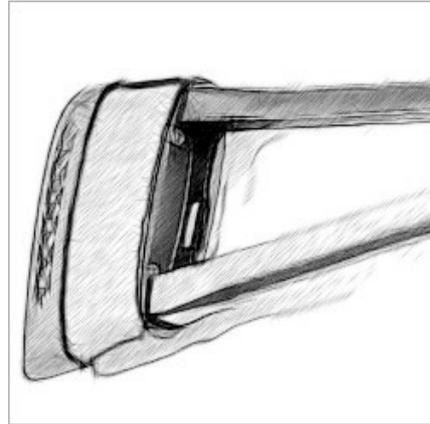
**Sensibilità.** Il parametro regola la visualizzazione dei dettagli. Maggiore è il valore più passaggi, tra i colori, verranno recuperati e i bordi saranno definiti da linee, non da tratteggi. Se si desidera evidenziare i bordi, aumentare il valore del parametro.

Sensibilità = 10  
(Spessore bordi = 15)Sensibilità = 80  
(Spessore bordi = 15)

**Spessore bordi.** Il parametro definisce lo spessore dei contorni. Maggiore è il valore più i bordi saranno disegnati da linee grosse.



Spessore bordi = 10  
(Sensibilità = 70)



Spessore bordi = 60  
(Sensibilità = 70)

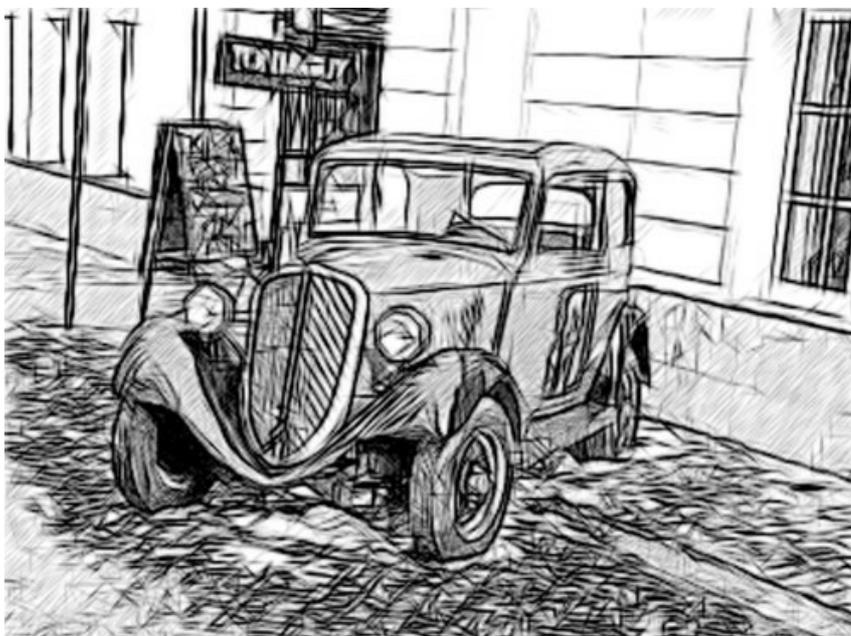
#### Scheda **Effetti**:

**Acquerello** (0-50). Il parametro consente di creare l'effetto di acquerello. Per default è impostato a 0 che corrisponde a un disegno a matita. Appena si sposta il cursore verso destra (aumenta il valore del parametro) i tratti diventano sfocati, il contrasto e il dettaglio si indeboliscono, come se i tratti fossero disegnati su una carta bagnata. Maggiore è il valore più deciso è l'effetto. Si consiglia di utilizzare questo parametro insieme con il parametro **Colora** per creare un disegno ad acquerello.



Acquerello = 10

**Carboncino** (0-10). Il parametro cambia la tecnica di disegno, passando da uno schizzo a matita fine a carboncino. Maggiore è il valore più evidente sarà la tecnica del carboncino.



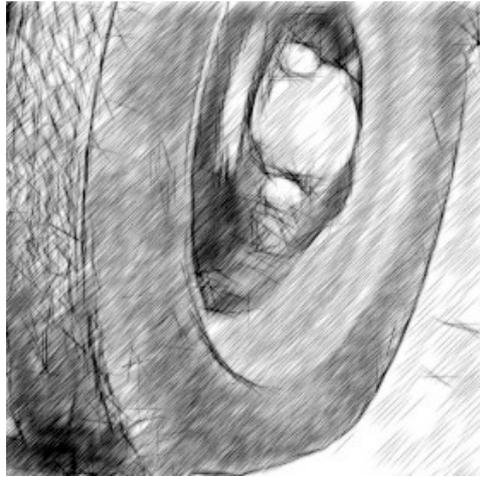
Carboncino = 7

**Colora (0-100).** L'effetto consente di aggiungere colore a un disegno fornendo le informazioni di colore contenute nell'immagine originale (se l'immagine non è in scala di grigi). Per default il valore è impostato a 0. Quando si aumenta il valore, il disegno viene miscelato con l'immagine originale.

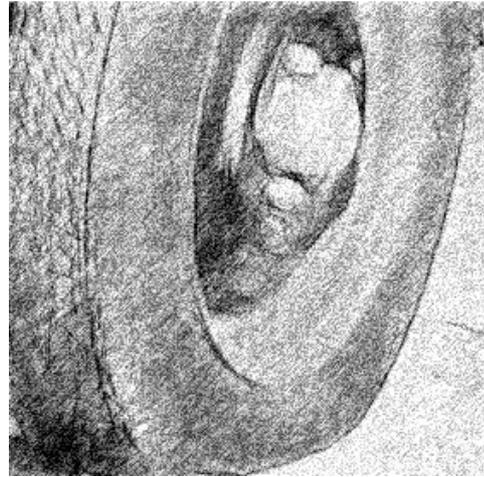


Colora = 40

**Sbavatura** (0-30). Il parametro crea un effetto di ombreggiatura con la sfumatura dei mezzitoni, senza modificare le linee di contorno del disegno. Questa tecnica è utilizzata come se fosse lo strumento sfumino, una carta liscia o un dito. Per impostazione predefinita è impostato a 0, ciò significa che non vi è nessuna sbavatura. Aumentando il valore viene modificato l'aspetto delle aree ombreggiate, diventando simili alla grafite morbida. Questo è un modo semplice e veloce per aggiungere allo schizzo una texture leggera e sfocata.



Sbavatura = 0



Sbavatura = 30

Casella **Effetti aggiuntivi**:

**Ombre** (1-30). Il parametro rafforza le ombre dando al disegno più volume e profondità.



Ombre = 1



Ombre = 30

**Rumore** (0-100). Il parametro aggiunge grana all'immagine aumentando l'effetto ombreggiatura.



Rumore = 10

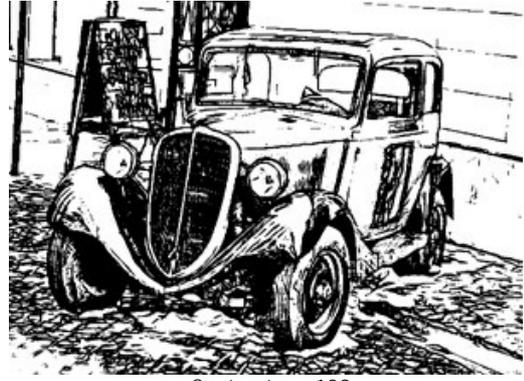


Rumore = 100

**Contrasto** (0-100). Il parametro aumenta la differenza tra luci e ombre eliminando dettagli inutili e rendendo il disegno più "pulito".



Contrasto = 0

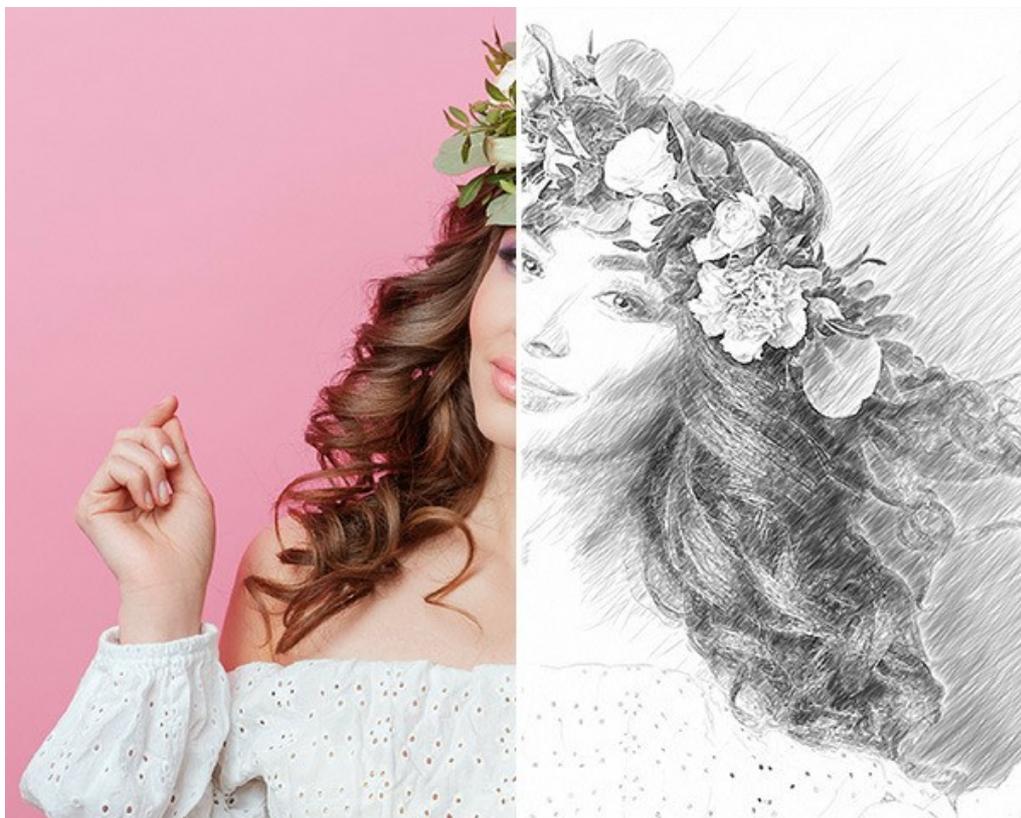


Contrasto = 100

## TRASFORMARE UNA FOTO IN UN DISEGNO: STILE ARTISTICO

Lo stile **Artistico** in **AKVIS Sketch** è progettato per la creazione di disegni espressivi e suggestivi che assomigliano al lavoro manuale di un vero artista.

Con questo stile è facile creare sia un rapido schizzo che un disegno a matita attentamente preparato ed ombreggiato. Il vantaggio principale è la possibilità di giocare con i tratti, variando il numero di sfumature e ombre per ottenere naturali transizioni tonali. Questo stile richiede una buona fotografia di partenza. I migliori risultati possono essere raggiunti se la foto originale è stata scattata nella giusta luce ed ha un buon contrasto.



Disegno a matita da una foto: Stile Artistico

Nella scheda **Disegno** è possibile regolare i parametri per la conversione da foto a disegno.

Per lo stile **Artistico** tali parametri sono raggruppati in due sottoschede: **Tratti** ed **Effetti**.

Scheda **Tratti** (parametri d'ombreggiatura):

**Colori originali.** Quando la casella è selezionata il programma imita un disegno a matita colorata utilizzando la gamma dei colori originali. Se la casella è disattivata il programma usa i colori selezionati nei due riquadri colorati (per impostazione predefinita sono bianco e nero).



Disegno a matite colorate

È possibile modificare l'intensità (saturazione) dei colori usando il cursore accanto alla casella **Colori originali**. Se si aumenta questa impostazione i colori diventano più saturi, più carichi.



Colori originali (Intensità dei colori = 0)



Colori originali (Intensità dei colori = 50)

**Colore matita** e **Colore sfondo**. Se la casella di controllo **Colori originali** è disattivata, è possibile utilizzare i due riquadri colorati per impostare le tinte dei tratti a matita e dello sfondo. Fare clic su uno di questi settori colorati e scegliere la gradazione preferita dalla finestra di dialogo. Con il tasto destro del mouse su questi riquadri è possibile ripristinare i colori predefiniti (bianco e nero).



Variazioni di colore

**Angolo (0-180).** Il parametro imposta l'angolo d'inclinazione dei tratti. Per impostazione predefinita essi sono disegnati con un'angolazione di 45 gradi.



Angolo = 30



Angolo = 120

**Lunghezza min/max (1-100).** Il parametro imposta la gamma entro cui può variare la lunghezza del tratto. Vi sono due cursori per definire i limiti della gamma: quello di sinistra imposta la lunghezza minima, quello di destra imposta quella massima. Lo schizzo che ne deriva sarà composto da tratti che rientrano in questa gamma.



Lunghezza min/max = 5/25



Lunghezza min/max = 20/50

**Uniformità (1-50).** Il parametro stabilisce il tipo di tratteggio. A valori elevati le aree chiare e scure dell'immagine sono riprodotte in modo uniforme. A valori bassi le zone scure diventano più intense e ricche di tratti, mentre quelle chiare appaiono meno disegnate (effetto tratteggio selettivo).



Uniformità = 15



Uniformità = 45

**Sensibilità** (1-100). Il parametro aiuta a rivelare i bordi dell'immagine. Maggiore è il valore, più contorni vengono disegnati. Per rimuovere le linee superflue ridurre il valore.



Sensibilità = 40



Sensibilità = 90

**Densità tratteggio** (1-100). Il parametro definisce il numero dei tratti nell'immagine. Maggiore è il valore, meno aree bianche rimangono.



Densità tratteggio = 5



Densità tratteggio = 50

**Spessore traccia** (10-100). Questo parametro imposta la dimensione dei tratti. Se si riduce il valore i tratti sull'immagine diventano più sottili e marcati, se si aumenta diventano spessi e sfocati ai bordi.



Spessore traccia = 15



Spessore traccia = 65

**Luminosità** (1-100). Il parametro regola la luminosità dei tratti. Più basso è il valore, più leggeri e chiari sono i tratti. Se si aumenta il valore, i tratti diventano più densi e saturi.



Luminosità = 5



Luminosità = 25

**Intensità tratteggio** (1-100). Questo parametro cambia l'intensità dei tratti, come se fossero disegnati con luminosità e pressione differenti.



Intensità tratteggio = 5



Intensità tratteggio = 50

Scheda **Effetti**:

**Carboncino** (0-10). Il parametro cambia la tecnica di disegno, passando da uno schizzo a matita fine a carboncino. Maggiore è il valore più evidente sarà la tecnica del carboncino.



Carboncino = 7

**Ombre** (1-30). Il parametro rafforza le ombre dando al disegno più volume e profondità.

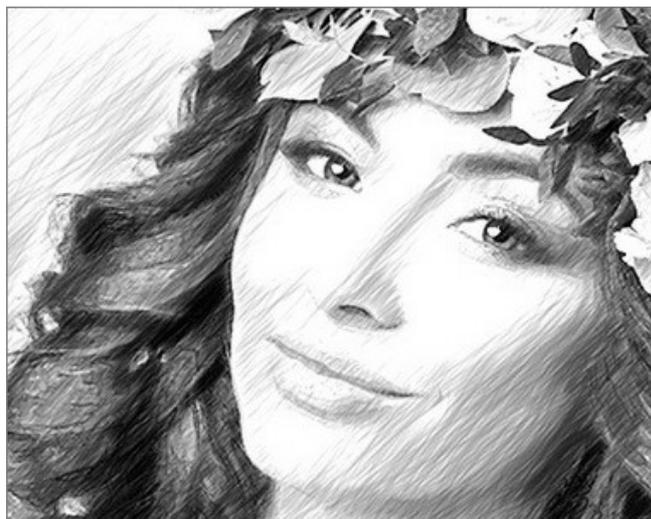


Ombre = 1



Ombre = 10

**Rumore** (0-100). Il parametro aggiunge grana all'immagine aumentando l'effetto ombreggiatura.



Rumore = 10

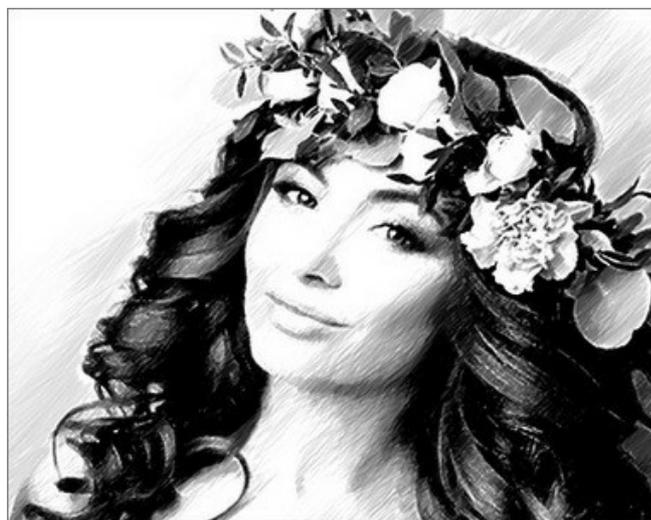


Rumore = 100

**Contrasto** (0-100). Il parametro aumenta la differenza tra luci e ombre eliminando dettagli inutili e rendendo il disegno più "pulito".



Contrasto = 0



Contrasto = 50

**Tratteggio incrociato** (solo per le licenze [Home Deluxe e Business](#)). Questa casella attiva una modalità speciale di disegno, selezionandola i tratti della matita sono disegnati in diverse direzioni e si intersecano.

**Attenzione!** Questa opzione è disponibile solo per le licenze [Home Deluxe e Business](#). Nella versione Home è possibile utilizzare questa funzione solo con il segno della filigrana. Tutti i preset con questa opzione (contrassegnati con \*) nella versione Home possono essere applicati con la filigrana AKVIS. Per nascondere la filigrana nella versione Home disabilitare la casella di controllo. È possibile [aggiornare](#) la licenza per sbloccare le funzionalità premium.



