



**Elaborazione di immagini
per Windows[®] e Mac OS[®]**

Versione 16

**Computerinsel GmbH
Zur Limestherme 4
93333 Bad Gögging
Germany
www.pl32.com**

Traduzione italiana a cura di Gaiamap

Sommario

1.	Introduzione	21
1.1	L'idea di distribuzione di PhotoLine	21
1.2	Caratteristiche principali	21
1.3	Software License	22
1.4	Installazione	25
1.4.1	Installazione per Windows	25
1.4.2	Installazione per Mac OS	25
1.5	Avviare e chiudere PhotoLine	26
1.5.1	Avviare PhotoLine (Windows)	26
1.5.2	Registrazione di PhotoLine	26
1.5.3	Chiudere PhotoLine	27
2.	Basi dell'elaborazione di immagini	28
2.1	Spazi colore	28
2.1.1	RGB	28
2.1.2	CMYK	28
2.1.3	HSV	29
2.1.4	CIE Lab	29
2.2	Tipi d'immagine	29
2.2.1	Informazioni di base	29
2.2.2	Il bitmap (immagine monocromatica)	30
2.2.3	L'immagine in scala di grigio	30
2.2.4	L'immagine RGB	30
2.2.5	L'immagine CMYK	31
2.2.6	Grafica vettoriale	31
2.3	I livelli	32
2.3.1	Introduzione	32
2.3.2	Livelli immagine	33
2.3.3	Livelli di testo	33

2.3.4	Livelli vettoriali	34
2.3.5	Gruppi	34
2.3.6	Copie virtuali	35
2.4	Informazioni di base sui livelli immagine	35
2.4.1	Laccio/Maschera	35
2.4.2	Selezione	36
2.4.3	Selezione piena	36
2.4.4	Filtri	36
2.5	Stili di livello	37
2.6	Distorsioni di livello	37
2.7	Livelli di ritaglio	38
2.8	Livelli maschera	39
2.9	Livelli di modifica	40
2.10	Modalità documento e modalità immagine	41
2.11	Gestione del colore e profili ICC	41
2.12	Formati grafici	42
2.13	Informazioni incorporate	46
2.13.1	Dati IPTC	46
2.13.2	Dati EXIF	46
3.	Caratteristiche di PhotoLine	47
3.1	Stili di testo convenzionali in questo manuale	47
3.2	Menu contestuale	47
3.3	Elementi dell'interfaccia utente	47
3.3.1	Informazioni di base	47
3.3.2	Il campo colore	48
3.3.3	Il campo pennello	48
3.3.4	Il campo stile di linea	49
3.3.5	Il campo curva	49
3.3.6	Il campo forma	49
3.3.7	Campi testo unità	49

3.3.8	Le mini-barre	50
3.3.9	Doppia freccia	50
3.4	Modifica colori	51
3.4.1	Panoramica	51
3.4.2	La finestra di modifica Motivi	52
3.4.3	La finestra di modifica Trame	53
3.4.4	La finestra di modifica Gradienti	55
3.5	Modifica pennelli	57
3.6	Modifica curve	58
3.7	Modifica stile delle linee	59
3.8	Le parti di una tipica finestra di dialogo	60
3.8.1	Informazioni di base	60
3.8.2	Le Preimpostazioni	61
3.8.3	L'Anteprima	62
3.9	Palette impilabili	63
4.	L'impostazione dell'interfaccia di PhotoLine	64
4.1	Panoramica	64
4.2	Le palette più importanti	64
4.3	La barra di stato	65
4.4	La barra generale	66
4.5	La barra degli strumenti	66
4.5.1	Panoramica	66
4.5.2	Impostazioni della barra strumenti immagine	66
4.5.3	Impostazioni della barra strumenti di testo	68
4.5.4	Impostazioni della barra strumenti vettoriali	68
4.6	Opzioni strumento	69
4.7	La palette Livelli/Canali	70
4.8	La palette Proprietà	72
4.9	La palette Passi indietro	75
4.10	La palette Tavolozze	75

4.11	La palette Pennelli	77
4.12	La palette Curve	78
4.13	La palette Stili	78
4.14	La palette Forme	79
4.15	La palette Info immagine	80
4.16	Contrasto/Luminosità	80
4.17	La Galleria	80
4.18	La palette Azioni	82
4.19	La palette Vista d'insieme	84
4.20	L'Istogramma	84
4.21	La palette Stili di testo	84
4.22	La barra di Selezione colore	87
5.	Lavorare con PhotoLine	88
5.1	Introduzione	88
5.2	Come configurare PhotoLine	88
5.3	Crea la tua prima immagine	89
5.4	Esplora	89
5.4.1	Informazioni di base	89
5.4.2	Crea provini di stampa	92
5.4.3	Crea galleria web	94
5.4.4	Mostra immagini	96
5.4.5	Seleziona tutte le immagini	96
5.4.6	Apri immagini selezionate	96
5.4.7	Applica azione	97
5.4.8	Rinomina immagini	97
5.4.9	Ruota immagini automaticamente	98
5.4.10	Preferenze Esplora	98
5.4.11	Aggiorna	99
5.4.12	Ruota di 90°, Ruota di 180°, Ruota di 270°	99
5.4.13	Aggiungi ai preferiti, Modifica preferiti	99

5.4.14 Nuova parola chiave	99
5.4.15 Crea cartella	100
5.4.16 Elimina cartella	100
5.4.17 Cerca immagini	100
5.4.18 Elimina immagini	100
5.4.19 Proprietà	101
5.4.20 Importazione RAW	101
5.4.21 Data del file dall'EXIF	101
5.4.22 Cambia data EXIF	101
5.4.23 Carica dati EXIF/Salva dati EXIF	101
5.5 Lavorare con i file JPEG	102
5.5.1 Informazioni di base	102
5.5.2 Le immagini JPEG in PhotoLine	102
5.5.3 Le immagini JPEG nel formato PLD	103
5.5.4 Le immagini JPEG nei formati SWF e PDF	104
5.6 Le scansioni	104
5.6.1 Introduzione	104
5.6.2 TWAIN	104
5.6.3 Risoluzione, profondità colore, dimensioni del documento	105
5.6.4 Il risultato della scansione è sempre un'immagine	106
5.6.5 Migliorare le scansioni	106
5.6.6 Correggere le scansioni oblique	107
5.6.7 Contrasto/Luminosità	107
5.7 Creare immagini per il web	108
5.7.1 Informazioni di base	108
5.7.2 Riduci colori	108
5.7.3 Salvare i GIF	111
5.7.4 Salvare i JPEG	111
5.7.5 GIF animate	112
5.7.6 La trasparenza nelle GIF	113

5.8	Stampare	113
5.9	Scontornare	115
6.	La barra degli strumenti	117
6.1	Informazioni di base	117
6.2	Strumenti per tutti i tipi di livello	117
6.2.1	Il Puntatore di livello 	117
6.2.2	La Lente d'ingrandimento 	119
6.2.3	Lo strumento Misura 	120
6.2.4	Lo strumento Mano 	120
6.2.5	Cerchio/Ellisse, Quadrato/Rettangolo, Quadrato/Rettangolo smussato, Poligono, Rombo, Parallelogramma, Stelle, Fiori, Griglia, Spirale, Oggetto vettoriale, Righello, Raggiera	120
6.2.6	Grafici  e "Mostra le opzioni del grafico"	121
6.2.7	Lo Strumento testo 	121
6.2.8	Disegno vettoriale 	130
6.2.9	Crea curva 	131
6.2.10	Crea linea 	131
6.2.11	Lo strumento Ritaglia 	131
6.2.12	Il Contagocce 	132
6.2.13	Lo strumento Campiona colore 	132
6.3	Strumenti per i livelli immagine	132
6.3.1	Pennello, Matita, Gessetto, Carboncino    	132
6.3.2	La Gomma 	133
6.3.3	La Gomma automatica 	133
6.3.4	Laccio a mano libera, Laccio rettangolare, Laccio circolare, Laccio orizzontale, Laccio verticale	134
6.3.5	Il Laccio automatico 	135
6.3.6	La Bacchetta magica 	136
6.3.7	L'Autotrasparenza 	136
6.3.8	Il Pennello maschera 	137

6.3.9	L'Aerografo 	137
6.3.10	Lo strumento Gradienti 	137
6.3.11	Il Secchiello 	139
6.3.12	Il Timbro 	139
6.3.13	Fluidifica 	140
6.3.14	Il Pennello copia 	141
6.3.15	Il Pennello restauro 	141
6.3.16	Il pennello Occhi rossi 	142
6.3.17	Il Dito 	143
6.3.18	L'Acqua 	143
6.3.19	Il Pennello filtro 	143
6.3.20	Il Pennello sostituzione 	143
6.3.21	Lo strumento Schiarisci 	143
6.3.22	Lo strumento Scurisci 	143
6.4	Strumenti per i livelli vettoriali	144
6.4.1	Modifica i vertici 	144
6.4.2	Inserisci vertici 	145
6.4.3	Elimina i vertici 	145
6.4.4	Taglia il tracciato 	145
6.4.5	Collega i tracciati 	145
6.4.6	Converti i vertici 	145
6.5	Strumenti per i livelli di testo	146
6.5.1	Lo strumento Scorrimento nella forma 	146
6.5.2	Lo strumento Scorrimento intorno alla forma 	146
6.5.3	Lo strumento Testo scorrevole 	146
7.	I Menu	147
7.1	Il menu File	147
7.1.1	Nuovo/Nuovo documento	147
7.1.2	Nuovo/Nuova immagine 	147
7.1.3	Nuovo/Crea calendario	147

7.1.4	Nuovo/Modelli di documento	148
7.1.5	Apri 	149
7.1.6	Chiudi	149
7.1.7	Chiudi tutto	149
7.1.8	Salva  /Salva col nome	149
7.1.9	Salva tutto	150
7.1.10	Esplora	150
7.1.11	Funzioni/Conversione in blocco	150
7.1.12	Funzioni/Presentazione	151
7.1.13	Funzioni/Immagine successiva	152
7.1.14	Funzioni/Immagine precedente	152
7.1.15	Funzioni/Cancella file	152
7.1.16	Funzioni/Copia file	153
7.1.17	Funzioni/Sposta file	153
7.1.18	Importa/Da scanner o fotocamera (solo Windows)	153
7.1.19	Importa/Acquisizione immagine (solo Mac OS X, 10.6 o sup.)	153
7.1.20	Importa/Seleziona lo scanner	153
7.1.21	Importa/Scansione 	154
7.1.22	Importa/Dati RAW da fotocamera digitale	154
7.1.23	Importa/Dati grezzi	154
7.1.24	Importa/Immagine nel livello attivo	155
7.1.25	Importa/Sfondo desktop (solo Windows)	155
7.1.26	Esporta/Formato SWF (*.swf), Formato PDF (*.pdf)	155
7.1.27	Esporta/Plotta in HPGL (solo Windows)	156
7.1.28	Esporta/Sfondo desktop (solo Windows)	156
7.1.29	Stampa 	156
7.1.30	Opzioni di stampa	157
7.2	Il menu Modifica	157
7.2.1	Annulla 	157
7.2.2	Ripeti 	157

7.2.3	Trova	157
7.2.4	Successivo	157
7.2.5	Trova/Sostituisci	157
7.2.6	Taglia 	157
7.2.7	Copia 	158
7.2.8	Copia insieme	158
7.2.9	Incolla selezione 	158
7.2.10	Incolla come documento 	158
7.2.11	Incolla come copia virtuale	158
7.2.12	Elimina	158
7.2.13	Seleziona tutto	158
7.2.14	Deseleziona	159
7.3	Le funzioni del menu Vista	159
7.3.1	Disposizione palette/Salva disposizione palette	159
7.3.2	Disposizione palette/Modifica disposizioni salvate	159
7.3.3	Nascondi palette/Mostra palette	159
7.3.4	Zoom + 	159
7.3.5	Zoom - 	159
7.3.6	Vista totale 	160
7.3.7	Tutta larghezza 	160
7.3.8	Vista 100% 	160
7.3.9	Dimensioni reali	160
7.3.10	Modalità pixel	160
7.3.11	Modalità di prova	161
7.3.12	Valori estremi	161
7.3.13	Mostra linee di registro	161
7.3.14	Mostra ingombri dei livelli 	161
7.3.15	Mostra area di stampa	162
7.3.16	Mostra maniglie	162
7.3.17	Riferimenti/Mostra righe 	162

7.3.18	Riferimenti/Mostra griglia 	162
7.3.19	Riferimenti/Aggancia alla griglia 	162
7.3.20	Riferimenti/Mostra guide 	163
7.3.21	Riferimenti/Aggancia alle guide 	163
7.3.22	Riferimenti/Impostazione guide	163
7.4	Il menu Layout	163
7.4.1	Documento/Varia la scala	163
7.4.2	Documento/Rotazione	163
7.4.3	Documento/Adatta documento	164
7.4.4	Documento/Ridimensiona documento	164
7.4.5	Documento/Duplica documento	164
7.4.6	Pagine/Pagina precedente	164
7.4.7	Pagine/Pagina successiva	164
7.4.8	Pagine/Aggiungi pagine	164
7.4.9	Pagine/Copia pagina	164
7.4.10	Pagine/Elimina pagine	165
7.4.11	Pagine/Varia la scala	165
7.4.12	Pagine/Rotazione	165
7.4.13	Pagine/Ridimensiona pagina	165
7.4.14	Pagine/Carica pagine	165
7.4.15	Pagine/Salva pagine	165
7.4.16	Testo/Font	165
7.4.17	Testo/Adatta il testo al livello	166
7.4.18	Testo/Adatta il livello al testo	166
7.4.19	Testo/Testo su tracciato	166
7.4.20	Testo/Testo nella forma	168
7.4.21	Testo/Data/Numerazione	168
7.4.22	Testo/Aggiorna data	168
7.4.23	Testo/Copia lo stile di testo	169
7.4.24	Testo/Applica lo stile di testo	169

7.4.25	Testo/Copia le impostazioni del righello	169
7.4.26	Testo/Applica le impostazioni del righello	169
7.4.27	Testo/Unisci i livelli di testo selezionati	169
7.4.28	Testo/Interrompi scorrimento	170
7.4.29	Testo/Catalogo caratteri	170
7.4.30	Testo/Circolare	170
7.4.31	Testo/Campo modulo	171
7.4.32	Testo/Modifica scorciatoie di testo e Attiva scorciatoie di testo	171
7.4.33	Testo/Correttore ortografico	172
7.4.34	Vettoriale/Ottimizza tracciati	172
7.4.35	Vettoriale/Suddividi il livello vettoriale	172
7.4.36	Vettoriale/Unisci i livelli vettoriali selezionati	172
7.4.37	Vettoriale/Trasforma i livelli vettoriali selezionati	172
7.4.38	Vettoriale/Adatta un livello vettoriale	173
7.4.39	Immagine/Compressione JPEG	173
7.4.40	Immagine/Adatta al documento	174
7.4.41	Immagine/Disegna sotto il tracciato	174
7.4.42	Immagine/Punta cursore	175
7.4.43	Prestazioni	175
7.4.44	Copia virtuale/Mostra il livello originale	176
7.4.45	Copia virtuale/Crea un livello reale	176
7.4.46	Allineamento/Aggancia a sinistra 	176
7.4.47	Allineamento/Centra orizzontalmente 	176
7.4.48	Allineamento/Aggancia a destra 	176
7.4.49	Allineamento/Aggancia in alto 	176
7.4.50	Allineamento/Centra verticalmente 	176
7.4.51	Allineamento/Aggancia in basso 	177
7.4.52	Allineamento/Allinea a sinistra i livelli 	177
7.4.53	Allineamento/Centra orizz. i livelli 	177
7.4.54	Allineamento/Allinea a destra i livelli 	177

7.4.55	Allineamento/Allinea in alto i livelli 	177
7.4.56	Allineamento/Centra vert. i livelli 	177
7.4.57	Allineamento/Allinea in basso i livelli 	177
7.4.58	Allineamento/Centra i livelli 	177
7.4.59	Allineamento/Affianca orizz. al livello 	178
7.4.60	Allineamento/Affianca vert. al livello 	178
7.4.61	Allineamento/Distribuisce orizz. 	178
7.4.62	Allineamento/Distribuisce vert. 	178
7.4.63	Disponi/Porta in primo piano 	178
7.4.64	Disponi/Porta in avanti 	178
7.4.65	Disponi/Manda indietro 	178
7.4.66	Disponi/Manda in fondo 	178
7.4.67	Codice a barre	179
7.4.68	Testo sull'immagine	179
7.4.69	Stampa crocini	180
7.4.70	Crea documento multipagina	180
7.4.71	Crea provini	181
7.4.72	Info documento	182
7.5	Il menu Livello	182
7.5.1	Nuovo livello	182
7.5.2	Converti livello	182
7.5.3	Varia la scala	183
7.5.4	Ridimensiona livello	184
7.5.5	Rotazione	185
7.5.6	Ruota/Rifletti/Ruota di 90°, Ruota di 180°, Ruota di 270°	185
7.5.7	Ruota/Rifletti/Rifletti orizzontalmente	186
7.5.8	Ruota/Rifletti/Rifletti verticalmente	186
7.5.9	Nuovo livello di modifica	186
7.5.10	Usa come livello di modifica	187
7.5.11	Livello maschera/Maschera il precedente	187

7.5.12 Livello maschera/Crea	187
7.5.13 Livello maschera/Applica	187
7.5.14 Livello maschera/Crea dall'alfa	188
7.5.15 Livello maschera/Crea dalla maschera	188
7.5.16 Livello maschera/Applica alla maschera	188
7.5.17 Livello maschera/Livello maschera	188
7.5.18 Livello di ritaglio/Ritaglia il precedente	188
7.5.19 Livello di ritaglio/Margine di ritaglio	188
7.5.20 Unisci allo sfondo	189
7.5.21 Riduci allo sfondo	189
7.5.22 Riduci a un livello unico	189
7.5.23 Fissa il livello	189
7.5.24 Visualizzazione/Filtro colore	189
7.5.25 Visualizzazione/Mostra tutti i livelli	190
7.5.26 Visualizzazione/Mostra solo il livello attivo	190
7.5.27 Visualizzazione/Fotogramma singolo	190
7.5.28 Visualizzazione/Mostra livello	190
7.5.29 Visualizzazione/Stampa livello	191
7.5.30 Attivazione/Attiva l'ultimo livello	191
7.5.31 Attivazione/Attiva il primo livello	191
7.5.32 Attivazione/Attiva il livello successivo	191
7.5.33 Attivazione/Attiva il livello precedente	191
7.5.34 Gestione/Carica livelli	191
7.5.35 Gestione/Salva il livello	191
7.5.36 Gestione/Elimina il livello	191
7.5.37 Gestione/Duplica il livello	192
7.5.38 Gestione/Duplica virtualmente il livello	192
7.5.39 Gestione/Entra nel gruppo	192
7.5.40 Gestione/Lascia il gruppo	192
7.5.41 Gestione/Raggruppa i livelli selezionati	192

7.5.42	Gestione/Sciogli il gruppo	192
7.5.43	Gestione/Seleziona tutti i livelli	192
7.5.44	Gestione/Deseleziona tutti i livelli.	192
7.5.45	Gestione/Aggiungi il livello successivo alla selezione.	193
7.5.46	Gestione/Duplica il gruppo al contrario	193
7.5.47	Proprietà di livello 	193
7.6	Il menu Strumenti	194
7.6.1	Colori/Inverti	194
7.6.2	Colori/Conta colori.	194
7.6.3	Colori/Sostituisci colori.	195
7.6.4	Colori/Tonalità/Saturazione	196
7.6.5	Colori/Bilanciamento	197
7.6.6	Colori/Falso colore.	197
7.6.7	Colori/Riduci colori	198
7.6.8	Colori/Seleziona colori	199
7.6.9	Colori/Imposta profilo colore	200
7.6.10	Colori/Converti con profilo colore.	200
7.6.11	Maschera/Elimina la maschera	201
7.6.12	Maschera/Inverti la maschera	201
7.6.13	Maschera/Da alfa a maschera	201
7.6.14	Maschera/Da maschera ad alfa	201
7.6.15	Maschera/Aggiungi maschera all'alfa	201
7.6.16	Maschera/Contorno	201
7.6.17	Maschera/Amplia la maschera	201
7.6.18	Maschera/Contraì la maschera	202
7.6.19	Maschera/Carica una maschera.	202
7.6.20	Maschera/Salva la maschera.	202
7.6.21	Laccio/Laccio da forma.	202
7.6.22	Laccio/Riempi col colore del primo piano.	203
7.6.23	Laccio/Riempi col colore dello sfondo.	203

7.6.24	Laccio/Svuota la selezione	203
7.6.25	Laccio/Fissa la selezione	203
7.6.26	Laccio/Ritaglia	203
7.6.27	Laccio/Converti il livello in un laccio	203
7.6.28	Laccio/Converti il laccio in un livello	203
7.6.29	Laccio/Converti la selezione in un livello	203
7.6.30	Laccio/Converti il livello in una selezione	203
7.6.31	Laccio/Converti in livello di ritaglio	204
7.6.32	Correzione istogramma	204
7.6.33	Regolazioni	205
7.6.34	Cambia i canali	206
7.6.35	Miscela i canali	206
7.6.36	Dosa i grigi	207
7.7	Il menu Filtri	207
7.7.1	Informazioni di base	207
7.7.2	Automatico/Assistente correzione	208
7.7.3	Automatico/Correzione automatica	208
7.7.4	Automatico/Correzione punto di bianco	208
7.7.5	Automatico/Correzione luminosità	208
7.7.6	Automatico/Correzione colori	208
7.7.7	Nitidezza/Nitidezza	209
7.7.8	Nitidezza/Maschera di contrasto	209
7.7.9	Nitidezza/Nitidezza adattiva	209
7.7.10	Sfocatura/Ammorbidisci	209
7.7.11	Sfocatura/Sfocatura gaussiana	210
7.7.12	Sfocatura/Sfocatura adattiva	210
7.7.13	Sfocatura/Sfocatura mossa	210
7.7.14	Sfocatura/Sfocatura radiale	210
7.7.15	Sfocatura/Calcola media	210
7.7.16	Sfocatura/Sfocatura variabile	210

7.7.17 Sfocatura/Scossa	211
7.7.18 Qualità/Ottimizza contrasto	211
7.7.19 Qualità/Polvere/Graffi.	211
7.7.20 Qualità/Deretinatura	211
7.7.21 Qualità/Rimuovi sporco.	211
7.7.22 Qualità//Spugna	212
7.7.23 Qualità/Pixelizza	212
7.7.24 Qualità/Aggiungi rumore.	212
7.7.25 Qualità/Grana	212
7.7.26 Fotocamera/Luce/Ombra.	212
7.7.27 Fotocamera/Punto di bianco.	212
7.7.28 Fotocamera/Temperatura colore	213
7.7.29 Fotocamera/Correzione colori.	213
7.7.30 Fotocamera/Crea immagine HDR	214
7.7.31 Fotocamera/Aberrazione cromatica	214
7.7.32 Fotocamera/Correzione lente	215
7.7.33 Fotocamera/Raddrizza.	215
7.7.34 Fotocamera/Rimuovi rumore	215
7.7.35 Stilizza/Margini verticali, Stilizza/Margini orizzontali.	215
7.7.36 Stilizza/Filtro contorno	216
7.7.37 Altro/Passa alto	216
7.7.38 Altro/Valore minimo.	216
7.7.39 Altro/Valore mediano	216
7.7.40 Altro/Valore massimo.	216
7.7.41 Altro/Massimo arrotondato	217
7.7.42 Altro/Muovi contenuto del livello	217
7.7.43 Altro/Deinterlaccia.	217
7.7.44 Moduli plug-in	217
7.8 Il menu Effetti.	218
7.8.1 Cornice	218

7.8.2	Filtri effetto/Mosaico	219
7.8.3	Filtri effetto/Fulmine	220
7.8.4	Filtri effetto/Illuminazione	220
7.8.5	Filtri effetto/Rilievi	221
7.8.6	Filtri effetto/Solido di rotazione	222
7.8.7	Filtri effetto/Artistico	222
7.8.8	Filtri effetto/Personale	224
7.8.9	Filtri effetto/Strappo	224
7.8.10	Strumenti speciali/Nuvole	226
7.8.11	Strumenti speciali/Perturbazione	226
7.8.12	Strumenti speciali/Retinatura	226
7.8.13	Strumenti speciali/Moltiplica in prospettiva	227
7.8.14	Strumenti speciali/Rifrazione	227
7.8.15	Strumenti speciali/Immagine su immagine	228
7.8.16	Strumenti speciali/Ovattato	228
7.8.17	Strumenti speciali/Turbine	228
7.8.18	Strumenti speciali/Genera motivo	229
7.8.19	Strumenti speciali/Acquerello	229
7.8.20	Strumenti speciali/Filtro struttura	229
7.8.21	Strumenti speciali/Bassorilievo	229
7.8.22	Strumenti speciali/Incrispatura	229
7.8.23	Strumenti forma/Incurva	229
7.8.24	Strumenti forma/Onde	230
7.8.25	Strumenti forma/Rendi circolare	230
7.8.26	Strumenti forma/Distorci con immagine	230
7.8.27	Strumenti forma/Distorci con griglia	231
7.8.28	Strumenti forma/Distorci con frecce	231
7.8.29	Strumenti forma/Distorci contorno	232
7.8.30	Strumenti forma/Distorci a onde	232
7.8.31	Strumenti forma/Trasforma	232

7.8.32 Strumenti forma/Risvolto	233
7.8.33 Strumenti forma/Piega immagine	233
7.8.34 Distorci/Deformazione	233
7.8.35 Distorci/Irruvidisci	235
7.8.36 Distorci/Irruvidisci angolato	235
7.8.37 Distorci/Irruvidisci radiale	236
7.8.38 Distorci /Zig-Zag	236
7.8.39 Distorci/Avvolgi	237
7.8.40 Distorci/Modifica	237
7.8.41 Effetti/Stile di livello	237
7.8.42 Stile di livello/Ombra all'esterno	237
7.8.43 Stile di livello/Ombra all'interno	237
7.8.44 Stile di livello/Bagliore all'esterno	237
7.8.45 Stile di livello/Bagliore all'interno	238
7.8.46 Stile di livello/Ombra 3D	238
7.8.47 Stile di livello/Contorno all'esterno	238
7.8.48 Stile di livello/Contorno all'interno	238
7.8.49 Stile di livello/Estrudi all'esterno	238
7.8.50 Stile di livello/Estrudi all'interno	238
7.8.51 Stile di livello/Estrudi speciale	239
7.8.52 Stile di livello/Strisce	240
7.8.53 Stile di livello/Gradiente all'interno	240
7.8.54 Effetti/Sovrapposizione di colore	240
7.8.55 Stile di livello/Crea una struttura	241
7.8.56 Stile di livello/Veneziana/Tubi	241
7.8.57 Stile di livello/Lente d'ingrandimento	242
7.8.58 Estrusione 3D	243
7.9 Il menu Web	245
7.9.1 L'Animazione dinamica	245
7.9.2 Anima i livelli	253

7.9.3	Suddividi l'immagine	253
7.9.4	Creazione bottoni	254
7.9.5	Crea animazione	256
7.9.6	Trasparenza raster	259
7.9.7	Mappa immagine/Assegna comando	259
7.9.8	Mappa immagine/Esporta	260
7.9.9	Esporta per il web	261
7.10	Funzioni varie	262
7.10.1	Preferenze	262
7.10.2	Antialias 	280
7.10.3	Registra	280
7.10.4	Cerca aggiornamenti	280
7.10.5	Includi l'azione nella galleria	281
7.10.6	Armonia	281
8.	Domande frequenti (FAQ)	283
8.1	Manca uno strumento	283
8.2	Mancano degli strumenti	283
8.3	Impostare le unità di misura	283
8.4	Ritagliare un'immagine	284
8.5	Avviare PhotoLine da una chiavetta USB	284
8.6	Cancellare un'immagine	284
8.7	Creare un canale alfa/trasparenza	284
8.8	Tracciare delle linee	285
8.9	Ruotare i livelli	285
8.10	Cambiare le dimensioni di un'immagine	285
8.11	I miei filtri plug-in non compaiono	285
8.12	Salvare una schermata	286
8.13	Cornice rossa e suono, utilizzando i livelli di testo	286
8.14	Come usare le funzioni	286
9.	Indice	287

1. Introduzione

1.1 L'idea di distribuzione di PhotoLine

Quello che fino a pochi anni fa richiedeva costosi programmi di fotoritocco, oggi è possibile farlo con PhotoLine.

PhotoLine viene distribuito come shareware, puoi quindi scaricarlo una versione di prova direttamente dalla nostra homepage

<http://www.pl32.com>

oppure puoi trovarlo in edicola, all'interno di vari CD di shareware.

Questa versione può essere utilizzata esclusivamente a scopo di prova per un tempo di 30 giorni. Durante questo periodo le uniche limitazioni saranno lo splash screen iniziale e la parola "demo" sulle immagini GIF salvate con questa versione. Passati i 30 giorni di prova dovrai registrare PhotoLine per poterlo ancora usare. All'atto della registrazione riceverai un codice di sblocco che convertirà la versione di prova in quella completa.

Se invece non registri PhotoLine, dopo i 30 giorni continuerà a funzionare, ma lo splash screen apparirà di tanto in tanto durante l'uso e il salvataggio delle immagini GIF verrà disabilitato. In ogni caso, non è permesso lavorare con la versione di prova oltre quel termine.

1.2 Caratteristiche principali

La parte di fotoritocco di PhotoLine consente tutte le operazioni più comuni come disegnare, copiare, applicare filtri, gradienti e riempimenti. Per eliminare lo sfondo delle immagini PhotoLine offre varie funzioni di selezione, maschere versatili e la classica bacchetta magica.

I livelli sono una caratteristica importante per un utilizzo professionale: il numero di livelli è limitato unicamente dalla memoria disponibile.

Il numero dei passi di 'undo' in memoria può essere impostato tra 0 e 500. Con PhotoLine puoi creare, aprire, modificare, salvare immagini in CMYK. La collezione di filtri ne comprende un buon numero già preimpostati: nitidezza, maschera di contrasto, sfocatura, contorno, video per correggere immagini interlacciate, rilievo, bagliore, ombra, ...

Sono incluse pure funzioni di trasformazione e distorsione.

Se tanto non bastasse, PhotoLine può essere potenziato grazie ai moduli plug-in nel comune formato 8BF.

PhotoLine supporta in importazione numerosi formati come PLD, PDF, TIF, BMP, GIF, JPEG, CMX, PCD, PCX, PNG, PSD, EPS, PICT, TGA, IMG, ICO, ANI, XBM, IFF, ESM, CGM, PIC, CVG, GEM, WMF. Su Windows puoi anche importare immagini tramite l'interfaccia Aldus. Ci sono diversi filtri d'importazione per questa interfaccia, come PS, PDF, CDR e WPG. Livelli e trasparenze, quando possibile, vengono mantenuti.

PhotoLine dispone di funzioni speciali per la grafica web. Può creare, importare, modificare, aprire e salvare GIF trasparenti ed animate. Per risparmiare prezioso spazio e banda, si possono salvare GIF interlacciate e perfettamente ottimizzate. È possibile anche salvare JPEG progressive.

Con i suoi numerosi moduli di importazione ed esportazione, PhotoLine è anche un ottimo convertitore di formati grafici, grazie anche alla funzione integrata di elaborazione in blocco: questa funzione, combinata con le azioni registrabili, diventa uno strumento ancora più potente. Per esempio, con un solo clic del mouse è possibile caricare tutte le immagini di una cartella, ridurle a 256 colori per il web e poi salvarle in un'altra cartella.

Sono anche supportate le tavolette grafiche con sensore di pressione.

1.3 Software License

By installing PhotoLine you indicate your acceptance of this license agreement. PhotoLine is protected by United States and International copyright laws. Computerinsel GmbH grants you a non-exclusive license to use one copy of PhotoLine on a single computer display device. You may not duplicate the software, except to make a single backup copy or to install on a harddisk. You may transfer the PhotoLine to another person only if you retain no copies of the software, and the new owner agrees to this license agreement. The software contains copyrighted material, trade secrets and other proprietary material. You may not de-compile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the software to any human readable or usable form. You may not modify or create any derivative works based on the software. This license is in effect until termination. You may terminate this license by destroying all copies of the software and documentation. Computerinsel GmbH may terminate this license if you fail to comply with any of the provisions of this agreement.

Computerinsel GmbH LIMITED WARRANTY

Computerinsel GmbH warrants that (a) the Software will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of ninety (90) days from the date of receipt, and (b) any Support Services provided by Portrait shall be substantially as described in applicable written materials provided to you by Computerinsel GmbH. Some states and jurisdictions do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you. To the extent allowed by applicable law, implied warranties on the Software, if any, are limited to ninety (90) days.

CUSTOMER REMEDIES.

Computerinsel GmbH and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Computerinsel GmbH's option, either (a) return of the price paid, if any, or (b) repair or replacement of the Software or media which does not meet Computerinsel GmbH's Limited Warranty and which is returned to Computerinsel GmbH with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the Software has resulted from accident, abuse, or misapplication. Any replacement Software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

NO OTHER WARRANTIES.

TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, COMPUTERINSEL GMBH AND ITS SUPPLIERS DISCLAIM ALL OTHER WARRANTIES AND CONDITIONS, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE, AND NON-INFRINGEMENT, WITH REGARD TO THE SOFTWARE, AND THE PROVISION OF OR FAILURE TO PROVIDE SUPPORT SERVICES. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHERS, WHICH VARY FROM STATE/JURISDICTION TO STATE/JURISDICTION.

LIMITATION OF LIABILITY.

TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL COMPUTERINSEL GMBH OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL,

INDIRECT, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES WHATSOEVER (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS) ARISING OUT OF THE USE OF OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR THE PROVISION OF OR FAILURE TO PROVIDE SUPPORT SERVICES, EVEN IF COMPUTERINSEL GMBH HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

IN ANY CASE, COMPUTERINSEL GMBH'S ENTIRE LIABILITY UNDER ANY PROVISION OF THE END USER LICENSE AGREEMENT SHALL BE LIMITED TO THE LESSER OF THE AMOUNT ACTUALLY PAID BY YOU FOR THE SOFTWARE PRODUCT OR USD\$5.00. BECAUSE SOME STATES AND JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY.

THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

Impress:

Copyright:

Computerinsel GmbH

Zur Limestherme 4

D 93333 Bad Gögging

Our e-mail-address is:

support@pl32.com

If you don't have an e-mail account, you can reach us via fax with the number +49 9445 953169.



1.4 Installazione

1.4.1 Installazione per Windows

Requisiti hardware e software:

- PC con processore Pentium o compatibile
- Almeno 30 MB di spazio libero nell'hard disk e 128 MB di memoria
- Microsoft Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP/Vista o successivo

C'è un file sul CD che si chiama "setup.exe". L'installazione parte facendo doppio clic su questo file. Nota per gli utenti esperti: i file del programma vengono semplicemente copiati nel disco di destinazione. PhotoLine non modifica il contenuto della directory di sistema, crea solo una chiave di registro che si chiama HKEY_CURRENT_USER/Software/Computerinsel. Naturalmente viene anche fornito un piccolo programma di disinstallazione, nello spiacevole caso che tu voglia rimuovere PhotoLine.

Se vuoi solo provare PhotoLine, non è nemmeno indispensabile installarlo. Sul CD c'è la directory "Installed" che contiene il programma completo e funzionale, devi solo lanciare PhotoLine.exe.

1.4.2 Installazione per Mac OS

Requisiti hardware e software:

- Macintosh con processore PowerPC o Intel
- Almeno 50 MB di spazio libero nell'hard disk e 256 MB di memoria
- Mac OS X 10.4 o successivo

C'è una versione completamente installata di PhotoLine sul tuo CD.

Copia semplicemente il pacchetto PhotoLine.app dal CD nella cartella Applicazioni del volume di avvio o nella tua home.

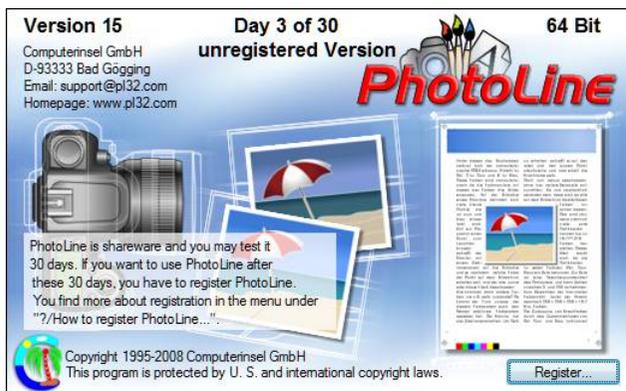
1.5 Avviare e chiudere PhotoLine

1.5.1 Avviare PhotoLine (Windows)

1. Apri il menu start e seleziona *Applicazioni*
2. Apri il gruppo *PhotoLine*
3. Clicca su *PhotoLine*

1.5.2 Registrazione di PhotoLine

Dopo avere avviato per la prima volta PhotoLine dovrai attendere qualche secondo poiché il tuo PhotoLine non è ancora registrato. Successivamente la prima cosa da fare sarà inserire il codice di registrazione.



Qui puoi inserire i due numeri di serie che trovi sul retro della copertina del tuo CD. Puoi vedere una descrizione più dettagliata della procedura nel capitolo 7.10.3 “Registra”

1.5.3 Chiudere PhotoLine

Per chiudere PhotoLine su Windows puoi cliccare la croce nell’angolino in alto a destra della finestra principale. In alternativa puoi usare il comando *File/Esci* con la scorciatoia Alt+F4 (su Windows) o Command+Q (su Mac OS).



2. Basi dell'elaborazione di immagini

2.1 Spazi colore

2.1.1 RGB

Queste tre lettere definiscono il tipico spazio colore utilizzato in computer grafica. R sta per red (rosso), G per green (verde) e B per blue (blu). L'uso è caratteristico della computer grafica perché un monitor crea i colori in base a queste tre componenti. Un monitor è costituito da una griglia di piccoli segmenti colorati in rosso, verde e blu. Dando a questi segmenti una luminosità diversa si ottengono colori differenti. Per esempio, se il blu è spento mentre rosso e verde sono accesi, il colore risultante sarà giallo. Poiché i vari colori vengono ottenuti per la somma dei colori di base, lo spazio colore RGB viene detto "additivo".

Con lo spazio colore RGB puoi visualizzare 16.777.216 colori differenti. Questo valore si deve al fatto che viene sfruttato un Byte per ogni componente di colore (rosso, verde e blu). Il Byte è un'unità fondamentale di memoria e può rappresentare i valori compresi tra 0 e 255, quindi per calcolare il massimo numero di colori ottenibili devi moltiplicare i valori possibili per i colori di base:

$$256 \times 256 \times 256 = 16.7 \text{ milioni di colori}$$

2.1.2 CMYK

La composizione dei colori con rosso, verde e blu funziona perfettamente quando si tratta dello schermo di un monitor, ma su carta non può essere utilizzato lo stesso metodo, bisogna usare lo spazio colore sottrattivo CMY. In questo caso vengono utilizzate le componenti ciano (una sorta di azzurrino), magenta e giallo. Stampare con questi colori presenta solo un piccolo inconveniente: mischiando le tre componenti non si riesce ad ottenere un nero perfetto, ma piuttosto un marrone scuro. Per questo motivo è stata aggiunta una quarta componente: K, che sta per "black" (nero).

2.1.3 HSV

Lo spazio colore RGB presenta un grosso inconveniente: non è facile per un comune utente definire il colore in termini di componente rossa, verde e blu. L'HSV ci viene in aiuto. Le sue componenti sono tono, saturazione e valore. Il tono determina quale colore usare: rosso, giallo, verde, blu, ... La saturazione determina la limpidezza del colore: una saturazione bassa rende più grigiastro il colore. Infine il valore determina la luminosità del colore.

2.1.4 CIE Lab

Nel 1976 la CIE ("Commission Internationale de l'Éclairage", in inglese "International Commission on Illumination") creò uno spazio colore esattamente definito, lo spazio colore Lab. Esattamente definito significa che viene descritto l'aspetto visivo di ogni singolo colore. Questo comporta che ogni valore Lab deve dar luogo allo stesso colore a prescindere dalla destinazione, sempre che tale destinazione supporti tutti i colori Lab. Solo che allo stato attuale non esiste una periferica capace di ricreare tutti i valori Lab possibili poiché lo spazio colore Lab è molto più ampio sia dell'RGB che del CMYK, che da soli ne riescono a rappresentare solo una parte.

Le singole componenti del Lab sono L (luminosità), "a" e "b". Più è piccola "a", maggiore è la componente verde del colore; più è grande, maggiore è la componente rossa. Analogamente, più è piccola "b", maggiore è la componente blu del colore; più è grande, maggiore è la componente gialla.

2.2 Tipi d'immagine

2.2.1 Informazioni di base

Normalmente l'utente lavora con diversi tipi d'immagine: immagini bitmap monocromatiche, in scala di grigio, in RGB, in CMYK e grafica vettoriale. I primi quattro tipi vengono tutti definiti grafica raster o a pixel. Ogni immagine è composta da piccoli punti (detti pixel) organizzati in una griglia come sul monitor di un computer. Le differenze tra di loro sono notevoli sia per numero di colori utilizzabili che per quantità di memoria occupata.

Le immagini raster - con l'eccezione dei bitmap che occupano sempre 1 Bit per pixel - possono avere differenti profondità di colore. La più comune è la profondità di 8 Bit: significa che ogni canale dell'immagine richiede 8 Bit (cioè 1 Byte). Alcune periferiche come certi scanner e fotocamere digitali possono comunque produrre immagini con profondità di colore maggiori ed è per questo motivo che PhotoLine attualmente supporta anche una profondità di colore di 16 Bit, 2 Byte per ogni canale.

2.2.2 Il bitmap (immagine monocromatica)

Il tipo più semplice di immagine è il bitmap. Ogni pixel usa solo 1 Bit, visto che può essere solo acceso o spento. In altre parole, la profondità colore è di 1 Bit. PhotoLine usa il nero per il valore 1 e il bianco per lo 0.

Un bitmap non utilizza dunque molta memoria, ma d'altra parte può garantire solo una qualità d'immagine limitata.

Una immagine bitmap larga 1024 pixel usa 128 Byte per ogni linea, quindi un bitmap grande 1024 x 1024 pesa 128 KByte.

2.2.3 L'immagine in scala di grigio

Una immagine in scala di grigio usa - a seconda della profondità colore - 1 o 2 Byte per ogni pixel (profondità rispettivamente di 8 Bit e di 16 Bit). Quindi un'immagine grigia a 8 Bit può contenere 256 tonalità di grigio, ogni suo pixel può avere una qualsiasi di queste tonalità.

Un'immagine in scala di grigio (8 Bit) grande 1024 x 1024 pixel richiede 1024 * 1024 Byte (1 MByte) di memoria.

2.2.4 L'immagine RGB

Le immagini RGB sono basate sullo spazio colore RGB. Ciascuna delle tre componenti (rosso, verde, blu) può usare 1 o 2 Byte per pixel; nel primo caso (profondità 8 Bit) ogni pixel può visualizzare $256 * 256 * 256 = 16.777.216$ colori diversi.

Un'immagine RGB (8 Bit) grande 1024 x 1024 pixel richiede $3 * 1024 * 1024$ Byte (3 MByte) di memoria.

2.2.5 L'immagine CMYK

L'immagine CMYK è tipicamente utilizzata nell'industria grafica. Come dice il nome, è basata sullo spazio colore CMYK.

Ciascuna delle quattro componenti può usare 1 or 2 Byte per pixel.

Un'immagine CMYK (8 Bit) grande 1024 x 1024 pixel richiede $4 * 1024 * 1024$ Byte (4 MByte) di memoria.

Il passaggio da RGB a CMYK avviene con la perdita di alcune informazioni sul colore, per questo motivo questo tipo di conversione va lasciata come ultimo passaggio nel processo di creazione dell'immagine.

Il tipico utente casalingo non ha bisogno di utilizzare il CMYK, dato che le normali stampanti inkjet sono capaci di stampare immagini RGB.

2.2.6 Grafica vettoriale

Un'immagine vettoriale non è composta da pixel, bensì da oggetti vettoriali. Gli oggetti vettoriali forniscono una sorta di descrizione dell'immagine. Ad esempio, possono specificare che ci deve essere un cerchio di raggio 50 alla posizione (100; 100) e che deve essere disegnata una linea che va dal punto (10; 10) al punto (100; 50). I tratti lineari che formano l'immagine vettoriale vengono detti tracciati; ogni parte di un tracciato complesso che possieda un suo punto d'inizio viene detta tracciato elementare. Quindi un oggetto vettoriale formato da due rettangoli ha due tracciati elementari.

A ciascuno di questi oggetti può essere assegnato uno stile di linea, un colore di linea ed eventualmente un colore di riempimento.

Le immagini vettoriali sono adatte a rappresentare diagrammi e per qualsiasi tipo di grafica stilizzata, come i pittogrammi.

La grafica vettoriale ha il vantaggio di essere facilmente ridimensionabile senza perdere in qualità; in più, immagini non particolarmente complesse richiedono decisamente meno memoria se realizzate in grafica vettoriale.

Gli svantaggi sono che è difficile creare grafica vettoriale complessa e che questa viene visualizzata più lentamente, in quanto il computer deve ogni volta ricalcolarne l'aspetto per rappresentarla.

2.3 I livelli

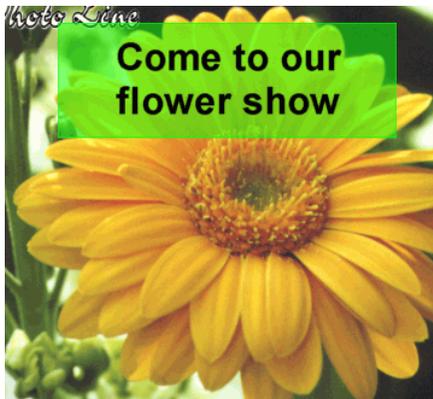
2.3.1 Introduzione

I livelli vengono molto usati nel fotoritocco professionale per semplificare il lavoro; si può pensarli come dei fogli trasparenti contenenti ciascuno una parte dell'immagine complessiva.

Questa tecnica presenta numerosi vantaggi: un livello può sempre essere spostato senza che questo comporti modifiche al resto dell'immagine, inoltre dipingere su un livello non ha effetto sugli altri.

Ma i livelli offrono molto di più dei comuni fogli: un livello sovrapposto ad un altro può essere reso trasparente nella misura voluta ed è anche possibile modificare in vario modo piuttosto che rimpiazzare il livello sottostante, grazie alle modalità di visualizzazione.

Esistono diversi tipi di livello: livelli immagine, vettoriali, di testo e gruppi. Per ogni tipo possiamo avere vantaggi e svantaggi, per cui l'ideale è non limitarsi all'uso di un solo tipo. Per esempio è possibile sovrapporre un livello di testo ad un livello immagine, ma potrebbe essere simpatico aggiungere un rettangolo colorato, come livello vettoriale, dietro il testo per renderlo più leggibile:



Grazie all'uso dei vari tipi di livello possiamo fare molto più che un semplice fotoritocco. Puoi veramente realizzare qualsiasi tipo di prodotto grafico come biglietti d'auguri, da visita, etichette CD e molto altro.

2.3.2 Livelli immagine

Un livello immagine contiene un'immagine raster.

I livelli immagine vengono scomposti in canali. Un canale è l'insieme di tutti i subpixel dello stesso colore. Le immagini bitmap e quelle in scala di grigio ovviamente sono composte da un canale solo, quello del nero (canale K, come definito nel CMYK).

Le immagini RGB sono composte da 3 canali, che corrispondono alle componenti dello spazio colore: R per il rosso, G per il verde, B per il blu.

Allo stesso modo le immagini CMYK hanno 4 canali: il C, l'M, l'Y, il K.

Tutti i tipi di immagine possono (o meno) avere nel loro livello anche un canale aggiuntivo, il canale alfa che è anche detto trasparenza. Questo canale determina quanto un pixel debba essere trasparente ed ha la stessa profondità di colore caratteristica dell'immagine cui si applica (1 o 2 Byte per ogni pixel). Con 1 Byte si possono avere 256 gradi di trasparenza. Un valore di trasparenza pari a 0 significa che il pixel è completamente invisibile, mentre un valore di 255 significa che il pixel è del tutto opaco.

Alcune funzioni creano automaticamente un canale alfa (per sapere come crearlo a mano vedi il capitolo 7.5.47) e ciò può incrementare drasticamente l'uso della memoria nel caso di un bitmap, dato che questo richiede appena 1 Bit per pixel mentre l'informazione del canale alfa da sola ne richiede ben 8: significa che se viene creato un canale alfa per un bitmap, il suo livello immagine richiederà uno spazio di memoria 9 volte maggiore di prima.

2.3.3 Livelli di testo

I livelli di testo servono - come dice il nome - a scrivere su un'immagine.

Nella maggior parte dei casi, gli applicativi di fotoritocco consentono in qualche modo questa operazione, ma spesso c'è il problema di non poter più modificare il testo una volta chiuso il documento.

Al contrario i livelli di testo rimangono sempre modificabili: anche in seguito potrai cambiare tipo di carattere o correggere un errore di battitura.

I livelli di testo sono flessibilissimi: non solo è possibile scrivere righe singole, ma anche interi paragrafi, e questi possono essere (come avviene nei normali word processor) allineati a sinistra, a destra, centrati e giustificati. Con la giustificazione forzata si possono ridimensionare tutte le linee del paragrafo, compresa l'ultima, in modo da riempire l'intera riga.

Un livello di testo può contenere qualsiasi numero di tipi di carattere diversi, non c'è alcun limite per l'utente.

PhotoLine offre un'altra opzione: il testo su tracciato. Si tratta di un livello il cui testo non viene visualizzato all'interno di un rettangolo, ma corre lungo un tracciato vettoriale. Ogni tracciato semplice viene considerato come una linea di testo a sé stante (vedi il capitolo 6.2.7).

PhotoLine supporta la correzione ortografica dei livelli testuali (vedi il capitolo 6.2.7). Su Mac OS X viene utilizzato il correttore di sistema, su Windows potrai installare Aspell, un correttore Open Source che può essere scaricato da <http://aspell.net/win32>.

2.3.4 Livelli vettoriali

I livelli vettoriali contengono grafica vettoriale (vedi il capitolo 2.2.6). Vengono usati soprattutto per aggiungere uno sfondo colorato al testo o per importare nell'immagine delle clipart.

Da notare che si possono assegnare più riempimenti e stili di linea a ogni livello vettoriale (vedi il capitolo 4.8 "La palette Proprietà").

2.3.5 Gruppi

I gruppi sono l'unione di più livelli. Il vantaggio di un gruppo è che i suoi livelli si possono spostare o scalare tutti insieme. Inoltre si semplifica la struttura del documento, avendo meno livelli da gestire.

I livelli all'interno di un gruppo vengono anche detti "figli". Non c'è accesso diretto ai figli di un gruppo; per modificarli bisogna entrare nel gruppo stesso (vedi il capitolo 4.7, il capitolo 6.2.1 e il capitolo 7.5.39). Una volta terminate le modifiche all'interno del gruppo è necessario lasciarlo (vedi il capitolo 7.5.40).

I gruppi possono a loro volta contenere altri gruppi.

2.3.6 Copie virtuali

Spesso c'è la necessità di riutilizzare più volte nel documento lo stesso elemento grafico (per esempio il logo di una ditta). Solitamente si risolve ricopiando ogni volta l'elemento, ma se successivamente è richiesta qualche modifica anche parziale, la si dovrà ripetere per tutte le copie, con tutto ciò che questo comporta in termini di fatica e possibilità di errore.

Questa è la ragion d'essere delle copie virtuali: una copia virtuale non è altro che un semplice riferimento al livello originale.

Da esso le copie virtuali ereditano le varie proprietà, cioè:

- il suo contenuto
 - gli effetti applicati
- questi ultimi includono tutti i tipi di effetto di PhotoLine: stili di livello, deformazioni ed estrusioni 3D.

Altre caratteristiche possono invece variare:

- la posizione
che include rotazioni, variazioni di scala e prospettive
- l'intensità
- la visualizzazione.

Sono due i modi per creare la copia virtuale. Si può copiare l'originale incollandolo poi come livello virtuale (vedi il capitolo 7.2.11), o duplicarlo come livello virtuale grazie al menu contestuale del pannello dei livelli (vedi il capitolo 4.7). Questo menu è pure un sistema veloce per vedere l'originale di una copia virtuale (vedi il capitolo 7.4.44) e per trasformare la copia virtuale in una copia vera e propria (vedi il capitolo 7.4.45).

La copia virtuale deve obbligatoriamente risiedere nello stesso documento del suo originale.

2.4 Informazioni di base sui livelli immagine

2.4.1 Laccio/Maschera

La maschera è un'immagine in scala di grigio delle stesse dimensioni del livello cui si applica. Ogni pixel dell'immagine ha un suo corrispondente nella maschera. Come la visibilità di un pixel è determinata dalla sua

trasparenza, così la maschera determina quanto ogni pixel dell'immagine verrà modificato da una certa operazione. Un valore pari a 0 nella maschera protegge dalle modifiche il pixel corrispondente, un valore di 255 lascia applicare totalmente le modifiche. Come ogni immagine in scala di grigio, la maschera si può elaborare con quasi tutti gli strumenti per le immagini.

Il laccio è un oggetto vettoriale che - in maniera simile alla maschera - determina quale parte di un'immagine può essere modificata. Esistono strumenti particolari per creare un laccio: lo strumento *Laccio* rettangolare, circolare e a mano libera (vedi il capitolo 6.3.4 e il capitolo 6.3.5).

Potresti chiederti come coesistano i due modi per mascherare un'immagine; la risposta è semplicissima: non si tratta di due metodi indipendenti. Ogniquale volta venga creato o modificato un laccio, automaticamente cambia anche la maschera, e naturalmente vale anche il viceversa. In pratica i termini "laccio" e "maschera" descrivono due facce della stessa medaglia.

2.4.2 Selezione

La parte di un livello immagine che non è protetta dal laccio/maschera è detta selezione.

2.4.3 Selezione piena

Per creare un livello immagine col contenuto della selezione puoi trascinare un laccio preesistente col mouse. Il livello che si ottiene in tal modo è detto selezione piena. Nel documento ce ne può essere solo una; la si può trattare come un normale livello, cui però aggiunge altro: può essere copiata molto facilmente nel livello immagine sottostante (vedi il capitolo 7.6.25). La selezione piena può essere convertita in un normale livello immagine e viceversa (cfr. il capitolo 7.6.29 e il capitolo 7.6.30).

Può anche essere spostata, ridimensionata, ruotata e deformata grazie agli strumenti laccio (cfr. il capitolo 6.3.4).

2.4.4 Filtri

I filtri sono strumenti particolari per i livelli immagine; elaborano ogni pixel sostituendolo in base alle caratteristiche dei pixel adiacenti. Il risultato è determinato da varie regole di sostituzione: potremo ottenere un'immagine

più definita o più sfocata. Esistono anche filtri che esaltano i contorni dell'immagine, altri creano l'effetto di un bassorilievo; sono solo esempi: elencare tutti i tipi di filtro è qualcosa di simile ad una storia infinita.

2.5 Stili di livello

Gli stili di livello non sono strumenti propriamente detti in quanto non modificano il contenuto di un livello, somigliano più a degli attributi assegnati a un livello per modificarne solo l'aspetto. PhotoLine offre molti stili di livello diversi come ombre, bagliori, tipi di luce e sovrapposizioni di motivi (vedi il capitolo 7.8.41).

Ecco un piccolo esempio per spiegare i vantaggi di questa tecnica:

molte applicazioni di fotoritocco hanno una funzione per le ombre; creano un'ombra dietro il livello attivo in modo che sembri fluttuare al di sopra dello sfondo; ciò si ottiene disegnando l'ombra sul livello stesso, oppure creandovi un livello in più subito sotto; entrambi questi metodi funzionano abbastanza bene, ma i problemi sorgono se dopo devi cambiare qualcosa nel tuo livello, dato che l'ombra non rifletterà i cambiamenti apportati.

Tutto cambia se l'ombra è uno stile di livello: ogni volta che il livello attivo viene modificato, anche la sua ombra automaticamente si modifica.

Naturalmente gli stili possono essere fissati direttamente sul livello (vedi il capitolo 7.5.23), però così non si adatteranno più al suo contenuto.

2.6 Distorsioni di livello

Le distorsioni di livello modificano la forma dei livelli. Per lo più agiscono su livelli di testo e vettoriali; per la precisione, al momento c'è solo una distorsione di livello che può agire anche sulle immagini, ed è la deformazione (vedi il capitolo 7.8.34).

Come nel caso degli stili di livello (vedi il capitolo 2.5) il livello in sé non viene modificato, cambia solo il suo aspetto.

Le distorsioni di livello possono essere applicate anche ai gruppi; in tal caso agiscono su tutti i livelli che fanno parte del gruppo.

2.7 Livelli di ritaglio

I livelli di ritaglio - come dice il nome stesso - servono a tagliare altri livelli. Vengono ritagliati tutti i livelli dello stesso gruppo che stanno al di sotto del livello di ritaglio. I livelli tagliati non vengono modificati, semplicemente vengono visualizzati in un modo differente.

Un semplice esempio può illustrare meglio questo comportamento.



Se il livello di testo viene reso livello di ritaglio, il risultato sarà questo:

**Clipping
Layer**

In questo modo solo dove c'è del testo si intravede il fiore sottostante che tuttavia rimane completo, nessuna parte viene cancellata.

Ogni tipo di livello (e ciò significa pure i gruppi) può diventare un livello di ritaglio (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.18), ma i più adatti sono quelli vettoriali, di testo e le immagini in scala di grigio senza trasparenza. Le immagini a colori o in grigio con trasparenza si dovrebbero usare solo se strettamente necessario, poiché vengono visualizzate con una rapidità notevolmente inferiore.

L'esempio seguente mostra un fiore ritagliato da un'immagine in scala di grigio che contiene un gradiente dal nero al bianco:



I bordi dei livelli di ritaglio possono essere sfumati (vedi il capitolo 7.5.19). In questo modo un'immagine mascherata con un livello vettoriale può essere inserita molto meglio su un dato sfondo.

Se stai creando un livello di ritaglio ricorda che potrebbe essere necessario nascondere (vedi il capitolo 4.7), per evitare che copra il risultato atteso; anche nei nostri esempi abbiamo nascosto i livelli di ritaglio perché altrimenti non ci sarebbe stato altro di visibile a parte loro stessi.

2.8 Livelli maschera

I livelli maschera sono un particolare tipo di livelli di ritaglio (vedi il capitolo 2.7): mentre questi ultimi tagliano tutti i livelli sottostanti, i livelli maschera tagliano il loro livello “genitore”; un livello maschera è in pratica sempre figlio (vedi il capitolo 2.3.5) del livello che va a ritagliare. I livelli maschera si usano quando va ritagliato un solo livello. L'esempio col testo del capitolo 2.7 è il caso tipico di un livello maschera. I livelli maschera sono utili nel fotoritocco tradizionale per nascondere le parti indesiderate di singole immagini che fanno parte di una intera sequenza di livelli.

Se applicati a livelli immagine, i livelli maschera offrono diverse possibilità di combinazione e di creazione a partire dal canale alfa o da una maschera (vedi il capitolo 7.5.14 e seguenti).

2.9 Livelli di modifica

Al pari di quelli di ritaglio, i livelli di modifica cambiano l'aspetto dei livelli sottostanti. Per questo ad ogni livello di modifica è associata un'operazione (vedi il capitolo 7.5.9 e seguenti) come una correzione dell'istogramma, una regolazione del colore o magari un filtro.

L'esempio seguente mostra un livello di testo sovrapposto ad un'immagine. L'operazione associata inverte l'immagine in corrispondenza del testo:



Utilizzando un'immagine in scala di grigio come livello di modifica, si possono colorare specifiche parti dell'immagine senza toccare l'originale. Usando un filtro (vedi il capitolo 7.5.24) puoi limitare l'effetto di un livello di modifica alle aree con una data luminosità e/o colore.

Possono diventare livelli di modifica tutti i tipi di livello, compresi i gruppi, ma i più adatti sono quelli vettoriali, di testo e le immagini in grigio senza trasparenza. Quelle con trasparenza andrebbero usate solo se strettamente necessario, venendo visualizzate con una rapidità notevolmente inferiore.

Volendo apportare cambiamenti a un livello di modifica si potrebbe avere qualche difficoltà, dato che il livello vero e proprio non è visibile, se ne vede solo l'effetto. Per questo motivo è possibile disattivare la modifica temporaneamente, dalla palette **Proprietà** (vedi il capitolo 4.8). Un'altra possibilità è quella di attivare l'apposito canale nel pannello **Canali** della palette dei livelli (vedi il capitolo 4.7); così facendo la maschera del livello di modifica verrà mostrata con un colore semitrasparente nel documento.

Come detto in precedenza, i livelli di modifica sono paragonabili ai livelli di ritaglio, ma c'è una differenza sostanziale: mentre i secondi agiscono solo

all'interno del loro gruppo, i primi agiscono su tutto il documento. Se vuoi limitare l'azione di un livello di modifica ad un gruppo, devi attivare la **Coerenza**; un gruppo coerente viene trattato come un'entità unica (vedi il capitolo 4.8).

2.10 Modalità documento e modalità immagine

PhotoLine può funzionare in due modalità: documento o immagine. La prima è indicata per biglietti d'auguri, etichette e simili, la seconda per la grafica web o in caso il risultato finale si debba usare in altre applicazioni.

Ad ogni modo documenti e immagini sono molto simili. Entrambi sono formati da livelli e quasi tutte le funzioni si applicano agli uni come alle altre. La differenza principale è che il primo livello delle immagini è sempre un livello immagine che va sotto il nome di sfondo e ne determina le misure: se lo sfondo viene rimpicciolito, lo stesso accade a tutta l'immagine. I documenti hanno un comportamento diverso; la loro dimensione viene definita alla creazione, momento in cui viene appunto creato un documento contenente un'unica pagina vuota al suo interno. Successivamente possono essere aggiunti livelli di qualsiasi dimensione in questa pagina. I documenti poi possono contenere, al contrario delle immagini, diverse pagine.

In questo manuale i due termini saranno usati come se fossero sinonimi, in caso di differenze queste saranno descritte esplicitamente.

Per cambiare la modalità di un documento o di un'immagine esistenti vedi il capitolo 4.8 "La palette Proprietà".

2.11 Gestione del colore e profili ICC

Un annoso problema del fotoritocco è che spesso la stampa risulta ben diversa rispetto a quanto appare a video. Ciò si deve al fatto che le normali stampanti non sono capaci di riprodurre tutti i colori dello schermo, per questo varie compagnie di hardware e software hanno fondato l'ICC (International Color Consortium). Scopo dell'ICC era quello di definire una procedura standard che permettesse una certa uniformità di risultato per le immagini e la grafica sui diversi tipi di periferica (stampanti, schermi, ...).

La soluzione dell'ICC è, in poche parole, l'utilizzo dei profili colore. A rigore, ogni periferica capace di leggere o produrre un'immagine dovrebbe avere un proprio profilo colore: esso descrive come quella particolare periferica interpreta un dato colore.

Normalmente si procede così:

- al monitor viene assegnato il profilo fornito dal produttore del monitor
- alla stampante quello fornito dal produttore della stampante
- se un'immagine viene scansionata, le è assegnato il profilo dello scanner.

Se queste tre regole vengono rispettate la stessa immagine sia che venga stampata sia che venga mostrata a video dovrebbe almeno in teoria apparire esattamente come l'originale. In realtà però ci sono due problemi:

- l'uso delle regolazioni di luminosità e contrasto del monitor possono differire dalla regolazione cui fa riferimento il profilo colore; questo problema può essere risolto solo testando e ritarando tali regolazioni
- come detto in precedenza le stampanti di solito non sono capaci di riprodurre tutti i colori a video; per esempio è praticamente impossibile riprodurre correttamente un color ciano molto chiaro; l'uso di un profilo colore non può certo estendere quelle che sono le capacità intrinseche di una certa periferica, comunque è possibile simulare il risultato della stampa sullo schermo (vedi il capitolo 7.10.1.35); in tal modo si ha almeno un'approssimazione dell'aspetto finale che si potrà ottenere.

Il supporto dei profili colore in PhotoLine viene descritto nel capitolo 7.6.9 "Imposta profilo colore", nel capitolo 7.6.10 "Converti con profilo colore" e nel capitolo 7.10.1.35 "Gestione del colore".

2.12 Formati grafici

I formati grafici sono la nota dolente del fotoritocco; ne esistono una quantità enorme e ciascuno ha i suoi punti deboli. Nessun formato (a parte il PLD di PhotoLine) memorizza tutto ciò che si può fare con PhotoLine.

C'è un altro problema: i formati standard non sono poi così "standard" come li si definisce; molti sono semplicemente troppo complessi, tanto che non c'è applicazione che ne riesca a supportare tutte le possibili varianti.

Vediamo un elenco dei formati più importanti.

PLD

PLD è il formato nativo di PhotoLine. Può mantenere tutte le informazioni di un documento come pagine, livelli immagine, livelli vettoriali, livelli di testo e gruppi. Oltre a ciò vengono anche archiviate informazioni speciali come le opzioni di stampa, i dati delle animazioni e così via. Per quanto è possibile raccomandiamo di salvare le immagini create con PhotoLine come file PLD: dovresti salvare in un formato differente solo nel caso in cui tu preveda di usare l'immagine con un'altra applicazione, poiché salvare in un altro formato equivale quasi sempre a perdere una parte delle informazioni.

PDF

Il PDF è ormai il formato di scambio standard per i documenti multipagina. Uno dei suoi vantaggi è la capacità di contenere testo, immagini e grafica vettoriale. Per leggere e stampare i PDF di solito si usa Adobe Reader™. PhotoLine legge e scrive i PDF, ma ha dei limiti: date le tante caratteristiche del formato, non sempre i file vengono importati correttamente. I PDF sono particolarmente adatti a scambiare documenti di testo e grafica vettoriale.