Tratteggio (la casella è disattivata)



Tratteggio incrociato (la casella è selezionata)

Parametri del tratteggio incrociato:

**Angolo di rotazione** (-90 a 90). Il parametro definisce l'angolo tra il tratteggio principale e quello aggiuntivo.

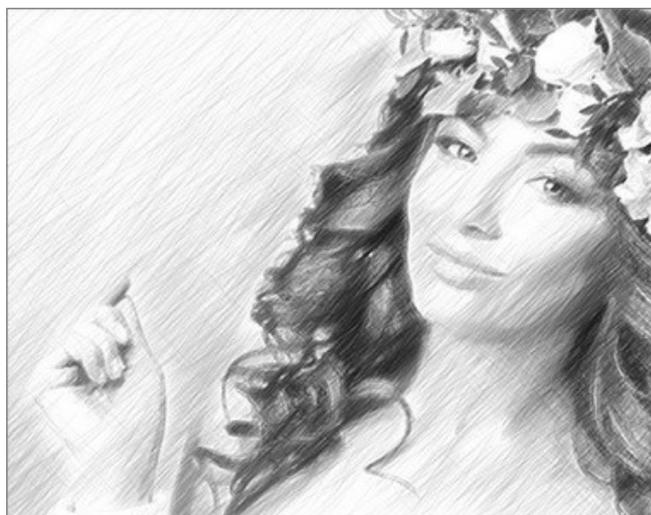


Angolo di rotazione = 40

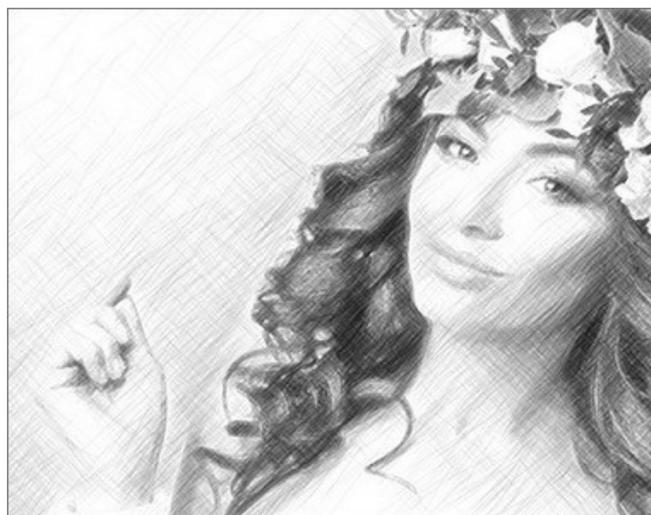


Angolo di rotazione = 90

**Frequenza** (5-50). Il parametro controlla l'intensità del tratteggio aggiuntivo.



Frequenza = 10



Frequenza = 50

I parametri nel gruppo **Sfumatura** consentono di creare un'effetto di ombreggiatura sfocando i tratti. Usare questo effetto per ottenere linee e aree più lisce, morbide e sfocate.

**Raggio** (1-10) - la larghezza dell'area per l'effetto sfocatura.

**Forza** (1-100) - il grado di sfocatura. Maggiore è il parametro, più forte è l'effetto sfumatura.



Raggio = 1, Forza = 10



Raggio = 5, Forza = 60

## TRASFORMARE UNA FOTO IN UN DISEGNO: STILE MAESTRO

Lo stile **Maestro** in **AKVIS Sketch** è progettato per svolgere compiti artistici. Consente di realizzare opere d'arte vivide ed espressive, con magistrali tratteggi e contorni chiari e naturali e senza eccessivi dettagli "fotografici". Questo stile combina armoniosamente tecnica e arte creativa.



Disegno a matita da una foto: Stile Maestro

**Attenzione!** Lo stile **Maestro** è disponibile solo per le licenze [Home Deluxe](#) e [Business](#). Nella versione Home è possibile utilizzare questa funzione solo con il segno della filigrana. È possibile [aggiornare](#) la licenza per sbloccare le funzionalità premium.

Nella scheda **Disegno** è possibile regolare i parametri per la conversione da foto a disegno.

I parametri nello stile **Maestro** sono raggruppati in sezioni: **Tratti**, **Tratteggio**, **Bordi** e **Effetti**.

Scheda **Tratti**:

**Colori originali.** L'opzione consente di creare un disegno a matita colorata utilizzando la gamma dei colori originali.



Disegno a colori  
(casella è selezionata)



Disegno in bianco e nero  
(casella è disattivata)

È possibile modificare l'intensità (saturazione) dei colori usando il cursore accanto alla casella **Colori originali**. Se si aumenta questa impostazione i colori diventano più saturi, più carichi.



Colori originali (Saturazione = 5)



Colori originali (Saturazione = 80)

Se la casella di controllo **Colori originali** è disattivata, è possibile utilizzare i due riquadri colorati per impostare le tinte dei tratti a matita e dello sfondo:

**Colore matita** e **Colore sfondo**. Fare clic su uno di questi settori colorati e scegliere la gradazione preferita dalla finestra di dialogo. Con il tasto destro del mouse su questi riquadri è possibile ripristinare i colori predefiniti (bianco e nero).



Variazioni di colore

**Spessore traccia** (10-100). Il parametro imposta la dimensione dei tratti. Se si riduce il valore del parametro i tratti sull'immagine diventano più sottili e marcati, se si aumenta, i tratti diventano più spessi.



Spessore traccia = 10



Spessore traccia = 90

**Lunghezza min/max (2-100).** Il parametro imposta la gamma entro cui può variare la lunghezza del tratto. Nel disegno verranno visualizzati solo quei tratti che sono maggiori della lunghezza minima (il cursore sinistro) e più corti della lunghezza massima (il cursore destro).



Lunghezza min/max = 3/10



Lunghezza min/max = 40/50

Scheda **Tratteggio**:

**Angolo (0-180).** Il parametro imposta l'angolo d'inclinazione dei tratti nell'area uniforme.



Angolo = 45



Angolo = 135

**Intensità (0-100).** Il parametro cambia l'intensità del colore delle linee (da pallido a saturo).



Intensità = 10

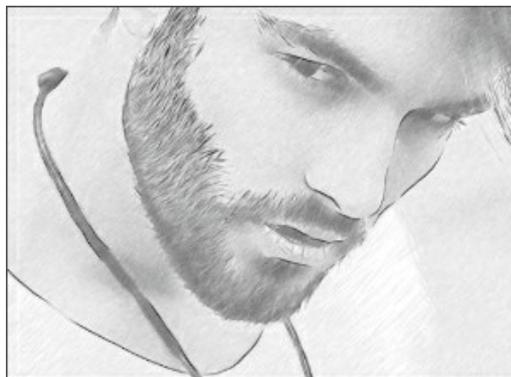


Intensità = 100

**Densità tratteggio (1-100).** Il parametro definisce il numero dei tratti nell'immagine. Maggiore è il valore, meno aree bianche rimangono.

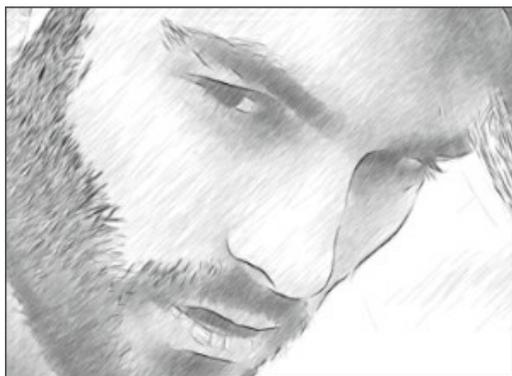


Densità tratteggio = 1

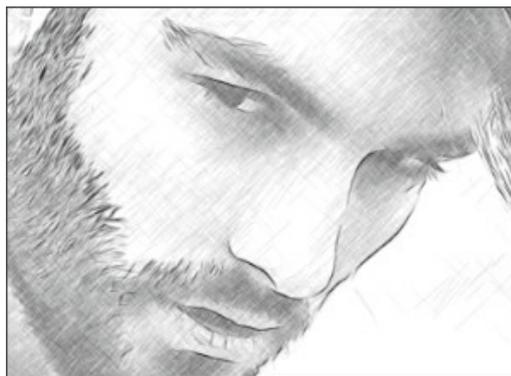


Densità tratteggio = 50

**Tratteggio incrociato** (0-50). Il parametro regola il numero di tratti disegnati nella direzione trasversale.

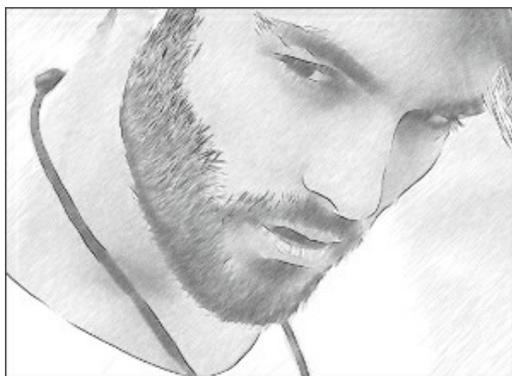


Tratteggio incrociato = 0



Tratteggio incrociato = 50

**Equilibrio** (0-100). Il parametro regola il numero e la distribuzione dei tratti tra le linee di contorno. Al valore = 0 il tratteggio è uniforme, aumentando il valore crea un tratteggio più vario.

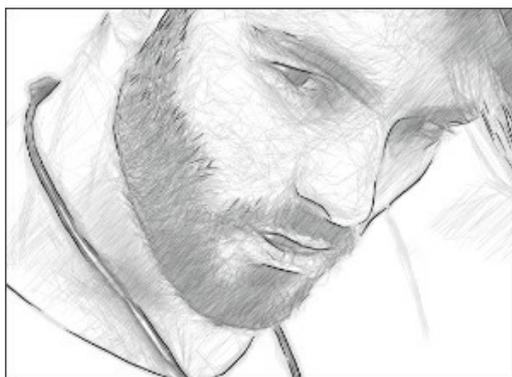


Equilibrio = 5



Equilibrio = 20

**Soglia** (0-100). Il parametro consente di rimuovere i tratti dispari vicino ai bordi rendendo i contorni più puliti. A valori bassi, vengono disegnati più tratti vicino ai bordi. A valori alti, rimangono solo i tratti che seguono la direzione principale.

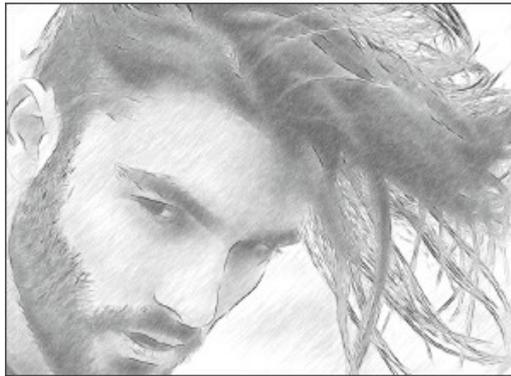


Soglia = 10



Soglia = 60

**Tratteggio contrasto** (20-50). Il parametro rafforza il tratteggio vicino ai bordi.



Tratteggio contrasto = 20



Tratteggio contrasto = 50

**Dettagli contorno** (0-100). Il parametro definisce il numero di linee ai bordi. A valori bassi, il numero dei contorni è minimo.

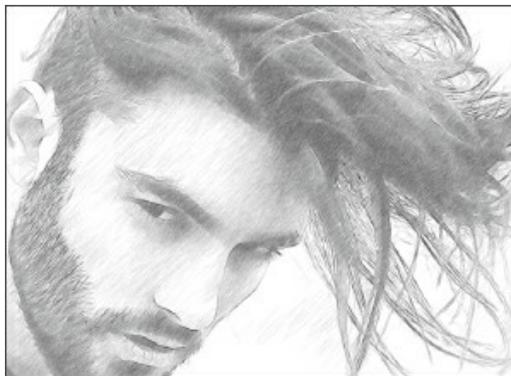


Dettagli contorno = 50

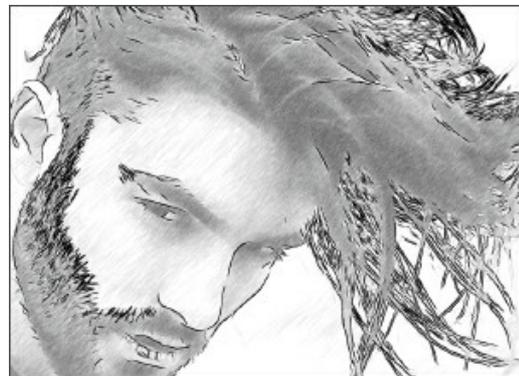


Dettagli contorno = 100

**Intensità** (0-100). Il parametro cambia l'intensità del colore delle linee di contorno (da pallido a saturo).



Intensità = 10



Intensità = 100

Scheda **Effetti**:

**Carboncino** (0-10). Il parametro cambia la tecnica di disegno, passando da uno schizzo a matita fine a carboncino. Maggiore è il valore, più evidente sarà la tecnica del carboncino.



Carboncino = 8

**Acquerello** (1-10). Il parametro regola la transizione graduale tra le aree creando l'effetto acquerello.



Acquerello = 6

**Miscelazione** (0-100). Il parametro consente di unire il disegno con l'immagine originale. Al valore = 0 la miscelazione non appare. Aumentando il valore i colori dell'immagine originale iniziano ad apparire attraverso il disegno creando l'effetto colorazione.



Miscelazione = 40

Casella **Effetti aggiuntivi**:



Effetti aggiuntivi

**Ombre** (0-30). Il parametro rafforza le ombre dando al disegno più volume e profondità.



Ombre = 0



Ombre = 30

**Rumore** (0-100). Il parametro aggiunge grana all'immagine aumentando l'effetto ombreggiatura.



Rumore = 0



Rumore = 100

**Contrasto** (0-100). Il parametro aumenta la differenza tra luci e ombre.



Contrasto = 0



Contrasto = 70

## TRASFORMARE UNA FOTO IN UN DISEGNO: MULTISTILE

Il **Multistile** in **AKVIS Sketch** è progettato per coloro che amano audaci esperimenti di grafica. Oltre ai disegni a matita, è possibile ottenere l'effetto di pastelli, pennarelli, matite a olio, pastelli a cera e molto altro.



Disegno a matita da una foto: Multistile in AKVIS Sketch

**Attenzione!** Il **Multistile** è disponibile solo per le licenze [Home Deluxe e Business](#). Nella versione Home è possibile utilizzare questa funzione solo con il segno della filigrana. È possibile [aggiornare](#) la licenza per sbloccare le funzionalità premium.

Nella scheda **Disegno** è possibile regolare i parametri per la conversione da foto a disegno.

**Disegno a colori.** Quando la casella è selezionata, il programma crea un disegno a colori. Quando l'opzione è disabilitata, realizza un disegno in bianco e nero.



Disegno in bianco e nero (Casella disabilitata)

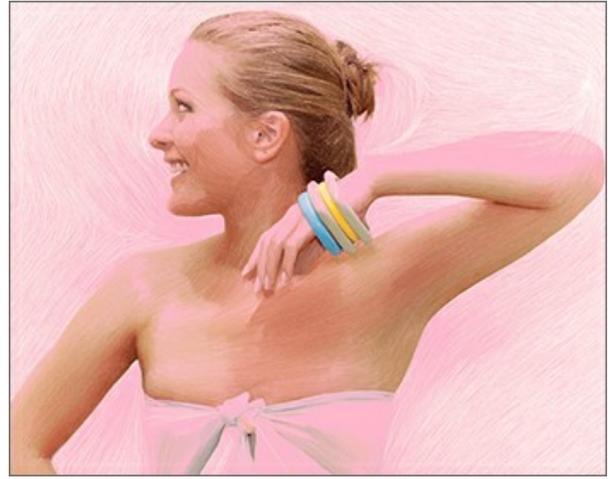


Disegno a colori (Casella selezionata)

**Colore carta.** Scegliere il colore dello sfondo nel rettangolo colorato (per impostazione predefinita è bianco). Fare doppio clic sul rettangolo e selezionare un colore dalla finestra di dialogo standard. Fare clic sul rettangolo per attivare lo strumento **Contagocce**.



Colore carta (Variante 1)



Colore carta (Variante 2)

**Densità tratteggio.** Il numero dei tratti nell'immagine. Maggiore è il parametro, meno aree vuote rimarranno nel disegno.