TIFF

Il TIFF è un formato molto diffuso e ha il vantaggio di poter essere usato su varie piattaforme hardware. Esso offre alcuni vantaggi come l'archiviazione di bitmap, immagini in scala di grigio, RGB e CMYK; mantiene anche le trasparenze. Si possono salvare più livelli immagine nello stesso TIFF, ma sono poche le applicazioni che supportano tale caratteristica.

Le bitmap si comprimono notevolmente usando la variante TIFF Fax4.

Sarebbe meglio evitare la compressione TIF-JPEG perché molte applicazioni non possono interpretarla.

Se hai problemi a leggere dei file TIFF con altre applicazioni, dovresti impostare il formato in *Preferenze/File/TIFF* come *TIF non compresso*.

Raccomandiamo il formato TIFF per scambiare i dati tra varie applicazioni.

GIF

Il formato GIF ha acquisito una fama immeritata per via del suo utilizzo nell'area internet. Può memorizzare immagini contenenti fino a 256 colori e uno di questi colori può essere impostato come trasparenza.

Il GIF usa per l'archiviazione la compressione LZW, un metodo che consente risultati appena mediocri.

È possibile salvare più immagini in un file unico, e grazie a questa caratteristica il GIF può essere usato per piccole animazioni.

Il GIF si dovrebbe utilizzare, se proprio si deve, solo nella grafica web.

BMP

Il BMP è il formato d'immagine standard di Windows. Non memorizza né livelli né trasparenza e la compressione è minima con l'algoritmo RLE (Run Length Encoding) se non del tutto assente.

Il BMP è adatto allo scambio di dati con alcune applicazioni di Windows.

JPEG

Il JPEG è un formato molto diffuso. Può archiviare immagini in scala di grigio, RGB e CMYK. Purtroppo non supporta i livelli e la trasparenza.

Il grande pregio del JPEG è l'ottima capacità di comprimere i dati.

Ma questa compressione comporta perdita di informazione, quindi dovresti evitare di rielaborare immagini salvate in JPEG.

PhotoLine è capace di estrarre i profili colore ICC incorporati in un JPEG, nonché di riesportarli.

In ragione dell'alto grado di compressione, il JPEG dovrebbe essere utilizzato nella grafica web e nell'archiviazione delle immagini.

JPEG 2000

Il JPEG2000 doveva essere il successore del JPEG, ma a tutt'oggi non è stato capace di sfondare. Suo scopo principale era creare file più piccoli ma di qualità pari al JPEG; in realtà lo scopo non è stato totalmente raggiunto: a seconda del tipo di immagine si possono ottenere file più piccoli, ma non più di tanto nella maggior parte dei casi. Se poi si considera il minor supporto rispetto al JPEG, il JPEG2000 non può essere consigliato.

PNG

Il PNG è un formato relativamente nuovo, introdotto per sostituire il GIF su internet. Offre alcuni vantaggi come un'ottima compressione e la capacità di memorizzare CMYK e trasparenza, ma non conserva i livelli.

Finora il PNG non è riuscito nell'obiettivo di soppiantare il GIF.

SWF

L'SWF è un formato principalmente usato nel WWW. Può salvare immagini, testo e dati vettoriali, motivo per cui è molto adatto a rappresentare i disegni sulle pagine web, e soprattutto piccole animazioni.

Uno svantaggio è che non tutti i browser sono capaci di leggere i file SWF e che alcuni utenti disattivano di proposito il supporto a tale formato.

PhotoLine può creare file SWF ma non è capace di leggerli.

RAW: formato grezzo della fotocamera digitale

Molte fotocamere digitali possono salvare nel cosiddetto formato RAW. Questo formato salva i dati grezzi che provengono “direttamente” dal sensore. Presenta vantaggi e svantaggi rispetto agli altri formati. Il pregio principale è che i file sono abbastanza piccoli e non ci sono problemi di compressione. Puoi anche evitare i problemi di correzione del colore della fotocamera. Lo svantaggio è che ogni fotocamera ha un suo proprio formato grezzo; così serve un'applicazione per leggere il formato della fotocamera. Se possiedi questo software, ti renderai conto che dovrai impiegare un po' di tempo per ottenere un'immagine perfetta dai tuoi dati grezzi.

PCD/Photo CD

Il PCD fu sviluppato per salvare foto a colori su CD. Un unico file contiene tutte le foto memorizzate in tagli diversi: Base/16, Base/4, Base, Base*4, Base*16 e talvolta Base*64.

PCX

Il PCX è un vecchio formato ormai in disuso. Serve solo in casi particolari.

WMF

Il WMF è un formato di Windows. Salva immagini, oggetti vettoriali, testo. Per la sua complessità dà spesso errori in lettura e scrittura, da evitare.

EMF

L'EMF è il successore del WMF. Offre il vantaggio di supportare un sistema di coordinate più ampio e di memorizzare le curve.

PICT

Il PICT era la controparte MacOS del WMF. Memorizza immagini, oggetti vettoriali, testo. Con Mac OS X il PICT è stato sostituito dal PDF e dal TIFF, oggi non ha più rilevanza.

SVG (Scalable Vector Graphics)

Un SVG è simile per caratteristiche a un PDF. Può contenere testo, grafica vettoriale e immagini raster. Attualmente PhotoLine può solo leggerlo.

2.13 Informazioni incorporate

2.13.1 Dati IPTC

L'IPTC (IPTC: International Press Telecommunications Council) cercò di creare uno standard indipendente dalla piattaforma per memorizzare alcune tipiche informazioni associate ad un'immagine. Così si definirono rispettivamente dati e formato IPTC. I dati più importanti sono il titolo, l'autore, il copyright, un indirizzo internet (URL) e un commento relativo all'immagine. Inoltre i dati IPTC possono contenere delle parole chiave.

Non tutti i formati dei file possono salvare queste informazioni: possono salvarle tutte il formato PLD, il JPEG, il TIFF e il PSD, mentre il PDF, il GIF e l'ANI possono salvarne solo una parte.

2.13.2 Dati EXIF

I dati EXIF (Exchangeable Image File Format) descrivono l'apparecchiatura e le regolazioni utilizzate per produrre un'immagine. Di solito i file JPEG creati dalle fotocamere digitali contengono questo tipo di informazioni, che non dovrebbero poter essere modificate. Si noti che i dati EXIF possono essere salvati solo nei seguenti formati:

- JPEG
- TIFF
- PSD
- PLD

3. Caratteristiche di PhotoLine

3.1 Stili di testo convenzionali in questo manuale

In questo manuale adotteremo le seguenti convenzioni:

Menu/Funzione: questo stile si riferisce ad un comando di menu.

Elemento: questo testo si riferisce ad un elemento d'interfaccia come una barra di scorrimento o un bottone. "Elemento" è il testo, incluso o a fianco.

Dialogo: questo stile si riferisce ad una finestra col titolo "Dialogo".

3.2 Menu contestuale

Per facilitare il lavoro PhotoLine offre il cosiddetto "menu contestuale" in varie occasioni. Il menu contestuale è un piccolo menu contenente comandi utili in una certa situazione (il "contesto").

Su Windows il menu contestuale compare cliccando il pulsante destro del mouse, su Mac OS si può aprire anche con Ctrl+clic del mouse.

I menu contestuali più importanti sono quelli della finestra del documento e quelli delle varie palette, come ad esempio quella delle curve. Il primo è particolarmente utile, facilita enormemente il lavoro evitando di compiere ampi movimenti del mouse verso la barra dei menu.

3.3 Elementi dell'interfaccia utente

3.3.1 Informazioni di base

PhotoLine usa particolari elementi d'interfaccia, i campi, per mostrare all'utente i colori, i pennelli, gli stili di linea e le curve a disposizione. I campi hanno in comune le seguenti caratteristiche:

- il loro contenuto può essere modificato facendo doppio clic
- il contenuto del campo si può trascinare in un campo dello stesso tipo
- il menu contestuale di vari elementi dell'interfaccia utente permette di copiarne e incollarne il contenuto; in questo modo puoi trasferire il

campione da un campo all'altro ove non fosse possibile il Drag&Drop diretto (per esempio copiando un colore tra livelli differenti); spesso il menu contestuale offre opzioni aggiuntive.

3.3.2 Il campo colore

In PhotoLine i campi colore hanno questo aspetto: . Il termine “campo colore” non va preso alla lettera, in quanto un campo colore può anche contenere un motivo o un gradiente.

I motivi sono normali livelli immagine con o senza trasparenza. Per questo è possibile trascinare un livello immagine su un campo colore. Quello che se ne ottiene è un motivo. È anche possibile l'operazione inversa: se l'utente trascina un motivo su un'area libera (sul Mac è necessario premere insieme **Ctrl**), viene creata una nuova immagine contenente un livello.

Che un campo colore possa o meno contenere un motivo dipende dall'uso. Praticamente solo il colore dell'interfaccia non può essere un motivo. Un doppio clic su un campo colore apre la **Modifica colori** (vedi il capitolo 3.4), che si usa per modificare i colori.

Col menu contestuale del campo colore puoi aprire la finestra **Armonia**, che permette di creare serie di colori intonati tra loro. Queste si possono salvare come preimpostazioni o copiare nella tavolozza (vedi il capitolo 4.10) con **alla tavolozza**.

3.3.3 Il campo pennello

Questo campo mostra il pennello che usano gli strumenti di disegno:



PhotoLine permette di scegliere tra due tipi di pennello:

- Pennelli da forma
i pennelli da forma sono ovali o rettangolari; possono essere modificati con grande flessibilità tramite la **Modifica pennelli** (vedi il capitolo 3.5)
- Pennelli personali
i pennelli personali sono normali immagini in scala di grigio; basta trascinare un qualsiasi livello su un campo pennello per creare un pennello personalizzato; il livello verrà convertito automaticamente in un'immagine in scala di grigio.

Un doppio clic permette di modificare il pennello attuale.

3.3.4 Il campo stile di linea

Il campo stile di linea mostra come apparirà una linea vettoriale: .

Gli stili di linea definiscono lo spessore, il tipo di giunzione e la forma delle estremità delle linee. Impostare a 0 lo spessore significa che la linea sarà una traccia. Le tracce sono larghe un pixel, a qualsiasi ingrandimento.

Gli stili di linea si modificano con la **Modifica linee**, facendo doppio clic (vedi il capitolo 3.7).

3.3.5 Il campo curva

La presenza del campo  indica che si può usare una curva. Le curve servono spesso per regolare luminosità e contrasto dei livelli immagine.

Una curva può essere modificata con la **Modifica curve** (vedi il capitolo 3.6) facendo doppio clic.

3.3.6 Il campo forma

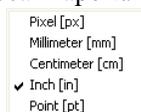
Il campo forma  si utilizza quando serve una forma o una clipart. Una forma è un semplice tracciato vettoriale, mentre una clipart può essere un qualsiasi tipo di livello, anche un livello di testo, un'immagine o un gruppo. Cliccando sulla freccina si può scegliere una forma predefinita. Puoi modificare le forme predefinite con la palette **Forme** (vedi il capitolo 4.14).

3.3.7 Campi testo unità

I campi testo unità in PhotoLine servono per inserire valori che possano essere espressi con diverse unità di misura. Se è presente un'abbreviazione a fianco al valore, il campo di testo è un campo testo unità: .

I campi testo unità offrono alcuni vantaggi:

- mostrano il valore corrente nell'unità di misura desiderata
- puoi cambiare l'unità di misura cliccando col pulsante destro del mouse (o usando il **Ctrl+clic** sul Mac); ciò provoca l'apertura di un menu contestuale con le unità di misura disponibili:



l'unità corrente ha il segno di spunta; di ogni unità compare il nome e, tra parentesi quadre, l'abbreviazione

- puoi sempre inserire un valore in una delle unità di misura disponibili semplicemente aggiungendo l'abbreviazione corrispondente; terminato l'inserimento PhotoLine converte il valore nell'unità corrente
- i campi testo unità possono essere usati per fare semplici calcoli come “ $(3 + 4) * 5$ ”; puoi anche usare più unità di misura come “12 in + 7 pt”
- alcune funzioni consentono l'uso di variabili nei calcoli: “Varia la scala” (vedi il capitolo 7.5.3) utilizza “w” per indicare la larghezza e “h” per l'altezza; in casi simili può tornare utile una delle funzioni predefinite:
 - sin(radiani)
 - cos(radiani)
 - tan(radiani)
 - sqrt(valore)
 - min(valore1; valore2[;...])
 - max(valore1; valore2 [;...])
 - if(condizione;valore1;valore2)sono supportati pure gli operatori di confronto “<”, “<=”, “=”, “>” e “>=”.

3.3.8 Le mini-barre

Al di sotto di alcuni campi testo può esserci una sottile barra di scorrimento, la mini-barra: . È utile ove non ci sia abbastanza spazio per una barra normale, per consentire la modifica rapida di un'impostazione.

3.3.9 Doppia freccia

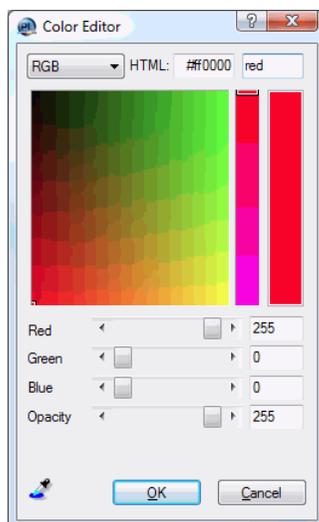
Spesso alla destra di un campo testo si può trovare un comando a doppia freccia che permette di incrementare o decrementare rapidamente il valore nel campo. Tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) mentre si clicca su una freccia, la modifica sarà dieci volte maggiore, con **Shift** sarà dieci volte minore.

3.4 Modifica colori

3.4.1 Panoramica

Facendo doppio clic su un campo colore, si può modificare il colore con l'apposita finestra di dialogo.

La **Modifica colori** offre diverse modalità. Il metodo da usare viene scelto col menu a tendina nell'angolo in alto a sinistra. Si può operare sugli spazi colore RGB, CMYK, Grigio e HSV. Inoltre c'è un elenco di colori predefiniti, un elenco di motivi e un sistema per creare gradienti di colore.



In alto al centro compare il codice HTML del colore scelto. Il campo testo nell'angolo in alto a destra dà la possibilità di assegnare un nome al colore. Questo sarà il nome che appare quando il puntatore del mouse staziona sul campioncino corrispondente nella palette colori (vedi il capitolo 4.10).

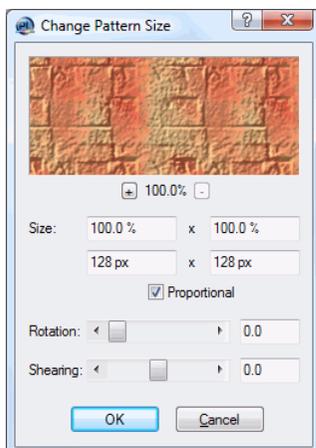
Si possono usare le barre di scorrimento per definire con precisione il colore. Il risultato viene mostrato nel campo a destra. Puoi scegliere il colore anche cliccando e trascinando col mouse nel riquadro di selezione.

Opacità definisce la trasparenza del colore. Questa barra di scorrimento è visibile solo se l'opacità è prevista nelle impostazioni correnti.

Su Windows è possibile leggere i valori del colore di un punto qualsiasi dello schermo, cliccando e trascinando il contagocce.

3.4.2 La finestra di modifica Motivi

La finestra di dialogo per la modifica dei motivi può essere utilizzata per apportare cambiamenti al motivo selezionato.

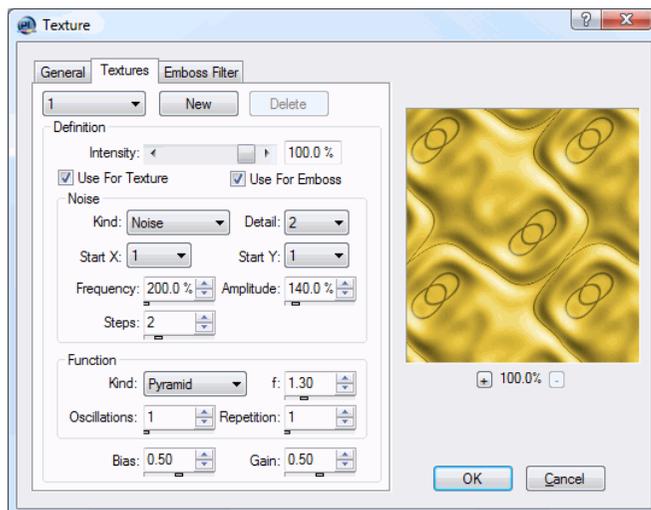


Si può definire una nuova dimensione del motivo sia in percentuale che in unità discrete, come pixel o centimetri. Inoltre si può ruotare il motivo con **Rotaz.** (rotazione) e inclinarlo con **Inclinaz.** (inclinazione). Entrambi i valori sono espressi in gradi.

Nota: nelle proprietà di livello c'è un'impostazione "Adatta i motivi" (vedi il capitolo 7.5.47); se l'opzione è attiva, il motivo viene sempre agganciato all'origine del livello e trasformato di conseguenza.

3.4.3 La finestra di modifica Trame

Questa finestra serve ad apportare modifiche alla trama selezionata:



Bisogna puntualizzare una cosa prima di descrivere la finestra di dialogo: la generazione di una trama è una faccenda piuttosto complessa. Ci sono interi libri a riguardo e una spiegazione dettagliata è al di fuori degli intenti di questo manuale. Qui è possibile solo farne un breve cenno introduttivo; tuttavia, sperimentando da soli, si può arrivare a dei risultati apprezzabili.

In PhotoLine una trama può essere composta da più trame elementari. **Nuovo** consente di creare un nuovo elemento di trama e **Elimina** lo rimuove. Ogni elemento è una funzione bidimensionale. I risultati vengono sommati due volte secondo le impostazioni di **Intensità**, **Usa come trama** e **Usa come rilievo**. Il primo risultato serve a calcolare i colori nella trama, il secondo a ottenere l'effetto di una fonte di luce sulla trama.

Ogni elemento di trama consiste in tre parti:

- una funzione che genera valori casuali, personalizzabile nel settore **Rumore**
- una funzione che rielabora questi valori casuali, personalizzabile nel settore **Funzione**
- una post-elaborazione.

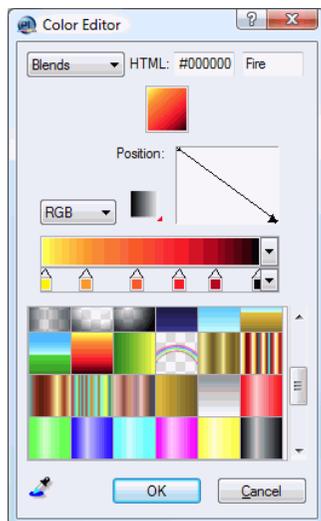
La parte più complicata è l'impostazione del settore **Rumore**. Ci sono quattro metodi per creare i numeri casuali. **Nessuno** genera sempre il numero "casuale" 0. Gli altri tre metodi dipendono dal valore **Dettaglio**. Semplificando si potrebbe dire che un basso valore di dettaglio crea lente, deboli transizioni nella trama, mentre valori alti comportano cambiamenti rapidi e sensibili. **X iniziale** e **Y iniziale** consentono di modificare il valore di dettaglio nella direzione x e nella direzione y. Ad esempio: se **Dettaglio** è 4 e **X iniziale** è 2, la direzione x avrà un valore di dettaglio pari a 8. In questo modo si possono avere modifiche sensibili lungo x e lievi lungo y.

Il **Tipo** casuale **Rumore** è la funzione casuale più semplice e non dipende da nessun altro valore. Questo non accade con **Frattale** e **Turbolenza**. Entrambe sono sovrapposizioni di varie funzioni **Rumore**, ciascuna delle quali ha un valore di dettaglio incrementato. Il numero di sovrapposizioni è stabilito da **Passi**. Se **Passi** è 1, il risultato sarà identico a **Rumore**. **Frequenza** definisce l'incremento del valore di dettaglio di ogni passo. **Ampiezza** controlla l'influenza di ogni sovrapposizione sul risultato. Un valore pari a 200% significa che il risultato temporaneo ha un peso del 200%, e quindi la sovrapposizione avrà un peso del 50%.

Funzione permette di modificare ulteriormente il risultato dei calcoli di cui sopra. **Tipo** definisce la funzione da applicare ad ogni valore di rumore. La funzione **Rumore** significa che il valore casuale non verrà modificato. Tutte le altre funzioni consentono di modificare la forza del valore di rumore di un fattore **f**. **Oscillazioni** controlla il numero delle volte che la funzione è applicata nell'area della trama. Se la funzione corrente è **Mattone**, con un valore di oscillazione pari a 2 avremo una trama che contiene il doppio dei mattoni rispetto al valore 1. Se **Ripetizione** è maggiore di 1, i colori della trama saranno ripetuti più volte nell'intervallo dei valori. Il risultato è meglio apprezzabile se si modifica **Ripetizione** su una trama preesistente.

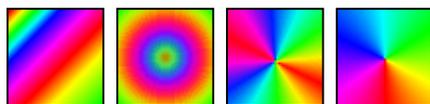
Per finire, i valori di un elemento si possono modificare con **Distorsione** e **Guadagno**. Se **Distorsione** è minore di 0.5, l'elemento genera per lo più valori bassi, se è maggiore di 0.5, genera per lo più valori alti. Qualcosa di analogo vale per **Guadagno**: se è maggiore di 0.5, genera per lo più valori bassi e alti. Se **Guadagno** è maggiore di 0.5, genera per lo più valori medi.

3.4.4 La finestra di modifica Gradienti



Questa finestra di dialogo sotto la **Modifica colori** consente di creare e modificare i gradienti di colore. Inoltre puoi aggiungere colori alla lista trascinandoceli sopra e cancellarli tramite il menu contestuale.

In alto, al centro della finestra, c'è il colore attualmente selezionato. Sotto ci sono i controlli per la modifica dei gradienti. Un menu a tendina permette di definire se il gradiente deve essere creato nello spazio colore RGB o in quello HIS. I gradienti HIS sono di solito più ricchi di quelli RGB. Un altro menu permette di scegliere il tipo di gradiente tra **Lineare**, **Cerchio**, **Radiale speculare** e **Radiale**:



Posiz. (posizione) controlla dimensione e direzione del gradiente. Questi valori sono sempre relativi al livello cui viene applicato il gradiente. Premendo lo **Shift** mentre si trascina, si avrà l'aggancio ai bordi e al centro. La barra colorata definisce i colori del gradiente. I campioncini sotto la barra si spostano col mouse. Se un campioncino viene trascinato fuori dalla

barra sarà eliminato. Cliccando in una posizione libera verrà creato un nuovo campioncino. Premendo anche **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS), il campioncino avrà il colore relativo alla sua posizione sulla barra. Facendo doppio clic su un campioncino lo si potrà modificare con la Modifica colori (vedi il capitolo 3.4). Se ne può pure variare la trasparenza.

Il menu contestuale dei campi colore mostra una tavolozza coi colori predefiniti., mentre quello della barra mette a disposizione ulteriori funzioni che vengono di seguito esposte.

3.4.4.1 Cambia tonalità

Cambia tonalità modifica tutti i colori utilizzati in un gradiente. I colori possono essere traslati a sinistra o a destra sulla ruota dei colori.

3.4.4.2 Imposta colore di base

Selezionando questa funzione si apre una finestra di Modifica colori per scegliere un colore. Questo verrà impostato in tutti i campioncini del gradiente attuale, ma lasciando invariata la loro trasparenza. In questo modo è possibile ricolorare rapidamente un gradiente trasparente.

3.4.4.3 Gradiente a chiazze

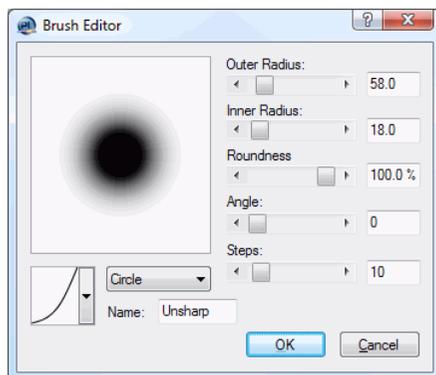
La finestra di dialogo Gradiente a chiazze permette di scegliere un colore di partenza, uno finale e un numero di passi intermedi. Verrà creato un gradiente che cambia trasparenza ad ogni passo. In combinazione con le impostazioni radiale o radiale speculare si creano così effetti stroboscopici.

3.4.4.4 Ripristina il gradiente

Cancellare un gradiente complesso può risultare scomodo. **Ripristina il gradiente** sostituisce quello attuale con un gradiente standard.

3.5 Modifica pennelli

I pennelli da forma vengono creati con la **Modifica pennelli**. Questa finestra appare al doppio clic su un campo contenente un pennello da forma.



In alto a sinistra viene mostrata l'anteprima delle impostazioni correnti.

Il **Raggio esterno** definisce le dimensioni del pennello.

Se il **Raggio interno** è minore dell'esterno, PhotoLine crea un gradiente tra l'uno e l'altro. Il campo curva in basso a sinistra cambia tale gradiente.

Spessore riduce l'asse verticale del pennello: un cerchio diventa un ovale.

Angolo ruota il pennello. Questa impostazione ha un effetto visibile solo se viene modificato lo spessore del pennello.

Passo specifica la distanza tra due pennellate lungo la traiettoria di disegno. Il valore è espresso in percentuale rispetto alla grandezza del pennello. Se tale valore è basso (es. 10), il risultato è una linea continua:

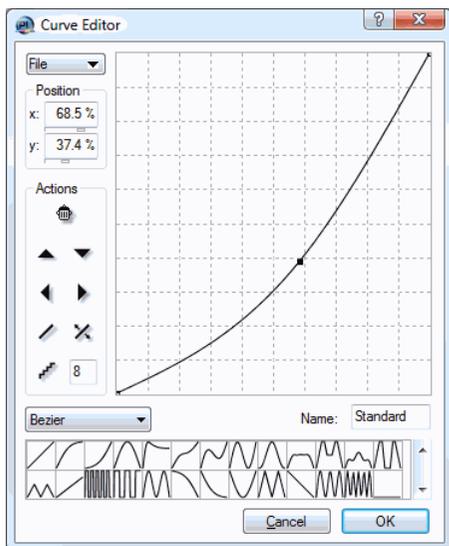


Se invece è alto (es. 120), il risultato è una linea discontinua:



Un menu a tendina permette di scegliere il tipo di pennello: rettangolare o circolare.

3.6 Modifica curve



La finestra **Modifica curve** si apre facendo doppio clic su un campo curva.

File, in alto a sinistra, carica o salva una curva.

Sotto c'è **Posiz.** (posizione) che mostra le coordinate del mouse se esso si trova sul campo di modifica. In caso contrario, e se c'è un punto selezionato lungo la curva, viene indicata la posizione di tale punto. Le coordinate possono anche essere modificate da tastiera.

I bottoni in **Azioni** rendono disponibili le seguenti funzioni:



Elimina punto: serve a eliminare il punto selezionato sulla curva. Il primo e l'ultimo punto della curva non possono essere eliminati.



Trasla verso l'alto, il basso, sinistra, destra: servono a traslare la curva nella direzione della freccia.



Neutra: serve a ottenere una linea con rapporto 1:1.



Rifletti: si ottiene una linea speculare rispetto all'orizzontale.



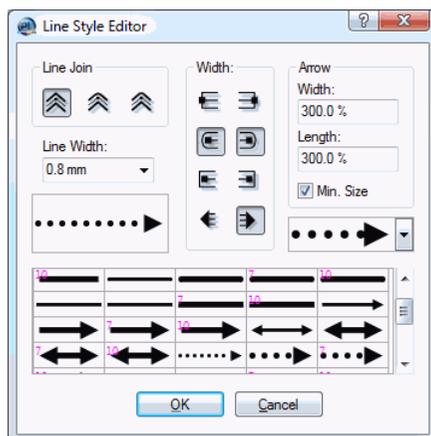
Scaletta: crea una linea scalettata. Il campo di testo a fianco al bottone specifica il numero di gradini.

Il menu a tendina in basso a sinistra fa scegliere la modalità di modifica tra **Manuale**, **Linea**, **Bezier** e **Lagrange**. Con **Manuale** puoi tracciare liberamente la curva. Con **Linea** puoi decidere l'inizio e la fine di una linea dritta, **Bezier** e **Lagrange** sono tipi di curva modificabili tramite punti di controllo. Con queste modalità puoi creare punti aggiuntivi cliccando sulla linea. Ciò è possibile quando il cursore del mouse diventa una crocetta.

C'è anche una modalità di inserimento manuale. Possono essere inseriti punti per incrementi del 5%. Questi valori definiscono una curva manuale.

In fondo alla finestra c'è un campo elenco con delle curve predefinite. Puoi trascinare la linea dal campo di modifica a quest'elenco. Tutte le curve che contiene vanno automaticamente nella palette Curve (vedi il capitolo 4.12).

3.7 Modifica stile delle linee



Questa finestra di modifica consente di cambiare l'aspetto delle linee.

La proprietà più semplice è lo **Spessore**, che appunto esprime la larghezza della linea in pixel. 0 rappresenta una traccia. Una traccia è larga sempre, a prescindere dall'ingrandimento, 1 pixel.

Giunti definisce il tipo di giunzione tra due linee. Puoi scegliere tra il tipo appuntito, quello arrotondato e quello smussato.

L'aspetto delle **Estremità** può essere squadrato, arrotondato, squadrato con estensione e a freccia. In quest'ultimo caso puoi cambiare **Largh.**

(larghezza) e **Lungh.** (lunghezza) della punta in rapporto allo spessore della linea. Se la casella **Misura minima** è spuntata, le frecce saranno comunque di almeno 8 pixel. Le tracce usano sempre questo accorgimento.

Poco a lato c'è un menu per scegliere il tipo di linea.

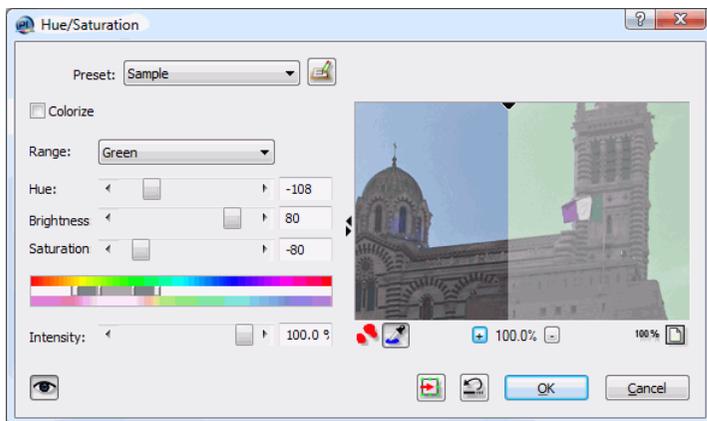
Sotto **Spessore** c'è un'anteprima delle impostazioni correnti.

Gli stili di linea usati più spesso possono essere trascinati nell'elenco inferiore. Da lì possono poi essere richiamati semplicemente cliccandoci sopra. L'elenco può anche essere visualizzato col **clik destro** (Windows) o **Ctrl+clik** (Mac OS) su un campo stile di linea. In questo modo avrai un rapido accesso agli stili di linea utilizzati più di frequente.

3.8 Le parti di una tipica finestra di dialogo

3.8.1 Informazioni di base

In PhotoLine tutte le finestre di dialogo che consentono di modificare le immagini hanno lo stesso tipo di struttura. Di solito hanno questo aspetto:



Contengono le parti seguenti:

- la gestione delle preimpostazioni (vedi il capitolo 3.8.2)
- le impostazioni caratteristiche della finestra
- l'anteprima (vedi il capitolo 3.8.3)

- il bottone per ridurre la finestra 
i computer recenti sono spesso abbastanza veloci da rendere superflua l'anteprima della finestra di dialogo, dal momento che l'anteprima sul documento è pressoché immediata; il bottone di riduzione permette in tal caso di restringere la finestra rinunciando all'anteprima incorporata
- il bottone per l'anteprima sul documento 
se questo bottone risulta premuto, gli effetti delle impostazioni correnti vengono visualizzati immediatamente non appena se ne cambia una; talvolta a fianco del bottone dell'anteprima c'è un bottone **Prova**; lo si usa per le funzioni che prevedono operazioni complesse che potrebbero comportare tempi di calcolo inaccettabilmente lunghi per l'anteprima sul documento; in questi casi **Prova** consente di lanciare l'anteprima solo quando tutte le dovute impostazioni sono state cambiate
- il pulsante di ripristino 
la pressione di questo pulsante sostituisce le impostazioni attuali con le impostazioni standard di quella particolare funzione; tenendo premuto il tasto **Shift** mentre si preme **Ripristina** si reineranno invece i valori che erano impostati al momento dell'apertura della finestra
- il pulsante "Crea livello di modifica" 
Crea livello di modifica preserva l'immagine originale, creando un livello di modifica (vedi il capitolo 2.9) che applica la funzione corrente; questo, comunque, non è possibile farlo per tutte le funzioni.