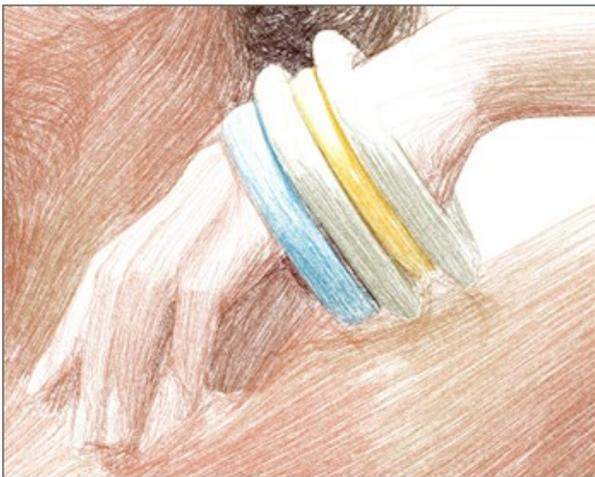


Densità tratteggio = 2



Densità tratteggio = 30

**Spessore traccia.** La larghezza delle linee.

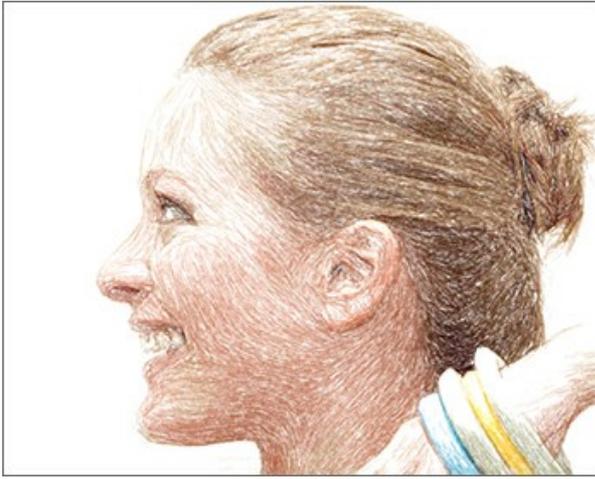


Spessore traccia = 5

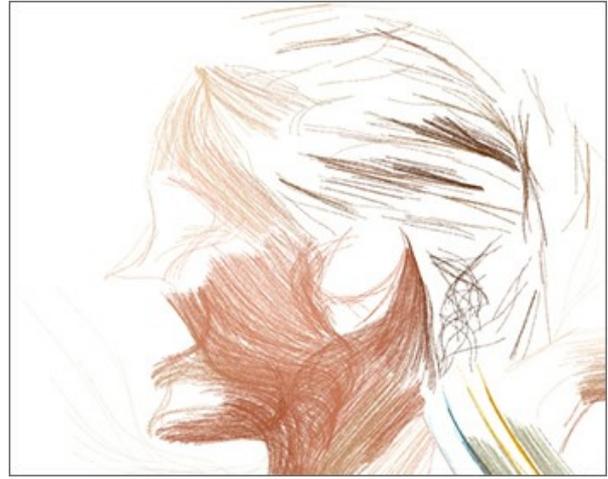


Spessore traccia = 50

**Lunghezza min/max.** La gamma entro cui può variare la lunghezza del tratto. Nel disegno verranno visualizzati solo quei tratti che sono maggiori della lunghezza minima (il cursore sinistro) e più corti della lunghezza massima (il cursore destro).



Lunghezza min/max = 1/21

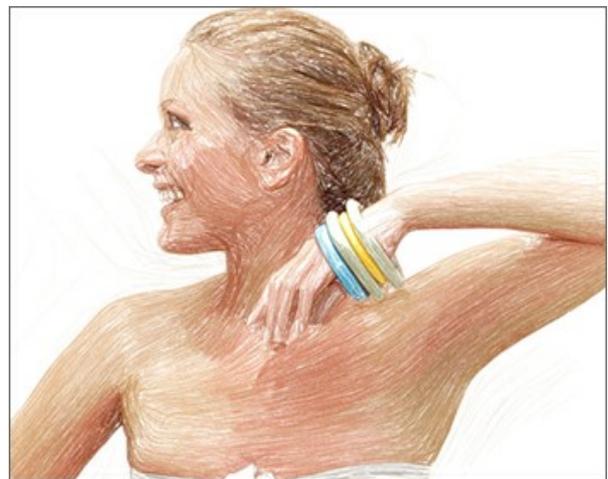


Lunghezza min/max = 150/170

**Pressione.** La pressione delle matite. Influisce sulla luminosità dei colori.



Pressione = 10

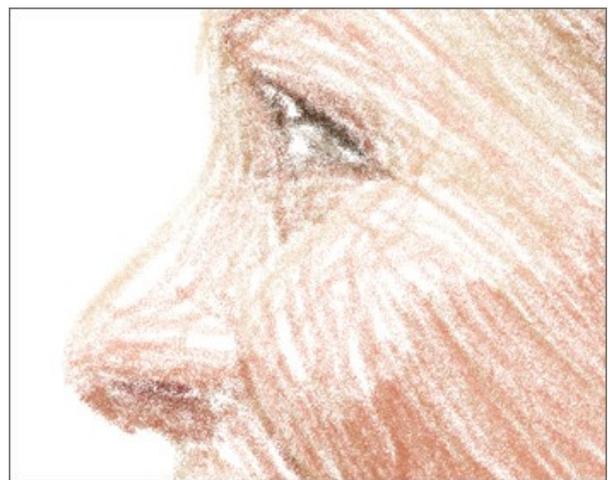


Pressione = 90

**Sfumatura.** Flessibilità dei tratti. Le linee sottili vengono convertite in tratti soffici strutturati con bordi morbidi.

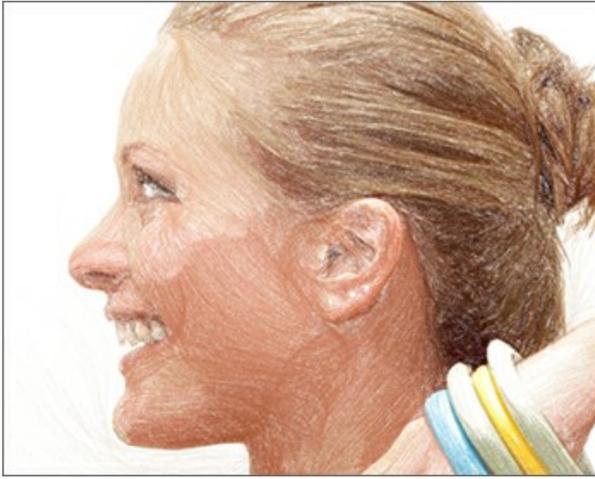


Sfumatura = 5

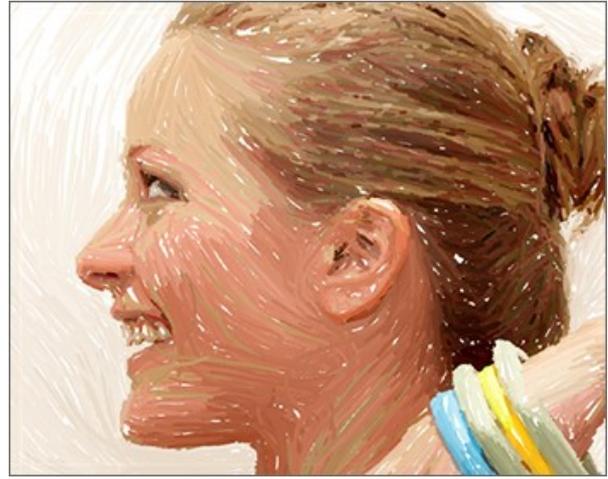


Sfumatura = 80

**Levigatezza.** Crea linee grafiche morbide imitando l'effetto pennarello.



Levigatezza = 15

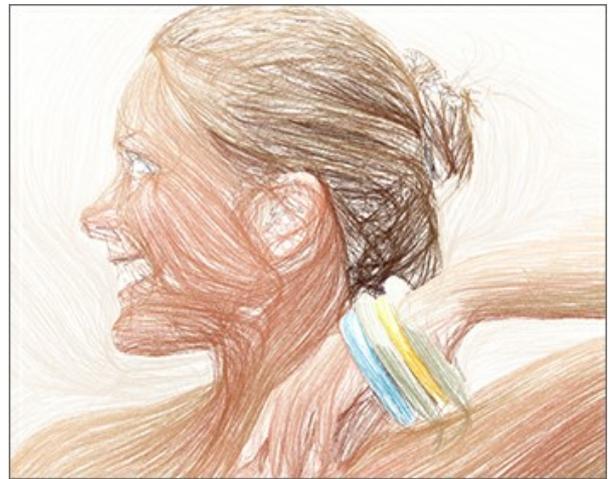


Levigatezza = 100

**Sensibilità.** Maggiore è il livello di sensibilità, più linee vengono disegnate. Ai valori bassi alcuni tratti (nelle aree sfumature) vengono tagliati.



Sensibilità = 5

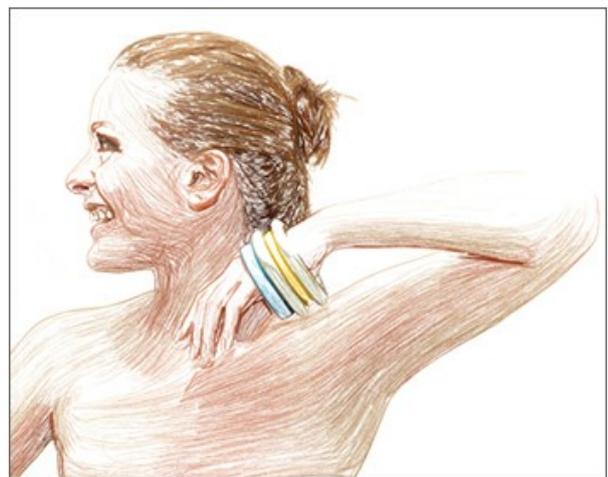


Sensibilità = 80

**Equilibrio.** Distribuzione delle aree di tratteggio. Aumentando il parametro diminuisce il numero di tratti e aumenta la quantità di sfondo.



Equilibrio = 5

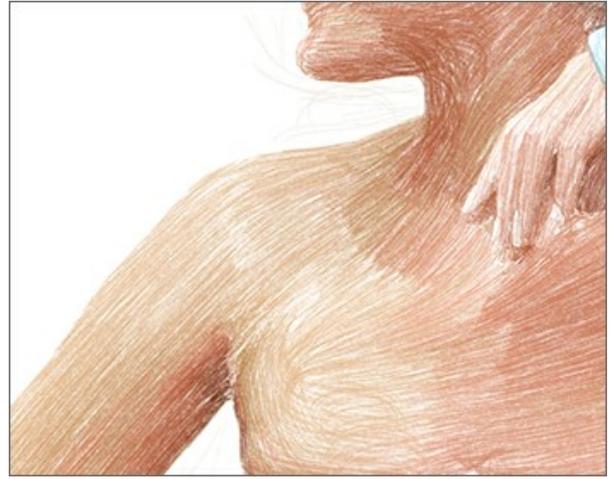


Equilibrio = 90

**Allineamento.** Modifica del modello di tratteggio. Quando si aumenta il parametro la direzione dei tratti diventa meno caotica.



Allineamento = 1



Allineamento = 90

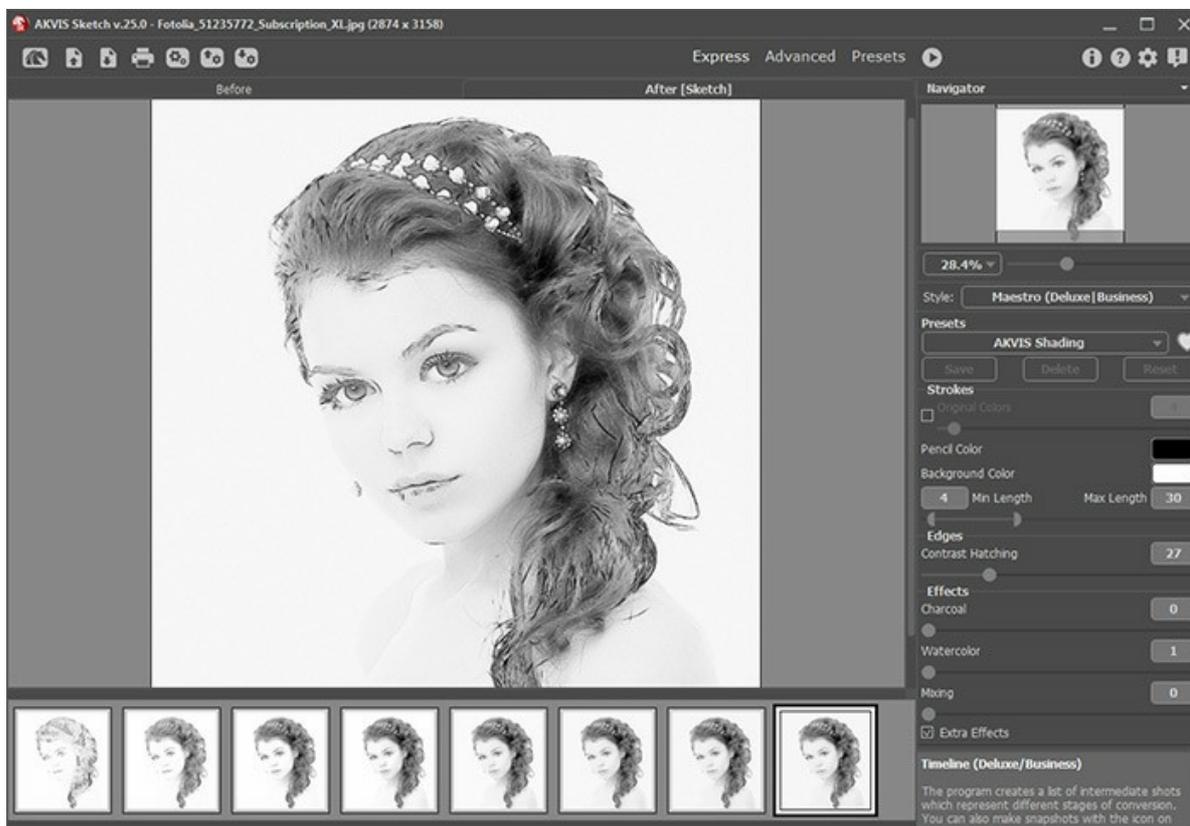
**Arresto automatico.** Se la casella è selezionata il calcolo lungo verrà interrotto automaticamente.

## TIMELINE

**AKVIS Sketch** consente di osservare la conversione della foto in un disegno al tratto in tempo reale. Durante il processo il programma crea una lista di istantanee intermedie che rappresentano diversi stadi della conversione — da uno schizzo semilavorato a un lavoro praticamente finito. Grazie a questa eccezionale funzione è possibile creare differenti varianti di disegni senza cambiare le impostazioni!

Per visualizzare la **Timeline** nella parte inferiore della finestra principale selezionare l'opzione nelle **Preferenze**.

**Attenzione!** L'uso della Timeline rallenta notevolmente la velocità di calcolo. Per accelerare l'elaborazione disattivare l'opzione **Scatti della timeline** nelle preferenze del programma.

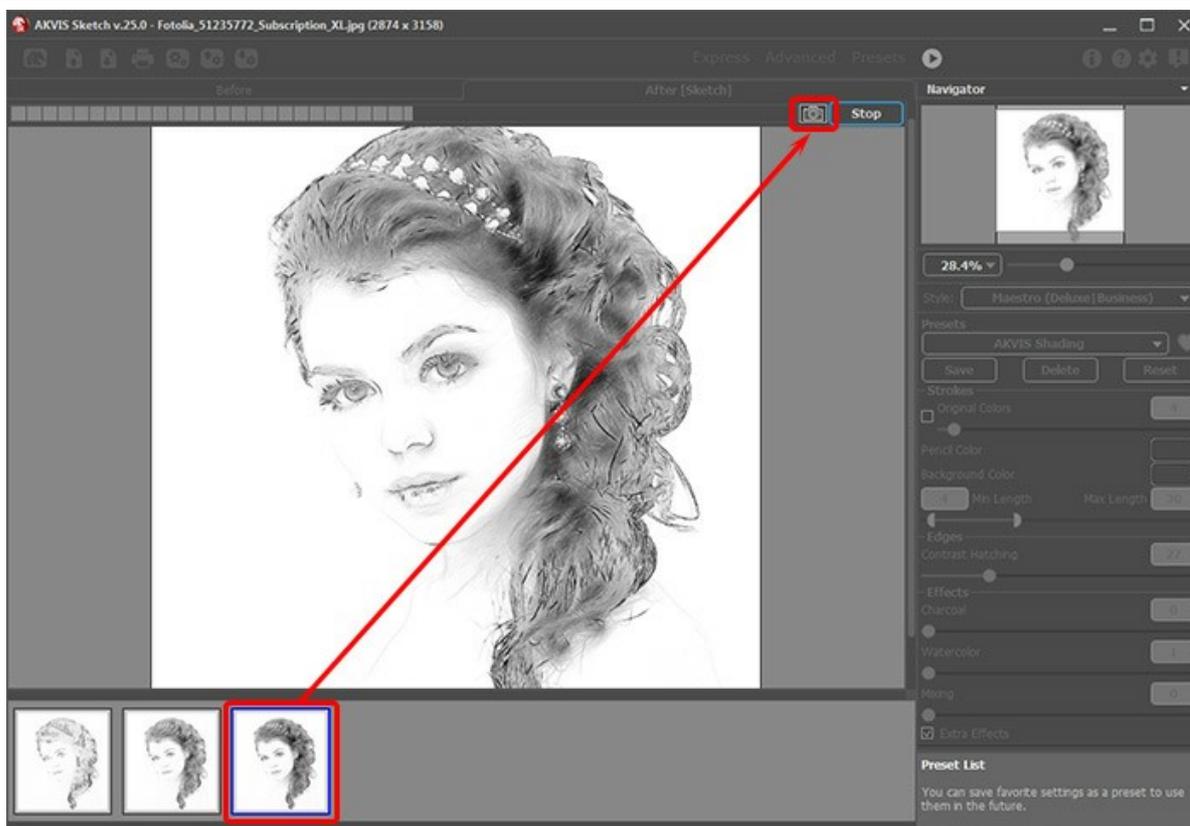


AKVIS Sketch

**Nota:** La selezione di uno scatto nella **Timeline** è disponibile solo nelle versioni **Home Deluxe e Business**. Si noti che tutti gli utenti, anche in possesso della licenza **Home**, possono ottenere un'immagine semilavorata usando il pulsante **Stop** nella barra di avanzamento.

Iniziare la conversione della foto in disegno premendo il pulsante . I fotogrammi intermedi appaiono nella parte inferiore della finestra durante l'elaborazione.

Inoltre, è possibile aggiungere i momenti preferiti dell'elaborazione dell'immagine alla **Timeline** creando un'istantanea con il pulsante  che si trova a destra della barra di avanzamento. Quando si clicca su questo pulsante il disegno, nel suo stato attuale, viene aggiunto alla lista; tali scatti manuali sono evidenziati da una cornice blu.



Elaborazione dell'immagine

Se si preme il pulsante **Stop** nella barra di avanzamento, l'elaborazione viene interrotta.

Sfogliare gli scatti nella **Timeline** per trovare l'immagine preferita. Se si desidera tornare al risultato finale, è sufficiente cliccare sull'ultimo scatto dell'elenco.



Varianti del disegno

Quando si modificano i parametri e si riavvia l'elaborazione dell'immagine, la lista della **Timeline** viene ripulita e riempita con le nuove istantanee. È possibile salvare alcune delle varianti bloccandole con un doppio clic. Nell'angolo superiore sinistro, dello scatto bloccato, viene visualizzata una piccola icona .



È possibile passare tra i fotogrammi, modificare le impostazioni e iniziare nuovamente l'elaborazione — l'istantanea bloccata rimarrà nella lista. Si può sbloccarla con un doppio clic.

Per eliminare un'istantanea selezionarla nella **Timeline** e fare clic su .

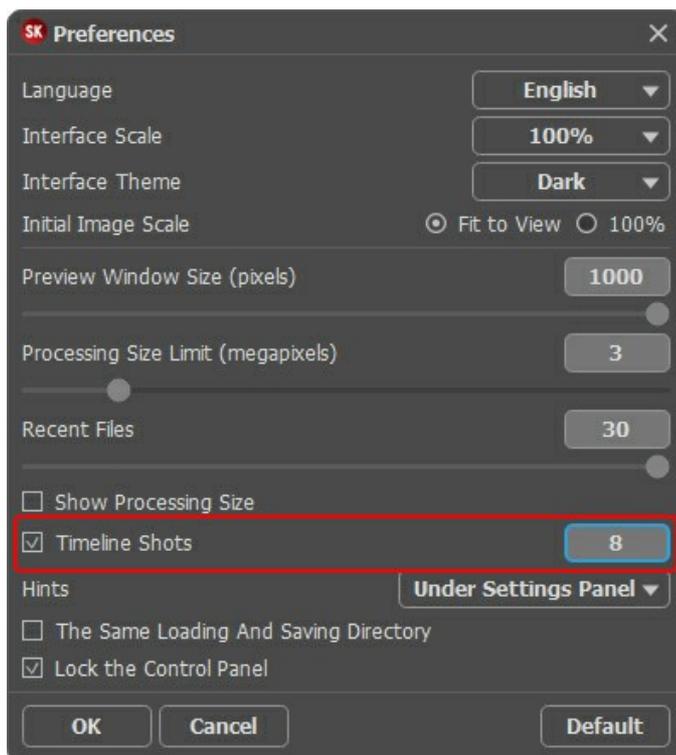
**Attenzione!** Le istantanee bloccate non possono essere rimossi con questo pulsante!  
Quando si carica una nuova immagine nel programma, tutti i fotogrammi vengono rimossi, inclusi quelli bloccati.

Il risultato selezionato viene mostrato nella **Finestra immagine** sotto la scheda **Dopo**.

È possibile modificarlo con gli [strumenti ulteriore elaborazione](#): .

**Attenzione!** Dopo l'utilizzo degli strumenti di ulteriore elaborazione, la selezione di un'altra immagine nella **Timeline** comporterà la perdita delle modifiche apportate con questi strumenti. Si può salvare il risultato con un nuovo nome e continuare a lavorare.

È possibile nascondere/mostrare la **Timeline** selezionando l'opzione **Scatti della timeline** nelle preferenze del programma .  
. Se questa casella è selezionata, si può impostare il numero di scatti creati durante l'elaborazione dell'immagine.



Preferenze del programma

## STRUMENTI IN AKVIS SKETCH

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



Barra degli strumenti  
nella scheda *Prima*



Barra degli strumenti  
nella scheda *Dopo*

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

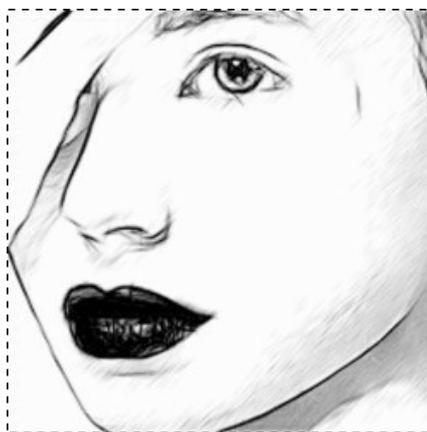
### Suggerimento:

Utilizzare i pulsanti ◀ e ▶ per annullare/ripristinare le operazioni eseguite con gli strumenti       .

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

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

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



Finestra di anteprima

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

Lo strumento **Direzione traccia**  consente di definire la direzione dei tratti. Con questa tecnica è possibile creare un disegno veramente realistico con tratti e texture che vanno nella giusta direzione.

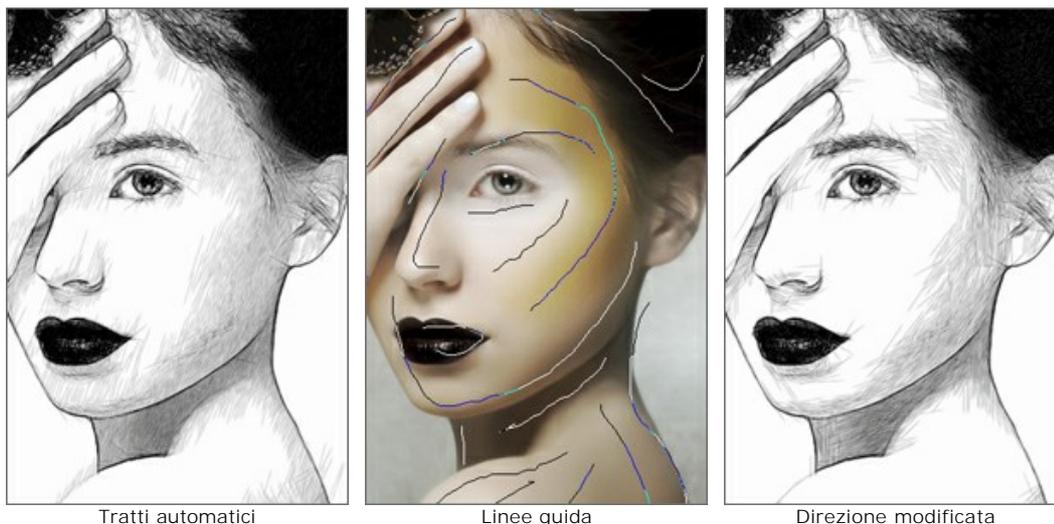
**Nota:** Questa funzione è disponibile solo per le licenze avanzate **Home Deluxe e Business**, nei stili **Classico**, **Maestro** e **Multistile**.

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

Per utilizzare questo strumento con efficienza, regolare i parametri che influiscono sull'effetto in una finestra fluttuante che appare con un clic del tasto dx del mouse sull'immagine:

**Zona di influenza.** Questo parametro imposta la larghezza dell'area sotto l'influsso delle linee guida. Maggiore è il valore più tratti seguiranno la direzione delle linee guida.

**Conservazione dei bordi** (solo nello stile **Classico**). Quando questa casella di controllo è attivata, l'effetto non si estende ai contorni.



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

Lo strumento **Area effetto**  è visibile solo se la modalità **Disegno e foto** o **Disegno e sfocatura** è selezionata nella scheda **Sfondo**. Usare questa matita per delineare le zone che verranno convertite in disegno.

Lo strumento **Area non-effetto**  è visibile solo se la modalità **Disegno e foto** è selezionata nella scheda **Sfondo**.

Utilizzarlo per delineare le parti che dovranno rimanere allo stato originale.

Lo strumento **Area sfocatura**  è visibile solo se la modalità **Disegno e sfocatura** è selezionata nella scheda **Sfondo**. Si usa per definire le zone da sfocare.

Lo strumento **Gomma**  consente di modificare o cancellare le linee e i contorni disegnati con le matite.

Nello stile **Classico**, quando la modalità **Disegno e foto** oppure **Disegno e sfocatura** è attiva, la **Gomma** funziona in tre modi a scelta e permette rimuovere:

- tutte le linee (le linee guida e le linee di sfondo);
- le linee e i contorni di sfondo (area effetto);
- le linee guida (direzione traccia).

È possibile regolare le dimensioni delle matite e della gomma in una finestra fluttuante che appare con un clic dx sull'immagine.

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

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

I parametri degli strumenti vengono mostrati in una finestra fluttuante dopo un clic dx sull'immagine.

La **Matita**  consente di disegnare le linee a mano libera sul risultato. Il colore della matita è lo stesso come specificato nella scheda **Disegno**.

**Dimensione** (1-50). Imposta la larghezza della linea disegnata dallo strumento.

**Durezza** (0-100%) modifica le dimensioni del cerchio interno del pennello. Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i bordi, a valori bassi è più morbido.

**Opacità** (1-100). L'opacità dei tratti disegnati della matita. Ai valori più bassi le linee saranno più trasparenti.

**Levigatura**. La casella elimina l'irregolarità delle linee. I tratti disegnati con lo strumento vengono smussati.

**Linee raffinate**. La casella cambia l'aspetto dei tratti della matita. Se questa opzione è selezionata, le estremità delle linee diventano più sottili ed il disegno sembra più accurato ed elegante.



Disegno



Uso della Matita

La **Gomma**  consente di cancellare le linee, sia generate con il programma che disegnate a mano con lo strumento , usando il colore dello fondo selezionato nella scheda **Disegno**.

**Dimensione** (1-1000). Imposta la larghezza della linea lasciata dalla gomma.

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

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



Disegno



Uso della Gomma

Il **Pennello storia**  consente di modificare l'intensità dell'effetto applicato, permettendo la sua dissolvenza, fino a ripristinare l'immagine allo stato originale.

I parametri dello strumento:

**Ripristina originale.** Se la casella è selezionata, il pennello ripristina tutte le modifiche, attenuando l'effetto ed il risultato degli strumenti di ulteriore elaborazione. Se la casella è disabilitata, il pennello modifica solo le linee disegnate della matita  ma non influisce sull'effetto.

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

**Durezza** (0-100). Il grado di sfumatura dello strumento pennello. Maggiore è il valore più evidenti e netti sono i

bordi. Al 100% il confine tra i bordi del pennello e lo sfondo è molto distinto, a valori inferiori è più morbido.

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



Disegno

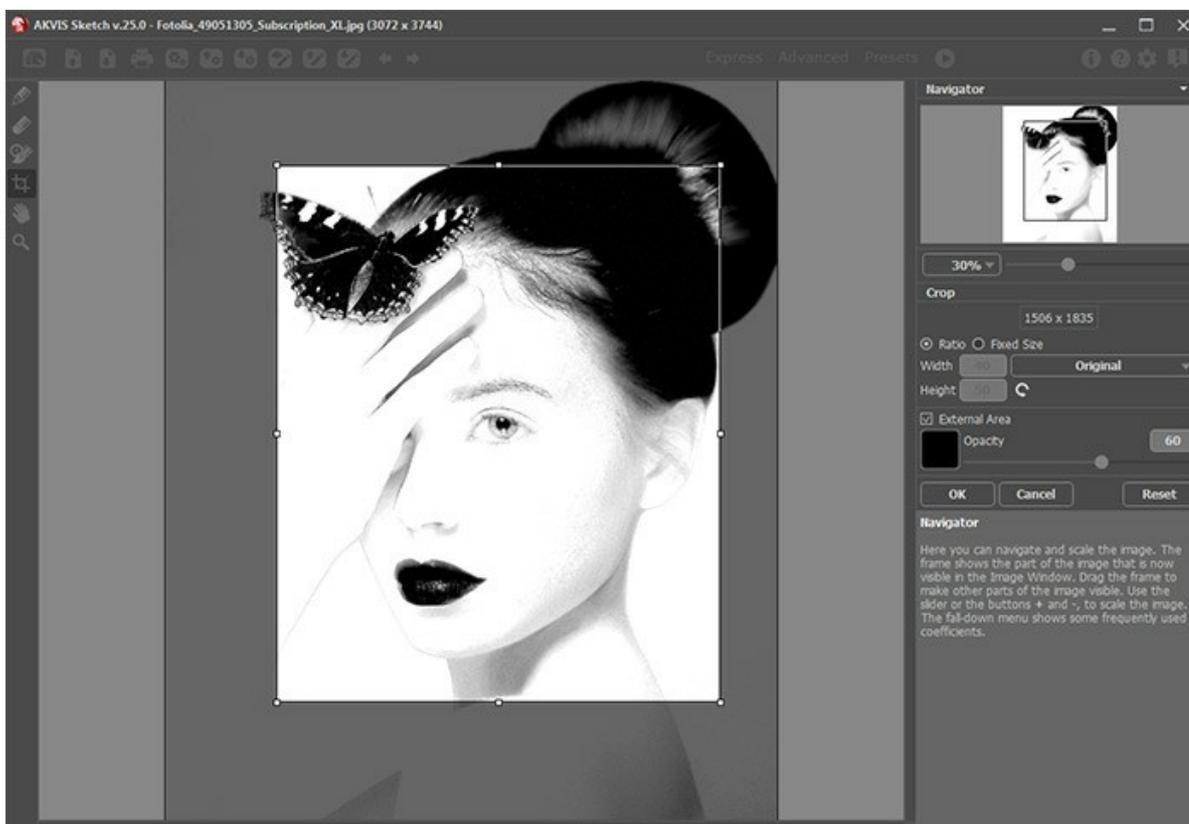


Uso del Pennello storia

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

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

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



Regolare le impostazioni di ritaglio:

Scegliere la dimensione del rettangolo di ritaglio usando le opzioni **Rapporto** o **Dimensioni fisse**.

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

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

Lo strumento **Mano**  permette di scorrere l'immagine nella finestra qualora l'intera immagine abbia una dimensione non adatta ad essa. Per spostare l'immagine selezionare lo strumento, posizionare il cursore all'interno della foto, premere il tasto sinistro del mouse e, tenendolo premuto, spostare l'immagine nella finestra. Tasto rapido **H**.

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

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

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

## EFFETTI DI SFONDO

Usare la scheda **Sfondo** per elaborare ulteriormente l'immagine facendo seguito o sostituendo quanto abbiamo visto nella sezione precedente della preparazione della foto.

È possibile creare un miscuglio tra foto e disegno, o sfocare alcune parti dell'immagine, oppure accentuare alcuni frammenti dell'immagine, o ravvivarla aggiungendo del movimento. Ad esempio, è possibile separare lo sfondo dall'oggetto (un aereo o un uccello dal cielo; un peluche su un divano; un vaso con frutta, ecc.) o individuare un oggetto tra molti altri uguali (una persona in una foto di gruppo, il fiore più bello nella foto di un giardino, ecc.) e tante altre cose.

La scheda **Sfondo** offre **tre modalità**: **Disegno**, **Disegno e foto**, **Disegno e sfocatura**.

### Disegno

In questa modalità la scheda **Sfondo** non ha influenza sull'immagine. In altre parole è disabilitata.

Si tratta solo di una modalità predefinita quando funziona la prima scheda (con i parametri di conversione dalla fotografia al disegno).



Il risultato della trasformazione in modalità "Disegno"

### Disegno e foto

In questa modalità si può ottenere una miscela tra disegno e foto - solo le parti selezionate dell'immagine verranno convertite in disegno.



Il risultato della trasformazione in modalità "Disegno e foto"

Quando questa modalità è selezionata, compaiono nella **Barra degli strumenti**, a sinistra della finestra di lavoro, alcuni strumenti che permettono di **definire quali zone verranno convertite in disegno**, e quali no.

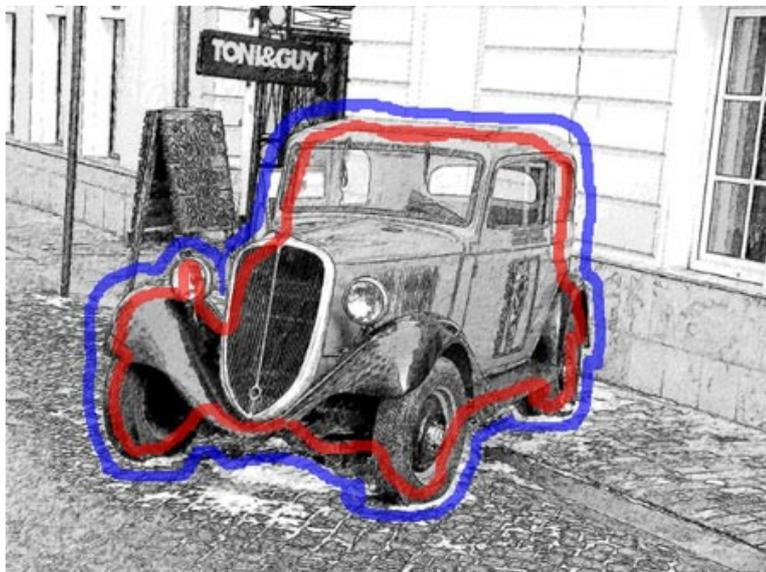
**Area effetto** . Usare la matita blu per delineare le zone che verranno convertite in disegno secondo i parametri della scheda **Disegno**.

**Area non-effetto** . Usare la matita rossa per delineare le parti dell'immagine che dovranno rimanere allo stato originale (prima dell'elaborazione con AKVIS Sketch).

**Gomma** . Usare questo strumento per modificare o cancellare le linee e i contorni disegnati con le matite. Quando una delle modalità tra **Disegno e foto** oppure **Disegno e sfocatura** è attiva, lo strumento funziona in tre modi a scelta:

- ◊ rimuove tutte le linee (Le linee guida e le linee di sfondo);
- ◊ rimuove le linee guida (Direzione traccia);
- ◊ rimuove le linee e i contorni di sfondo.

Per regolare le dimensioni delle matite e della gomma fare clic con il tasto destro sull'immagine.