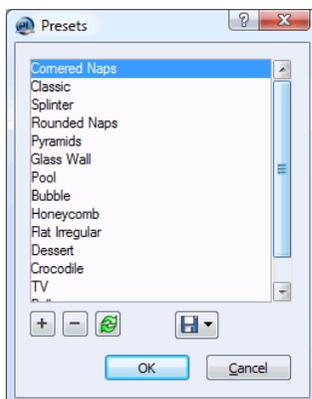
3.8.2 Le Preimpostazioni

Le finestre ricche di impostazioni complesse includono i seguenti controlli:



Questi consentono di lavorare con le preimpostazioni. Una preimpostazione è un insieme di tutte le impostazioni di una finestra di dialogo. Le si può dunque salvare, dar loro un nome e usarle in seguito scegliendole dal menu.

Con “Modifica preimpostazioni” si apre la relativa finestra di controllo:



Il simbolo + crea una nuova preimpostazione in base alle impostazioni attuali e il simbolo - cancella la preimpostazione selezionata.

Il simbolo  trasferisce le impostazioni attuali alla voce selezionata.

Con **File** si possono gestire le preimpostazioni. **Carica** le sostituisce con altre salvate in precedenza, **Salva** le registra su disco, **Unisci** ne carica in aggiunta all’elenco e **Salva attuale** registra su disco quella corrente.

3.8.3 L’Anteprima

Spesso le finestre di PhotoLine contengono un’anteprima incorporata che mostra l’effetto delle impostazioni. Di solito ha questo aspetto:



È composta da un’immagine (sopra) e da una barra con delle icone (sotto).

Nella parte superiore dell’immagine c’è un triangolino che permette di impostare la cosiddetta “cortina”. A sinistra del triangolino c’è l’immagine

non modificata, a destra il risultato. Il triangolo può essere trascinato nella posizione preferita. Se lo si sposta completamente a sinistra sarà visibile solo il risultato. In questa condizione basta un clic sull'anteprima per visualizzare l'originale, in modo da valutare meglio le modifiche.

La barra inferiore contiene, oltre ai soliti comandi per zoomare, due iconcine per il passaggio rapido ad un ingrandimento del 100% e alla vista totale. Selezionando  verranno evidenziati nell'anteprima i valori estremi di colore, per riconoscere le correzioni eccessivamente spinte. Questa funzione ha lo stesso effetto di *Vista/Valori estremi* (vedi il capitolo 7.3.12) e se viene attivata premendo lo **Shift** verrà mostrata la differenza tra immagine modificata e originale: le parti non toccate sono rese in grigio, quelle modificate saranno più chiare o più scure a seconda della modifica.

La barra può anche contenere, a seconda della finestra, un'ulteriore icona;



se possono essere scelti due colori, si passa al secondo col tasto **Shift**;

⊕: se invece va definita una posizione, si può utilizzare quest'altra icona.

Capiterà spesso di dover usare soprattutto la funzione di scelta del colore e selezionare la relativa icona potrebbe risultare scomodo, perciò queste funzioni aggiuntive si possono ottenere anche tenendo premuto il tasto **Alt**.

3.9 Palette impilabili

Alcune palette ausiliarie come le Opzioni strumento o le Tavolozze sono "impilabili" in PhotoLine, cioè si possono agganciare l'una all'altra per rendere più ordinata l'interfaccia utente.

Su Windows poi le palette impilabili si possono agganciare ai bordi della finestra principale; così facendo si adatteranno al suo ridimensionamento; su Mac OS invece si possono agganciare ai bordi dello schermo.

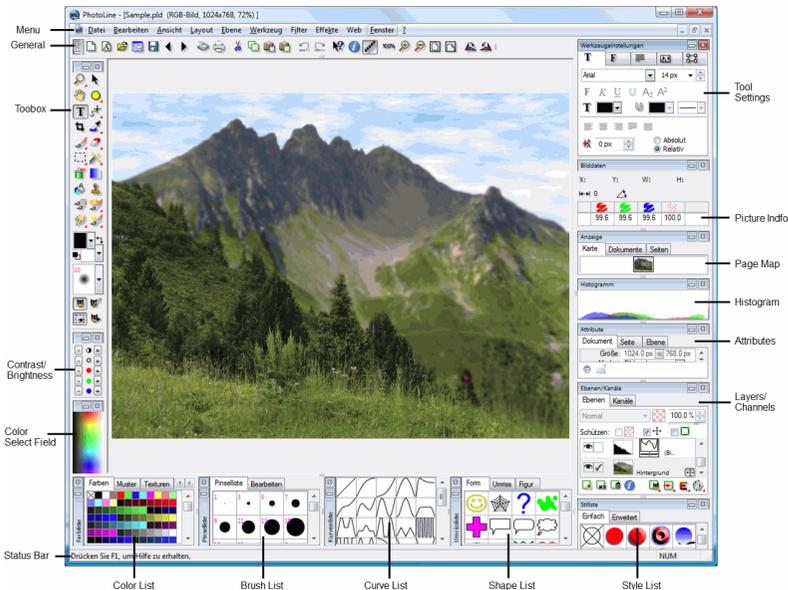
Con le palette agganciate ai bordi, i documenti non ci finiranno dietro.

Se una palette va avvicinata al bordo senza agganciarsi, basta premere il tasto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) mentre la si trascina.

Si possono memorizzare differenti configurazioni di palette impilabili (vedi il capitolo 7.3.1 e il capitolo 7.3.2).

4. L'impostazione dell'interfaccia di PhotoLine

4.1 Panoramica



Il menu *Vista* elenca tutti gli elementi visualizzabili stabilmente mentre si lavora. Solo la barra del menu deve essere obbligatoriamente visibile.

4.2 Le palette più importanti

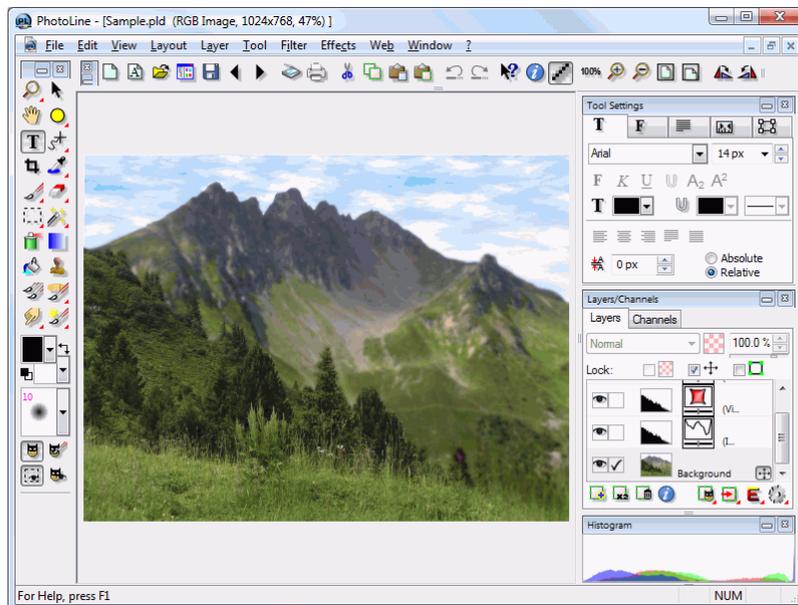
A prima vista la dotazione di palette può apparire sovrabbondante, ma non tutte devono per forza essere sempre visibili per poter usare PhotoLine.

Gli elementi veramente importanti - a parte la barra dei menu - sono la barra generale e le palette dei livelli, degli strumenti e delle relative opzioni. Su Windows l'utente inesperto dovrebbe attivare anche la barra di stato, che mostra una breve descrizione dello strumento corrente. L'utente esperto

dovrebbe invece attivare la palette **Proprietà**, che mostra le impostazioni più importanti e le proprietà di livello.

Non è necessario lasciare stabilmente aperte quelle palette che si possono rapidamente richiamare cliccando sulla freccina del campo corrispondente.

Grazie ad una corretta disposizione delle palette è possibile lavorare efficacemente anche ad una risoluzione di appena 800x600 pixel, come dimostra la seguente schermata:



Le palette più importanti sono aperte e c'è ancora spazio per oggetti come altre palette o alcune barre di icone senza ridurre la finestra del documento.

4.3 La barra di stato

La barra di stato mostra aiuti relativi alla posizione del mouse. Tali messaggi spiegano i comandi dei menu, gli elementi dell'interfaccia utente, e come utilizzare le funzioni dei vari strumenti.

Su Mac OS la barra di stato si trova in basso, nella finestra del documento.

4.4 La barra generale

La barra generale contiene i comandi principali dei menu **File** e **Modifica**.

Su Windows c'è anche un pulsante per l'aiuto contestuale: . Premendolo comparirà questo puntatore: . Cliccando quindi su uno strumento o su un comando di menu si avranno informazioni dettagliate riguardo alla funzione selezionata. Su Windows c'è poi un altro modo per ottenere aiuto: posiziona il puntatore del mouse su una funzione e premi il tasto "F1".

4.5 La barra degli strumenti

4.5.1 Panoramica



La barra degli strumenti contiene tutti gli strumenti utilizzabili per modificare un livello col mouse. Alla loro precisa descrizione è dedicato il capitolo 6 di questo manuale. Quelli contrassegnati da un triangolino rosso sono multifunzione. Tenendo cliccato il pulsante del mouse si apre una finestra a comparsa con più scelte. Una volta scelto, il nuovo strumento sostituirà il precedente sulla barra.

Non ci sono sempre gli stessi strumenti sulla barra; quelli disponibili dipendono dal tipo di livello selezionato: se si tratta di un livello immagine, gli strumenti differiranno da quelli relativi ad un livello di testo. Se ti manca uno strumento che invece pensi debba essere disponibile, probabilmente hai selezionato il livello sbagliato.

Tutti i tipi di strumento hanno delle opzioni (vedi il capitolo 4.6).

Dovresti sempre tenere aperta la palette **Opzioni strumento**.

Se quello attivo è un livello immagine, la barra non contiene solo gli strumenti, ma pure le loro impostazioni di base: i colori del primo piano e dello sfondo, il pennello attuale e le opzioni di modifica delle maschere.

4.5.2 Impostazioni della barra strumenti immagine

Se il livello attivo è un livello immagine, la barra strumenti contiene varie impostazioni relative agli strumenti per le immagini.



4.5.2.1 Colore del primo piano/dello sfondo

I campi colore per primo piano e sfondo vengono usati da vari strumenti. Possono essere invertiti cliccando sulla doppia freccina. Cliccando invece sui due campioncini dal lato opposto vengono impostati il nero per il primo piano e il bianco per lo sfondo.

Il colore del primo piano viene utilizzato dalla maggioranza degli strumenti di disegno (pennelli, secchiello ecc.). La **Gomma** usa il colore dello sfondo.



4.5.2.2 Pennello attivo

Questo campo mostra il pennello correntemente utilizzato. Lo si può modificare cliccandoci sopra. Anche un clic nella palette dei pennelli (vedi il capitolo 4.11) modifica il pennello attivo.

Il pennello viene utilizzato da vari strumenti della barra, come quelli di disegno, la gomma, l'aerografo, l'acqua, il dito, ... Ogni strumento ha uno specifico puntatore. Puoi impostare un pennello diverso per ogni strumento. Se quello attivo è uno strumento di disegno c'è un metodo rapido per cambiare la dimensione del pennello usando i tasti freccia: **Freccia su** lo ingrandisce, **Freccia giù** lo riduce. In più la **Freccia sinistra** ruota il pennello a sinistra e la **Freccia destra** lo ruota a destra. C'è un altro sistema per modificare la misura del pennello col mouse: tieni premuto **Ctrl** (su Windows) o **Command** (su Mac OS X) e trascina fino alla misura voluta.



4.5.2.3 Usa la maschera

Usa la maschera forza gli strumenti di disegno, il gradiente e molte altre funzioni a rispettare la maschera del livello attivo (vedi il capitolo 2.4.1).



4.5.2.4 Modifica la maschera

Modifica la maschera fa sì che gli strumenti di disegno operino sulla maschera di un livello e non sull'immagine. Si può infatti disegnare sulla maschera, applicare dei filtri o usare gli strumenti acqua e dito: non è altro che una normale immagine in scala di grigio e come tale può essere trattata.

4.5.2.5 Mostra la maschera

Se questo bottone è premuto, PhotoLine mostra la maschera di una immagine. Di solito viene visualizzata come un'area colorata e trasparente. Il suo aspetto può essere modificato intervenendo sui parametri della maschera (vedi il capitolo 7.10.1.24).

4.5.2.6 Nascondi/Mostra il laccio

Con questo bottone premuto PhotoLine visualizza il laccio, se presente. All'avvio dell'applicazione il pulsante è premuto, ma a volte la presenza del laccio può disturbare e così c'è la possibilità di disabilitarne la visibilità.

4.5.3 Impostazioni della barra strumenti di testo

Se quello attivo è un livello di testo, la barra contiene varie opzioni di testo.

4.5.3.1 Colore del testo e del contorno

Questi campi colore servono a cambiare il colore del testo e quello della sua linea di contorno. Quest'ultima risulta visibile solo se è stata abilitata tra le proprietà del testo.

4.5.3.2 Stile del contorno

Questo campo stile di linea serve a cambiare l'aspetto del contorno del testo. L'effetto si vede solo se il contorno è abilitato nelle proprietà del testo.

4.5.3.3 Ricevi il testo dalla pagina precedente

Il testo scorre nella pagina successiva

Ambo le icone servono a far scorrere automaticamente il testo tra le pagine. Lo scorrimento automatico è spiegato più in dettaglio nel capitolo 6.2.7.

4.5.4 Impostazioni della barra strumenti vettoriali

Se il livello attivo è vettoriale, la barra degli strumenti contiene varie opzioni riguardanti la grafica vettoriale.



4.5.4.1 Colore della linea e del riempimento

Questi campi colore servono a cambiare il colore dei tracciati e quello delle aree di riempimento in un livello vettoriale.

4.5.4.2 Stile linea

Questo campo serve a modificare l'aspetto di un tracciato vettoriale.

4.5.4.3 Spessore della linea

Modifica solo lo spessore, le altre proprietà della linea rimangono le stesse.

4.5.4.4 Usa la modalità di riempimento “pari/dispari”, Usa la modalità di riempimento “indice di allacciamento non nullo”

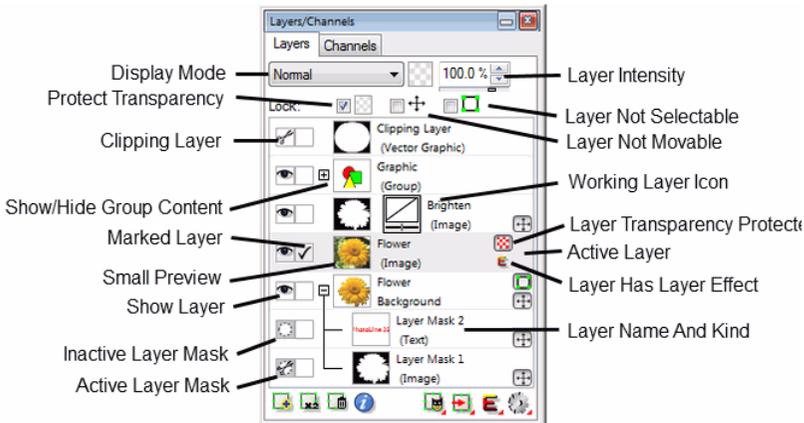
Questi bottoni definiscono la rappresentazione dei riempimenti dei livelli vettoriali. Li dovrebbero modificare solo gli utenti esperti, poiché almeno la regola “indice di allacciamento non nullo” è abbastanza difficile da capire.

Questa funzionalità viene utilizzata principalmente nell'importazione di file PDF, che possono contenere entrambe le modalità di riempimento.

4.6 Opzioni strumento

Le Opzioni strumento contengono altre impostazioni per gli strumenti della barra. Molti di essi hanno un'intensità che si può variare. A volte i canali si possono bloccare, ad esempio per modificare solo quello del rosso. Se c'è un documento aperto, per molti strumenti controllati da una barra di scorrimento si può agire su questa usando la tastiera. Le singole cifre vengono moltiplicate per 10 e considerate percentuali (es. “1” restituisce un valore del 10%), “0” viene interpretato come 100%. Digitando un numero a più cifre, questo viene usato direttamente come percentuale.

4.7 La palette Livelli/Canali



La palette Livelli/Canali è la centrale di modifica dei documenti più complessi e ricchi di livelli. Elenca tutti i livelli di un documento e consente di modificarli, copiarli o cancellarli.

La maggior parte delle funzioni sono disponibili nel menu **Livello** o nel menu contestuale del pannello Livelli (Windows: **clik destro**, Mac OS: **Ctrl+clik**). Il menu contestuale raccoglie solo le funzioni più importanti, per evitare di dovervi accedere tramite dei sottomenu.

Intensità modifica la trasparenza di un livello.

Il menu a tendina **Modalità** stabilisce come un livello viene combinato con quelli sottostanti. Sono disponibili vari tipi di sovrapposizione, dovresti sperimentarne l'effetto con delle prove per abituartici.

Trasparenza fissa si usa solo se il livello attivo è un'immagine con canale alfa (vedi il capitolo 2.3.2, per la creazione di un canale alfa vedi il capitolo 7.5.47). In tal caso, con la casella spuntata, l'alfa sarà protetto e non lo si potrà modificare con operazioni sull'immagine come il disegno o i filtri.

Non selezionabile impedisce al puntatore di livello (vedi il capitolo 6.2.1) di selezionare il livello. Ciò evita di modificarlo per errore. **Posizione fissa** impedisce che un livello venga mosso. Un livello perfettamente posizionato è in tal modo al sicuro da ogni spostamento non voluto. Puoi aggirare entrambe queste impostazioni premendo il tasto **Shift**.

Se disattivi **Mostra livello**, il livello diventa invisibile. Aprendo il menu contestuale su questo campo puoi con una sola operazione mostrare tutti i livelli o solo quello attivo. Cliccare un livello tenendo premuto il tasto **Alt** ha un effetto particolare: gli altri livelli visibili diventano invisibili, e resta visibile solo quello; se invece il livello è già l'unico visibile, appaiono anche gli altri. **Mostra livello** ha pure un'altra funzione: cliccandolo insieme allo **Shift**, il livello diventerà di ritaglio (vedi il capitolo 2.7); tale condizione è segnalata da una piccola forbice. L'icona  vuol dire invece che si tratta di un livello maschera (vedi il capitolo 2.8). Ciò è possibile solo se esiste un livello genitore. Si può modificare lo stato di livello maschera cliccando e tenendo premuto **Ctrl**. Il menu contestuale della casella **Mostra livello** consente di avere facile accesso anche a tutte queste opzioni.

La casella **Seleziona livello** serve a marcare più livelli. La attivi per i livelli da raggruppare (vedi il capitolo 2.3.5) e scegli **Livello/Gestione/Raggruppa livelli selezionati**. Per sciogliere un gruppo esistente seleziona invece **Livello/Gestione/Dissolvi gruppo**. Il livello attivo risulta sempre marcato.

Il menu contestuale della casella **Seleziona livello** consente di selezionare o deselegionare tutti i livelli contemporaneamente.

Se un livello è un gruppo, viene visualizzato un piccolo “+” o un piccolo “-”. Nel primo caso il gruppo può essere aperto cliccando sul “+” e facendo sì che tutti i livelli del gruppo risultino visibili. In tal modo il “+” diventerà un “-”. Nel secondo caso il gruppo verrà chiuso cliccando sul “-”. Grazie a questo sistema è molto comodo entrare in un gruppo e lasciarlo.

L'anteprima riproduce una miniatura del livello, per facilitarne il riconoscimento. Le dimensioni di questa miniatura si possono modificare in **Preferenze/Usò/Livelli** (vedi il capitolo 7.10.1.42).

Puoi cambiare nome a un livello facendo doppio clic sulla sua cella; apparirà la finestra delle proprietà di livello (vedi il capitolo 7.5.47), dove si cambiano pure dimensioni e risoluzione. Se un livello è completamente esterno all'area del documento, il suo nome viene visualizzato in rosso.

Se il livello è un livello di modifica, vicino all'anteprima apparirà una piccola icona relativa alle operazioni assegnate. Facendo doppio clic su questa icona si potranno cambiare le impostazioni del livello di modifica.

I livelli vengono sempre elencati in ordine di sovrapposizione. Ciò significa che i livelli sul fondo trovano posto in basso nella palette.

Puoi riordinare i livelli semplicemente trascinandoli nella nuova posizione.

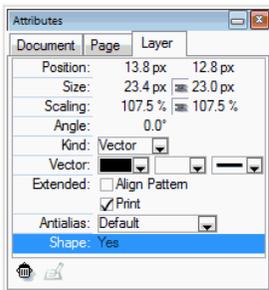
Oltre che per mostrare i livelli, la stessa palette serve anche a gestire i canali di un documento grazie al pannello **Canali**. La visibilità dei singoli canali si controlla attivando le caselle col simbolo dell'occhio. La selezione indica se un canale può essere modificato o meno. **Da canale a maschera** copia il canale attivo nella maschera e **Da canale a livello** con esso crea un nuovo livello. Questi comandi sono accessibili solo se è selezionato un unico canale e se il livello attivo è un'immagine.

Se il livello attivo è un livello di modifica, comparirà in elenco un canale apposito, che rappresenta la maschera del livello di modifica. Se la visibilità di questo canale è attiva, la resa sarà quella di una normale maschera (vedi il capitolo 4.5.2.5 e il capitolo 7.10.1.24).

Con PhotoLine non sarà necessario ricorrere spesso a questa palette, poiché strumenti e filtri interessati hanno un proprio controllo per i singoli canali.

4.8 La palette Proprietà

La palette **Proprietà** fornisce una rapida panoramica delle impostazioni e delle proprietà del documento, della pagina e del livello attivi.



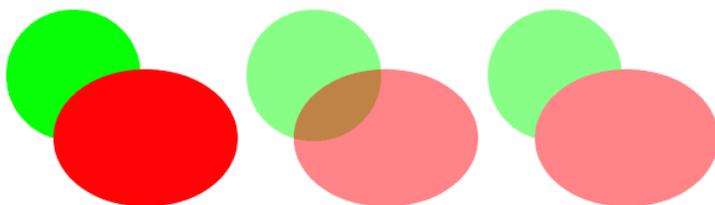
Molte proprietà possono essere cambiate facendo doppio clic o premendo il pulsante di modifica e possono essere eliminate cliccando sul cestino. Molte ma non tutte: alcune possono essere solo modificate, altre solo eliminate.

Il pannello **Documento** visualizza sempre le seguenti proprietà:

- le dimensioni

- la modalità (vedi il capitolo 2.10)
la palette **Proprietà** è l'unico sistema esplicito per cambiare modalità da immagine a documento; il passaggio inverso è possibile solo quando il primo livello è un'immagine delle stesse dimensioni del documento
- la posizione e le dimensioni del laccio
se è presente un laccio, vengono indicate le sue dimensioni e la sua posizione; facendo doppio clic su questa voce si può agire sulle misure
- testo a registro
aggiunge alle pagine del documento una griglia cui si possono allineare i paragrafi spuntando "Testo a registro" (vedi il capitolo 6.2.7, "Le Opzioni dello Strumento testo", in "Opzioni di paragrafo"); ciò migliora l'aspetto del testo, specie se ha più colonne o se si stampa in fronte-retro. Poi un documento ha spesso delle *opzioni di stampa* (vedi il capitolo 5.8). I livelli hanno molte più proprietà. Nel pannello ci sono sempre le seguenti:
 - il tipo di livello
facendo doppio clic si richiama **Converti livello** (vedi il capitolo 7.5.2)
 - la posizione e le dimensioni del livello
Posizione e dimensioni possono essere modificate direttamente.Spesso i livelli hanno delle proprietà aggiuntive. Le più comuni sono:
 - i riempimenti e gli stili di linea dei livelli vettoriali
se il livello attivo è vettoriale, si possono vedere e modificare i riempimenti e gli stili di linea applicati;
il pulsante **Modifica** duplica lo stile attivo; se ci sono più stili, quello attivo si può pure eliminare; gli stili si possono riordinare trascinandoli
 - l'attributo vettoriale
appare solo per i livelli vettoriali e contiene informazioni sul tipo di figura geometrica che costituisce il livello; questo è un attributo che può solamente essere eliminato
 - le distorsioni e gli stili
vengono elencati ogni stile (vedi il capitolo 2.5) ed ogni distorsione (vedi il capitolo 2.6) assegnati ad un livello
 - i livelli di modifica
vengono indicate le operazioni di modifica assegnate (vedi il capitolo 2.9); le si può disattivare temporaneamente per modificare il livello

- le proprietà di ritaglio
se si tratta di un livello di ritaglio, vengono elencate le proprietà di ritaglio (vedi il capitolo 2.7 e il capitolo 7.5.18)
- le proprietà di scorrimento
se un livello di testo ha scorrimenti intorno o dentro un altro livello (vedi il capitolo 6.2.7), viene indicato quale; li si può anche eliminare
- il profilo colore ICC
se ad un livello è assegnato un profilo colore (vedi il capitolo 7.6.9), questo sarà indicato; da qui lo si può anche eliminare
- le immagini incorporate
aprendo un file JPEG, PhotoLine associa i dati JPEG originali al livello appena creato; se poi viene salvato ancora come JPEG senza essere modificato, il file conterrà i dati originali senza perdite di qualità per la compressione; ciò torna utile quando si devono cambiare solo i dati aggiuntivi del file, come il profilo colore ICC o le informazioni IPTC; le immagini incorporate vengono automaticamente rimosse non appena si apportano modifiche al livello immagine;
se un livello immagine contiene dati JPEG, questi saranno preservati salvandolo come file PLD; per questo i file PLD contenenti immagini JPEG sono molto più piccoli che nelle vecchie versioni di PhotoLine (per maggiori informazioni vedi il capitolo 5.5 “Lavorare con i file JPEG”); i dati JPEG sono rilevanti anche quando crei file PDF e SWF
- la coerenza
è un'opzione riservata ai gruppi; se la casella non è spuntata (situazione normale) la modalità di visualizzazione del gruppo, che non è visto come un tutt'uno coerente, viene ereditata singolarmente da ogni livello figlio; ma ciò può portare a risultati inattesi se i livelli si sovrappongono; prendiamo ad esempio un gruppo costituito da due cerchi: la prima immagine mostra tale gruppo con l'opacità al 100%, la seconda al 50% e la terza con la stessa opacità al 50%, ma con la “Coerenza” spuntata:



Coerenza consente di ottenere il risultato desiderato; inoltre la coerenza di visualizzazione di un gruppo consente di creare dei livelli di modifica che agiscono solo all'interno del loro gruppo; oltre ai vantaggi però ci sono anche degli svantaggi: la visualizzazione dei gruppi coerenti è molto più lenta; inoltre nessun formato (con la sola eccezione del PLD nativo di PhotoLine) può memorizzare i gruppi coerenti, che pertanto verranno esportati come immagini;

- la stampa
disattivando questa casella il livello è visibile sullo schermo ma non verrà stampato; se un livello viene reso invisibile tramite la palette dei livelli, non verrà comunque stampato, anche se **Stampa** è attivo
- adatta i motivi
questa casella ha lo stesso significato di **Adatta i motivi** nelle **Proprietà di livello** (vedi il capitolo 7.5.47)
- l'antialias
Antialias stabilisce se al livello deve essere applicato l'antialias a video, in stampa e salvataggio; **Predef.** (predefinito) significa che si segue l'impostazione in *Antialias* (vedi il capitolo 7.10.2): a video l'antialias sarà applicato solo se non richiede troppo tempo, in stampa e salvataggio sempre; **Mai** significa che, a prescindere dall'impostazione generale, non sarà applicato, mentre con **Sempre** sarà comunque applicato, pure se la visualizzazione è lenta.

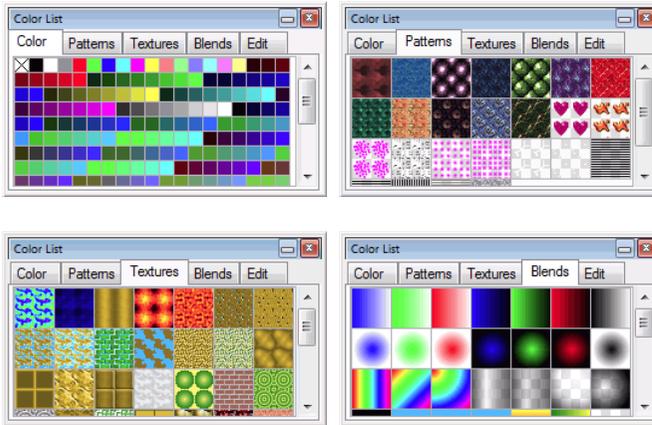
4.9 La palette Passi indietro

La palette **Passi indietro** elenca ogni operazione eseguita su un documento. Basta un clic su un passo per annullare o ripetere più operazioni insieme. Un clic sul cestino azzera l'elenco dei passi, liberando la relativa memoria.

4.10 La palette Tavolozze

I colori sono molto importanti nell'uso quotidiano di PhotoLine. Per questo PhotoLine mette a disposizione una sorta di archivio dove l'utente può custodire i colori più importanti: la palette delle tavolozze.

Puoi scegliere tra colori uniformi, motivi, trame e gradienti.



Tutti questi tipi di colorazione si equivalgono nell'uso in PhotoLine, con l'eccezione di alcuni strumenti, come ad esempio lo strumento **Gradienti**, che non gestiscono motivi e trame; ma questi sono una minoranza.

I colori possono essere trascinati col mouse. Ciò rende molto facile copiare un colore spostandolo da un campo all'altro. Se il livello attivo è testuale o vettoriale, il colore può esservi direttamente trascinato sopra per impostarlo (premendo anche **Shift** si imposta il colore della linea dei livelli vettoriali).

Su Windows si può trascinare un motivo su una parte sgombra della finestra principale per farne un documento; su MacOS devi trascinare il motivo in una finestra che non sia di PhotoLine e tenere premuto **Ctrl**. Fatto ciò puoi modificarlo, magari variandone la scala o disegnandoci sopra, e quindi ritrasinarlo nella tavolozza col **Puntatore di livello** (vedi il capitolo 6.2.1).

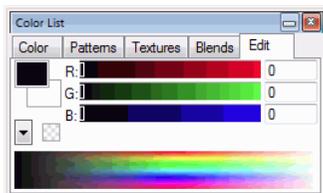
Con un solo clic su uno dei colori o dei motivi della tavolozza si imposta il colore del primo piano, o quello del riempimento se è attivo un livello di testo o vettoriale. Tenendo premuto **Shift** si imposta allo stesso modo il colore dello sfondo, o quello della linea nel caso di un livello vettoriale.

Il menu contestuale della palette ti permette di salvare l'intera tavolozza e di caricarne di nuove. Sono supportati vari formati, anche di altri software. Inoltre il menu riporta un elenco delle tavolozze caricate di recente.

Il menu contestuale consente anche di cambiare l'aspetto della tavolozza dei colori. Oltre alla modalità standard a matrice ce n'è anche una a lista; di entrambe si può avere la versione con le icone maggiorate.

Si può realizzare una normale immagine e trascinarla sulla tavolozza dei motivi col **Puntatore di livello**. Tenendo premuto anche il tasto **Shift** verrà rimpiazzato il motivo che si trova sotto il mouse al momento del rilascio.

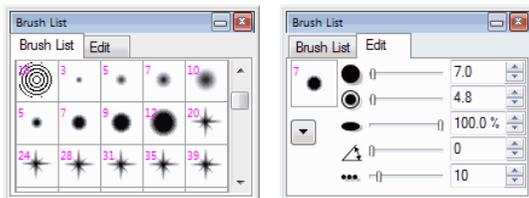
Oltre alle tavolozze c'è pure un pannello di modifica del colore:



I due campi colore servono ad assegnare la modifica al primo piano o allo sfondo. Il menu a tendina si usa per scegliere lo spazio colore; quello predefinito è relativo al colore attivo. Il campioncino a scacchi rende del tutto trasparente il colore attivo, è molto utile lavorando sui livelli vettoriali.

4.11 La palette Pennelli

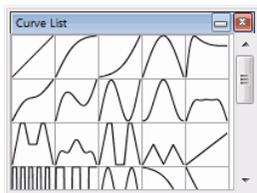
Per un rapido accesso ai pennelli PhotoLine offre un apposito elenco:



Puoi utilizzarlo per aggiungervi quelli usati più di frequente. Con il menu contestuale puoi caricare e salvare interi elenchi.

C'è pure un pannello di modifica con tutte le opzioni della versione più grande (vedi il capitolo 3.5) eccetto la curva del gradiente.

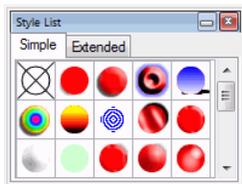
4.12 La palette Curve



Molte funzioni di PhotoLine usano curve, ora per correggere la luminosità delle immagini, ora per cambiare l'aspetto degli effetti. Questa palette evita di dover continuamente reimmettere i valori che descrivono tali curve.

Alcuni tipi di curva sono già pronti all'uso, ma è possibile crearne di nuovi. Per farlo la nuova curva deve essere semplicemente trascinata da un campo curva in una posizione libera della palette. È anche possibile trascinarla nell'elenco di curve presente nella finestra **Modifica curve**: le curve aggiunte in questo modo compaiono automaticamente nella palette generale.