Area effetto (blu): Disegno da una foto / Area non-effetto (rossa): Immagine originale

**Nota:** Se vengono tracciate solo delle linee blu o nessuna, l'immagine rimane un disegno. Se vengono tracciate solo delle linee rosse, l'immagine verrà riportata al suo stato originale (immagine di partenza).

**Attenzione!** Durante l'elaborazione vedi che l'intera immagine (indipendentemente dalle linee) verrà convertita in disegno. È solo uno dei passaggi del procedimento di trasformazione, non un errore. Nella fase successiva il programma prenderà in considerazione le linee e le impostazioni degli effetti di sfondo.

**Scala di grigi.** Questa opzione funziona solo per disegni in bianco e nero. Quando la casella è selezionata, la parte dell'immagine che è stata conservata allo stato originale (foto), viene convertita in scala di grigi. Usare questa opzione per ottenere l'intera immagine in scala di grigi, non solo la parte "disegno".



Casella disabilitata: Immagine originale



Casella selezionata: Immagine in bianco e nero

## Disegno e sfocatura

In questa modalità è possibile sfocare le aree selezionate di un'immagine. Nella **Barra degli strumenti** sono presenti i seguenti strumenti: **Area effetto** , **Gomma** , **Area sfocatura** . Quest'ultimo viene usato per definire le zone da sfocare.

Selezionare un **Metodo di sfocatura** che verrà usato nell'elaborazione dell'immagine e regolare i parametri.

**Gaussiana.** Quando è selezionato questo metodo, il programma ricalcola i componenti del colore (rosso, blu, e verde) di ogni punto dell'immagine, tenendo conto dei valori corrispondenti dei punti circostanti; come risultato i punti cambiano i loro colori. I calcoli sono basati sulla distribuzione Gaussiana, in questo modo viene fatta una media dei valori dei

componenti del colore, diminuendo il contrasto tra di essi. I bordi nitidi vengono sfocati senza essere né schiariti o scuriti. L'immagine diventa offuscata.



Sfocatura Gaussiana

Il parametro **Raggio** permette di regolare la forza di applicazione dell'effetto. Esso definisce quanto estendere l'influenza di un punto su quelli circostanti quando vengono ricalcolati i suoi componenti del colore. A valori bassi vengono cambiati solo i punti adiacenti. Maggiore è il valore, più vasta è la zona di influenza di ogni punto. L'immagine diventerà sempre più sfocata, finché non sarà completamente indistinguibile e sembrerà una macchia unica (a valori elevati).



Raggio = 3



Raggio = 8

**Movimento.** Questo metodo di sfocatura simula **l'effetto mosso della fotocamera**.



Sfocatura Movimento

Parametri di questo metodo di sfocatura:

**Angolo.** Il parametro imposta l'angolo di inclinazione delle linee e l'effetto si estenderà sull'immagine. I valori del parametro variano tra 0 e 180 gradi. Esattamente a questi valori la sfocatura sarà orizzontale. A 90 gradi sarà

verticale.



Angolo = 45,  
Distanza = 20



Angolo = 135,  
Distanza = 20

**Distanza.** Il parametro definisce la zona di applicazione dell'effetto in pixel (relativa ad ogni punto dell'immagine).



Distanza = 10,  
Angolo = 135



Distanza = 30,  
Angolo = 135

**Radiale.** Anche questo metodo simula il movimento.

Esistono due tipi di movimento:

**Circolare.** Questa modalità imita l'effetto di rotazione attorno al punto centrale dell'immagine, dando luogo ad una sfocatura circolare.



Sfocatura Radiale Circolare

**Zoom.** Questa modalità crea una sfocatura che parte direttamente dal centro dell'immagine.



Sfocatura Radiale Zoom

**Centro sfocatura.** Impostare la posizione del punto centrale di sfocatura con il marcatore bianco oppure inserendo le coordinate del centro nei campi **X** e **Y**.

L'angolo di rotazione della modalità **Circolare** e l'area di applicazione dell'effetto della modalità **Zoom** vengono regolati dal parametro **Valore**.

Valore = 20,  
Sfocatura CircolareValore = 40,  
Sfocatura CircolareValore = 20,  
Sfocatura ZoomValore = 50,  
Sfocatura Zoom

Nella modalità **Disegno e sfocatura** si può scegliere, in **Generazione**, uno dei seguenti metodi per **l'effetto dell'immagine**.

**Disegno su sfocatura.** In questa modalità le zone blu vengono convertite in disegno secondo le impostazioni della scheda **Disegno**, mentre le aree verdi vengono prima sfocate secondo le impostazioni della **Modalità di sfocatura** selezionata e solo in seguito vengono convertite in disegno.



Sfocatura Gaussiana



Sfocatura Movimento



Sfocatura Radiale Circolare



Sfocatura Radiale Zoom

**Sfocatura foto.** In questa modalità le zone blu vengono convertite in disegno, mentre quelle verdi vengono solo sfocate e non convertite. L'immagine che ne deriva è un miscuglio tra foto originale e disegno, ma le parti "originali" sono sfocate.

In questa modalità può essere selezionata la casella **Scala di grigi**.



Sfocatura Gaussiana



Sfocatura Movimento



Sfocatura Radiale Circolare



Sfocatura Radiale Zoom

**Sfocatura disegno.** In questa modalità l'intera immagine viene convertita in disegno, ma vengono sfocate anche le aree verdi.



Sfocatura Gaussiana



Sfocatura Movimento



Sfocatura Radiale Circolare



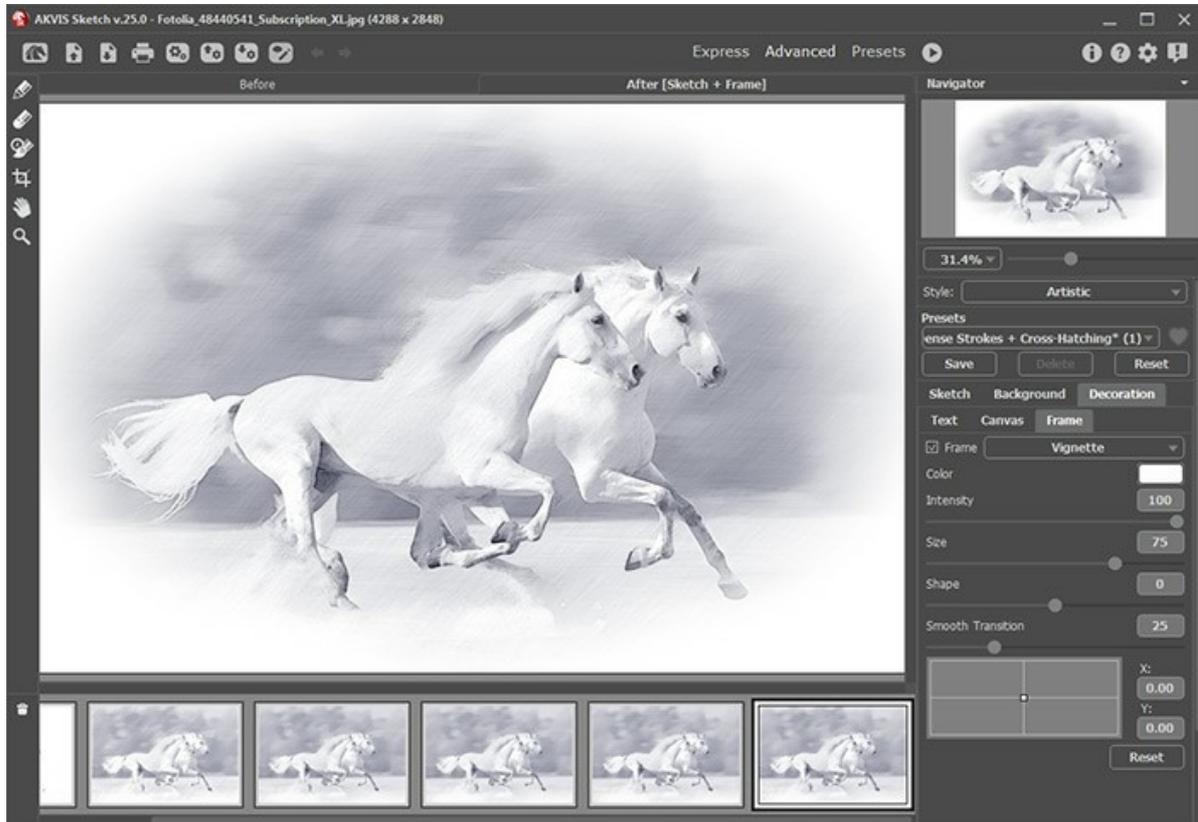
Sfocatura Radiale Zoom

## AGGIUNGERE UNA CORNICE A UN DISEGNO

In **AKVIS Sketch** è possibile aggiungere una cornice a un disegno al tratto 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.



Disegno nella cornice

È possibile applicare queste cornici per decorare il disegno:

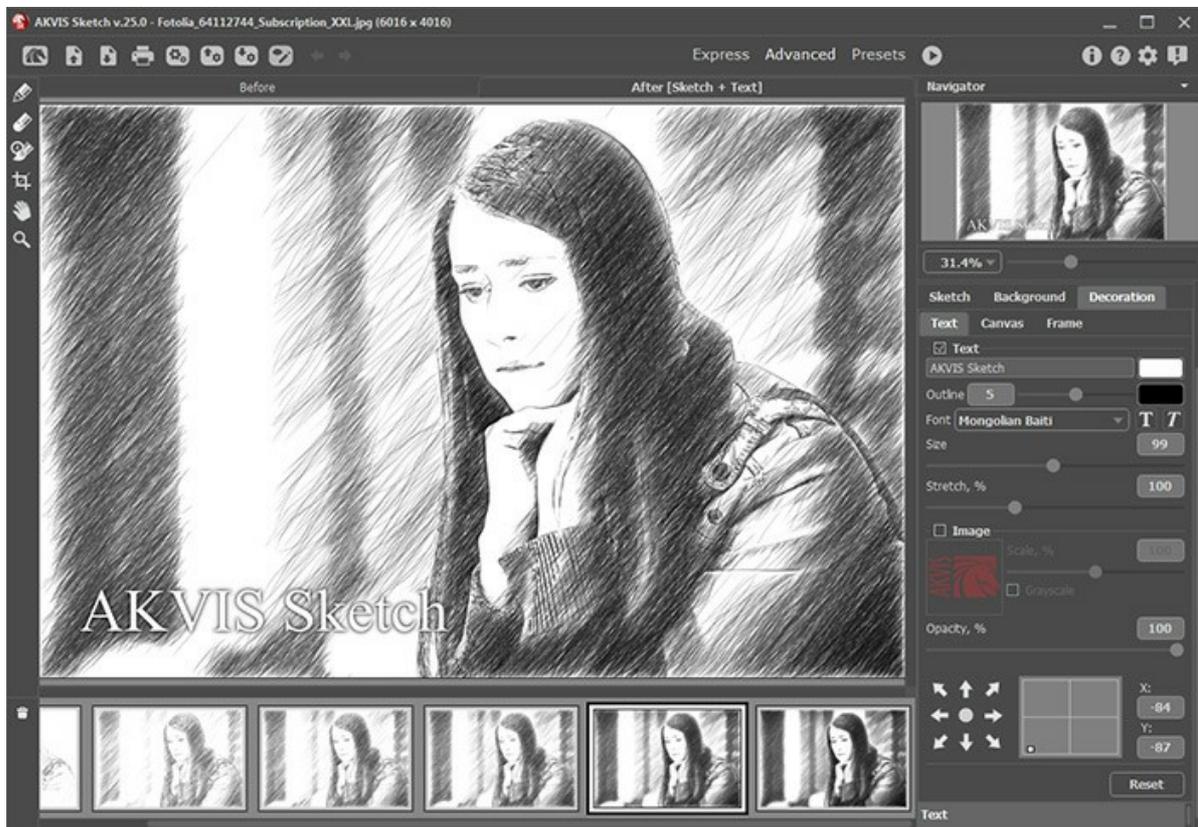
- [Cornice classica](#)
- [Motivo](#)
- [Striata](#)
- [Vignetta](#)
- [Passpartout](#)

## AGGIUNGERE UN TESTO O UNA FILIGRANA AL DISEGNO

È possibile personalizzare la tua opera d'arte con una firma, creare una cartolina di auguri, inserire un logo o una filigrana all'immagine per il copyright.

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

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



Aggiungere un testo

È possibile aggiungere qualsiasi testo o immagine.

Regolare le impostazioni del testo/filigrana.

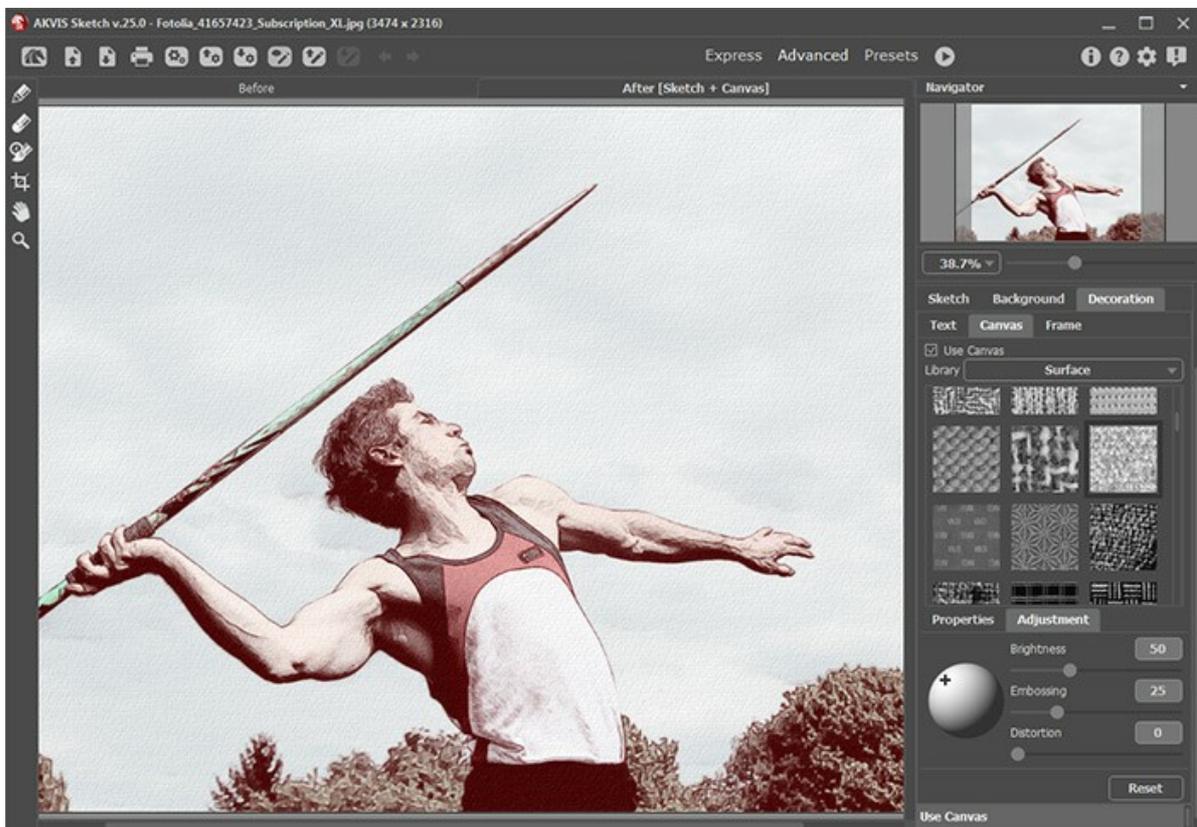
## IMITARE UN DISEGNO A MATITA SU TELA

**AKVIS Sketch** non offre solo la conversione da foto a disegno, ma consente anche di imitare un disegno su tela o su qualsiasi altra superficie irregolare, tipo carta increspata, muro di mattoni, rivestimento metallico o ceramica, ecc.

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

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

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



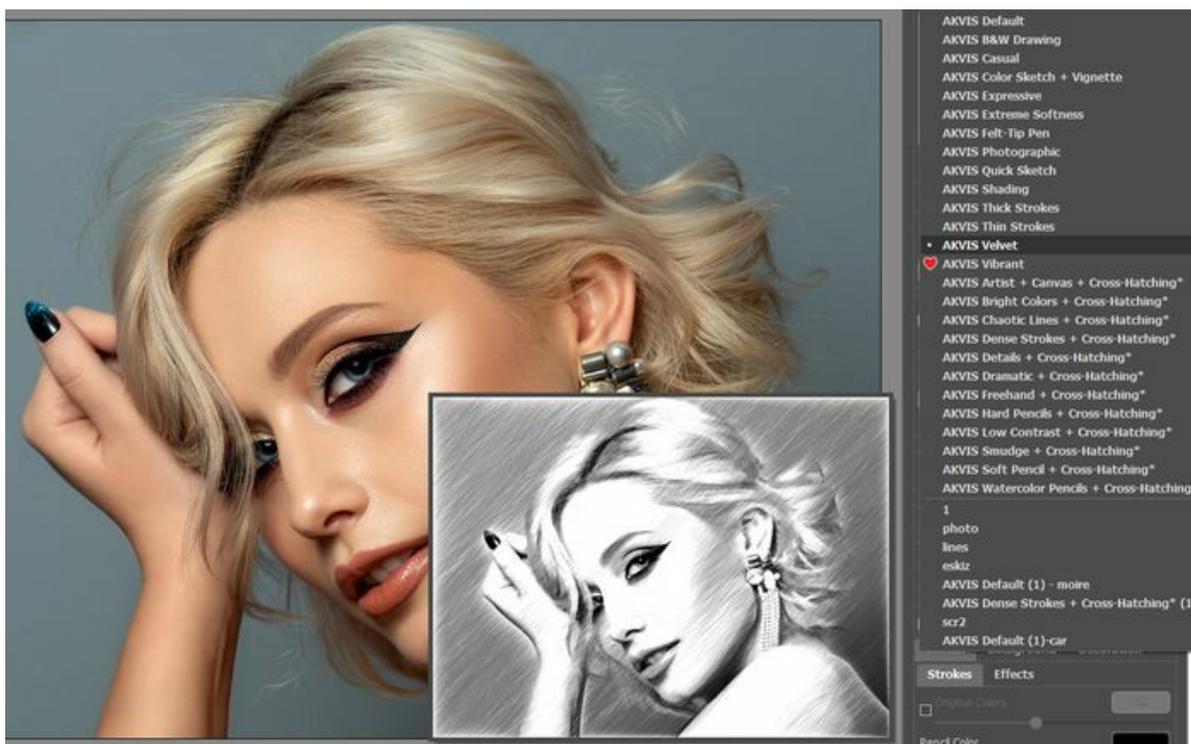
Disegno a matita su tela

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

Regolare le impostazioni di una tela.

## LAVORARE CON I PRESET

**AKVIS Sketch** include una serie di preset pronti all'uso. Quando il cursore passa sopra uno dei preset AKVIS, appare un campione nella piccola finestra sul lato sinistro della lista.



La creazione di un nuovo preset lo renderà disponibile in tutte le schede e conterrà le impostazioni complessive.

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

Se cambieranno i valori dei parametri, si potrà sempre ritornare alle impostazioni di default del preset premendo il pulsante **Ripristina**.

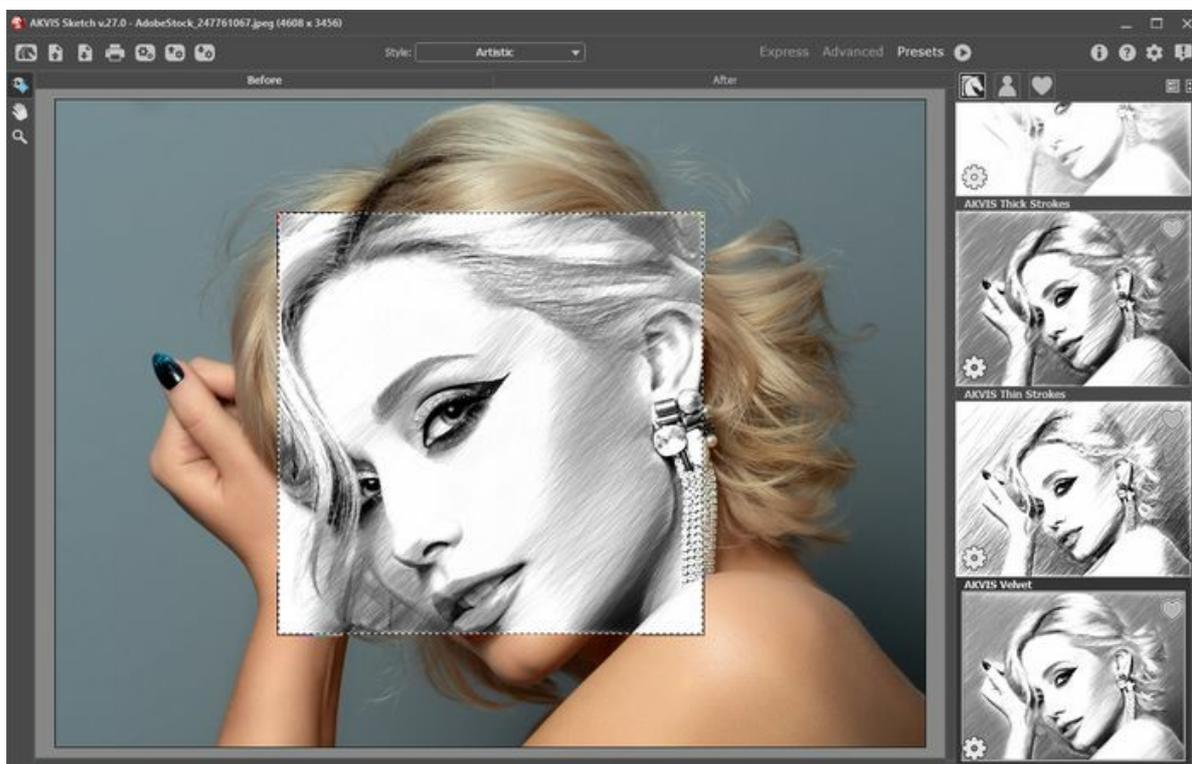
Per cancellare un preset selezionarlo nell'elenco e premere **Elimina**. I preset AKVIS non possono essere rimossi.

Per elaborare un'immagine con le impostazioni di un certo preset, bisogna selezionarlo nel menu a comparsa e premere il pulsante .

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

### Galleria di preset

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



Galleria di preset

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

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

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

Utilizzare questi pulsanti per modificare la visualizzazione dei preset:



- per mostrare **Preset AKVIS**;



- per mostrare **Preset utente**;



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

Le miniature dei preset possono essere organizzate in due modi:



- come un elenco verticale;



- riempiendo l'intera area del programma.

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



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



**Rinomina preset** (solo per i preset utente);



**Porta avanti** (solo per i preset utente);



**Porta indietro** (solo per i preset utente);



**Elimina preset** (solo per i preset utente);



**Mostra parametri**.

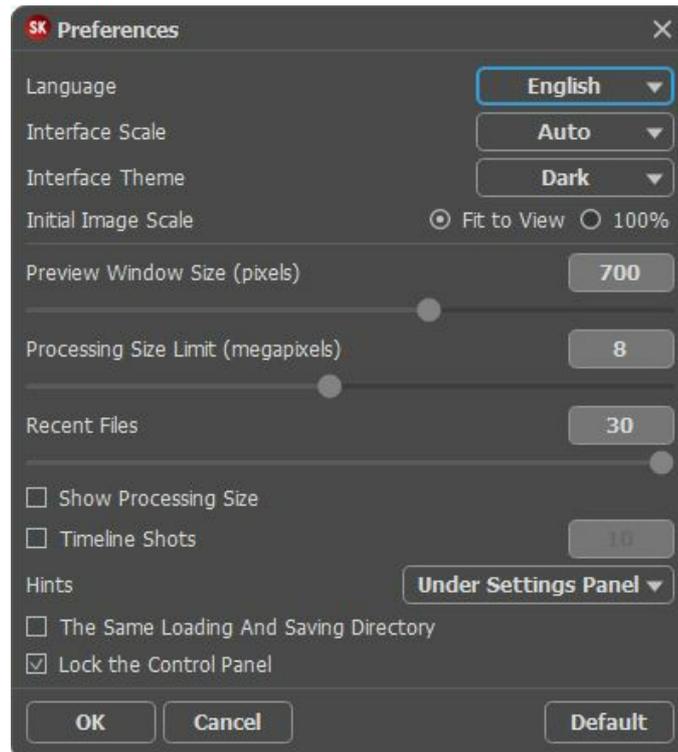
È possibile salvare i preset utente in un file **.sketch** con . Per caricarli dal file utilizzare .

[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  in **AKVIS Sketch** apre la finestra di dialogo **Preferenze**, essa appare come questa:



- **Linguaggio.** Questa opzione consente di cambiare l'interfaccia del programma in un'altra lingua. Scegliere quella desiderata dal menu a tendina.
- **Scala dell'interfaccia.** Scegliere la dimensione degli elementi dell'interfaccia. Quando il valore è impostato su **Auto**, l'area di lavoro del programma cambia automaticamente per adattarsi alla risoluzione dello schermo.
- **Tema dell'interfaccia.** Selezionare lo stile preferito per l'interfaccia del programma: **Chiaro** o **Scuro**.
- **Scala iniziale dell'immagine.** Il parametro definisce il modo in cui l'immagine, dopo l'apertura, viene adattata alla **Finestra immagine**.

Il parametro offre due opzioni:

- **Adatta alla visualizzazione**, ridimensionamento dell'immagine. La scala viene modificata affinché l'immagine sia completamente visibile nella **Finestra immagine**;
- **100%**, l'immagine non viene scalata. In generale, quando la scala = 100%, è visibile solo una parte dell'immagine.

- **Dimensione della finestra di anteprima.** La dimensione della **Finestra di anteprima** può avere valori da 200x200 a 1000x1000 pixel. Per impostazione predefinita il parametro ha un valore = 700, corrispondente all'[area di anteprima rapida](#) con proporzioni 700x700.
- **Valore dimensione di elaborazione.** 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.  
Nota che il risultato dell'elaborazione sarà diverso per un diverso valore del parametro.
- **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.
- **Mostra dimensione di elaborazione.** Quando la casella di controllo è selezionata, le dimensioni di una copia elaborata vengono visualizzate nelle schede **Prima/Dopo**. Il parametro non influisce sulle dimensioni del risultato salvato.
- **Scatti della timeline.** L'opzione abilita la funzione **Timeline** e il parametro cambia il numero degli scatti creati durante l'elaborazione dell'immagine. La selezione di uno scatto nella Timeline è disponibile solo per le licenze [Home Deluxe e Business](#).  
Nota che questa funzione rallenta notevolmente la velocità dell'elaborazione.
- **Suggerimenti.** Quando il cursore passa sopra ad un parametro o ad un pulsante si può vedere una sua breve descrizione. È possibile selezionare come mostrare il campo **Suggerimenti**:
  - **Sotto la Finestra immagine.** Questa opzione permette di mostrare i suggerimenti nella finestra principale, sotto l'immagine. Optare per questa se lo spazio sulla schermata non è sufficiente (per altezza).
  - **Sotto il Pannello impostazioni** (Impostazione predefinita). Selezionare questa opzione per mostrare i suggerimenti in basso a destra, sotto le impostazioni.
  - **Nascondi.** Scegliere questa opzione per nascondere il campo **Suggerimenti**.
- **La stessa cartella di caricamento e salvataggio.** Quando la casella di controllo è selezionata, il programma utilizza la

---

stessa cartella nelle finestre di dialogo Apri e Salva. Per impostazione predefinita, questa opzione è inattiva (vengono utilizzati percorsi diversi per aprire/salvare i file).

- **Blocca il Pannello di controllo.** Questa opzione disabilita la possibilità di nascondere/mostrare il pannello superiore. Se la casella è selezionata il pannello è sempre visibile.

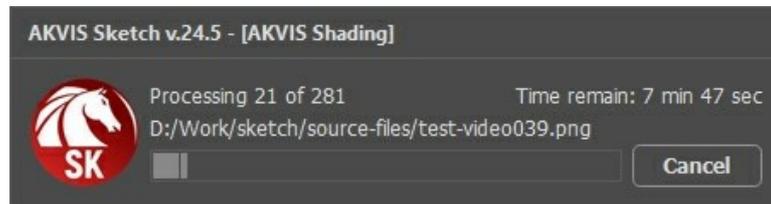
Per applicare i cambiamenti premere **OK**.

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

## ELABORAZIONE BATCH

**AKVIS Sketch** offre l'**Elaborazione batch**, cioè la possibilità di elaborare automaticamente ed in modo simultaneo un gruppo di foto.

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](#).

## ELABORAZIONE BATCH CON IL PLUGIN AKVIS IN PHOTOSHOP

I plugin AKVIS supportano le funzioni di automazione in **Adobe Photoshop**.

L'elaborazione batch è molto utile quando si devono applicare gli effetti a numerosi foto. Questo metodo applica le stesse impostazioni ad una cartella con immagini.

Anche se non si è mai usata questa funzione, la sua comprensione è estremamente semplice! Per prima cosa creare un'**Azione** in Photoshop e quindi applicarla ad una cartella di foto.

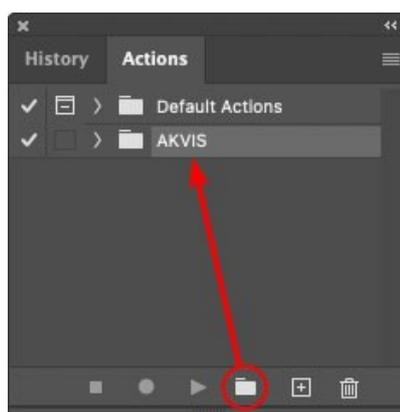
Seguire queste istruzioni:

**Passaggio 1.** Creare due nuove cartelle, ad esempio: "source-files" e "result-files". Mettere immagini originali nella prima cartella. Dipinti verranno salvati nella seconda cartella.

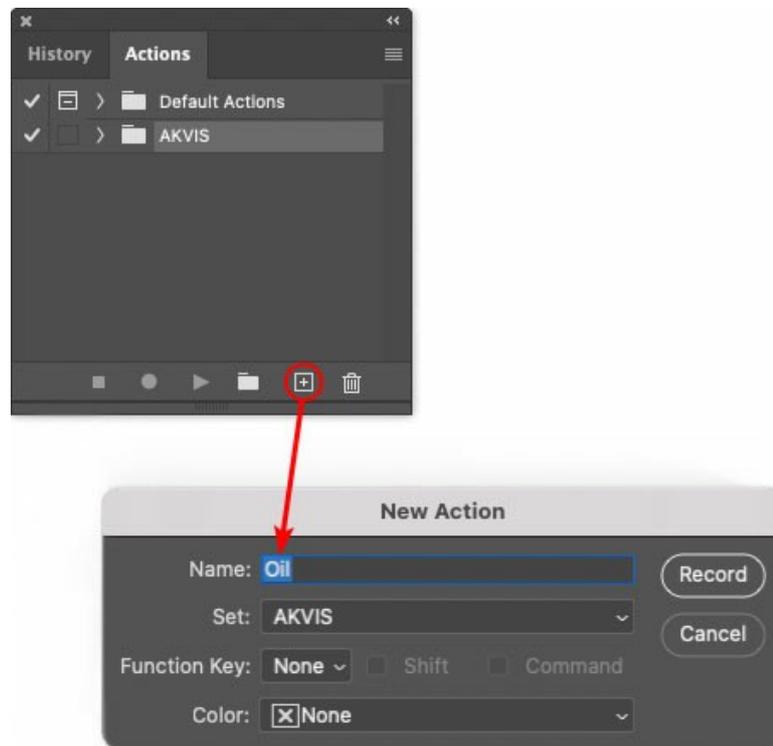
**Passaggio 2.** Selezionare una dalle immagine nella cartella "source-files" ed aprirla in **Adobe Photoshop**. Useremo questa foto per creare un'azione con il plugin.



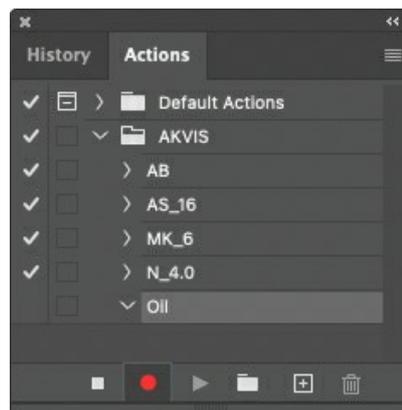
**Passaggio 3.** Aprire la paletta **Azioni**, cliccare sull'icona **Crea nuovo set** e, nella finestra di dialogo che appare, impostare un nome, ad esempio "AKVIS".



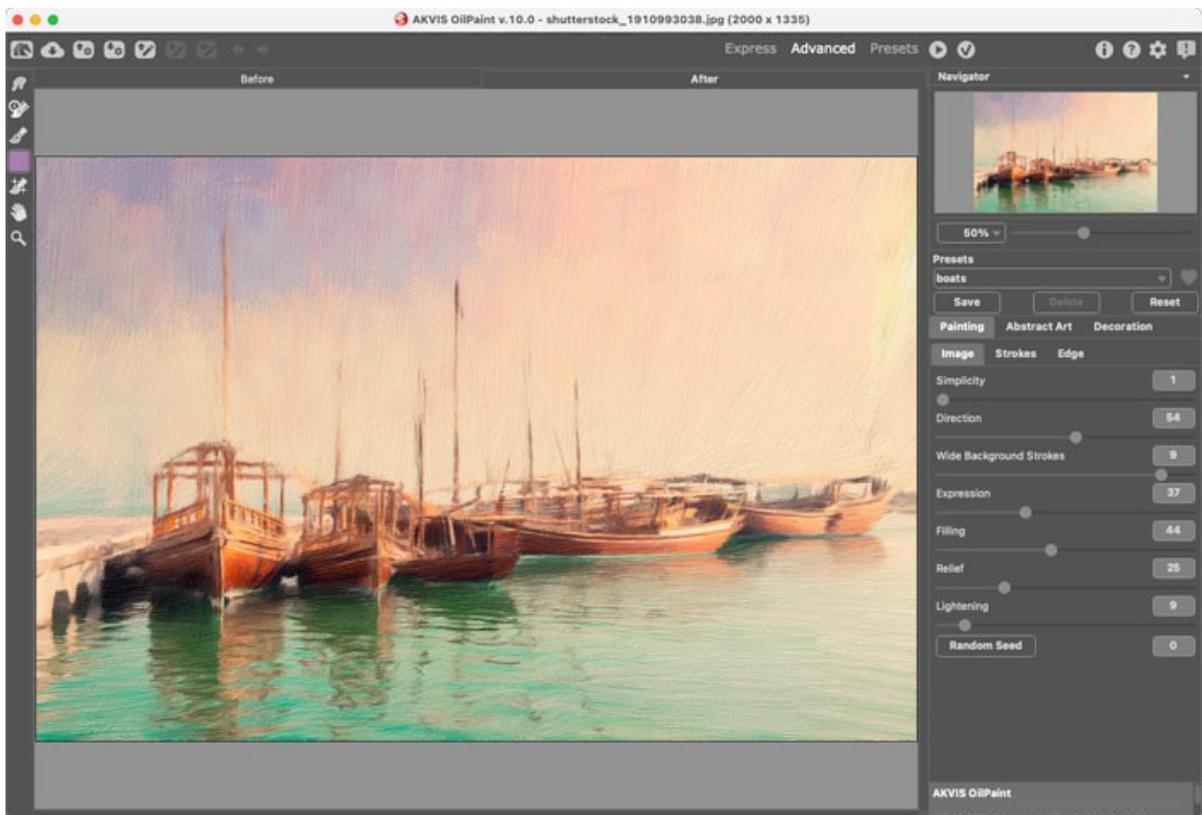
**Passaggio 4.** Premere sull'icona **Crea nuova azione**, che si trova nella parte inferiore della paletta, ed inserire un nome per la nuova azione, ad esempio: "Oil".