4.13 La palette Stili



Questa palette contiene stili semplici e stili estesi. Uno stile semplice è una combinazione di più stili di livello (vedi il capitolo 2.5 e il capitolo 7.8.41 e seguenti). Anche uno stile esteso può averne, ma in più può contenere delle distorsioni (vedi il capitolo 2.6 e il capitolo 7.8.34 e seguenti), un colore di linea e di riempimento ed uno stile di linea. Le icone nella palette rappresentano un'anteprima degli stili.

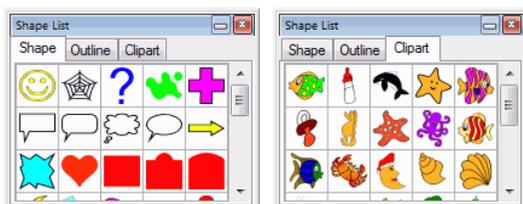
Cliccando su una di queste icone lo stile corrispondente viene assegnato al livello attivo. Il cerchio sbarrato in alto a sinistra ha un significato

particolare: vuol dire “nessuno stile” e se viene cliccato tutti gli stili del livello attivo vengono eliminati.

Il menu contestuale (vedi il capitolo 3.2) della palette fornisce alcuni comandi per la gestione degli stili. **Nuovo** copia gli stili del livello attivo e crea uno stile basato su di essi. **Cambia** sostituisce lo stile sotto il puntatore con gli stili del livello attivo. **Duplica** fa una copia dello stile mentre **Elimina** lo rimuove. Altri comandi ti consentono di caricare o unire un ulteriore elenco di stili e naturalmente anche di salvare quello attuale.

Utilizza gli stili con un poco di attenzione: alcuni stili di livello richiedono una notevole potenza di calcolo e quindi applicarne uno su un livello molto grande (per esempio di 1500x1500 pixel o più) potrebbe comportare attese di diversi minuti su un computer lento.

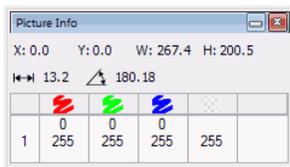
4.14 La palette Forme



La palette Forme mette a disposizione una serie di forme predefinite da utilizzare con lo strumento **Oggetto vettoriale** (vedi il capitolo 6.2.5) o con la **Creazione bottoni** (vedi il capitolo 7.9.4). Puoi anche trascinare una delle icone nel documento per creare un livello vettoriale.

Il menu contestuale (vedi il capitolo 3.2) della palette fornisce i comandi per gestire le forme. **Nuovo** è disponibile solo se il livello attivo è vettoriale. In tal caso il comando aggiunge all’elenco delle forme il contenuto del livello. **Duplica** fa una copia della forma sotto il mouse e **Elimina** la cancella. Oltre a ciò puoi caricare o unire un altro elenco e salvare quello attuale.

4.15 La palette Info immagine



Questa palette dà informazioni legate alla posizione del mouse.

Uno dei suoi compiti è di mostrare le coordinate del puntatore all'interno del documento. Facendo una selezione se ne vedranno le dimensioni,

tirando una linea la lunghezza e l'inclinazione.

Viene poi indicato il colore sotto il mouse. *Preferenze/Operatività/Speciale* ti permette di decidere se il colore va letto solo dal livello attivo o pure dagli altri (vedi il capitolo 7.10.1.18). Se hai campionato dei colori sul documento attivo (vedi il capitolo 6.2.13), vengono indicati i relativi valori.

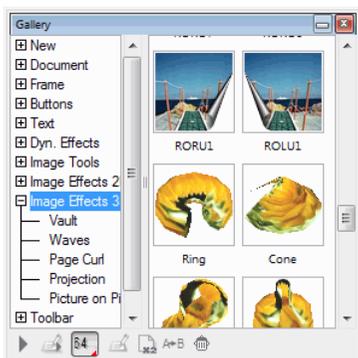
4.16 Contrasto/Luminosità



Questa barra costituisce un sistema rapido per cambiare il contrasto e la luminosità di un'immagine. Unicamente nel caso di immagini RGB, rende possibile modificare la luminosità anche di un singolo canale consentendo di rimuovere una dominante.

4.17 La Galleria

Per semplificare l'uso di funzioni relativamente complesse di PhotoLine, molte finestre hanno un menu delle preimpostazioni (vedi il capitolo 3.8.2). Grazie ad esso si ha rapido accesso a insiemi predefiniti di impostazioni. Il menu è abbastanza utile ma presenta due inconvenienti. Anzitutto il menu preimpostazioni contiene solo testo e non sempre questo è sufficientemente esplicativo. Poi, se non sai alla perfezione quale tipo di effetto vuoi usare, dovrai aprire diverse finestre di dialogo. In questi casi torna utile la galleria, che mostra le preimpostazioni di quasi tutte le funzioni in un'unica palette. La galleria può essere facilmente estesa con altre preimpostazioni e vi puoi anche aggiungere delle azioni (vedi il capitolo 4.18).



Sul lato sinistro vengono elencate le varie funzioni, sul destro compaiono le anteprime delle funzioni selezionate. Se viene selezionato un intero gruppo vengono mostrate tutte le preimpostazioni che contiene.

Facendo doppio clic su una preimpostazione la si applica: a seconda del tipo di preimpostazione si otterrà la modifica del livello attivo, o la creazione di un nuovo documento o la selezione di un altro strumento.

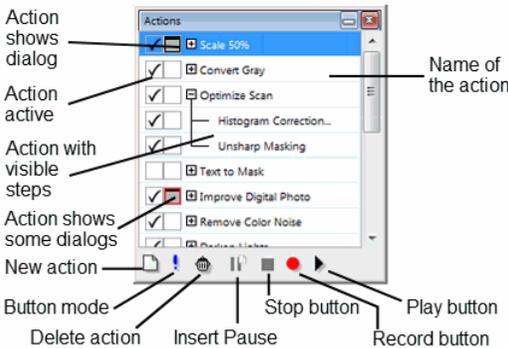
Il menu contestuale di una preimpostazione contiene diversi comandi:

- **Applica**
ha lo stesso effetto del doppio clic: la preimpostazione viene applicata
- **Modifica ed applica**
la finestra di dialogo della preimpostazione permette di cambiarne le impostazioni; premendo OK, la funzione viene applicata con le nuove impostazioni; la preimpostazione in questo caso non viene modificata
- **Dimensioni dell'anteprima**
ci sono diverse dimensioni predefinite per le anteprime nella galleria: più sono grandi, meglio si valuterà l'effetto della preimpostazione, ma ovviamente ciò richiederà anche più spazio
- **Modifica**
i valori vengono modificati, ma la preimpostazione non viene applicata
- **Duplica**
fa una copia della preimpostazione attiva; usato in combinazione con **Modifica**, può servire a crearne una nuova basata su quella già esistente
- **Rinomina**
serve a cambiare il nome della preimpostazione

- Elimina
rimuove la preimpostazione attiva.

Le stesse funzioni sono disponibili anche tramite una serie di icone.

4.18 La palette Azioni



È possibile registrare le operazioni fatte su un'immagine in modo da poterle successivamente ripetere automaticamente su un'altra immagine. Queste operazioni registrate prendono il nome di azioni.

La palette elenca quelle preesistenti dall'alto verso il basso, modificabili grazie al menu contestuale. In basso ci sono anche i pulsanti **Comincia la registrazione**, **Ferma la registrazione** ed **Esegui l'azione attiva**.

Insieme a questi ci sono i pulsanti **Nuova azione**, **Modalità a bottoni** ed **Elimina l'azione**. Il primo e l'ultimo sono autoesplicativi. La modalità a bottoni è una versione semplificata della palette dove tutte le azioni sono visualizzate come pulsanti la cui pressione causa l'esecuzione delle operazioni corrispondenti. L'unico modo per tornare alla palette standard è l'uso del menu contestuale (vedi sotto).

Ogni voce dell'elenco può avere un segno di spunta a fianco. Questo indica se l'azione è abilitata o meno. In tal modo hai la possibilità di omettere dei passi nell'esecuzione dell'azione.

A fianco alla casella di spunta ce n'è un'altra che indica se un certo passo deve essere eseguito con o senza la comparsa della relativa finestra di

dialogo. Nel secondo caso verranno usati i valori che erano stati immessi durante la registrazione dell'azione.

Puoi cambiare tali valori facendo doppio clic sul passo da modificare. Alla conferma col tasto **OK** nella finestra di dialogo i nuovi valori verranno memorizzati senza che l'operazione venga eseguita.

Per cambiare l'ordine di esecuzione si possono trascinare i singoli passi. Per registrare/creare un'azione devi procedere così:

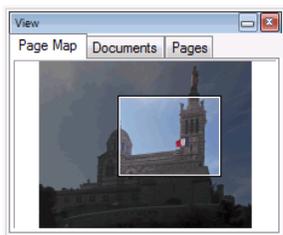
- clicca il pulsante **Nuova azione**; qui puoi anche darle un nome
- seleziona l'azione appena creata cliccandoci sopra
- comincia la registrazione cliccando sul pulsante rosso
- ora puoi fare le operazioni sul documento; dovresti, ove possibile, immettere valori relativi nelle finestre di dialogo, se intendi usare l'azione con immagini di dimensioni differenti
- terminato il tuo lavoro, premi il pulsante **Ferma la registrazione**
- puoi aggiungere fasi a un'azione esistente riavviando la registrazione; PhotoLine metterà le nuove elaborazioni in coda, poi queste potranno essere trascinate nella posizione corretta col mouse.

Durante la registrazione puoi inserire una pausa premendo **Inserisci pausa**.

Le si possono assegnare nome e descrizione, mentre PhotoLine memorizza lo strumento attivo. Se, eseguendo l'azione, PhotoLine rileva una pausa, l'elaborazione si blocca e appaiono nome e descrizione nella palette **AZIONI**; appaiono anche i pulsanti **Annulla** e **Continua** e si seleziona lo strumento relativo. A questo punto l'utente può fare al documento le modifiche utili a rifinire opportunamente l'azione. Dopo, l'elaborazione può riprendere.

Con un **clic destro** (Windows) o un **Ctrl+clic** (Mac OS) si apre il menu contestuale della palette. A parte le operazioni standard per creare, copiare ed eliminare le azioni, offre la possibilità di caricarle, salvarle e unirle. **Salva attuale** salva solo l'azione correntemente selezionata. **Proprietà** permette di cambiare le impostazioni dell'azione o del passo attivo. Con **Modalità a bottoni** si entra o si esce da tale tipo di visualizzazione. Inoltre il menu contestuale contiene il comando **Includi l'azione nella galleria** che agisce sull'azione attiva (vedi il capitolo 4.17 e il capitolo 7.10.5).

4.19 La palette Vista d'insieme



La palette Vista d'insieme ha tre pannelli:

- Mappa

Mappa contiene una miniatura del documento attivo e ne indica l'area visibile: se clicchi e trascini puoi cambiarne le misure, se ne trascini un angolo, cambia il fattore di ingrandimento; la mappa ha pure un menu contestuale con le funzioni di zoom più importanti ad ogni modo, la mappa si può anche usare come finestra modale

- Documenti

Documenti elenca i documenti attualmente aperti

- Pagine

Pagine elenca le pagine del documento attivo.

4.20 L'Istogramma

L'Istogramma mostra la distribuzione dei colori nell'immagine attiva. Ha due modi di funzionamento: può riferirsi all'intero documento o solo al livello attivo. Si può passare da un modo all'altro col menu contestuale.

Il calcolo dell'istogramma può richiedere un po' di tempo se l'immagine è molto grande o se il documento contiene molti livelli; ciò potrebbe essere motivo di fastidio, ma in quei rari casi basta disattivarlo.

4.21 La palette Stili di testo

Gli stili vengono usati per dare uniformità a lunghi brani di testo.

Lo stile di testo immagazzina le informazioni riguardanti la formattazione del testo.

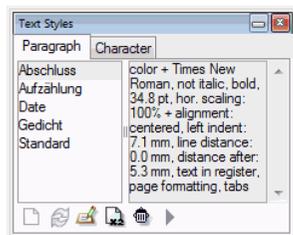
Ne esistono due tipi:

- Stili di carattere
gli stili di carattere contengono le impostazioni che definiscono l'aspetto del testo come il font usato, la dimensione, il colore e così via; li si può applicare sia a singoli caratteri che a interi blocchi di testo
- Stili di paragrafo
gli stili di paragrafo immagazzinano le stesse impostazioni degli stili di carattere e in più quelle dei paragrafi, come le distanze tra le righe e quelle tra un paragrafo e l'altro, i rientri destro e sinistro e così via; gli stili di paragrafo si applicano sempre all'intero paragrafo.

Se si assegna uno stile ad un testo, quest'ultimo ne conserverà il nome. Ogni volta che quello stile di testo verrà modificato, tutti i testi che vi fanno riferimento verranno modificati di conseguenza.

Si possono creare stili di testo gerarchici. Un nuovo stile può ereditare gran parte delle proprietà da un altro, differenziandosi solo per alcune; se quello originario viene modificato, il nuovo erediterà pure tali modifiche.

Gli stili vengono salvati nello stesso file del documento. Oltre all'elenco degli stili associati al documento ce n'è un altro globale, associabile ad ogni nuovo documento creato. Usando per la prima volta in un nuovo documento un certo stile di testo, l'elenco globale viene copiato nel file e le successive operazioni sugli stili verranno applicate solo a questa copia.



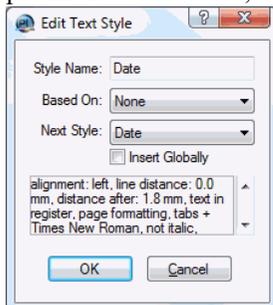
La palette degli stili di testo è suddivisa in tre parti. Riporta prima di tutto un elenco degli stili di testo. I nomi possono essere definiti dall'utente.

C'è poi una descrizione dello stile attivo. Gli stili di base, che non ereditano proprietà da nessun altro stile, riportano una descrizione completa di tutte le impostazioni. Gli stili derivati riportano solo il nome dello stile di base e le impostazioni diverse rispetto a quello.

Infine, in basso sono disponibili alcuni comandi:

- Nuovo

Nuovo crea un nuovo stile di testo basato su quello corrispondente alla posizione del cursore;



Nome è il nome del nuovo stile di testo; **Basato su** serve a scegliere uno stile di base; **Successivo** è il nome dello stile che verrà automaticamente applicato ad ogni nuovo paragrafo; se si attiva **Globale**, il nuovo stile sarà incluso nell'elenco globale; in basso c'è la sua descrizione

- Aggiorna

le impostazioni di uno stile non possono essere direttamente modificate; bisogna formattare un testo nel modo desiderato e quindi copiare quelle impostazioni in uno stile di testo con **Aggiorna**

- Modifica

Modifica permette di modificare nome, stile di base e stile successivo

- Duplica

Duplica crea una copia dello stile di testo attivo

- Elimina

Elimina cancella lo stile di testo attivo, pure dal testo che lo utilizza

- Applica

Applica associa lo stile di testo attivo al testo selezionato; lo stesso risultato si ottiene facendo doppio clic sul nome di uno stile;

l'applicazione di uno stile elimina qualsiasi precedente formattazione del testo; tenendo premuto il tasto **Shift** mentre si applica uno stile, le impostazioni correnti vengono memorizzate tra gli stili del documento.

4.22 La barra di Selezione colore



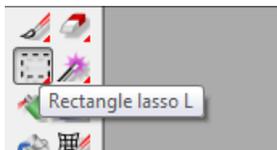
Questa barra è simile alla palette dei colori. Con un semplice clic imposti il colore del primo piano, o quello di riempimento in caso di livello di testo o vettoriale. Premendo anche ***Shift*** si imposta invece il colore dello sfondo o, per i livelli vettoriali, quello delle linee.

5. Lavorare con PhotoLine

5.1 Introduzione

PhotoLine offre innumerevoli funzioni per ritoccare le immagini. Ciò può creare qualche difficoltà a un principiante che cerca il giusto strumento per un dato compito. Per facilitare l'uso ci sono diverse soluzioni di supporto.

Muovi il mouse su un'icona e aspetta, dopo pochi secondi apparirà un piccolo rettangolo giallo con la relativa descrizione.



Contemporaneamente viene mostrata una descrizione più completa nella barra di stato (sul bordo inferiore della finestra di PhotoLine). La barra di stato fornisce informazioni sulle voci di menu.

Puoi anche richiamare l'aiuto in linea di PhotoLine posizionando il mouse su una funzione e premendo **FI** o il tasto **Aiuto** (su Mac OS).

Se tali informazioni non fossero sufficienti, su Windows si può selezionare l'icona col puntatore e il punto interrogativo. Fatto ciò il puntatore del mouse si trasformerà in questo simbolo  e cliccando su un'icona o una voce di menu otterrai il relativo testo di aiuto.

5.2 Come configurare PhotoLine

Puoi ampiamente personalizzare PhotoLine per adattarlo alle tue esigenze.

Preferenze/File serve a configurare caricamento e salvataggio dei file.

Preferenze/Visualizzazione permette di cambiare l'aspetto di vari elementi ausiliari: la griglia, le guide, le maschere e così via.

Preferenze/Operatività definisce il modo in cui funzionano alcuni strumenti.

Una delle opzioni è il numero di operazioni in memoria.

Preferenze/Esteso contiene opzioni che non vengono utilizzate molto spesso. L'impostazione più importante qui è quella dei plug-in.

Per accrescere la produttività, con *Preferenze/Usò/Combinazioni di tasti* puoi assegnare scorciatoie da tastiera a ogni funzione o strumento.

Puoi visualizzare e nascondere le varie barre e palette di PhotoLine col menu *Vista*. Per lavorare bene dovrebbero essere visibili almeno:

- la barra generale
- la barra di stato (solo su Windows)
- la barra degli strumenti
- le opzioni strumento
- la palette dei livelli

Se tutti questi elementi dell'interfaccia sono visibili si può star certi che tutte le informazioni rilevanti sono sullo schermo.

5.3 Crea la tua prima immagine

Per i tuoi primi passi con PhotoLine hai bisogno di un'immagine. Puoi ottenerla in vari modi:

- la funzione *File/Nuovo/Nuova immagine* ne crea una vuota
- *File/Apri* ne carica una dall'hard disk, da CD-ROM o da una chiavetta
- *File/Scansione* la legge da uno scanner o da una fotocamera digitale
- *Modifica/Incolla* come documento la prende dagli appunti
- *File/Esplora* visualizza le miniature di tutte le immagini contenute in una cartella; facendo doppio clic su una di queste si aprirà l'immagine
- puoi trascinare un file grafico sull'icona di PhotoLine; su Windows è anche possibile trascinare un file nella finestra principale
- su Windows è possibile assegnare dei tipi di file a PhotoLine tramite *Preferenze/File/Formati*; in tal modo, facendo doppio clic in Esplora Risorse su un'immagine, partirà automaticamente PhotoLine.

5.4 Esplora

5.4.1 Informazioni di base

PhotoLine offre la funzione *File/Esplora* per dare all'utente la possibilità di avere una panoramica delle sue immagini.

Selezionando tale funzione appare la finestra di esplorazione. A sinistra puoi scegliere la cartella da esplorare cliccando sull'elenco, mentre a destra ci sono le miniature dei file contenuti nella cartella selezionata. In aggiunta alla vista ad albero delle cartelle, sulla sinistra c'è la voce **File recenti** che permette di recuperare tutti i file aperti di recente, elencati in ordine temporale. **Preferiti** è una voce in cui puoi raccogliere le cartelle con i tuoi lavori personali, per un rapido accesso (vedi il capitolo 5.4.13).

Sotto l'elenco delle cartelle ci sono dei pannelli che mostrano informazioni varie. **Info** fornisce quelle di carattere generale riguardo all'immagine selezionata, **IPTC** mostra, se ve ne sono, le relative informazioni IPTC, ed **EXIF** visualizza i dati EXIF. **Parole chiave** elenca tutte le parole chiave presenti nei file della cartella esplorata, col loro numero a fianco. Cliccando su una parola chiave verranno selezionati tutti i file che la contengono.

Da **Preferenze/Esplora/Anteprime** (vedi il capitolo 7.10.1.30) può essere personalizzata la dimensione delle anteprime. Le anteprime sono affiancate da un piccolo simbolo che indica le particolarità del file:

: l'immagine è protetta in scrittura

: la foto è stata scattata con l'uso del flash

: la foto è ruotata

: il file contiene dati EXIF

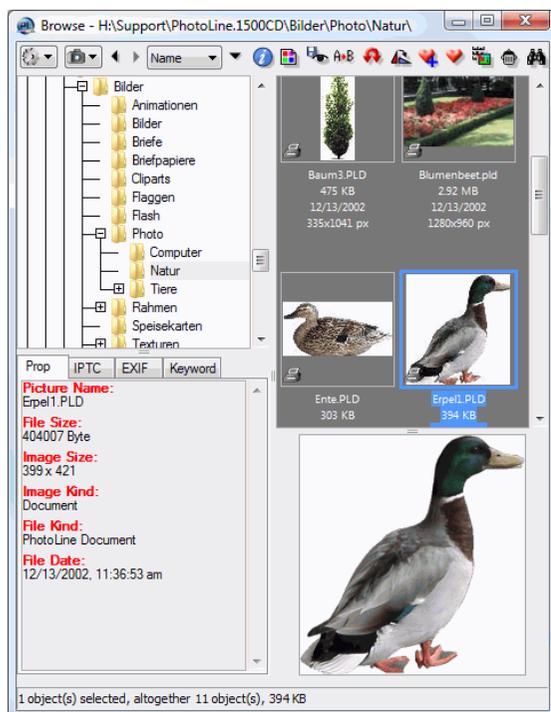
: il file contiene dati IPTC

X: l'immagine contiene dati XMP

: l'immagine è un file RAW.

: l'immagine contiene un profilo ICC

: l'immagine contiene dati GPS.



Al doppio clic su una delle anteprime si aprirà l'immagine corrispondente, che però non verrà inclusa nell'elenco dei file recenti, a meno che non sia stata abilitata la relativa opzione in **Preferenze/Esplora/Impostazioni** (vedi il capitolo 7.10.1.31); se desideri includerla a prescindere dalle preferenze, su Windows puoi trascinarla in un punto dello schermo dove non ci siano altre finestre di PhotoLine. Su Mac OS X devi trascinarla sull'icona di PhotoLine.

Si può anche trascinare una delle anteprime nella finestra di un documento. In questo caso verrà creato un nuovo livello contenente l'immagine.

Se l'attuale finestra di esplorazione contiene delle trame, puoi anche trascinarle direttamente in un campo colore o nella palette apposita.

Trascinando un'immagine su una delle cartelle dell'elenco, vi verrà copiato il file corrispondente. Con **Shift** premuto, il file verrà spostato.

Sotto l'elenco delle anteprime puoi aprire un'anteprima ingrandita.

Il menu delle funzioni fornisce diversi comandi per creare documenti che contengano i dati esplorati e per la modifica dei file stessi. Ciò sarà argomento delle sezioni successive (vedi il capitolo 5.4.2 e seguenti).

I pulsanti con la freccia a destra e a sinistra consentono di muoversi tra le cartelle esplorate in precedenza.

Il menu a tendina serve a cambiare il tipo di ordinamento, che può seguire tutti i criteri più importanti. Proseguendo, dopo il menu troviamo una barra per le icone liberamente configurabile (vedi il capitolo 7.10.1.31).

L'area delle anteprime mette a disposizione due diversi menu contestuali. Quello standard mostra le funzioni applicabili alle immagini selezionate. Ma se il menu viene richiamato premendo contemporaneamente il tasto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS), puoi assegnare rapidamente delle parole chiave IPTC (vedi il capitolo 5.4.14).

5.4.2 Crea provini di stampa

Il menu **Funzioni** della finestra di esplorazione (vedi il capitolo 5.4 e il capitolo 7.1.10) comprende la voce **Crea provini di stampa**.

La funzione crea un documento, anche multipagina, con le immagini della finestra di esplorazione. Questo può essere utile in varie circostanze: puoi fare cataloghi illustrati o disporre le figure sul foglio prima di stamparle.

La finestra di dialogo principale contiene varie sezioni:

- Origine

Origine stabilisce se nel documento vanno le **Anteprime** o le **Immagini originali**; le prime sono piccole e richiedono poca memoria ma la loro qualità è abbastanza scarsa; le immagini originali offrono una qualità migliore ma l'impiego di memoria può essere considerevole; puoi decidere pure se includere tutta la cartella o solo la selezione

- Pagina

Pagina definisce le dimensioni del documento risultante; c'è anche la possibilità di scegliere un modello da usare come base per ogni pagina

- Misure

Misure permette di stabilire la grandezza delle immagini nel documento; puoi scegliere **Dimensioni a schermo**, **Dimensioni reali** o una misura fissa; **Dimensioni a schermo** impone alle figure la risoluzione di 300 dpi nel documento, **Dimensioni reali** mantiene le misure che erano state

impostate al momento della creazione delle immagini; in ambo i casi il risultato è un documento dove le figure non sono disposte con regolarità, ma in modo tale da gestire al meglio lo spazio; invece le misure fisse creano un documento in cui le figure sono disposte a griglia, modalità adatta per i cataloghi di immagini;

attivando **Varia fisicamente la scala**, la risoluzione delle immagini inserite verrà riportata a 300 dpi; tale operazione può limitare l'uso di memoria del documento finale;

Immagine orizzontale dispone orizzontalmente le immagini verticali per ottimizzare l'uso della carta

- Posizione

Posizione controlla bordi, righe e colonne del documento

- Testo

Testo permette di aggiungere didascalie nel documento di stampa; puoi usare tutte le informazioni di base delle immagini come nome, data di modifica, dimensioni del file ecc.; puoi pure impostare una numerazione crescente e un colore di sfondo per aumentare la leggibilità del testo;

normalmente il testo viene posizionato alla base delle figure, ma con

Posiz. (posizione) puoi spostarlo verticalmente;

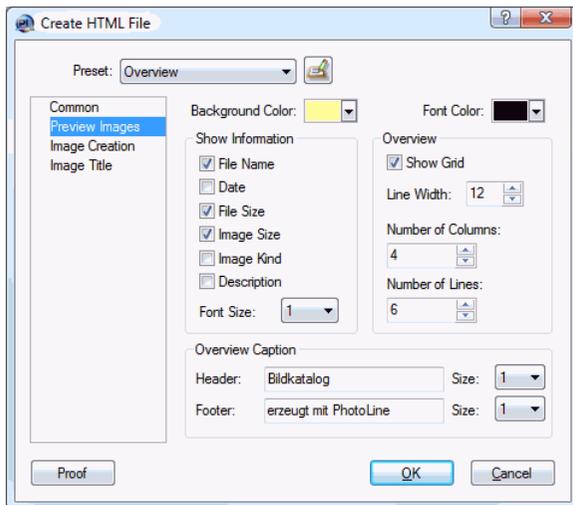
in più è possibile aggiungere il percorso e un numero progressivo ad ogni pagina

- Linea

Linea controlla il contorno delle figure; puoi regolarne opportunamente le dimensioni per ottenere una griglia; se serve puoi assegnare un effetto ad ogni immagine; uno molto comune è l'aggiunta di una lieve ombra.

5.4.3 Crea galleria web

Il menu **Funzioni** della finestra di esplorazione (vedi il capitolo 5.4 e il capitolo 7.1.10) comprende la voce **Crea galleria web**.



Questa permette di creare una galleria di immagini pronta per il web: in pratica, una pagina di miniature che rimandano, se cliccate, all'originale.

La finestra di dialogo principale è divisa in varie sezioni:

- **Generale**

Immagine da elaborare dice cosa va nella galleria: tutte le immagini della cartella o solo la selezione nella finestra di esplorazione;

Dimensioni è la misura delle miniature; puoi usare uno dei valori predefiniti o inserirne uno personalizzato;

Collocazione controlla la visualizzazione delle anteprime: scegliendo **Miniature** si avrà una disposizione a griglia, mentre **Sinistra** e **In alto** le dispone lungo il rispettivo bordo;

Titolo è il titolo della galleria, solitamente visualizzato nella barra del titolo del browser;

Nome del file indice può essere usato per scegliere il nome della pagina principale della galleria; questo è il file che deve essere aperto dal browser per accedere ai contenuti; se non viene specificato nessun nome, verrà usato "index.htm";

Cartella di dest. (destinazione) è la cartella dove verrà salvata la galleria; deve avere un percorso valido, altrimenti non verrà creato nessun file; in questa cartella PhotoLine non solo salva il file indice, ma crea anche le cartelle “small” e “image”; la prima contiene le miniature e la seconda le immagini vere e proprie; nelle modalità **Sinistra** e **In alto** viene anche creato un file per la navigazione

- Anteprime

Anteprime controlla l’aspetto della pagina indice;

Colore sfondo è il colore dello sfondo dell’intera pagina;

Didascalie permette di visualizzare ulteriori informazioni sotto ogni miniatura; quelle disponibili dovrebbero essere autoesplicative, tranne forse **Descrizione**: si tratta di un valore IPTC, che può essere modificato in PhotoLine tramite **Layout/Info documento** (vedi il capitolo 7.4.72);

se la modalità selezionata in **Generale** è **Miniature**, l’omonima sezione stabilisce se va tracciata la griglia e ne definisce lo spessore; **Numero di colonne** e **Numero di righe** definiscono le caratteristiche della tabella;

Testi permette di inserire una testata ed una scritta al piede della pagina indice; **Dim.** (dimensione) si riferisce alla grandezza dei caratteri espressa non in pixel ma in un’unità tipica dell’HTML: un valore pari a 3 corrisponde alla grandezza normale

- Creazione

la cartella di origine potrebbe contenere file inadatti alla pubblicazione nella galleria; la ragione magari è il formato inadeguato o le dimensioni eccessive; in tal caso è possibile standardizzare i file grazie a **Creazione**; **Dimensioni limite** permette di stabilire una grandezza massima: le immagini più grandi verranno ridimensionate;

una volta create, le immagini saranno convertite automaticamente in formato JPEG; **JPEG** mette a disposizione tutti i parametri necessari per la conversione; **Compressione** ha effetto sulla dimensione dei file risultanti (vedi il capitolo 7.10.1.5); **Salva i dati IPTC** e **Salva i dati EXIF** consentono di ereditare tali informazioni se già presenti;

se la casella **Copia le immagini originali (JPEG/GIF/PNG/SWF)** è spuntata, tutti i file di tipo JPEG, GIF, PNG o SWF saranno semplicemente copiati nella galleria appena creata; ciò evita le perdite di qualità dovute all’applicazione di un’ulteriore compressione;

se le immagini della galleria hanno pochi colori (magari si tratta di testo scansionato), può essere utile attivare **Salva nel formato PNG**, dato che il PNG permette di salvarle in modo più efficiente e con qualità migliore; nel dubbio puoi pure provare quale opzione produca risultati migliori; se la galleria contiene prevalentemente grafica vettoriale può essere utilizzato **Salva nel formato SWF**; l'SWF permette di salvare in vettoriale senza dover ricorrere alla conversione in bitmap

- **Pagina**

Pagina definisce l'aspetto delle pagine dei contenuti della galleria.

5.4.4 Mostra immagini

Questa funzione permette di scorrere le immagini di una cartella. Puoi usarla per avere una panoramica delle foto fatte con una fotocamera digitale e per compiere le prime operazioni di modifica. Infatti possono già essere svolti diversi compiti direttamente in questa finestra:

- possono essere cancellate le immagini venute male
- si può eseguire una rotazione con passi di 90 gradi
- si può lanciare l'apertura delle immagini da modificare
- possono essere cambiati i nomi dei file
- si può associare una descrizione ad ogni file; nel caso dei JPEG la descrizione viene aggiunta senza bisogno di ricomprimere l'immagine, quindi non ci sono perdite di qualità
- le immagini possono essere copiate e spostate
- possono essere eseguite delle azioni.

Impostando **Auto**: si può passare in automatico da un'immagine alla successiva; **Auto**: rappresenta l'intervallo di tempo in secondi.

Su Windows si può passare alla visualizzazione a schermo intero.

5.4.5 Seleziona tutte le immagini

Questa funzione seleziona tutte le immagini che sono visualizzate nella finestra di esplorazione (vedi il capitolo 5.4).

5.4.6 Apri immagini selezionate

Questa funzione apre tutti i file selezionati nella finestra di esplorazione.

5.4.7 Applica azione

Questa funzione permette di applicare un'azione (vedi il capitolo 4.18) a tutti i file della cartella aperta o solo a quelli selezionati.

5.4.8 Rinomina immagini

Questa funzione rinomina tutti i file nella finestra di esplorazione (vedi il capitolo 5.4) secondo alcune regole impostabili inserendo una breve linea di comando. I comandi sono scritti tra parentesi graffe (es. “{giorno EXIF}”) e fissano una parte del nome del file. Per esempio, se inserisci “Test{#3}” tutti i nomi dei file inizieranno con “Test” e verrà aggiunto un numero progressivo di tre cifre. Ci sono due forme di comando: breve ed estesa. La forma breve del comando precedentemente citato “giorno EXIF” è “ed”.

Esempio mostra l'aspetto che avrà il nome una volta modificato.