Cliccare su **Inizia registrazione**, l'icona diventa rossa e la registrazione ha inizio.

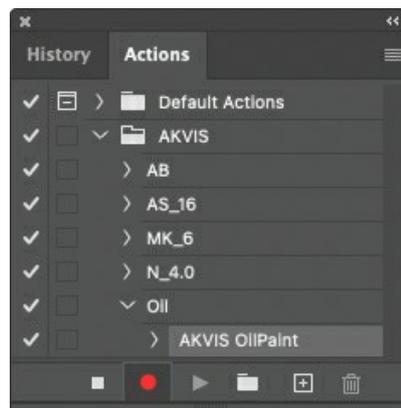


**Passaggio 5.** Lanciare il plugin ed impostare i parametri per la trasformazione delle immagini.



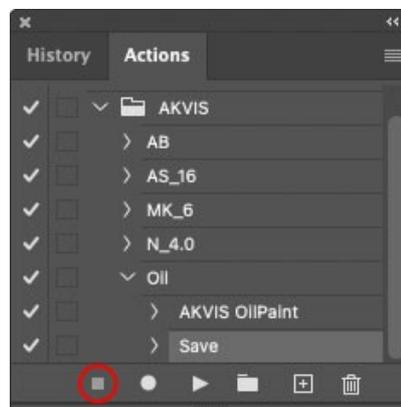
**Passaggio 6.** Applicare il risultato usando il pulsante , il plugin verrà chiuso ed in Photoshop si vedrà la foto modificata.

Nella paletta **Azioni** appariranno due nuove righe.



**Passaggio 7.** Selezionare il comando **File -> Salva con nome** e salvare l'immagine nella cartella "result-files".

**Passaggio 8.** Fermare la registrazione dell'azione cliccando sull'icona **Smetti riproduzione/registrazione**.



**Passaggio 9.** Chiudere l'immagine ed eliminare il file appena salvato, dalla cartella "result-files".

**Passaggio 10.** L'azione è stata creata e si può procedere all'elaborazione Batch delle foto. Selezionare nel menu il comando **File -> Automatizza -> Batch**.

**Passaggio 11.** Nella finestra di dialogo **Batch** inserire tutti i dati e regolare le impostazioni:

Nel menu a discesa **Imposta** scegliere "AKVIS", in **Azione** scegliere azione.

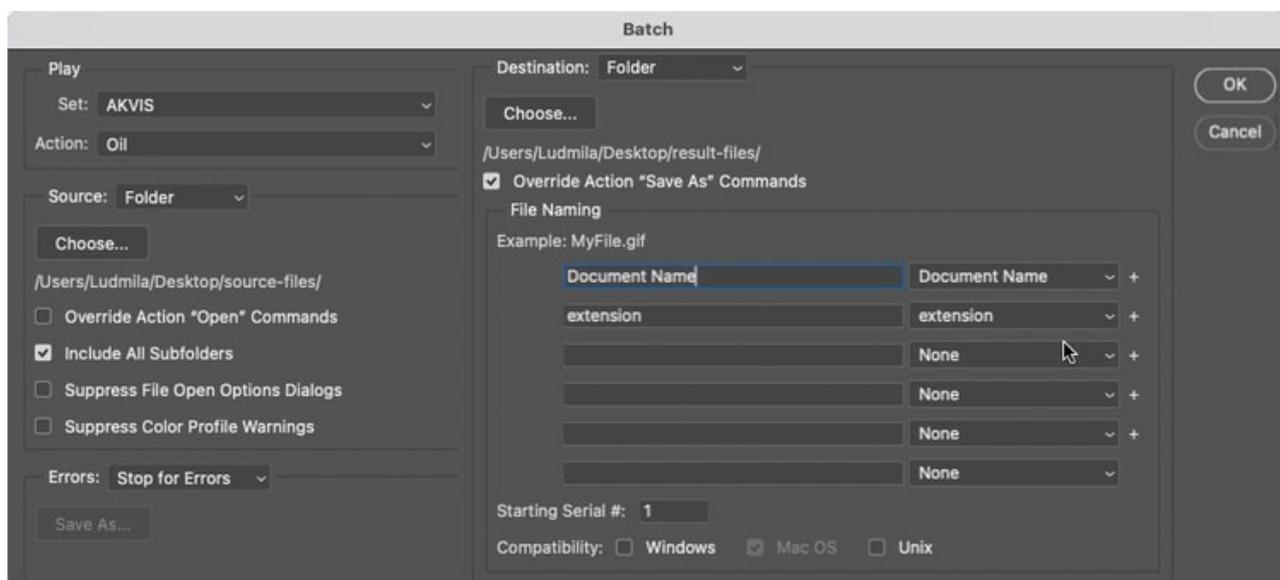
La sezione **Sorgente** serve per indicare la cartella d'origine. Selezionare **Cartella**, essa consente di scegliere una particolare cartella, poi premere il pulsante **Scegli** e selezionare la cartella "source-files".

Siccome non abbiamo registrato il comando "Apri file" in azione, è necessario disattivare la casella **Ignora comandi Azione "Apri"**.

Nella sezione **Destinazione** scegliere **Cartella** e dopo aver premuto il pulsante **Scegli** selezionare la cartella "result-files".

Selezionare la casella **Ignora comandi Azione "Salva con nome"**.

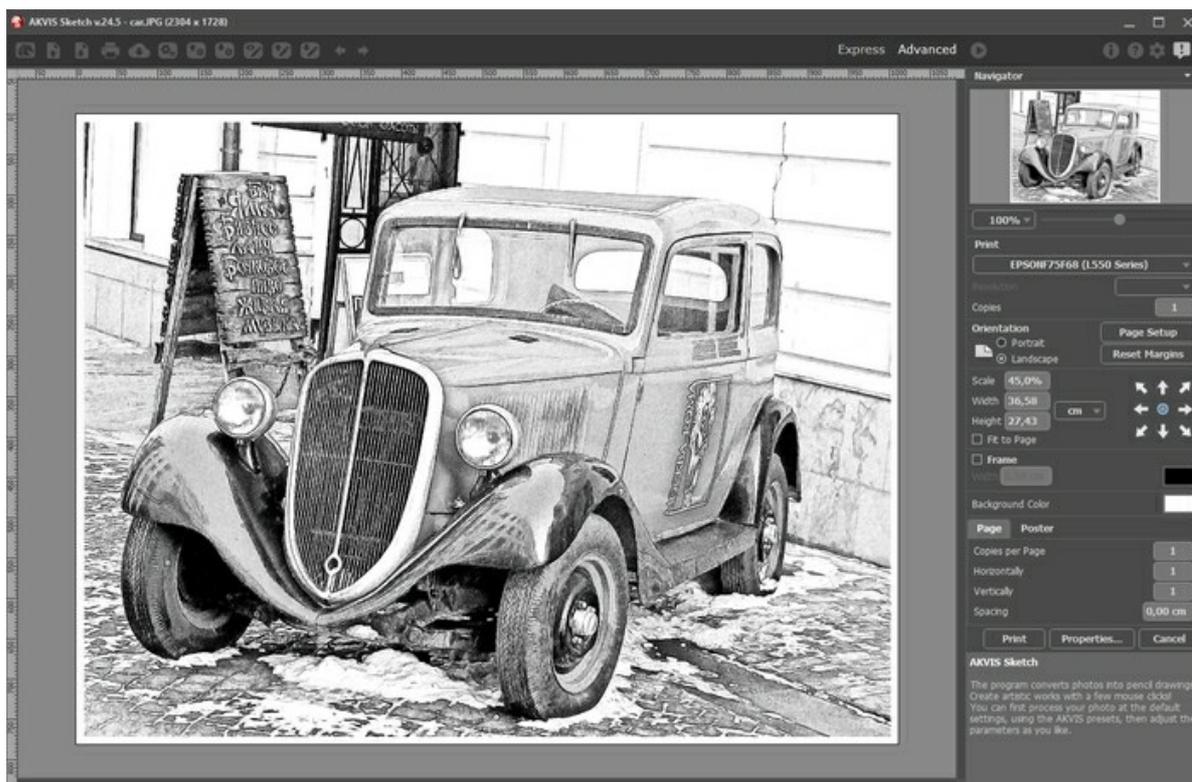
Nella sezione **Denominazione File** viene impostato il tipo di nome e la struttura da dare ai nuovi file creati. Noi non vogliamo cambiare i nomi dei file, quindi nella prima casella scegliere **Nome documento** e nella seconda **Estensione**.



**Passaggio 12.** Premere il pulsante **OK**, Adobe Photoshop elaborerà, una alla volta, tutte le foto della cartella "source-files" e le salverà nella cartella "result-files".

## STAMPARE L'IMMAGINE IN SKETCH

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



Opzioni di stampa in AKVIS Sketch

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.

## TECNICA DI SBAVATURA SU UN DISEGNO

La *sbavatura* è il passo successivo dopo aver padroneggiato con il disegno. Quando un artista utilizza questa tecnica si possono ottenere molte delicate sfumature di ombre e tonalità, che danno volume ed espressività all'immagine. Questo tutorial mostra come tale tecnica può aggiungere un piacevole effetto visivo ad un ritratto utilizzando **AKVIS Sketch**.

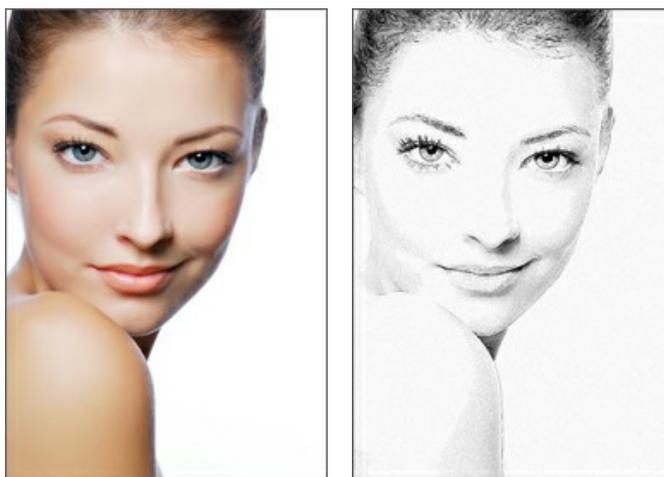


Immagine originale

Risultato

**Passaggio 1.** Aprire un'immagine in **AKVIS Sketch**.



Immagine originale

**Passaggio 2.** La finestra di anteprima mostra la foto elaborata con le impostazioni predefinite.

Per sbarazzarsi di particolari superflui ridurre il valore **Consistenza bordi** da 80 a 45 (scheda **Bordi**). Per creare dei tratti più espressivi e realistici portare il parametro **Carboncino** a 2, quindi aumentare la quantità di **Sbavatura** a 10. Se si preferisce, passare alla modalità **Avanzata** e modificare altre impostazioni.

Impostazioni predefinite (preset *AKVIS Default*)

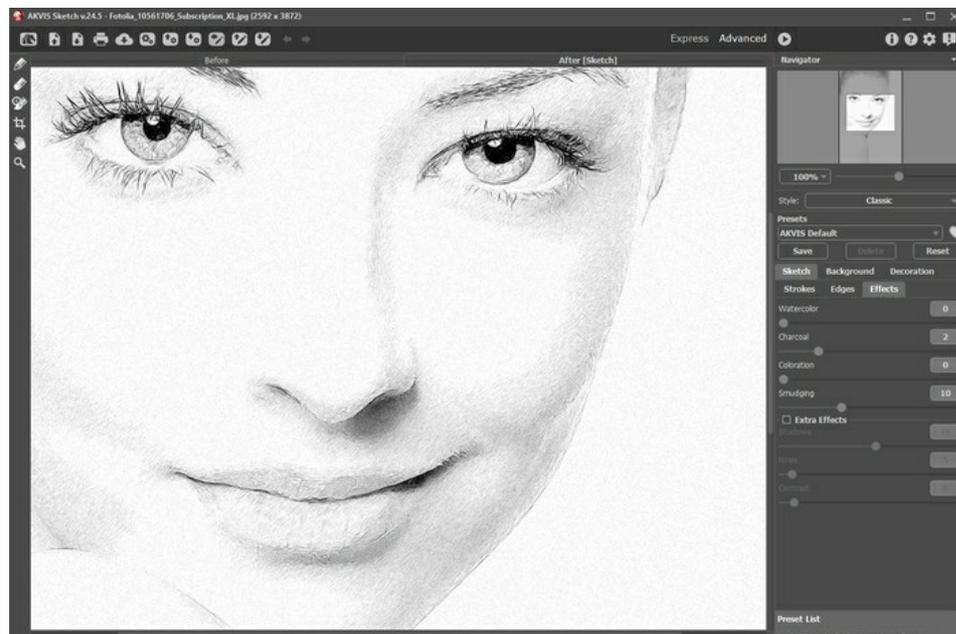
Dopo la modifica dei parametri in modalità "Express"

**Passaggio 3.** In alcune zone le linee dei contorni sono state interrotte dall'ombreggiatura. Per ripristinarle e cambiare la direzione dei tratti adiacenti, utilizzare lo strumento **Direzione traccia** .



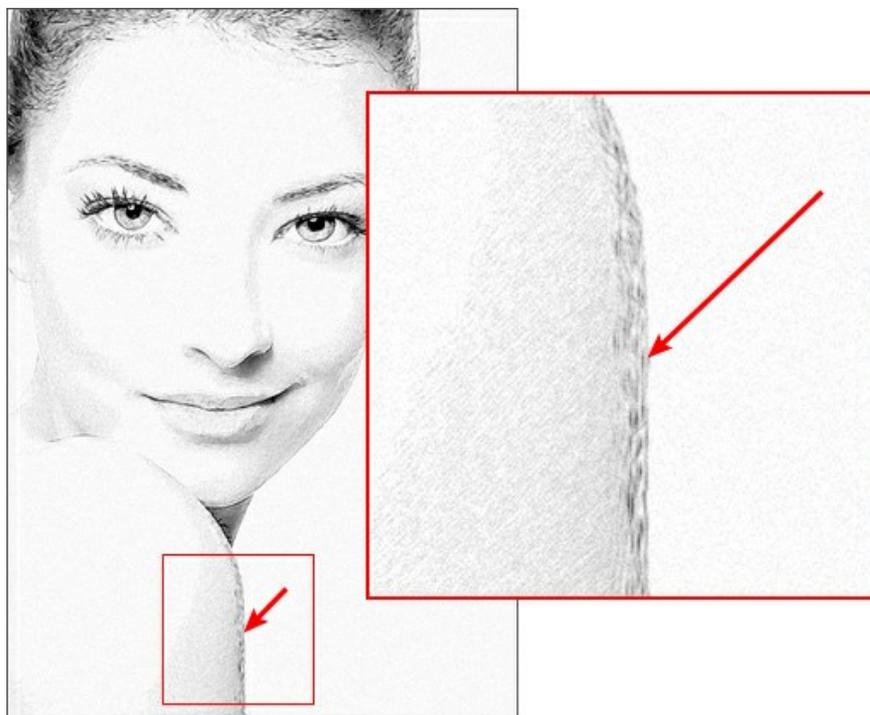
Linee guida

Premere  per elaborare l'intera immagine. Un ottimo risultato!



Effetto dello strumento "Direzione traccia"

Passaggio 4. L'unica cosa che resta da fare è rimuovere i piccoli difetti lungo la linea della spalla:

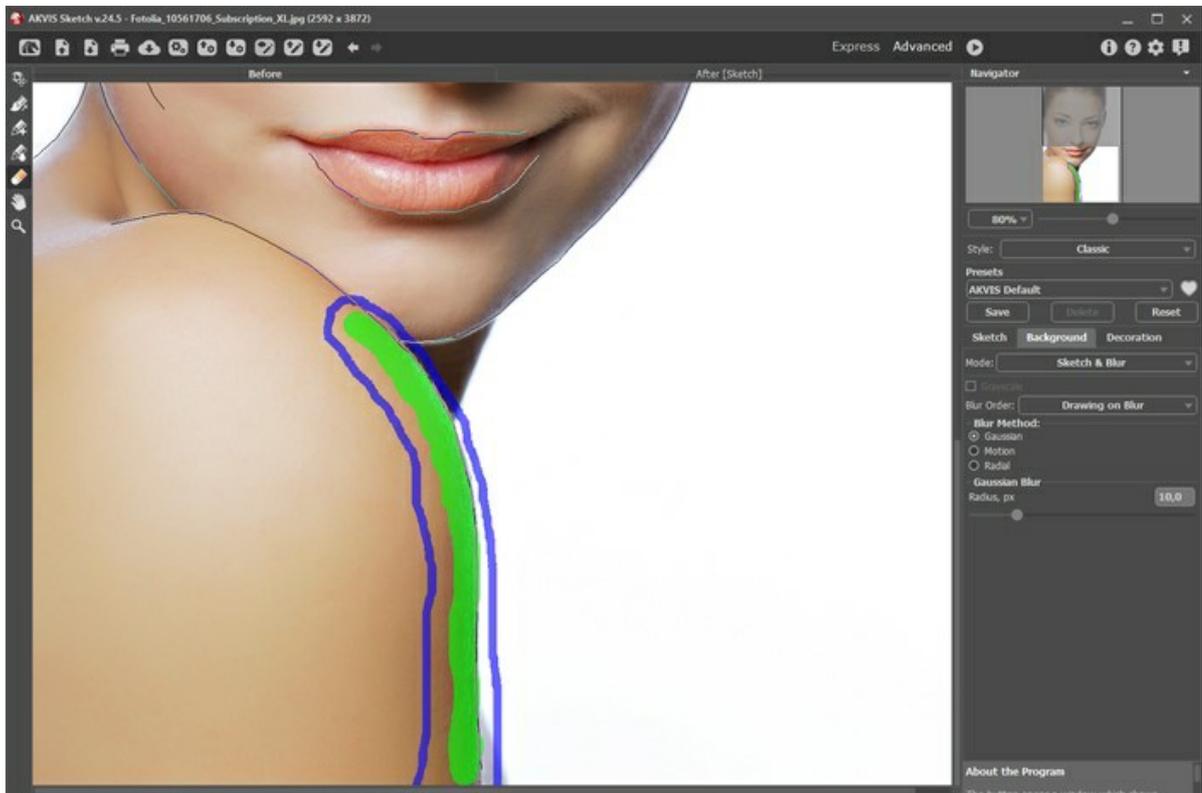


Piccoli difetti dopo l'elaborazione

Per effettuare questa operazione passare alla scheda **Sfondo**, in **Modalità** selezionare **Disegno e sfocatura**, utilizzare **Disegno su sfocatura** e come **Metodo di sfocatura** scegliere **Gaussiana**.

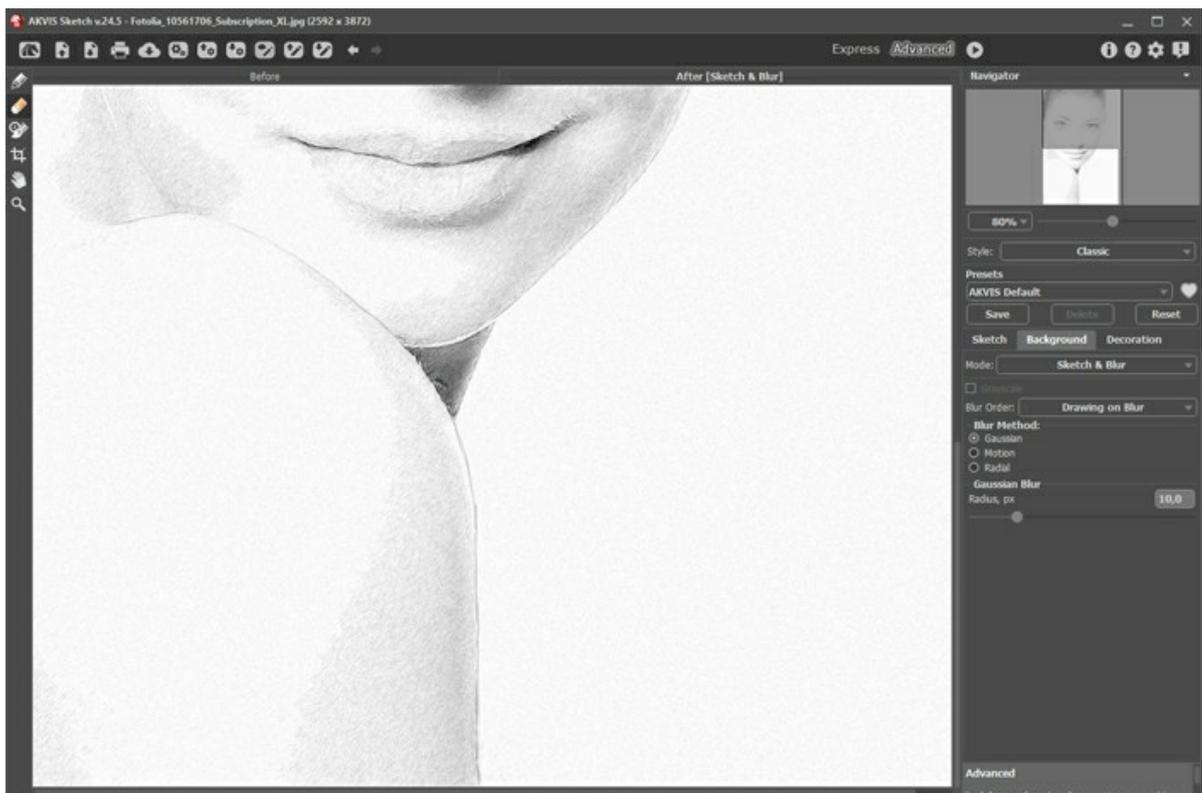
Disegnare sull'area imperfetta con la matita verde . Tale zona verrà offuscata prima di essere convertita in disegno.

Usare la matita blu  per circoscrivere la sfocatura.



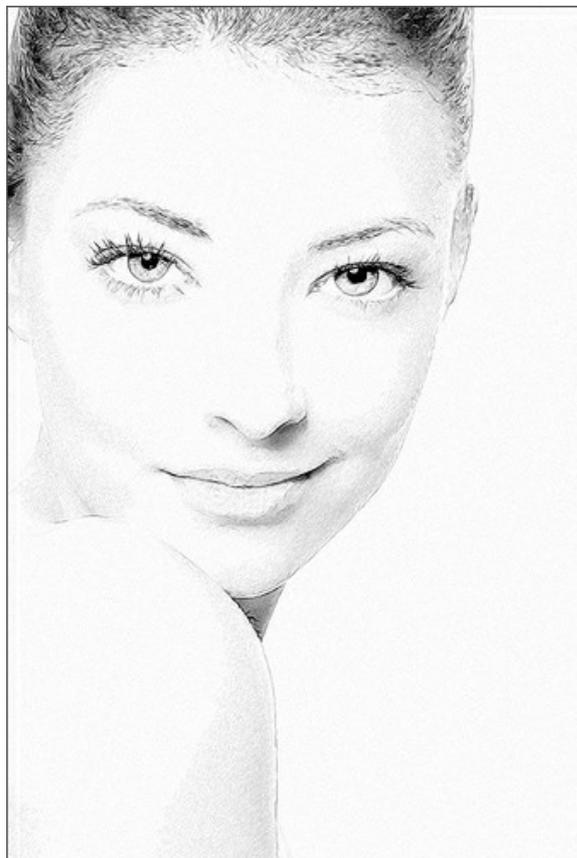
Aree selezionate in modalità "Disegno e sfocatura"

Premere  per avviare l'elaborazione.



Risultato dopo la sfocatura

**Passaggio 5.** Salvare l'immagine  .



Ritratto di una ragazza  
(cliccare per aprire una versione ingrandita dell'immagine)

## UNA SPLENDIDA MELA: TOCCO D'ARTISTA

Quando si crea un disegno di alta qualità, è necessario non solo prestare attenzione alle linee e ai dettagli ma anche a come è disegnata la texture. Lo strumento **Direzione Traccia** ed altre importanti caratteristiche di **AKVIS Sketch** permettono di riprodurre la struttura di un oggetto come se fosse disegnata a mano da un pittore.



**Passaggio 1.** Aprire l'immagine originale nell'editor grafico: **File -> Apri**.



Foto originale

**Passaggio 2.** Lanciare il plugin **AKVIS Sketch** selezionando **Filtro -> AKVIS -> Sketch**.

Nella **Finestra di anteprima** del plugin viene mostrata la parte dell'immagine elaborata con il preset predefinito (*AKVIS Default*). Per convertire l'intera immagine, premere il pulsante  o fare clic sulla scheda **Dopo**.



Risultato con le impostazioni predefinite

**Passaggio 3.** Regolare i valori dei parametri della scheda **Disegno** per rendere i tratti più netti ed espressivi:

**Carboncino** = 2;

**Lunghezza min/max** = 5/13;

**Intensità dei mezzitoni** = 6.

Elaborare nuovamente l'immagine:



Risultato con le nuove impostazione

**Passaggio 4.** I tratti uniformi non appaiono molto realistici. Per far sì che essi seguano i contorni dell'oggetto attivare lo strumento  e disegnare alcune linee guida. Impostare il parametro **Zona di influenza** a 76, affinché più tratti seguano la direzione delle linee guida.



Linee guida

Premere su  . Il risultato è sicuramente diverso da quello ottenuto nel Passaggio 3:



Cambiamento di Direzione traccia

**Passaggio 5.** Come si può notare sono apparsi, sulla superficie della mela, alcuni piccoli difetti, dove sono visibili delle macchie sulla foto originale.



E' possibile rendere meno evidenti questi difetti utilizzando le potenzialità del programma.

**Primo metodo:** disattivare la casella **Conservazione dei bordi**. I tratti si disporranno nella direzione generale, ma i bordi dell'immagine diverranno più lievi.



La casella "Conservazione dei bordi" è disattivata

**Secondo metodo:** utilizzare lo strumento **Sfocatura** della scheda **Sfondo**. Generalmente questo strumento si usa per creare un effetto ma qui è utilizzato per correggere un difetto.

Passare alla scheda **Sfondo**, selezionare la modalità **Disegno e Sfocatura**, lavorare con **Disegno su Sfocatura** e il metodo di **Sfocatura gaussiana**.

Usare la matita blu (Area Effetto)  per delineare l'area che rimarrà invariata. Usare la matita verde (Area Sfocatura)

 per definire l'area da sfocare. I difetti sfocheranno e l'immagine sarà convertita in disegno.



Area da sfocare

Iniziare l'elaborazione premendo su  .



La Sfocatura è stata utilizzata per rimuovere i difetti

**Passaggio 6.** Premere su  per applicare le modifiche e chiudere il plugin Sketch ritornando così alla finestra del programma di grafica.

Per concludere l'immagine deve essere più brillante. Per fare questo duplicare l'immagine su un nuovo livello: **Livelli -> Duplica livello**. Nella paletta **Livelli**, come metodo di fusione, selezionare **Brucia lineare** dal menu a comparsa, impostare il valore **Opacità** al 30% ed unire i livelli.



Risultato finale

## DI SEGNO A COLORI

Per default **AKVIS Sketch** converte qualsiasi immagine in un disegno a matita in bianco e nero, ma se la foto originale è a colori, è possibile aggiungerlo al disegno.

AKVIS Sketch funziona come un'applicazione autonoma (standalone) e come un plugin per i più diffusi programmi di grafica. Seguire questi passaggi per trasformare una foto con il plugin Sketch (il metodo di lavoro nel programma standalone è analogo):



**Passaggio 1.** Aprire una foto a colori nel programma di grafica.



**Passaggio 2.** Lanciare il plugin **AKVIS Sketch** con il comando:

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

**Passaggio 3.** Premere su  per convertire la foto in un disegno a matita con le impostazioni di default.



Passaggio 4. Ridurre il valore del parametro **Spessore** per rendere le linee più sottili e marcate.



Ridurre il valore **Intensità dei mezzitoni** per limitare l'intensità del tratteggio nelle zone uniformi e chiare della foto (es. il cielo).



**Passaggio 5.** Ora aggiungere il colore al disegno a matita aumentando a 70 il valore del parametro **Colora**.



**Passaggio 6.** Premere su  per applicare il risultato e chiudere il programma.

## DISEGNO A MATITA

Per la prima spiegazione di come funziona **AKVIS Sketch** abbiamo scelto un'immagine semplice: un fiore in primo piano e uno sfondo sfocato senza nessun dettaglio chiaro.

**AKVIS Sketch** funziona come applicazione autonoma (standalone) e come plugin per i più diffusi programmi di grafica.



Seguire questi passaggi per trasformare una foto con il plugin Sketch (il metodo di lavoro nel programma standalone è analogo):

**Passaggio 1.** Aprire l'immagine nel programma di grafica e lanciare il plugin **AKVIS Sketch**. Premere il pulsante  per elaborare la foto con le impostazioni di default. L'immagine si trasformerà in un disegno a matita.



**Passaggio 2.** Ridurre il valore del parametro **Spessore** per rendere i tratti più sottili e marcati.

Quando si modifica il valore di un parametro premere il pulsante  per elaborare nuovamente la foto con le nuove impostazioni ed osservare che influenza hanno avuto le regolazioni sul disegno.



**Passaggio 3.** Il parametro **Angolo** imposta l'angolo di inclinazione dei tratti quando tratteggiano una zona uniforme. In questa immagine lo sfondo è omogeneo e possiamo notare che i tratti sono disegnati con un'angolazione di 45 gradi verso destra. Cambiare perciò l'angolazione in modo che i tratti dello sfondo abbiano la stessa angolazione del tulipano, impostando il parametro **Angolo** a 135.



**Passaggio 4.** Ora ridurre il valore del parametro **Intensità dei mezzitoni** a 1 per rendere meno luminoso lo sfondo.



**Passaggio 5.** Premere su  per applicare il risultato della conversione e chiudere il programma.

## 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**

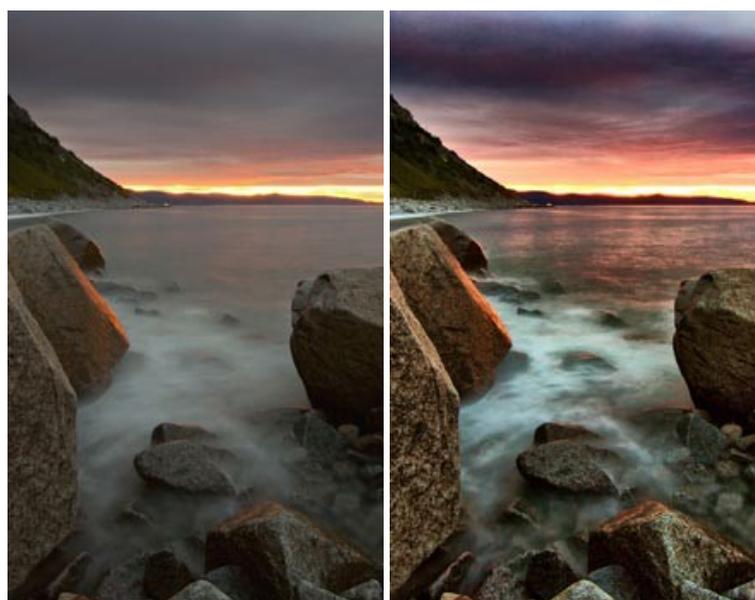
AKVIS Frames è un software gratuito progettato per utilizzare i pacchetti di cornici AKVIS



### **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...](#)



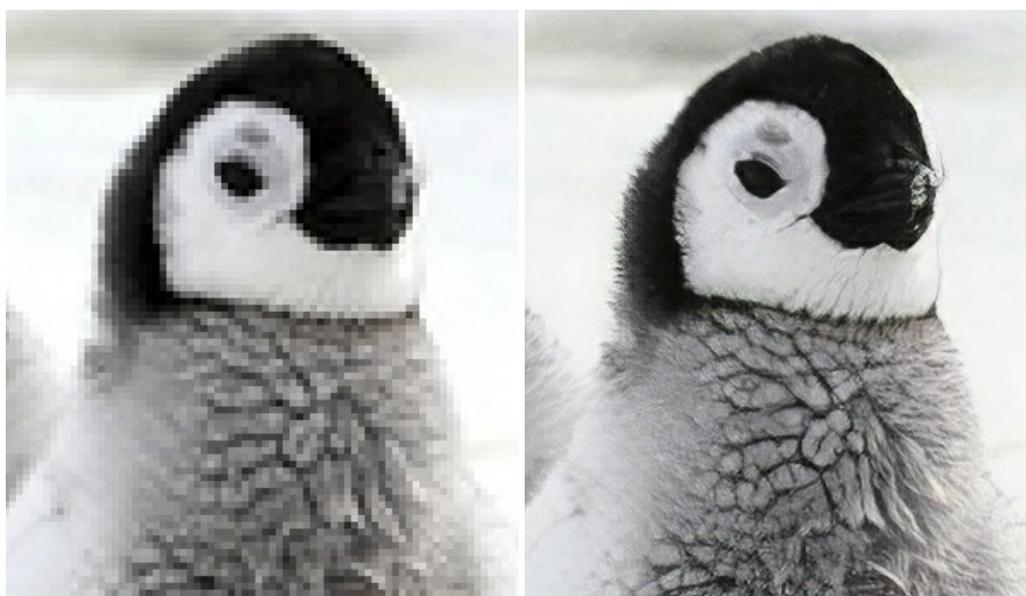
### **AKVIS LightShop – Effetti di luci e stelle**

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](#)



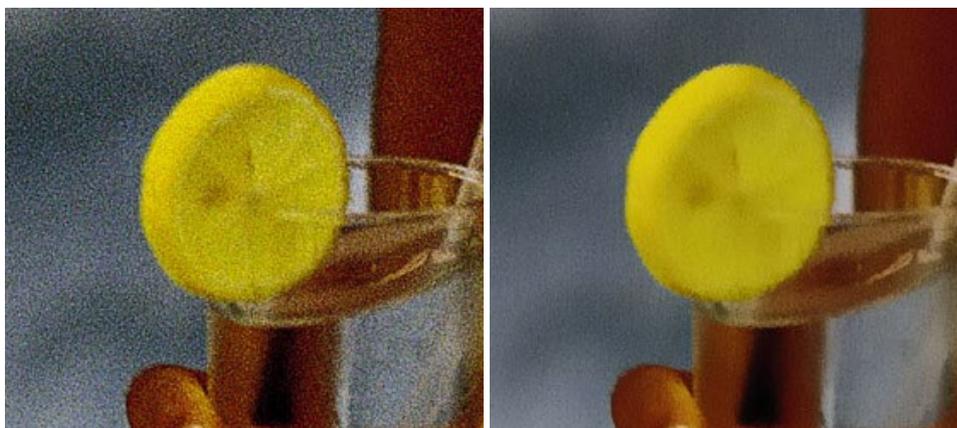
#### **AKVIS Neon – Dipinti luminescenti dalle foto**

**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...](#)