Visto il gran numero di comandi che possono essere dati, sono stati suddivisi in tre menu ciascuno dei quali presenta una serie di voci cliccabili per inserire il relativo comando nella posizione del cursore. I tre menu sono **Valori variabili**, **Valori EXIF** e **Valori IPTC** (vedi il capitolo 7.4.72).

Valori variabili ha i comandi seguenti:

- “*”: nome del file originale
“*” riprende il nome originale del file come parte del nuovo; il simbolo può essere seguito da un numero che indica quante lettere del nome originale verranno utilizzate; se questo numero è -1, verrà usato il nome intero; in più puoi indicare una posizione di partenza nel nome originale aggiungendo una virgola e un secondo numero: se scrivi “{* -1,5}”, verrà utilizzata la parte che va dalla quinta lettera alla fine del nome
- ”Giorno” (anche sostituito da “d”), “Mese” (m), “Anno” (y)
questi comandi inseriscono la data corrente; “Anno” può essere seguito da un “2” o da un “4” per indicare se dev'essere a due o a quattro cifre
- ”Giorno del file” (fd), “Mese del file” (fm), “Anno del file” (fy), “Ora del file” (fho), “Minuti del file” (fmi), “Secondi del file” (fse)
questi comandi inseriscono la data del file nel nuovo nome; tutti i valori sono a 2 cifre, con l'eccezione dell'anno che può essere a 2 o 4 cifre

- ”#”: numero progressivo
“#” inserisce un numero progressivo nel nome; un numero di fianco al simbolo dice quante cifre deve avere; in più si può aggiungere la virgola e un numero iniziale, altrimenti il conto partirà da 1; in pratica “{#3,50}” inserisce un progressivo di 3 cifre a partire da “050”

Valori EXIF ha i comandi seguenti:

- ”Giorno EXIF” (ed), “Mese EXIF” (m), “Anno EXIF” (ey), “Ora EXIF” (eho), “Minuti EXIF” (emi), “Secondi EXIF” (ese)
questi comandi inseriscono la data di registrazione salvata nei dati EXIF; se questi sono assenti verrà utilizzata la data del file; tutti i valori sono a 2 cifre, con l’eccezione dell’anno che può essere a 2 o 4 cifre
- ”Fabbricante” (ema), “Modello” (emo), “Flash” (ef), “Tempo di esposizione” (ee), “Lunghezza focale” (efl), “Numero f” (ea), “Velocità ISO” (ei)
i corrispondenti dati EXIF saranno inclusi nel nome del file; “Flash” apparirà come “On” oppure “Off”

Valori IPTC ha i comandi seguenti:

- ”Nome dell’immagine” (idn), “Creatore” (ic), “Autore” (ia), “Titolo” (iat), “Intestazione” (hl), “Origine” (src), “Data” (idt), “Città” (ict), “Stato” (ist), “Luogo” (ild), “Riferimento” (irf).

5.4.9 Ruota immagini automaticamente

Alcune fotocamere digitali hanno un sensore interno che rileva se la foto è stata scattata in orizzontale o in verticale. Questa informazione viene salvata all’interno del file. La funzione **Ruota immagini automaticamente** analizza tutte le immagini nella finestra di esplorazione alla ricerca di questo dato e se necessario le raddrizza.

5.4.10 Preferenze Esplora

Questa voce del menu Funzioni apre la finestra delle preferenze **Esplora/Anteprime** (vedi il capitolo 7.10.1.30).

5.4.11 Aggiorna

Aggiorna ricrea le anteprime che non corrispondono più alle attuali impostazioni, ad esempio per dimensione. Tenendo premuto il tasto **Shift** viene forzata la ricostruzione di tutte le anteprime.

5.4.12 Ruota di 90°, Ruota di 180°, Ruota di 270°

I comandi *Ruota di 90°*, *Ruota di 180°* e *Ruota di 270°* consentono di girare le immagini selezionate. In questo modo si possono rapidamente raddrizzare le foto fatte in verticale con una fotocamera digitale. Da notare che le immagini JPEG ruotano senza perdere qualità (vedi il capitolo 5.5.2).

5.4.13 Aggiungi ai preferiti, Modifica preferiti

Se lavori spesso con le immagini di una stessa cartella, potresti aggiungerla ai preferiti. In questo modo apparirà nella finestra di esplorazione sotto la voce **Preferiti** e vi potrai accedere rapidamente. *Modifica preferiti* consente di rinominare i preferiti, eliminarli o cambiarne l'ordine.

5.4.14 Nuova parola chiave

Nuova parola chiave consente di assegnare una parola chiave ai file selezionati. Le parole chiave vengono salvate come dati IPTC (vedi il capitolo 2.13.1) se il formato del file lo consente, altrimenti vengono immagazzinate nel file di PhotoLine Browse.plb.

È molto facile assegnare una parola chiave: devi solo scrivere la parola nel campo **Nome** e chiudere la finestra con **OK**.

Inoltre, tramite la finestra puoi anche gestire un elenco delle parole chiave più usate. Questo elenco è nel campo a sinistra. **Aggiungi** accoda all'elenco la parola contenuta in **Nome** ed **Elimina** rimuove quella selezionata.

L'elenco delle parole chiave ha una caratteristica in più. Premendo **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) mentre si richiama il menu contestuale nella finestra di esplorazione, si ottiene un menu con le prime 16 voci dell'elenco. In questo modo è possibile assegnare le parole chiave molto rapidamente; lo stesso menu permette anche di rimuoverle.

5.4.15 Crea cartella

Con questa funzione crei una nuova cartella dentro quella già aperta.

5.4.16 Elimina cartella

Questa funzione rimuove la cartella attualmente aperta. Si noti che naturalmente verranno eliminati anche tutti i file al suo interno.

5.4.17 Cerca immagini

Cerca immagini lavora su una cartella ed eventualmente sulle cartelle che contiene. Puoi utilizzare diversi criteri di ricerca come il nome del file, le dimensioni o una parola chiave.

Ci sono due sistemi di ricerca possibili: una ricerca semplice ed una complessa. Nel primo caso i file vengono esaminati in base ad un singolo criterio, ad esempio in base al loro nome: è sufficiente definire il criterio e avviare la ricerca con il pulsante **OK**.

Nel secondo caso vengono usati più criteri contemporaneamente, ad esempio puoi cercare tutti i file creati dopo il giorno 19/8/2004, più grandi di 100 kbyte e che hanno la parola “Pic” all’interno del nome. Per avviare una ricerca complessa bisogna prima inserire tutti i criteri nell’elenco sulla sinistra. Lo si fa definendo un criterio e aggiungendolo con **Inserisci**. I criteri errati possono essere rimossi col pulsante **Elimina**. Una volta aggiunti tutti i criteri, **e** e **o** stabiliscono se devono essere soddisfatte tutte le condizioni o se basta una sola di esse. Infine **OK** avvia la ricerca.

Se la casella **Ricerca nelle cartelle** è spuntata, vengono esaminati sia i file nella cartella selezionata che quelli contenuti nelle cartelle al suo interno.

I risultati appaiono nella finestra di esplorazione sotto la voce **Risultati della ricerca**. Naturalmente si può ancora cercare tra i risultati precedenti.

5.4.18 Elimina immagini

Elimina immagini cancella le immagini selezionate nella finestra di esplorazione.

5.4.19 Proprietà

Proprietà visualizza un insieme esteso di proprietà relative al primo file selezionato nella finestra di esplorazione. La finestra che si apre permette pure di rinominarlo e di modificarne lo stato di sola lettura e di visibilità.

Se hai scelto più file, puoi scorrerli con le frecce in basso a sinistra.

5.4.20 Importazione RAW

Apri il file selezionato come *Dati RAW da fotocamera digitale* (vedi il capitolo 7.1.22).

5.4.21 Data del file dall'EXIF

Se modifichi e salvi una foto scattata con una fotocamera digitale, la data del file certamente cambierà. Ma a volte questo non è il comportamento voluto, perché ordinando i file per data non verrà considerata la data di ripresa, bensì quella di modifica. *Data del file dall'EXIF* risolve questo problema attribuendo la data memorizzata nei dati EXIF (vedi il capitolo 7.4.72) al file stesso. Questa funzione può operare su tutti i file selezionati nella finestra di esplorazione o su tutti quelli della cartella scelta. In quest'ultimo caso verranno modificati anche tutti i file contenuti nelle sottocartelle.

5.4.22 Cambia data EXIF

Cambia data EXIF permette di cambiare la data custodita nei dati EXIF. I valori inseriti vengono scritti nella data dell'EXIF; se lasci vuoto un campo, il relativo valore non viene modificato. Un numero preceduto da un '+' o da un '-' rispettivamente incrementa o decrementa il valore già presente.

5.4.23 Carica dati EXIF/Salva dati EXIF

Salva dati EXIF registra i dati EXIF di una foto in un file a parte. In seguito con *Carica dati EXIF* si possono associare questi stessi dati ad un altro file.

5.5 Lavorare con i file JPEG

5.5.1 Informazioni di base

Il formato JPEG garantisce livelli di compressione molto alti e quindi di ottenere file molto piccoli, per questo è così diffuso nel campo della fotografia digitale. Ma questi file così piccoli presentano l'inconveniente di subire una perdita di informazioni a scapito della qualità. Normalmente questa perdita è pressoché inavvertibile, ma se un file JPEG viene aperto e salvato più volte, magari usando differenti fattori di compressione, la qualità si degrada sensibilmente. Chi possiede una fotocamera digitale apprezza la cosiddetta “modifica senza perdita” dei file JPEG. Qui “senza perdita” non significa che l'informazione già persa venga recuperata, ciò non è possibile, ma piuttosto che la modifica dell'immagine non introduce nuove perdite.

5.5.2 Le immagini JPEG in PhotoLine

Per consentire la modifica senza perdita, PhotoLine allega a ogni immagine JPEG i relativi dati compressi, cosicché fino a quando il suo livello non viene modificato, questi dati rimangono intatti. Dal momento che si tratta di dati associati all'immagine, si può verificarne la presenza tramite la palette **Proprietà** (vedi il capitolo 4.8): se appare una scritta “Dati incorporati: Immagine JPEG” vuol dire che i dati compressi sono lì. Salvando come immagine JPEG verranno usati gli stessi dati caricati in precedenza.

A questo punto uno potrebbe chiedersi qual è il vantaggio di poter salvare un file nello stesso modo in cui è stato caricato: bene, il file non deve per forza essere lo stesso. Si possono infatti eseguire varie operazioni di modifica senza intaccare i dati JPEG. Queste operazioni sono:

- la rotazione di 90°, 180° e 270°
- la riflessione orizzontale e verticale
- il cambiamento dei dati addizionali del documento con **Info documento** (vedi il capitolo 7.4.72) si possono mettere e levare dati IPTC; la palette **Proprietà** ne consente la rimozione in blocco
- la rimozione dei dati EXIF
la palette **Proprietà** permette di rimuovere tutti i dati EXIF in blocco

- l'assegnazione o la rimozione di un profilo colore ICC
un profilo colore ICC può infatti essere assegnato e un profilo assegnato può essere rimosso grazie a **Imposta profilo colore** (vedi il capitolo 7.6.9) o usando la palette **Proprietà**.

Quando si lavora con i file JPEG si devono rispettare poche semplici regole per ottenere sempre i risultati desiderati:

- la funzione **Salva** registra sempre i dati JPEG correnti; cambiare il fattore di compressione nelle preferenze non ha alcun effetto su **Salva**
- la funzione **Salva col nome** registra i dati JPEG correnti quando sono inferiori a quelli che si otterrebbero comprimendo con le preferenze JPEG attuali; non sorprenderti dunque se il cambiamento del fattore di compressione incide sulle dimensioni solo al di sotto di un certo valore
- la funzione **Esporta per il web** lavora proprio come **Salva col nome**
- se **Conversione in blocco** utilizza **Lascia invariato** come formato di esportazione, vengono mantenuti i dati JPEG preesistenti; invece con **Immagine JPEG**, il comportamento è quello di **Salva col nome**; in tal modo si può usare **Conversione in blocco** per ruotare i file JPEG senza perdita, ma resta la possibilità di ricomprimere tutti i file di una cartella
- ogni funzione di PhotoLine che tratti i file in maniera automatica, anche se non appare esplicitamente in questo elenco (come ad esempio **Crea galleria web**), opera con i file JPEG senza causare perdite di qualità
- le funzioni **Ruota di 90°**, **Ruota di 180°**, **Ruota di 270°**, **Rifletti orizzontalmente** e **Rifletti verticalmente** risultano più lente del normale quando ci sono dei dati JPEG incorporati; se questo è un problema, puoi eliminare i dati incorporati tramite la palette **Proprietà**.

5.5.3 Le immagini JPEG nel formato PLD

Se un'immagine JPEG viene inserita in un documento e salvata in formato PLD, i dati JPEG verranno mantenuti perché solitamente sono più compatti dei dati creati dalla compressione senza perdita di PhotoLine. Ciò consente agli attuali file PLD contenenti immagini JPEG di essere normalmente molto più piccoli di quelli delle versioni precedenti di PhotoLine.

Una volta caricato il file PLD la palette **Proprietà** indicherà che i dati JPEG sono incorporati. Questo significa anche che il livello che li contiene può ancora essere salvato senza perdita in formato JPEG.

Con *Layout/Immagine/Compressione JPEG* (vedi il capitolo 7.4.39) puoi incorporare a posteriori dei dati JPEG in un'immagine a 8 bit. In tal modo si ha un ottimo controllo sulle dimensioni finali del file PLD. Però si noti che questa operazione implica perdita, quindi va eseguita solo se non si deve più modificare l'immagine.

L'incorporamento di dati JPEG nei file PLD è possibile solo dalla versione 11 di PhotoLine, quindi le versioni precedenti non possono leggere in modo corretto questi documenti.

5.5.4 Le immagini JPEG nei formati SWF e PDF

I formati SWF e PDF possono incorporare dati JPEG. PhotoLine supporta pienamente questa caratteristica, utilizzando le regole seguenti:

- se l'impostazione della compressione nelle preferenze di salvataggio è diversa da JPEG, verranno mantenuti i dati JPEG preesistenti
- se la compressione impostata è di tipo JPEG, i dati preesistenti saranno mantenuti solo se più compatti di ciò che si otterrebbe applicandola.

Con questo approccio si possono gestire al meglio le dimensioni dei file PDF e SWF, comprimendo in JPEG le immagini che ne hanno bisogno.

5.6 Le scansioni

5.6.1 Introduzione

Scansire significa digitalizzare le immagini e leggerne i dati risultanti sul computer. Le periferiche più utilizzate a questo scopo sono gli scanner piani e le fotocamere digitali. La scelta della periferica più adatta dipende principalmente dall'originale e dall'uso che si vuole fare dell'immagine.

5.6.2 TWAIN

Per trasferire i dati dallo scanner al computer c'è un protocollo standard chiamato TWAIN. Per poterlo usare devono essere già installati gli appositi driver. Di solito li si installa insieme al software dello scanner.

Se i driver sono correttamente installati, li si può attivare in PhotoLine con *File/Importa/Seleziona lo scanner*. Tale funzione apre una finestra di

dialogo che elenca tutte le periferiche di acquisizione disponibili, tra cui potrai scegliere quella da usare.

Fatto ciò puoi avviare la scansione eseguendo *File/Importa/Scansione* o cliccando l'icona dello scanner  nella barra generale.

Spesso manca il driver TWAIN per i sistemi operativi a 64 bit, per cui vengono utilizzate svariate altre interfacce per la scansione. Su Windows c'è l'interfaccia WIA, accessibile da *File/Importa/Da scanner o fotocamera*; su Mac OS X invece si utilizza "Acquisizione immagine" e il comando corrispondente è *File/Importa/Acquisizione immagine*.

5.6.3 Risoluzione, profondità colore, dimensioni del documento

La gran parte dei driver degli scanner danno scelta tra bianco e nero, grigio e colore, ma il bianco e nero è meglio scansarlo comunque in grigio perché quest'ultimo consente successivi miglioramenti dell'immagine.

Le varie funzioni aggiuntive del driver dello scanner, come accentuazione del contrasto o schiarimento dell'immagine, non dovrebbero essere usate poiché rielaborano i dati acquisiti perdendo informazioni. Le possibilità di migliorare in seguito l'immagine con PhotoLine ne sarebbero ridotte.

La risoluzione è un valore spesso mal impostato dall'utente. Il detto "meglio abbondare..." qui non si applica, perché le alte risoluzioni incrementano a dismisura la quantità di memoria necessaria per salvare l'immagine, e ciò implica anche tempi di elaborazione delle immagini più lunghi.

Se vuoi scansionare un'immagine a colori da stampare a getto d'inchiostro, dovresti scegliere una risoluzione di scansione dai 150 ai 200 dpi ("dpi" significa "dots per inch", punti per pollice). Naturalmente le stampanti a getto sono capaci di risoluzioni molto maggiori (600 dpi, 1440 dpi o anche più), ma non si tratta di risoluzioni effettivamente utilizzabili. Infatti si riferiscono solo ai colori base, di solito ciano, magenta, giallo e nero.

Se prevedi di stampare l'immagine scansionata ingrandendola, dovrai moltiplicare la risoluzione finale per il fattore di scala.

Quando si stampa in bianco e nero il suddetto problema dei colori non si pone, quindi dovresti scansionare alla risoluzione di stampa.

Risoluzione scansione (a colori) = scala * 150 dpi

Risoluzione scansione (in bianco e nero) = scala * risoluzione stampante

Devi sempre tener presente che le scansioni possono produrre una mole enorme di dati. Potrebbero essere anche troppi per il tuo computer.

Per calcolare la memoria richiesta puoi usare la formula seguente:

Dimensione in byte = (larghezza in cm / 2.54) * (altezza in cm / 2.54) *
risoluzione * risoluzione * 3

5.6.4 Il risultato della scansione è sempre un'immagine

Il risultato della scansione è sempre, a seconda delle impostazioni del driver dello scanner, un'immagine in bianco e nero, in scala di grigio o a colori.

Anche se hai scansionato figure geometriche o testi, il risultato non cambia.

Se vuoi ricavare dei file di testo dovrai utilizzare un software OCR. Molti scanner includono un semplice software OCR in dotazione.

Se vuoi creare della grafica vettoriale, dovrai vettorializzare l'immagine scansionata. PhotoLine può convertire le normali immagini in grafica vettoriale con la funzione *Livello/Converti livello*.

5.6.5 Migliorare le scansioni

Per scansionare immagini a colori è meglio usare come originali delle foto. Se usi libri e riviste potresti riscontrare il problema di avere dei risultati "pixelizzati". Ciò deriva dal modo in cui sono stampati gli originali. Libri e riviste vengono stampati in quadricromia: ciano, magenta, giallo e nero. Per creare le varie tonalità vengono sovrapposti dei puntini secondo schemi ripetitivi. Se li guardi attentamente puoi rendertene conto. Anche lo scanner se ne accorge, e tu ottieni quello spiacevole effetto.

Per risolvere il problema ci sono diversi trucchi, come quello di fare la scansione attraverso un vetro satinato.

Un altro sistema è quello di usare PhotoLine. Scansisci l'originale a doppia risoluzione, poi applica *Filtri/Qualità/Deretinatura* e infine varia la scala dell'immagine con *Livello/Varia la scala* fino alla dimensione desiderata.

5.6.6 Correggere le scansioni oblique

Accade abbastanza spesso che un'immagine venga acquisita un po' storta.

La si può correggere con *Livello/Rotazione*.

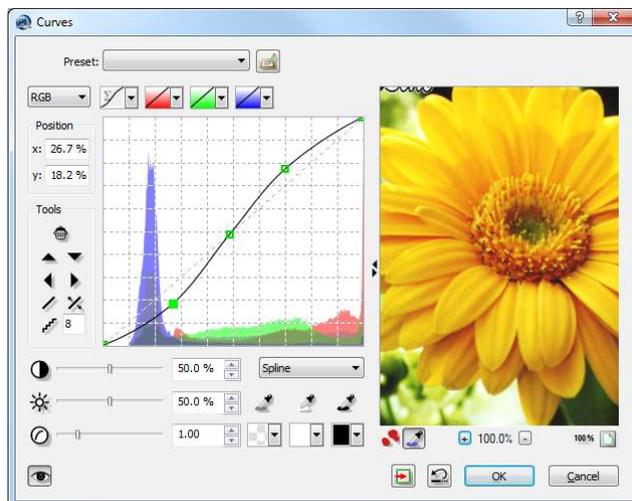
Appena la finestra di dialogo si apre puoi tirare una linea sulla finestra del documento. PhotoLine calcola automaticamente l'angolo necessario a correggere la scansione. Basta cliccare **OK** e l'immagine è a posto.

5.6.7 Contrasto/Luminosità

Aumentare luminosità e contrasto dell'immagine scansionata di solito ne migliora parecchio la qualità. In PhotoLine puoi farlo con un apposito strumento (*Vista/Barre degli strumenti/Contrasto/Luminosità*).



Più flessibile è *Strumenti/Regolazioni*.



La finestra contiene le barre di scorrimento per la luminosità e il contrasto.

I campi curva ti permettono di correggere i canali di un'immagine tutti insieme (col primo campo in alto) oppure singolarmente.

5.7 Creare immagini per il web

5.7.1 Informazioni di base

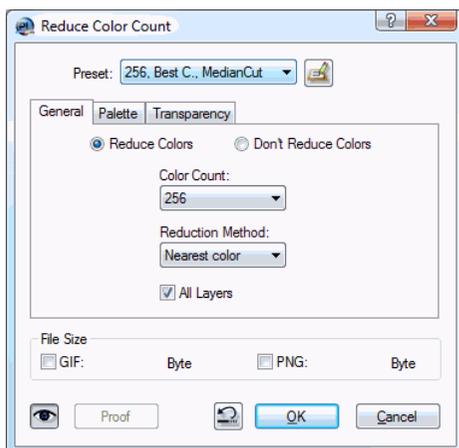
PhotoLine offre tutte le funzioni necessarie per creare immagini attraenti e sofisticate da utilizzare sulle pagine web.

Se crei immagini per l'uso su internet ti sarai reso conto che ci sono ancora browser che possono visualizzare immagini JPEG e GIF mentre non riescono ad aprire i file PNG. Quando poi li aprono, magari non supportano tutti i livelli di trasparenza ma solo quella a 1 bit.

Quindi dovresti sempre tenere presente il campo di applicabilità dei formati (vedi il capitolo 2.12) quando fai grafica per il web.

5.7.2 Riduci colori

Per salvare un'immagine come GIF, il numero di colori non deve passare il limite massimo di 256. A volte è utile ridurre i colori anche di PNG e BMP. A questo scopo PhotoLine mette a disposizione una comoda funzione accessibile da *Strumenti/Colori/Riduci colori*.



Questa finestra di dialogo è divisa in due parti. La prima contiene i controlli sempre accessibili, la seconda dei pannelli per la riduzione dei colori.

La prima parte serve alla gestione di base. Puoi attivare l'**Anteprima** in modo che ogni modifica delle impostazioni sia visualizzata immediatamente sul documento. Ciò può implicare tempi lunghi per immagini complesse, in tal caso puoi anche lanciare l'anteprima manualmente col pulsante **Prova**.

Se l'**Anteprima** è attiva, è possibile vedere la dimensione prevista del GIF e del PNG per quelle particolari impostazioni.

Spesso si riducono più immagini con uguali impostazioni. A questo servono le **Preimp.** (preimpostazioni) e il pulsante **Cambia**; consentono di salvare le opzioni attuali richiamandole quando serve. Per farlo devi impostare le opzioni desiderate nel pannello centrale. **Cambia** apre la finestra di gestione con cui puoi salvare le impostazioni digitando un nome e premendo **Nuovo** il nome verrà automaticamente aggiunto all'elenco delle preimpostazioni.

La seconda parte della finestra **Riduci colori** contiene le impostazioni vere e proprie per la riduzione dei colori. Sono suddivise in tre pannelli.

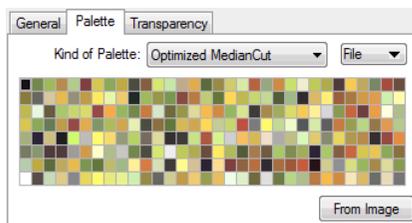
La parte **Generale** controlla le operazioni fondamentali da eseguire.

Puoi impostare il numero di colori desiderato con **Numero di colori**. Normalmente, meno se ne usano in un'immagine, più sarà piccolo il file risultante. Tuttavia calerà anche la qualità dell'immagine. Se dovranno essere usati per internet, dovresti sempre cercare di contenere la dimensione dei file in modo da ridurre il tempo necessario al download.

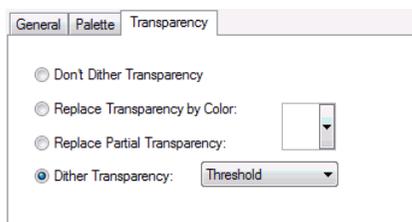
Un'altra possibilità di influire in maniera sostanziale su dimensioni e qualità del file risultante è l'uso del menu **Metodo di riduzione**. PhotoLine offre una grande varietà di tali metodi. Se vuoi salvare un GIF, di solito i metodi migliori sono **Colore più vicino**, **Diffusione di errore** e **Linea orizzontale**. Quale dia il miglior compromesso tra qualità e compattezza dipende dalla immagine e dai gusti personali, per cui dovresti deciderlo volta per volta.

Tutti i livelli stabilisce se ridurre tutti i livelli in base alla stessa tavolozza. Con tale opzione soprattutto i file GIF animati diventano molto più piccoli.

A prima vista potrebbe sembrare strano che ci sia possibilità di scelta tra **Riduci i colori** e **Non ridurre i colori**. Questa opzione si rende necessaria perché la riduzione del numero dei colori non comprende anche la trasparenza. Se vuoi eliminarla dovrai scegliere **Non ridurre i colori**.



Il pannello **Tavolozza** serve a operare sulla palette dei colori usati per creare la nuova immagine; due sono i metodi automatici per crearne una: **Adattivo ottimizzato** e **Taglio mediano ottimizzato**. Quale sia meglio dipende dalla immagine, ma di solito **Taglio mediano ottimizzato** è una buona soluzione. Il terzo metodo è **Standard**; usa una palette adatta a molti browser. Un ultimo metodo, **Caricato**, usa la palette attualmente visibile. Col doppio clic si può modificare ogni colore. Puoi anche caricare una nuova palette. La palette può essere modificata solo se **Numero di colori** è impostato a 256 o meno. Abilitando più di 256 colori, non verrà usata alcuna palette.



Il pannello **Trasparenza** controlla come viene modificata la trasparenza di un'immagine. Molti formati di file (come il BMP) non salvano affatto la trasparenza. Altri (come il GIF) possono solo salvare la trasparenza a 1 bit, cioè un pixel può solo essere visibile o trasparente, senza vie di mezzo. Infine ci sono formati come il PNG che riescono a memorizzare tutti i livelli di trasparenza, anche se purtroppo non tutti i browser possono mostrarli. In tutti questi casi la trasparenza deve essere sempre ridotta.

Hai tre possibilità: **Non retinare la trasparenza** che non la modifica, **Sostituisci la trasparenza con il colore** che la rimuove completamente e la rimpiazza con un certo colore, **Retina la trasparenza** che permette di creare una trasparenza a 1 bit utilizzando vari metodi di retinatura.

5.7.3 Salvare i GIF

Preferenze/File/GIF imposta le opzioni di salvataggio predefinite dei GIF.

La prima opzione è **Interlacciato**: salvando in questo modo l'immagine, un browser ne potrà visualizzare rapidamente una versione grezza, che verrà poi perfezionata nel corso del caricamento.

Cicli dell'animazione stabilisce quante volte va ripetuta un'animazione GIF. Un valore pari a 0 comporta che venga ripetuta indefinitamente.

Se un file GIF contiene più livelli verrà visualizzato nei browser come animazione. Dato che non sempre questo è l'effetto desiderato, puoi decidere che ogni documento contenente livelli sia salvato come **Normale immagine** (cioè una GIF con un solo livello) o come **GIF animata** (con più livelli). Se viene scelto **Chiedi**, ogni volta che vuoi salvare un'immagine che abbia più livelli PhotoLine ti chiederà se vuoi ridurli ad uno solo.

Riduci i colori è un'opzione molto importante. Dato che il GIF può salvare solo immagini con un massimo di 256 colori, di solito va operata una loro riduzione prima di salvare. Qui puoi scegliere una preimpostazione da usare automaticamente. Oltre a quelle già presenti puoi anche definirne una personale con **Riduci colori** (vedi il capitolo 5.7.2). Se la casella **Chiedi** è spuntata, PhotoLine aprirà **Riduci colori** ad ogni salvataggio. Ciò consente di scegliere il metodo migliore per ogni immagine.

5.7.4 Salvare i JPEG

Preferenze/File/JPEG stabilisce il modo in cui vengono salvati i file JPEG.

La casella **JPEG progressiva** fa sì che PhotoLine salvi i file JPEG in modo che i browser li visualizzino rapidamente in forma prima approssimativa e poi sempre più precisa. Però questa opzione fa anche consumare più memoria e alcune applicazioni hanno problemi a leggere questo tipo di file.

Layout/Immagine/Compressione JPEG controlla il grado di riduzione delle dimensioni del file. Più è alto il valore, migliore sarà la qualità, ma anche le dimensioni del file aumenteranno.

5.7.5 GIF animate

Le GIF animate sono immagini con più livelli che vengono mostrati in sequenza nei browser web dando l'effetto di un'animazione. PhotoLine può creare, aprire, modificare, visualizzare e salvare le GIF animate.

Vengono caricate come qualsiasi altra immagine. Ogni passo di animazione sarà un livello nella relativa palette.

Per una modifica più comoda è meglio nascondere tutti i livelli eccetto quello attivo. Per farlo bisogna selezionare il livello desiderato nella palette (vedi il capitolo 4.7) e poi col clic destro (Windows) o Ctrl+clic (Mac OS) la casella più a sinistra per far comparire il menu contestuale. Lì trovi l'opzione **Fotogramma singolo**. Selezionandola rimarrà visibile solo il livello attivo e l'attivazione di un qualsiasi altro livello disattiverà il precedente. Un altro sistema è quello di selezionare il comando **Mostra solo il livello attivo**, che nasconde tutti i livelli eccetto quello scelto.

Il GIF consente di salvare solo livelli immagine (monocromatici, in grigio o RGB). Se stai usando altri tipi di livello, ad esempio di testo, verranno automaticamente convertiti in livelli immagine al momento di salvare.

Per provare un'animazione seleziona *Web/Anima i livelli*: apparirà una finestra di dialogo che consente di visualizzare l'animazione. Le doppie frecce eseguono l'animazione, quelle singole procedono un fotogramma alla volta, avanti o indietro. Il quadrato ferma un'animazione in corso.

Velocità imposta la persistenza del fotogramma attivo durante la riproduzione dell'animazione. La durata è espressa in millisecondi. Se la casella **Tutto uguale** è spuntata, ogni modifica sarà applicata a tutti i livelli.

Visualizzazione permette di impostare la modalità in cui il livello verrà visualizzato nell'animazione. Sfortunatamente i browser si comportano in maniera abbastanza diversa tra loro quando vengono impostati differenti tipi di visualizzazione in una stessa animazione. Quindi dovresti sempre utilizzare solo una delle seguenti modalità alla volta: **Elimina** cancella del tutto lo sfondo prima di mostrare il livello successivo.

Sovrascrivi sovrappone semplicemente i livelli allo sfondo. Quelli apparsi in precedenza restano visibili se non vengono coperti da quello successivo.

Se prevedi di visualizzare l'animazione lasciando una certa immagine di sfondo dovresti quindi usare quest'ultima modalità.

5.7.6 La trasparenza nelle GIF

PhotoLine è anche capace di salvare le aree trasparenti nelle GIF. Di solito questa viene indicata con un motivo a scacchi rossi (vedi il capitolo 2.3.2). Ma fai attenzione, il GIF non può memorizzare la trasparenza a 256 livelli come invece fa PhotoLine, ma solo a 2 livelli; in pratica il GIF conosce solo pixel visibili e invisibili, non ci sono valori intermedi. Se nell'immagine i valori intermedi ci sono, verranno rimossi automaticamente o manualmente prima di salvare con **Riduci colori** (vedi il capitolo 5.7.2 e il capitolo 5.7.3). Se la tua immagine non ha trasparenze ma vuoi che nella GIF finale un dato colore risulti trasparente, la funzione **Strumenti/Colori/Seleziona colori** può servire allo scopo. All'apertura della finestra di dialogo puoi scegliere il colore che vuoi cliccando sul documento. Il campo antepresa mostra l'area selezionata. Cliccando con **Shift** premuto si aggiunge all'area un altro colore, mentre tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) il colore viene rimosso dalla selezione. Poi selezioni **Alfa** come destinazione. Alfa è solo un altro nome della trasparenza. Chiudendo la finestra con **OK** l'area diventerà trasparente. Infine puoi salvare la tua immagine come GIF. Ricorda che il JPEG non può salvare in alcun modo la trasparenza.

5.8 Stampare

PhotoLine offre funzionalità di stampa molto potenti. Per impostarle devi selezionare **File/Opzioni di stampa**.

Potrai scegliere tra:

- Normale
- Manifesto (per suddividere un'immagine in più pagine)
- Etichette (per stampare più copie di un'immagine nella stessa pagina)
- Etichette CD
- Pagine, per stampare documenti multipagina

Misure controlla le dimensioni in stampa. Il menu **Zoom** consente pure di definire la scala manualmente. Un altro modo è variare **Largh.** (larghezza) e **Altezza**. In questi campi unità si inserisce direttamente il valore.

Il campo **Calibrazione** in basso a sinistra permette di regolare la luminosità della stampa: ad esempio, se tutte le tue stampe vengono troppo scure, potrai schiarirle.

Per ruotare la stampa di 90 gradi devi spuntare la casella **Stampa ruotato**.

Le modalità **Normale** e **Manifesto** ti permettono di impostare la **Posizione** dell'immagine nella stampa. Puoi anche scegliere di allinearla a sinistra, a destra, in alto, in basso o al centro.

In modalità **Etichette**, definisci i margini sinistro e superiore del gruppo di etichette sul foglio. In più devi stabilire la distanza tra righe e colonne.

Etichette CD permette di scegliere tra 2 e 3 etichette per foglio.

Sul lato destro della finestra di dialogo c'è un'anteprima che mostra come verrà la stampa finale.

In modalità **Normale** puoi muovere e variare la scala dell'immagine dall'anteprima; ciò vale anche per la modalità **Manifesto**, dove in più puoi trascinare l'immagine oltre i bordi destro e inferiore; in tal caso verranno create automaticamente nuove pagine per assicurare la stampa del tutto.

Le modalità **Etichette** ed **Etichette CD** mostrano l'ingombro delle etichette nell'anteprima con una linea verde. Non puoi muovere l'immagine, ma potrai variarne la scala.

Se il documento è multipagina si avrà anche la modalità **Pagine**, con diverse sotto-modalità:

- **Pagine multiple**

più pagine vengono stampate su un solo foglio di carta; puoi scegliere tra 2, 4, 8 o 16 pagine per foglio

- **Libretto**

su una facciata vengono stampate due pagine; non viene mantenuto il loro ordine di creazione, ma vengono riorganizzate in modo che i fogli possano essere piegati e rilegati per ottenere un fascicolo; il documento dovrebbe avere un numero di pagine multiplo di 4, perché in un foglio ne vengono stampate 4 (2 su una facciata e 2 sull'altra); in caso contrario il tuo libretto avrà delle pagine vuote alla fine;

se la tua stampante non fa il fronte/retro dovrai stampare prima tutte le pagine a sinistra e poi tutte quelle a destra sul retro

- **Biglietto d'auguri**
questa modalità stampa quattro immagini su un foglio che poi può essere piegato e incollato in modo da ottenere un biglietto d'auguri; le pagine 1 e 4 formeranno la copertina e le pagine 2 e 3 l'interno.

Tutte le impostazioni che fai in questa finestra vengono salvate sul disco solo se utilizzi il formato PLD. In questo modo non dovrai ripetere le stesse operazioni ogni volta che devi stampare.

Col pulsante **Estese** si può richiamare la funzione **Stampa crocini/canali** (vedi il capitolo 7.4.69).

5.9 Scontornare

Un'operazione di fotoritocco abbastanza frequente è quella di ritagliare una parte di un'immagine per incollarla su un'altra.

Ci sono diversi modi per farlo con PhotoLine. Quale modo scegliere dipende in gran parte dall'immagine che devi modificare.

Soluzione 1: usare il laccio a mano libera

Anzitutto scegli il **Laccio a mano libera** nella barra degli strumenti .

Dovresti ingrandire la vista per riuscire a seguire il contorno del tuo soggetto con più precisione. Ora puoi selezionare l'area cliccando sul documento. Se hai inserito un punto sbagliato, puoi rimuoverlo con il tasto **Backspace**. Per terminare l'inserimento basta fare doppio clic.

Se devi visualizzare un'altra parte della figura mentre crei il laccio, puoi farla scorrere facilmente tenendo premuta la barra di spazio e trascinando l'area visibile col mouse.

Soluzione 2: usare la bacchetta magica

Anzitutto scegli la **Bacchetta magica** nella barra degli strumenti .

Ora puoi cliccare sull'immagine. PhotoLine proverà a selezionare il punto cliccato e tutta l'area circostante che abbia un colore simile. Se PhotoLine è impostato per mostrare i pixel, puoi aggiungere un'altra area tenendo premuto il tasto **Shift**. Tenendo invece premuto il tasto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) puoi rimuovere parti della selezione.

Le opzioni strumento della bacchetta permettono di regolare la tolleranza, cioè quanto deve somigliare il colore per essere incluso nella selezione.

Soluzione 3: usare il laccio automatico

Anzitutto scegli il **Laccio automatico** nella barra degli strumenti .

Il **Laccio automatico** è paragonabile al **Laccio a mano libera**. La differenza principale è che questo laccio non crea linee dritte ma piuttosto un percorso che segue il contrasto maggiore nell'area sotto il mouse. Per selezionare un soggetto, clicca semplicemente sul suo margine. Da quel momento una linea seguirà i movimenti del mouse. Se il percorso suggerito ti soddisfa devi solo cliccare. A volte il percorso proposto può non essere quello ideale. In queste situazioni puoi tenere premuto il tasto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) per passare istantaneamente alla modalità a mano libera e disegnare segmenti rettilinei.

Soluzione 4: usare la gomma

Un metodo laborioso, ma a volte indubbiamente il migliore per creare una selezione, è quello di usare lo strumento **Gomma** .

Hai varie misure di pennello per levare lo sfondo indesiderato isolando il soggetto. Se cancelli qualcosa di troppo puoi rimediare con **Annulla**.

Rimosso lo sfondo, puoi selezionare il soggetto con la **Bacchetta magica**.

6. La barra degli strumenti

6.1 Informazioni di base

La barra degli strumenti si adatta automaticamente al livello attivo. Ciò significa che, a seconda del tipo di livello attivo, PhotoLine mostrerà gli strumenti che vi si possono adoperare. Quindi non potrai scegliere uno strumento che non può essere utilizzato nel livello su cui stai lavorando.

Le funzioni di PhotoLine sono così tante da non trovare tutte posto nella barra degli strumenti. Per questo alcuni di essi hanno un triangolino rosso in basso a destra. Si tratta di strumenti multiuso. Tenendo premuto il pulsante del mouse, dopo pochi secondi apparirà la serie di strumenti disponibili.

Ci sono due tipi di strumento nella barra:

- quelli che possono essere usati a prescindere dal livello attivo
- quelli utili solo su un certo tipo di livello.

6.2 Strumenti per tutti i tipi di livello

6.2.1 Il Puntatore di livello

Il puntatore di livello viene usato per selezionare i livelli, muoverli, crearli, variarne la scala, inclinarli, ruotarli e variarne la prospettiva. Può anche essere usato per entrare nei gruppi e per lasciarli.

Cliccando una volta, si seleziona il livello sotto il puntatore. Cliccando una seconda volta si seleziona il livello immediatamente sottostante. In questo modo si scorrono solo i livelli dello stesso gruppo. Se vuoi direttamente selezionare un livello appartenente ad un gruppo diverso, puoi farlo tenendo premuto **Shift+Ctrl** (Windows) o **Shift+Command** (Mac OS).

Oltre a questo, c'è un altro metodo di selezione; clicca e tieni premuto il pulsante del mouse sul documento: potrai scorrere tutti i livelli sottostanti usando i tasti freccia a **sinistra** e a **destra**. Questo metodo non discrimina tra i livelli, siano essi appartenenti o meno al gruppo attivo.

Il menu contestuale dello strumento elenca tutti i livelli sotto il puntatore, a patto che abbiano un nome.

Cliccando e trascinando puoi muovere il livello in un'altra posizione. Tenendo premuto **Alt** ne verrà spostata una copia. **Alt+Ctrl** (Windows) o **Alt+Command** (Mac OS) ne creerà una virtuale (vedi il capitolo 2.3.6).

Tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) mentre trascini un'area di selezione, si crea un nuovo livello. Al rilascio del pulsante del mouse si aprirà l'apposita finestra di dialogo.

Ogni volta che si attiva il puntatore di livello, sull'ingombro appaiono delle piccole maniglie colorate. Se sono verdi puoi modificare il livello agendo su di esse: in modalità normale, il livello verrà scalato trascinando la maniglia, mentre cliccando appena fuori da questa e trascinando, potrai ruotare il livello se usi quelle agli angoli o inclinarlo se usi quelle laterali. Il loro menu contestuale e quello a tendina in **Opzioni strumento** permettono di passare alla modalità estesa: cliccando sulla maniglia si varia la prospettiva, appena fuori da essa si ridimensiona il livello con la variazione di scala speciale. Questa modalità estesa si può anche attivare con **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS).

“Variazione di scala speciale” è una modalità particolare: il funzionamento dipende dal tipo di livello; se la si usa su un livello immagine non scala il contenuto ma influisce sulle misure del livello; usata su un livello vettoriale varierà pure lo spessore delle linee, a differenza della normale variazione di scala; usandola infine sui livelli di testo, vengono ridimensionati i caratteri.

Se le maniglie non sono verdi la modifica col puntatore di livello è bloccata (vedi il capitolo 4.7), ma tale limitazione è evitabile tenendo premuto **Shift**.

Al centro del livello attivo c'è un quadratino magenta con una croce. Indica il punto attorno a cui il livello fa perno quando viene ruotato e si può spostare trascinandolo. Se non serve un centro di rotazione, puoi disattivarlo in **Preferenze/Visualizzazione/Livello** (vedi il capitolo 7.10.1.27).

Se quello attivo è un gruppo, puoi entrarvi col **doppio clic**. Per lasciare il gruppo devi cliccare dove non c'è nessun livello che ne faccia parte.

Puoi usare il puntatore di livello anche per modificare e cancellare le guide. Se posizioni il puntatore sopra una di esse, questo assumerà una forma

diversa e potrai muovere la guida. Se la trascini fuori dalla finestra del documento, verrà eliminata.

I livelli marcati nella palette hanno delle maniglie senza riempimento.

Facendo doppio clic sull'icona del puntatore viene creato un nuovo livello.

Date le sue tante funzioni, per attivare il puntatore di livello c'è un modo rapidissimo: basta premere **ESC**. Premendolo ancora si riattiva lo strumento precedente. Questo sistema però funziona solo se c'è un documento aperto.

Se il livello attivo è un oggetto 3D, lo si può modificare in vari modi (vedi il capitolo 7.8.58).

La forma del puntatore corrisponde sempre all'operazione in corso. Ecco le forme che può assumere:

-  trascinando, il livello attivo viene spostato
-  cliccando, viene selezionato il livello successivo
-  cliccando, viene selezionato il livello successivo; trascinando, il livello viene spostato
-  trascinando, varia la scala del livello attivo; tenendo premuto **Shift** la scala varia proporzionalmente
-  trascinando, il livello attivo viene ruotato; tenendo premuto **Shift** viene ruotato per intervalli di 45°
-  trascinando, il livello attivo viene inclinato
-  trascinando, il livello attivo viene distorto in prospettiva (in maniera simmetrica o libera)
-  trascinando, si sposta il punto di rotazione del livello attivo
-  trascinando, si sposta o si elimina una guida orizzontale/verticale.

6.2.2 La Lente d'ingrandimento

La **Lente d'ingrandimento** viene usata per zoomare la vista.

Cliccando sull'immagine il fattore di zoom viene duplicato e l'immagine viene centrata sulla posizione del puntatore.

Puoi anche creare un'area di selezione rettangolare. Il fattore di zoom sarà calcolato in modo che l'area selezionata sia completamente visibile.

Per ridurre il fattore di zoom devi tenere premuto il tasto **Shift** mentre clicchi, oppure devi usare il tasto destro del mouse (non su Mac OS).

Il fattore di zoom può anche essere variato da tastiera, con “+” e “-“ (Windows) o **Command+”+”** e **Command+”-”** (Mac OS).

Facendo doppio clic sull'icona, il fattore di zoom viene portato al 100%.

6.2.3 Lo strumento Misura

Lo strumento *Misura* si usa per calcolare distanze ed aree in un documento. Per convertire i pixel di un documento in un'altra unità di misura viene assunta una risoluzione di 300 dpi. Lavorando su una semplice immagine viene invece utilizzata la risoluzione del livello di sfondo, che può essere modificata con *Livello/Proprietà di livello* (vedi il capitolo 7.5.47).

Cliccando e spostando, vengono mostrate le seguenti informazioni:

- posizione del punto di partenza
- posizione del punto di arrivo
- larghezza e altezza coperte dalla linea tracciata
- lunghezza della linea tracciata
- angolo della linea tracciata

I valori sono espressi nell'unità di misura scelta in *Opzioni strumento*.

Per calcolare un'area ci dev'essere un laccio o un livello vettoriale. Se vuoi misurare l'area di un livello vettoriale, questo deve essere attivo. Cliccando su **Calcola area** viene calcolata l'area del laccio o del livello vettoriale.

Tieni presente che tutte le misure sono solo indicative.

6.2.4 Lo strumento Mano

Lo strumento *Mano* si usa per spostare la parte visibile di un'immagine.

Ovviamente serve solo quando l'immagine va oltre i limiti della finestra.

Per un accesso più rapido puoi richiamare questo strumento tenendo premuta la *barra di spazio*.

Facendo doppio clic sull'icona, la finestra si adatta al contenuto.

6.2.5 Cerchio/Ellisse, Quadrato/Rettangolo, Quadrato/Rettangolo smussato, Poligono, Rombo, Parallelogramma, Stelle, Fiori, Griglia, Spirale, Oggetto vettoriale, Righello, Raggiata



Questi strumenti servono a creare semplici livelli vettoriali geometrici.

Tenendo premuto *Shift* crei un livello con altezza e larghezza uguali.

Se il livello attivo è vettoriale, premendo **Alt** mentre trascini non viene creato un nuovo livello ma l'oggetto vettoriale viene aggiunto al livello. Se il livello attivo è un'immagine, l'oggetto viene fissato su quell'immagine. Se è attivo **Modifica la maschera** (vedi il capitolo 4.5.2.4), per disegnare la maschera si considera il colore del primo piano (vedi il capitolo 4.5.2.1). Se si preme il tasto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) invece viene utilizzato il colore dello sfondo.

Usa la palette Opzioni strumento per impostare le proprietà specifiche di ogni forma come angoli, raggio, punte, ...

Lo strumento **Righello** serve a creare delle scale di misura modificabili.

Le opzioni consentono di stabilire di quante unità sarà composta la scala.

6.2.6 Grafici e “Mostra le opzioni del grafico”

Questo strumento permette di creare grafici con PhotoLine.

La finestra delle impostazioni contiene tre pannelli: **Dati**, **Speciale** e **Assi**.

Dati serve a inserire i dati del grafico. Li si può anche caricare da un file.

Trasponi scambia le righe e le colonne della tabella dei dati.

Speciale definisce l'aspetto generale del grafico. Puoi selezionare tipo di diagramma e **Aspetto** dei dati. Puoi pure inserire a mano i limiti del grafico, se non ti soddisfa come li calcola PhotoLine. In più si può creare una legenda spuntando **Crea la legenda**. **La prima riga è la scala dell'asse X** e **La prima col. è la legenda** servono a specificare se la prima riga e la prima colonna contengono dati reali o solo informazioni per la lettura del grafico.

Assi controlla l'aspetto dello sfondo del grafico.

6.2.7 Lo Strumento testo T

Lo **Strumento testo** offre tutte le funzioni necessarie per creare e modificare i testi. Puoi creare normali livelli di testo, oppure un testo che corre lungo un tracciato e puoi unire due livelli in modo che il testo scorra dall'uno all'altro. Ovviamente puoi modificare testi esistenti come faresti su un word processor: selezionare in blocco, copiare, cambiare gli attributi, ...

Creare i livelli di testo

Puoi creare un livello di testo dinamico con un singolo clic dove non ce n'è già uno. È dinamico perché si ridimensiona automaticamente in relazione al contenuto: diventa più grande se aggiungi testo, più piccolo se ne cancelli.

Puoi pure trascinare per avere un livello di una data dimensione. PhotoLine formatterà da solo il testo immesso per farlo stare al suo interno.

Se vuoi creare un livello di testo nella stessa posizione dove ce n'è già uno, devi tenere premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) mentre clicchi; non facendolo, vi verrà semplicemente posizionato il cursore.

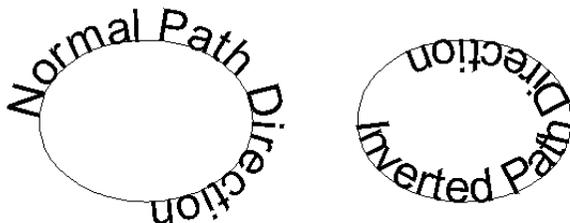
PhotoLine non permette solo di creare blocchi di testo regolari, può farlo anche correre su linee e oggetti vettoriali; si dice testo su tracciato e può avere più righe. Ogni tracciato elementare corrisponderà a una singola riga.

Puoi creare un testo su tracciato in vari modi. Il più semplice è di creare anzitutto un oggetto vettoriale con uno degli strumenti appositi (cerchio, rettangolo, ...). Se con lo **Strumento testo** ne clicchi il margine, il testo inserito in seguito correrà automaticamente lungo il tracciato.

Un altro modo è quello di creare un normale livello di testo; se poi selezioni **Fai scorrere sul tracciato** nelle Opzioni strumento, PhotoLine cercherà il livello vettoriale più vicino e vi collegherà il livello di testo. Per determinare il livello vettoriale più vicino PhotoLine non usa la distanza nella finestra del documento, ma l'ordine nella palette dei livelli.

Per ottenere un posizionamento accurato del testo su un oggetto vettoriale, ci sono delle opzioni specifiche. **Inverti la direzione** rovescia la direzione del testo sul tracciato; poiché di solito il testo corre dall'inizio verso la fine del tracciato, dopo la selezione di **Inverti la direzione** correrà nel verso

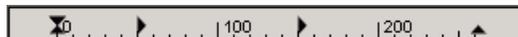
opposto; ciò ha l'effetto collaterale di rovesciare il testo dall'altra parte rispetto alla linea vettoriale, come illustra la figura seguente:



Oltre queste impostazioni c'è **Scosta**, che ti permette di spostare il punto di partenza del testo. Il valore inserito è espresso in percentuale: il testo parte dall'inizio del tracciato con lo 0%, da metà col 50% e dalla fine col 100%. Nota bene: con i tracciati di testo puoi utilizzare tutti gli attributi di carattere e di paragrafo come l'allineamento a destra e la centratura.

Il righello del testo

Lavorando su un livello di testo non dinamico, in alto vedrai un righello:



Il righello permette di cambiare alcuni attributi di paragrafo: l'indentazione (▼), i rientri destro e sinistro (▲) e le posizioni di tabulazione.

Puoi spostare una tabulazione trascinandola. Se la trascini fuori dal righello verrà eliminata. Puoi crearne una nuova cliccando in una posizione libera.

Un doppio clic apre la finestra delle tabulazioni nelle **Opzioni strumento**.

Gli stili di testo offrono un sistema di formattazione ancora più sofisticato (vedi il capitolo 4.21).

Testo scorrevole

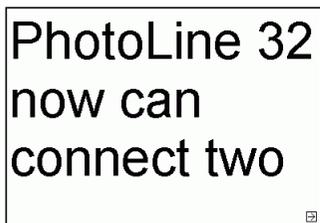
PhotoLine riconosce due tipi di testo scorrevole: automatico e manuale. Il primo è necessario se il testo deve scorrere da una pagina alla successiva. Il secondo viene usato per lo scorrimento interno ad una stessa pagina.

Lo scorrimento automatico del testo è un attributo del livello di testo e può essere attivato nella barra degli strumenti (vedi il capitolo 4.5.3.3).

Il livello di testo può avere due diversi attributi:

- Dalla pagina precedente
significa che il livello di testo tiene conto della pagina precedente; se un livello di testo appartenente a quella pagina è impostato per scorrere alla successiva, viene realizzato automaticamente uno scorrimento del testo
- Alla pagina successiva
questo è l'attributo complementare di quello appena descritto; significa che lo scorrimento automatico si realizza solo se in una pagina c'è un livello impostato con "Il testo scorre nella pagina successiva" e nella successiva uno impostato con "Ricevi il testo dalla pagina precedente".

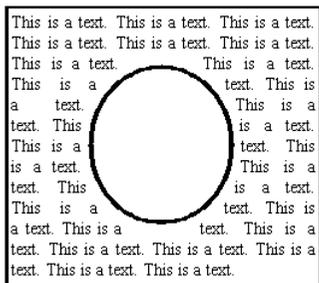
A differenza dello scorrimento automatico, lo scorrimento di testo manuale si realizza usando il mouse. Quando si ha a che fare con un livello di testo non dinamico, nell'angolo in basso a destra compare un quadratino. Si tratta del marcatore di scorrimento. Questo può presentarsi in diversi stati. Se il quadratino è vuoto, vuol dire che va tutto bene. Se compare il simbolo di eccedenza  significa che il testo non entra tutto nel livello risultando in parte o addirittura del tutto invisibile. Infine, il simbolo di scorrimento  indica che il testo viene fatto scorrere dal livello attivo ad un altro:



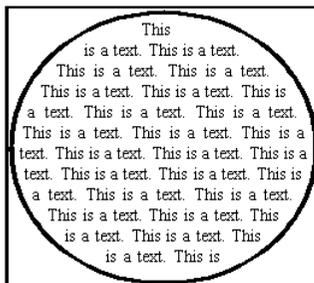
Ma il marcatore di scorrimento non serve solo a fornire informazioni: serve anche a creare ed interrompere gli scorrimenti di testo. Se il puntatore del mouse si trova sul quadratino, si trasforma nel puntatore di scorrimento . Cliccando si evidenzia l'eventuale scorrimento esistente; trascinando verso un altro livello di testo si realizza un nuovo scorrimento; trascinando in un punto esterno ai livelli di testo, viene interrotto l'eventuale scorrimento esistente. Nell'ultimo caso il puntatore diventa questo .

Scorrimento con forma

Lo scorrimento con forma riguarda un testo formattato in modo da stare dentro o intorno ad un altro livello, che in pratica ne definisce l'aspetto.



Shape flow around a vector layer



Shape flow inside a vector layer

Per realizzare uno scorrimento con forma devi prima di tutto selezionare un livello di testo non dinamico. Quindi apparirà un piccolo simbolo in basso a destra: . Appena ci clicchi sopra vengono selezionati tutti i livelli attorno ai quali o dentro cui il livello di testo scorrerà; trascinando verso un altro livello se ne evidenzia l'ingombro per indicare che al rilascio del pulsante del mouse verrà creato uno scorrimento intorno alla forma. In più c'è la barra di stato che mostra nome e tipo di quel livello. Se viene preselezionato il livello sbagliato tra tutti quelli che si sovrappongono nello stesso punto, puoi passare dall'uno all'altro usando i tasti **Freccia sinistra** e **Freccia destra**. Se vuoi creare uno scorrimento del testo all'interno di un livello, devi tenere anche premuto **Shift**. Se il mouse si trova su un livello valido il puntatore assumerà questo aspetto . Al rilascio del pulsante del mouse il livello di testo scorrerà all'interno del livello di destinazione.

Se la distanza del testo dalla forma è troppo piccola, si può incrementare tramite le **Opzioni strumento**, pannello "Livello".

Per rimuovere uno scorrimento con forma devi usare la palette **Proprietà** (vedi il capitolo 4.8), dove basta eliminare la voce **Scorrimento del testo**.

Modificare il testo

Ci sono delle scorciatoie che facilitano la modifica dei testi.

Ogni volta che premi il tasto **Shift** in combinazione con un tasto **Freccia**, il cursore non si muove, ma viene selezionata la relativa area di testo.

Se premi **Ctrl** (Windows) o **Alt** (Mac OS) in combinazione con **Freccia sinistra** o **Freccia destra**, il cursore salta di parola in parola. ovviamente funziona anche lo **Shift**: il testo si seleziona parola dopo parola.

Se il tasto **Alt** (Windows) o **Ctrl** (Mac OS) viene usato insieme a **Freccia su** o **Freccia giù**, la selezione si sposta di un pixel sopra o sotto. Se non c'è testo selezionato, si sposta il carattere dopo il cursore. È un modo semplice per variare la linea di base.

Se il tasto **Alt** (Windows) o **Ctrl** (Mac OS) viene usato in combinazione con **Freccia sinistra** o **Freccia destra**, la spaziatura dei caratteri del testo selezionato si riduce o aumenta un pixel alla volta. Se non c'è testo selezionato, viene spostato il carattere dopo il cursore. È un sistema semplice per variare il cosiddetto kerning.

Il tasto **Ctrl**, in combinazione col “-”, inserisce un “a capo” condizionale: una parola che non entra in una riga verrà sillabata in quel punto.

Battendo **Shift+Spazio** viene inserito uno spazio fisso. Questo in apparenza è uno spazio normale, ma in quel punto non sarà possibile andare a capo. Gli spazi fissi vengono utilizzati per inserire espressioni che non dovrebbero essere spezzate.

Ctrl+Return inserisce un'interruzione di pagina mentre **Alt+Return** inserisce un'interruzione fino al livello successivo nel testo scorrevole. **Alt+Return** inserisce un “a capo” interno: anche se la riga viene interrotta in quella posizione, non viene creato un nuovo paragrafo.

Controllare l'ortografia

PhotoLine supporta il correttore ortografico di Mac OS X. Su Windows puoi scaricare Aspell, un correttore Open Source, da <http://aspell.net/win32> e installarlo in modo da poter controllare l'ortografia.

Il controllo ortografico funziona mentre si scrive il testo, sottolineando le parole sconosciute in rosso. Il menu contestuale di una parola evidenziata elenca le alternative per la correzione, se ve ne sono.

Il comando successivo è **Ignora parola**; questo comando inserisce la parola in un elenco e fa in modo che non venga più segnalata limitatamente al documento aperto. Tale elenco viene memorizzato nel file del documento.

Aggiungi al dizionario somiglia a *Ignora parola*, ma il dizionario utente non viene salvato nel documento: c'è un'opzione di PhotoLine che permette di usare il dizionario utente su ogni documento, non solo su quello attivo. Entrambi i dizionari, quello utente e l'elenco delle parole da ignorare, si possono modificare nelle relative impostazioni (vedi il capitolo 7.10.1.22). Su Mac OS X esiste anche *Ortografia*: mostra la finestra standard del correttore di Mac OS X e si può usare ad esempio per cambiare lingua.

Inserire livelli nel testo

Illustrare del testo con un'immagine o della grafica è un'esigenza diffusa; però i cambiamenti nel testo non dovrebbero richiedere un riposizionamento delle figure; quindi queste dovrebbero essere parte del testo.

Anche questo è possibile con PhotoLine. Devi procedere in questo modo: prima di tutto devi selezionare il livello da inserire nel flusso di testo grazie al *puntatore di livello*, poi devi copiarlo con il comando *Modifica/Copia*; dopo passi allo *Strumento testo* e metti il cursore nel punto in cui vuoi che venga visualizzato il livello; ora puoi inserirlo usando *Modifica/Incolla*.

Un livello grafico inserito nel flusso di testo è sempre “figlio” del livello che lo ospita, così potrai modificarlo come gli altri, con i normali strumenti.

Opzioni dello Strumento testo

Le Opzioni strumento permettono di vedere e modificare varie proprietà del testo. Ci sono diversi pannelli.

Se si preme *Alt* mentre si modifica una proprietà, le nuove impostazioni saranno applicate a tutto il testo e non solo alla selezione.

- Impostazioni generali **T**

Qui si può scegliere il tipo di carattere, le sue dimensioni e gli attributi come grassetto, corsivo e sottolineato; puoi pure applicare apici e pedici. Se il font è visualizzato in rosso vuol dire che non è installato, quindi PhotoLine lo rimpiazzerà con un altro.

Inoltre si può impostare l'allineamento dei paragrafi a sinistra, centrato, a destra, giustificato semplice e forzato. La giustificazione forzata allinea tutte le righe di un paragrafo, compresa l'ultima.

L'Interlinea  può essere relativa o assoluta. Nel primo caso l'altezza di una riga è determinata dal suo contenuto: aumentando le dimensioni dei

caratteri, aumenta anche l'interlinea. Il valore immesso verrà sempre aggiunto a quello calcolato.

L'interlinea assoluta controlla direttamente la distanza tra le linee di base. Un valore pari a 0 comporta quindi la sovrascrittura delle righe.

- **Impostazioni dei caratteri** 

Queste opzioni si applicano a singoli caratteri o a blocchi di testo.

La **Spaziatura**  varia la distanza tra i caratteri, il cosiddetto kerning: valori maggiori di 0 l'aumentano, minori di 0 lo riducono.

La **Linea di base**  muove i caratteri in verticale.

La **Larghezza caratteri**  scala il testo in orizzontale.

Alcuni font includono un proprio kerning che ne migliora l'aspetto. Spesso poi certe combinazioni di caratteri sono trattate a parte. È ad esempio il caso di "Te", dove la "e" viene accostata a sinistra. PhotoLine normalmente supporta questo tipo di kerning, ma se non vuoi che si comporti così basta disabilitare la **Spaz. attiva** (spaziatura attiva).

Le opzioni di sottolineatura consentono di variare larghezza, posizione e colore del tratto.

- **Impostazioni del paragrafo** 

Queste opzioni agiscono su tutti i paragrafi contenuti nel blocco di testo selezionato.

Sono divise nei quattro gruppi descritti di seguito.

Rientro

Il rientro controlla i margini del paragrafo. Ci sono tre diverse indentazioni: il rientro della prima riga (o "rientro di paragrafo") , il rientro sinistro  e il rientro destro . Questi valori si possono anche variare tramite il righello.

Distanza paragrafi

Questi valori controllano la distanza tra i paragrafi, in particolare quella prima  e quella dopo il paragrafo .

Formattazione

La formattazione riguarda la distribuzione dei paragrafi tra pagine o colonne consecutive. Attivando **Unisci i paragrafi**  hai la garanzia che il paragrafo selezionato ricadrà sulla stessa pagina del successivo. Questa opzione è utile soprattutto nel caso dei titoli. **Non dividere i paragrafi**  assicura che il paragrafo non venga spezzato su due pagine. Con il **Controllo paragrafi**  attivo non rimarranno righe

isolate all'inizio o alla fine della pagina: il processo di formattazione garantisce che ne rimangano almeno due.

Testo a registro

Questa casella indica se i paragrafi selezionati dovranno utilizzare la griglia definita nella finestra **Proprietà** (vedi il capitolo 4.8 “Testo a registro”).

- Impostazioni di tabulazione 

Come nei word processor, è possibile impostare delle tabulazioni. Le tabulazioni sono posizioni predefinite: il cursore salta alla tabulazione successiva ogni volta che si preme il tasto **Tab**. Se le tabulazioni su una riga finiscono, il cursore salta a quella successiva.

Grazie alle tabulazioni puoi creare delle tabelle nel livello di testo: basta mettere una tabulazione all'inizio di ogni colonna e popolare la tabella passando da un campo all'altro col **Tab**. Le colonne staranno allineate anche se il testo viene inserito solo in seguito.

Alla tabulazione puoi assegnare un carattere di riempimento. Lo spazio vuoto creato col **Tab** sarà riempito con quel carattere.

PhotoLine supporta tabulazioni con allineamento a sinistra, a destra, centrato e con separatore; questa funziona come quella con allineamento a destra, tranne quando si immette un separatore predefinito: infatti questo verrà posto al di là della tabulazione con tutto ciò che lo segue.

Da notare che le tabulazioni sono associate al paragrafo e non a tutto il testo. Per assegnare le stesse tabulazioni di un paragrafo ad un altro, puoi usare le funzioni **Copia le impostazioni del righello** (vedi il capitolo 7.4.25) e **Applica le impostazioni del righello** (vedi il capitolo 7.4.26), presenti anche nel menu contestuale (vedi il capitolo 3.2) quando è attivo lo **Strumento testo**.

- Impostazioni di livello 

Questo pannello contiene valori che influenzano l'intero livello di testo.

Fai scorrere sul tracciato converte un livello di testo in un testo su tracciato e viceversa. In mancanza di un livello vettoriale, la funzione è disabilitata. **Inverti la direzione** cambia il verso del testo sul tracciato e **Scosta** sposta il punto in cui inizia il testo. Spuntando **Distorce i caratteri** verrà mostrato come grafica vettoriale. Ciò consente una resa migliore, ma la visualizzazione sarà più lenta e salvando in PDF il file risulterà più grosso. Cliccando **Estese** si richiama la funzione **Testo su**

tracciato (vedi il capitolo 7.4.19) che permette un maggiore controllo del testo. Puoi trovare maggiori informazioni a riguardo nel capitolo 6.2.7 e nel capitolo 7.4.19 “Testo su tracciato”.

Se si spunta **Centra il testo verticalmente**, Il testo non partirà dall’alto del livello, le sue righe saranno centrate. a meno che non sia attivo lo scorrimento con forma.

Distanza regola la distanza del testo da un livello grafico quando è attivo lo scorrimento con forma (vedi il capitolo 6.2.7).

Puntatori del mouse

Lavorando con lo **Strumento testo** potrai vedere i seguenti puntatori:

-  cliccando, viene selezionato il livello sottostante
-  cliccando, viene posizionato il cursore; trascinando, viene selezionato un blocco di testo
-  questo puntatore indica che trascinando si seleziona per righe; viene visualizzato quando il puntatore sta a sinistra di una riga
-  cliccando, viene creato un livello di testo dinamico; trascinando, viene creato un livello di dimensioni stabilite
-  cliccando, viene creato un testo su tracciato; trascinando, viene creato un livello di dimensioni stabilite
-  cliccando, viene modificato il testo scorrevole
-  rilasciando il pulsante del mouse, si interrompe il testo scorrevole
-  rilasciando il pulsante del mouse, si realizza uno scorrimento del testo intorno al livello selezionato
-  rilasciando il pulsante del mouse, si realizza uno scorrimento del testo internamente al livello selezionato
-  trascinando, varia la scala del livello attivo
-  trascinando, viene ruotato il livello attivo
-  trascinando, viene inclinato il livello attivo
-  trascinando, varia la prospettiva del livello attivo.

6.2.8 Disegno vettoriale

Disegno vettoriale permette di creare disegni vettoriali a mano libera.

Trascinando col mouse si può creare qualsiasi forma. Il risultato, al rilascio del pulsante, verrà ottimizzato automaticamente. L’ottimizzazione si può regolare in **Preferenze/Operatività/Vettoriale** (vedi il capitolo 7.10.1.19).

Ogni clic crea un nuovo livello vettoriale. Se invece vuoi continuare a disegnare su un livello già esistente, devi tenere premuto **Shift**.

 Trascinando, viene creato un nuovo livello vettoriale.

 Trascinando, viene modificato il livello vettoriale attivo.

6.2.9 Crea curva

Il funzionamento di questo strumento è un misto tra la generazione e la modifica di grafica vettoriale. Può servire a creare tracciati ex-novo, ma si possono anche selezionare e modificare punti creati in precedenza.

Cliccando e trascinando vengono creati i punti di una curva, mentre cliccando solamente vengono creati i vertici di una linea spezzata. Tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) si può creare un nuovo livello vettoriale, mentre tenendo premuto **Alt** si può battere un nuovo punto iniziale sul livello vettoriale attivo.

Chiudi tracciato nelle Opzioni strumento serve a stabilire se un nuovo tracciato debba essere chiuso automaticamente o debba rimanere aperto, nel qual caso potrà essere chiuso manualmente tenendo premuto **Shift+Ctrl** (Windows) o **Shift+Command** (Mac OS) mentre si crea l'ultimo punto. La modifica funziona come in **Modifica i vertici** (vedi il capitolo 6.4.1).

6.2.10 Crea linea

Usa **Crea linea** per tracciare un semplice segmento. Tenendo premuto lo **Shift** mentre trascini, potrai tracciare linee inclinate per intervalli di 45°.

6.2.11 Lo strumento Ritaglia

Lo strumento **Ritaglia** serve a ritagliare ad una data misura un'immagine o un documento. Prima di tutto c'è da definire questa misura. Puoi anche usare **Risoluz.** (risoluzione) per imporre a PhotoLine di variare la scala dopo il taglio fino ad ottenere un certo valore di dpi. Se l'opzione è disattivata, le opzioni dello strumento indicheranno comunque i dpi finali.

Completate le impostazioni, puoi selezionare l'area da conservare usando un rettangolo di selezione. Volendo puoi anche attivare delle guide che ti aiutino a migliorare la composizione.

L'operazione si perfeziona cliccando su **Ritaglia** o col **doppio clic** nell'area.

Lo strumento *Ritaglia* agisce sempre sull'intero documento, mentre il *Laccio* (vedi il capitolo 6.3.4) agisce solo sul livello attivo; ma se questo è lo sfondo (vedi il capitolo 2.10), l'effetto dei due strumenti è lo stesso.

Un consiglio: la pressione del tasto *Tab* invertirà altezza e larghezza, passando quindi da paesaggio a ritratto e viceversa.

6.2.12 Il Contagocce

Il *Contagocce* legge il colore dall'immagine e lo imposta come colore del primo piano. Tenendo premuto *Shift* si imposta quello dello sfondo.

Le Opzioni strumento permettono di controllare le dimensioni dell'area di lettura dei valori di colore. Oltre i valori fissi come 1x1 pixel o 3x3 pixel c'è la modalità **Auto**: PhotoLine calcola le dimensioni del campione da solo, a seconda dell'attuale valore di ingrandimento dell'immagine. Un fattore di zoom del 100% o più comporta un'area campione di 1x1 pixel. Con fattori di zoom inferiori viene usato un campione di 3x3 pixel o di 5x5 pixel.

6.2.13 Lo strumento Campiona colore

Lo strumento *Campiona colore* consente di marcare delle posizioni nel documento; il colore presente in tali posizioni viene riportato nella palette Info immagine (vedi il capitolo 4.15).

Per eliminare un marcatore, trascinalo fuori della finestra del documento.

6.3 Strumenti per i livelli immagine

6.3.1 Pennello, Matita, Gessetto, Carboncino

Pennello, *Matita*, *Gessetto* e *Carboncino* servono per disegnare sul livello immagine attivo col colore del primo piano e la forma di pennello scelta. Cambiare l'intensità e i canali colore può influenzare il risultato finale. Il pennello da utilizzare può essere selezionato nell'elenco dei pennelli.

Se si clicca su **Applica all'intera immagine** si otterrà un riempimento di colore totale: è una scorciatoia per creare un semplice sfondo colorato. Lo stesso risultato si ottiene con un *doppio clic* sull'icona dello strumento.

Un sistema rapido per impostare il colore del primo piano è quello di tenere premuto **Alt** mentre si clicca sull'immagine. In tal modo verranno utilizzate le impostazioni del contagocce (vedi il capitolo 6.2.12).

Per cambiare rapidamente la misura del pennello si possono usare i tasti **Freccia su** e **Freccia giù**. Ciò vale per tutti gli strumenti di disegno.

Puoi tracciare linee dritte tenendo premuto il tasto **Shift**; tenendolo premuto anche mentre si trascina, la direzione viene limitata agli angoli di base come 0°, 45°, 90° e così via; se lo si rilascia nel trascinamento l'angolo è libero.

La **Matita** ha una particolarità rispetto agli altri strumenti di disegno: il suo pennello non ha antialias e risulta sempre allineato alla matrice dei pixel: mentre i pennelli usati con gli altri strumenti possono avere un contorno sfumato, quello della **Matita** è sempre netto.

6.3.2 La Gomma

La **Gomma** cancella parte di un'immagine scoprendo il colore dello sfondo. Il pennello attivo definisce la forma della gomma.

Cliccando su **Applica all'intera immagine** si cancella tutta l'immagine (o la parte selezionata). Un **doppio clic** sull'icona ha il medesimo effetto.

Un sistema rapido per impostare il colore dello sfondo è quello di tenere premuto **Shift+Alt** mentre si clicca sull'immagine.

6.3.3 La Gomma automatica

La **Gomma automatica** è una sorta di gomma “intelligente” (vedi il capitolo 6.3.2). Rimuove solo le parti d'immagine del colore simile al punto di partenza. Il grado di somiglianza si imposta nelle Opzioni strumento.



6.3.4 Laccio a mano libera, Laccio rettangolare, Laccio circolare, Laccio orizzontale, Laccio verticale



Questi strumenti servono a creare un laccio di selezione.

I lacci vengono utilizzati per tagliare o muovere parti d'immagine. Inoltre restringono l'area di applicazione degli altri strumenti.

Il **Laccio a mano libera** permette di creare un tracciato vettoriale cliccando e trascinando: cliccando crei delle linee, trascinando crei curve a mano libera. Puoi aggiungere parti ad un laccio preesistente tenendo premuto **Shift** e toglierne tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS). La creazione si termina col **doppio clic** (o col **clic destro**).

Se premi **Shift** mentre tracci un laccio circolare o rettangolare, larghezza e altezza rimangono proporzionali, comportamento personalizzabile grazie a **Proporz.** (proporzionale): se questa casella delle Opzioni strumento è spuntata, si creano sempre lacci proporzionali e solo con **Shift** si torna al rapporto non vincolato. In modalità proporzionale un elenco permette la scelta del rapporto tra larghezza e altezza. Se manca il rapporto adatto, puoi crearlo inserendo, ad esempio, "13:10". Una volta creato un laccio non proporzionale, il rapporto corrispondente viene automaticamente inserito in elenco. Premendo **Tab** si inverte il rapporto: "13:10" diventerà "10:13".

Un laccio può essere eliminato cliccando fuori dal suo bordo o usando **Modifica/Deseleziona** (**Ctrl+D** su Windows e **Command+D** su Mac OS).

Un laccio appena creato è liberamente spostabile, anche in un'altra finestra; nel trascinarlo si riempirà con la parte d'immagine sottostante. A seconda delle impostazioni in **Operatività/Laccio** (vedi il capitolo 7.10.1.17) la parte corrispondente d'immagine sarà eliminata; per evitarlo premi **Alt** mentre lo trascini. Per evitarne il riempimento devi invece tenere premuto **Shift+Ctrl** (Windows) o **Shift+Command** (Mac OS) oppure spuntare la casella **Muovi senza il contenuto** nelle Opzioni strumento. Se hai un documento formato da più livelli e vuoi muovere il contenuto di tutti quanti, usa il comando **Modifica/Copia insieme** (vedi il capitolo 7.2.8) e incolla nel documento l'area copiata come un nuovo livello con **Modifica/Incolla**.

La scala di un laccio si modifica trascinandone una delle maniglie. Se tieni premuto **Alt**, la variazione sarà proporzionale.

Un laccio può essere ruotato tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) mentre si trascina una maniglia. Premi invece **Ctrl+Alt** (Windows) o **Command+Alt** (Mac OS) per variarne la prospettiva.

Facendo **doppio clic** su un laccio non vuoto, questo diventerà una selezione dell'immagine sottostante. La barra di scorrimento **Intensità** nella palette dei livelli controlla la trasparenza anche in questa circostanza.

Sfumato regola la morbidezza del bordo di un laccio. Se questo è già riempito, la regolazione non avrà effetto.

Ritaglia serve a rifilare un'immagine alle dimensioni del laccio. Il ritaglio è utile soprattutto per rimuovere i bordi indesiderati delle scansioni. Se la casella **Raddrizza** è spuntata, l'area selezionata verrà trasformata in un normale rettangolo. Questa funzione è utile per allineare le scansioni inclinate o per rimuovere le distorsioni prospettiche delle fotografie.

Lo strumento **Laccio** agisce sempre sul livello attivo, mentre **Ritaglia** (vedi il capitolo 6.2.11) agisce sull'intero documento; ma se il livello attivo è lo sfondo (vedi il capitolo 2.10), l'effetto dei due strumenti è lo stesso.

Col **doppio clic** sull'icona di un laccio si apre la relativa finestra di dialogo, con cui puoi crearne uno digitandone le misure (vedi il capitolo 7.6.21).

6.3.5 Il Laccio automatico

Il **Laccio automatico** è simile al **Laccio a mano libera**. Trascinando il mouse puoi creare delle curve a mano libera, cliccando senza trascinare crei delle connessioni tra i punti. La differenza principale è che il **Laccio automatico** non crea linee dritte ma una linea che segue il margine a maggior contrasto nell'area sotto il mouse. Per scontornare un soggetto, clicca semplicemente sul suo margine; da quel momento una linea inizierà a seguire il puntatore. Se il percorso suggerito ti soddisfa devi solo cliccare.

A volte il percorso proposto può non essere quello ideale. In tali situazioni puoi tenere premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) per passare istantaneamente alla modalità a mano libera e disegnare segmenti rettilinei.

Le linee tracciate male si possono annullare premendo il tasto **Backspace**.

Col **doppio clic** termini l'inserimento.

Data la somiglianza con il **Laccio a mano libera**, le opzioni sono le stesse (vedi il capitolo 6.3.4). In più c'è un comando **Toller.** (tolleranza) che si riferisce alla larghezza dell'area in cui viene ricercato il contorno ideale. La tolleranza si può regolare anche con i tasti **Freccia Su e Freccia Giù**.

6.3.6 La Bacchetta magica

La **Bacchetta magica** serve a mascherare automaticamente le aree di un'immagine che hanno colori simili. Il risultato è un laccio.

Nelle opzioni regoli la **Toller.** (tolleranza) con una barra di scorrimento. Più è alta la tolleranza, più PhotoLine sarà generoso nel tracciare il laccio.

Sfumato stabilisce quanto il contorno del nuovo laccio risulterà netto.

Riempi i fori rende semplice creare un laccio omogeneo, senza buchi piccoli o grandi che siano. Ma fai attenzione: la funzione riempie tutti i fori, senza possibilità di scelta. Se vuoi mascherare, per esempio, la lettera "o", non devi attivare **Riempi i fori**.

Se è attivo **Solo aree contigue**, tutte le aree da selezionare devono essere comunicanti, altrimenti il funzionamento sarà simile a **Seleziona Colori** (vedi il capitolo 7.6.8).

La bacchetta si usa semplicemente cliccando. Se tieni premuto **Shift**, al laccio preesistente verrà aggiunta la nuova maschera, mentre se tieni premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) gli sarà sottratta.

6.3.7 L'Autotrasparenza

L' **Autotrasparenza** è simile alla **Bacchetta magica** (capitolo 6.3.6). La differenza principale è che non crea una maschera, ma un canale di trasparenza (vedi il capitolo 2.3.2).



6.3.8 Il Pennello maschera

Il *Pennello maschera* modifica una maschera preesistente. Non è necessario essere in modalità “Modifica la maschera” (vedi il capitolo 4.5.2.4).

Funziona più o meno come il *Pennello sostituzione* (vedi il capitolo 6.3.20), cioè lavora selettivamente in base al colore. Appena si clicca, il colore sotto il mouse viene memorizzato. La maschera preesistente verrà modificata in base alla tolleranza e della somiglianza al colore di partenza. Se il colore del primo piano è il nero la maschera viene estesa, se è il bianco viene ridotta.

Utilizzo tipico del *Pennello maschera* non è la creazione di intere maschere che impediscano o permettano le modifiche: non è lo strumento adatto a creare maschere ex-novo; dovrebbe essere piuttosto usato per ritoccare i bordi di maschere create da altri strumenti come la *Bacchetta magica* (vedi il capitolo 6.3.6). Si può pure usare per dettagli minuti, ad esempio i capelli.

6.3.9 L’Aerografo

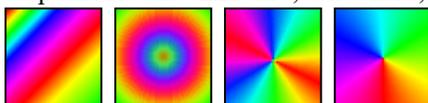
Questo strumento spruzza sull’immagine il colore del primo piano col pennello attivo. Puoi cambiare l’intensità e i canali usati. Dovresti lavorare con bassi valori di intensità, tipo il 10%, per ottenere un risultato gradevole. Cliccando su **Applica all’intera immagine**, PhotoLine riempie totalmente l’immagine in base alle impostazioni. Puoi creare così uno sfondo colorato. Puoi impostare il colore del primo piano premendo **Alt** mentre clicchi.

6.3.10 Lo strumento Gradienti



Lo strumento *Gradienti* crea dei passaggi di colore.

Con il primo menu a tendina puoi scegliere il tipo di gradiente. Quelli disponibili sono: **Lineare**, **Circolare**, **Radiale speculare** e **Radiale**.



Usa **Cambia** per gestire i gradienti predefiniti; questi sono contenuti nel file Blend.ble all'interno della cartella Defaults di PhotoLine.

La barra colorata fornisce una piccola anteprima del risultato. In più è possibile visualizzare un elenco dei gradienti predefiniti col **click destro** (Windows) o con **Ctrl+click** (Mac OS). Da lì se ne può selezionare uno. Trascinando dalla barra colorata, puoi trasferire l'attuale gradiente in un'altra barra o in un campo colore. È anche possibile l'operazione opposta: puoi trascinare un gradiente da un campo colore ad una barra colorata.

I campioncini sotto la barra colorata possono essere spostati col mouse. La barra colorata verrà modificata di conseguenza. Se trascini un campioncino fuori dalla barra verrà eliminato.

Cliccando nello spazio libero della barra crei nuovi campioncini. Tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Windows) o il tasto **Command** (Mac OS) il nuovo campioncino prenderà il colore della barra in quel punto.

Facendo **doppio click** si può cambiare il colore dei campioncini.

La freccia sul bordo destro consente di accedere alle funzionalità estese (vedi il capitolo 3.4.4.1 e seguenti).

I gradienti possono essere creati negli spazi colore **RGB** e **HIS**. Di solito i gradienti HIS sono più vivaci.

Per usare il gradiente in un'immagine, trascinalo semplicemente sopra. Il gradiente può ancora essere regolato dopo la creazione:

- cliccando e trascinando si può spostare un campioncino di colore
- cliccando sulla barra colorata si crea un nuovo campioncino
- i campioncini si cancellano trascinandoli via, basta che ne rimangano almeno due
- il menu contestuale della barra colorata consente di modificare il tipo di gradiente e lo spazio colore.

Se nelle **Opzioni strumento** è selezionato solo il canale alfa, lo strumento **Gradienti** ha un comportamento particolare: la trasparenza del gradiente sostituirà quella esistente, invece che sommarvisi.

Puoi creare un gradiente in una maschera selezionando l'icona **Modifica la maschera** (vedi il capitolo 4.5.2.4).

6.3.11 Il Secchiello

Questo strumento serve a riempire parti dell'immagine col colore del primo piano. Funziona come la *Bacchetta magica*: se clicchi su un'immagine, verrà riempita l'area che ha un colore simile a quello del punto cliccato.

Sono disponibili i normali controlli per la regolazione dell'**Intensità** e per scegliere i canali da modificare.

Particolarmente utili ai disegnatori sono le opzioni **Unione** e **Deborda**. Attivando **Unione**, per determinare l'area da riempire vengono utilizzati tutti i livelli. In tal modo i fumettisti possono creare le chine dei loro disegni usando un livello vettoriale, e colorarle su un altro con il *Secchiello*. Tracciati e testi di solito hanno l'antialias e ciò può causare la comparsa di piccoli buchi di un pixel nel riempimento. Per evitarlo, **Deborda** incrementa l'area di riempimento di un solo pixel, facendo sparire i buchi.

Un sistema rapido per impostare il colore del primo piano è quello di tenere premuto **Alt** mentre si clicca sull'immagine. In tal modo verranno utilizzate le impostazioni del contagocce (vedi il capitolo 6.2.12).

6.3.12 Il Timbro

Il *Timbro* è uno strumento per disegnare con le figure.

La relativa finestra permette di impostare l'**Intensità** per questo strumento.

Il menu **Timbro** ti consente di salvare e caricare i timbri. È anche possibile usare il laccio attuale come timbro.

Tutte le figure nella cartella Stamp all'interno della cartella Defaults di PhotoLine sono elencate in un menu a tendina. In questo modo puoi averle tutte sotto mano. Si tratta di normali file immagine, anche se è preferibile il formato PLD. Una figura può avere anche più di un livello. In questo caso i livelli vengono alternati ogni volta che si applica il timbro.

Distanza minima controlla lo spazio che viene lasciato tra due timbri consecutivi quando si trascina il mouse.

6.3.13 Fluidifica

Fluidifica serve per distorcere a colpi di pennello un'immagine. Puoi usare questo strumento per convertire una foto in una caricatura o correggere le espressioni del viso.

Fluidifica ha diversi strumenti accessori:

- Spingi 

I pixel vengono spostati a sinistra rispetto al movimento del pennello. Se trascini dall'alto verso il basso i pixel verranno spostati verso sinistra, se trascini in direzione opposta andranno a destra. Puoi usare questo strumento per spostare i bordi di un'immagine.

- Altera 

I pixel vengono spostati lungo la direzione del movimento. Un esempio: puoi rialzare gli angoli della bocca del soggetto per ottenere un sorriso.

- Attenua 

Le distorsioni vengono ridotte in modo da correggere in alcuni punti quelle eccessive.

- Annulla 

Annulla elimina le distorsioni ristabilendo le condizioni iniziali.

- Spirale 

Spirale ruota i pixel intorno al centro del pennello in senso orario. Premendo **Alt** i pixel vengono ruotati in senso antiorario.

- Sgonfia 

Sgonfia muove i pixel verso il centro del pennello. Questo può servire a rimpicciolire dei particolari.

- Gonfia 

Gonfia muove i pixel verso il bordo del pennello. Questo può servire a ingrandire dei particolari.

Fluidifica permette di mostrare una griglia che rende evidenti le distorsioni eccessive; ovviamente tale griglia non comparirà nel risultato finale.

Nell'uso di **Fluidifica** devi tener presenti alcuni punti:

- **Fluidifica** è uno strumento senza perdita di qualità; se lo stai usando per la prima volta su un'immagine, verrà creato un livello con tutte le varie distorsioni, lasciando intatto l'originale. In tal modo puoi migliorare le tue modifiche successivamente se necessario.

- Se vuoi rendere definitive le tue correzioni, il modo più semplice è spuntare l'immagine originale e il livello fluidificato nella palette dei livelli e usare ***Livello/Riduci a un livello unico***. Tale comando si trova anche nel menu contestuale della palette dei livelli.
- Dovresti sempre adoperare un pennello sfumato. Il passo dovrebbe essere compreso tra il 5% e il 10%.
- Usa sempre un pennello sufficientemente grosso. Un pennello troppo sottile può dar luogo a brutte distorsioni vicino al suo bordo. Ciò vale soprattutto per ***Spingi*** e ***Alterà***.
- Se usi un'intensità elevata dello strumento, un piccolo movimento può dar luogo a una distorsione eccessiva. Per questo spesso è meglio usare un'intensità modesta e applicare la correzione più volte.
- Naturalmente ***Fluidifica*** tiene conto della maschera. Così puoi preservare certe parti dalle modifiche.

6.3.14 Il Pennello copia

Il ***Pennello copia*** è uno strumento molto particolare. Permette di copiare qualsiasi parte di un'immagine in un'altra posizione o in un'altra finestra.

Le Opzioni strumento permettono di scegliere se la distanza tra origine e destinazione deve rimanere la stessa anche quando il pulsante del mouse non è premuto. Un'altra opzione è ***Copia insieme***. Con ***Copia insieme*** l'origine viene copiata "in profondità": non viene usato solo il livello attivo, ma vengono utilizzati tutti i dati visibili del documento originario, sia che appartengano al livello attivo sia che appartengano a un livello sottostante.

Per usare il pennello copia, devi fare così:

- imposta il punto di origine: tieni premuto ***Alt*** e clicca su un punto; questo sarà usato come origine per la copia; naturalmente puoi cambiare il punto di origine in ogni momento
- disegnando col mouse copierai l'origine nella destinazione.

6.3.15 Il Pennello restauro

Il ***Pennello restauro*** somiglia al ***Pennello copia***. Anche in questo caso dovrai prima di tutto individuare l'area di origine tenendo premuto ***Alt***. Ma mentre il ***Pennello copia*** trasferisce i pixel dell'origine alla destinazione senza modificarli, il ***Pennello restauro*** trasferisce solo le variazioni di

colore e luminosità e adatta i pixel originali alla destinazione; per questo è lo strumento perfetto per rimuovere porzioni indesiderate da un'immagine.

Usando il **Pennello restauro** dovrai tenere ben presenti alcune cose:

- PhotoLine espande automaticamente l'area copiata creando un bordo sfumato, quindi di solito è meglio utilizzare un pennello "duro"
- cerca di ricoprire esattamente l'area che vuoi correggere, considerando la presenza di questo bordo sfumato
- la larghezza del bordo sfumato dipende dalla grandezza del pennello, quindi un pennello piccolo presenterà un bordo sottile
- dato che lo strumento regola da sé colore e luminosità, non dovrai reimpostare quasi più l'origine; ad esempio, per rimuovere i difetti della pelle di un volto, di solito basta impostare l'origine una volta per tutte
- spesso è meglio fare tante piccole correzioni che una sola ma grossa
- il **Pennello restauro** può operare con più livelli; se ne crei uno vuoto e trasparente sopra quello da correggere, potrai fissare tutte le correzioni direttamente su tale livello, lasciando intatta l'immagine originale.

6.3.16 Il pennello Occhi rossi

Quello degli occhi rossi è un problema comune in campo fotografico. Questo pennello aiuta a risolverlo; lo si passa sull'area da correggere e l'effetto si ha al rilascio del pulsante del mouse. Nelle **Opzioni strumento Intensità** consente di ampliare o ridurre un po' l'area, **Luminosità** serve a scurire o schiarire il risultato.

Lavorando col **pennello Occhi rossi** tieni presente che:

- PhotoLine applica automaticamente un bordo sfumato alla correzione, quindi sono più indicati i pennelli "duri"
- cerca di ricoprire esattamente l'area da correggere tenendo presente questo bordo sfumato
- la sfumatura dipende dalla grandezza del pennello; un pennello piccolo avrà un bordo sfumato sottile
- **Intensità** e **Luminosità** ottimizzano il risultato finché non esegui un'altra funzione o cambi il livello attivo
- questo strumento si può usare con più livelli; se crei un nuovo livello vuoto e trasparente su quello da correggere, le correzioni verranno applicate su tale livello, lasciando intatto l'originale.

6.3.17 Il Dito

Il *Dito* simula l'effetto delle ditate sul colore ad olio ancora fresco. La tinta viene strisciata dal punto di partenza nella direzione verso cui trascini.

Puoi impostare le **Opzioni strumento** in modo da usare il colore del primo piano; poi “sporchi la tela” come se avessi intinto il dito nel colore a olio.

6.3.18 L'Acqua

Acqua simula l'effetto dell'acqua sulla tempera. I colori si mischiano.

Puoi usare l'*Acqua* per ammorbidire dei margini troppo netti.

6.3.19 Il Pennello filtro

Il *Pennello filtro* ti permette di disegnare con i filtri.

Nelle **Opzioni strumento** puoi scegliere il tipo di filtro, le sue dimensioni e i canali da modificare.

6.3.20 Il Pennello sostituzione

Si tratta di un pennello sensibile al colore. Ciò significa che questo pennello sostituisce solo un determinato colore dell'immagine con un altro.

Sono possibili due modalità: la prima sostituisce tutti i colori simili al colore del primo piano col colore dello sfondo, la seconda modalità prende il colore nel punto cliccato e lo sostituisce col colore del primo piano.

Il *Pennello sostituzione* è molto indicato per rimuovere il famoso “effetto occhi rossi” dalle foto: devi usare la modalità **Col. cliccato** -> **Col. primo piano** e scegliere come colore del primo piano il vero colore degli occhi.

6.3.21 Lo strumento Schiarisci

Schiarisci consente di schiarire l'immagine con grande precisione.

6.3.22 Lo strumento Scurisci

Scurisci è la controparte di *Schiarisci*: scurisce parti dell'immagine.

6.4 Strumenti per i livelli vettoriali

6.4.1 Modifica i vertici

Puoi modificare con questo strumento un livello vettoriale preesistente.

Se selezioni un vertice di curva compaiono due maniglie di controllo addizionali; muovendole puoi cambiare la forma della curva. Normalmente le due maniglie si muovono in maniera simmetrica, ma premendo i tasti modificatori puoi cambiare questo comportamento:

- tasto **Alt**
il punto di controllo opposto non verrà modificato
- tasto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS)
la distanza del punto di controllo opposto si adatterà alla distanza di quello che viene modificato
- tasto **Shift**
il punto di controllo può essere spostato solo lungo il suo asse.

Tenendo premuto **Alt** e cliccando su un vertice verrà selezionato l'intero tracciato elementare.

Col **doppio clic** si inserisce sul tracciato un nuovo vertice.

Se il riempimento o il colore di linea del livello vettoriale attivo è un gradiente, lo si può modificare direttamente nel documento:

- cliccando e trascinando si può spostare un campioncino di colore
- cliccando sulla barra colorata si crea un nuovo campioncino
- i campioncini si cancellano trascinandoli via, basta che ne rimangano almeno due
- il menu contestuale della barra colorata consente di modificare il tipo di gradiente e lo spazio colore.

Opzioni strumento fornisce un modo per invertire la direzione di un tracciato elementare col pulsante **Inverti dir. tracciato**. Cambierà il verso di tutti i tracciati elementari contenenti i vertici selezionati. Questo può essere utile in modalità "Indice di allacciamento non nullo" (vedi il capitolo 4.5.4.4) o quando si creano oggetti 3D forati (vedi il capitolo 7.8.58).

Modifica i vertici utilizza i seguenti puntatori:

-  trascinando, viene creata un'area di selezione rettangolare; senza l'uso di tasti modificatori, si deseleggiano tutti i vertici esterni all'area mentre si selezionano quelli interni; se si tiene premuto **Shift** lo stato dei vertici nel rettangolo viene commutato
-  cliccando si seleziona il vertice, trascinando lo si seleziona e sposta
-  trascinando, si spostano tutti i vertici precedentemente selezionati.

6.4.2 Inserisci vertici

Questo strumento permette di inserire nuovi vertici lungo un tracciato: cliccando col **puntatore a martello** sopra una curva verrà inserito un vertice di curva, cliccando sopra una linea verrà inserito un vertice di linea. Con **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) si inverte questo comportamento. Ogni volta che il puntatore del mouse si trova in una posizione dove può essere inserito un vertice, il martello si abbassa.

6.4.3 Elimina i vertici

Questo strumento consente di eliminare un vertice cliccandoci sopra. Quando passi su un vertice che si può rimuovere, le tenaglie si stringono.

6.4.4 Taglia il tracciato

Con questo strumento si può spezzare in due parti un tracciato vettoriale. Quando passi su un tracciato che può essere tagliato, le forbici si chiudono.

6.4.5 Collega i tracciati

Questo strumento salda insieme due tracciati vettoriali; devono appartenere entrambi allo stesso livello.

Per usarlo devi cliccare sul primo vertice e poi sul secondo; se uno dei due è già selezionato, basta cliccare sull'altro. PhotoLine visualizza due barrette di fianco al puntatore per indicare che devi selezionare il secondo vertice.

6.4.6 Converti i vertici

Lo strumento **Converti i vertici** è in grado di trasformare i vertici di linea in vertici di curva e viceversa.

Utilizza le seguenti forme del puntatore:

-  il puntatore è in una posizione non valida, quindi non è possibile nessuna operazione
-  il puntatore si trova su un vertice di linea; cliccando, lo si trasforma in un vertice di curva
-  il puntatore si trova su un vertice di curva; cliccando, lo si trasforma in un vertice di linea.

6.5 Strumenti per i livelli di testo

6.5.1 Lo strumento Scorrimento nella forma

Questo strumento realizza uno scorrimento del testo (vedi anche il capitolo 6.2.7) dentro un altro livello con un semplice clic. Il livello da selezionare è evidenziato dall'ingombro rosso. Se ci sono più livelli sovrapposti, si può passare dall'uno all'altro con *Freccia sinistra* e *Freccia destra* o col *Tab*.

6.5.2 Lo strumento Scorrimento intorno alla forma

Questo strumento realizza uno scorrimento del testo (vedi anche il capitolo 6.2.7) intorno a un altro livello con un semplice clic. Il livello da selezionare è evidenziato dall'ingombro rosso. Se ci sono più livelli sovrapposti, si può passare dall'uno all'altro con *Freccia sinistra* e *Freccia destra* o col *Tab*.

6.5.3 Lo strumento Testo scorrevole

Questo strumento crea uno scorrimento del testo (vedi anche il capitolo 6.2.7) a partire dal livello attivo. Il livello di destinazione da selezionare è evidenziato dall'ingombro rosso. Se ci sono più livelli sovrapposti, si può passare dall'uno all'altro con *Freccia sinistra* e *Freccia destra* o col *Tab*.

7. I Menu

7.1 Il menu File

7.1.1 Nuovo/Nuovo documento

Nuovo documento crea un nuovo documento (vedi il capitolo 2.10). Un documento di solito viene creato già delle dimensioni (per esempio DIN A4 o Lettera) in cui verrà successivamente stampato.

Quando si crea un nuovo documento si può scegliere un colore per lo sfondo che però non verrà stampato, verrà solo mostrato a video per simulare la stampa su carta colorata.

Il profilo colore opzionale serve a definire lo spazio colore del documento. Il significato preciso di spazio colore è spiegato nel capitolo 7.6.9 “Imposta profilo colore”. Questo comando permette di cambiare il profilo in seguito.

Nuovo documento può creare documenti complessi in maniera automatica. Oltre al numero di pagine si può decidere se e quante colonne di testo debbano essere predisposte. Le colonne possono eventualmente essere concatenate per consentire lo scorrimento del testo (vedi il capitolo 6.2.7).

Inoltre è possibile incorporare delle guide già predisposte (vedi il capitolo 7.3.22) nel nuovo documento.

7.1.2 Nuovo/Nuova immagine

Nuova immagine serve a creare immagini come in ogni altro programma di elaborazione di immagini.; puoi scegliere tipo di livello (RGB, CMYK, ...), dimensioni e risoluzione. Se selezioni **Usa la trasparenza**, è possibile creare immagini con aree trasparenti.

Premendo **Shift** mentre si clicca sull'icona  viene richiamata la funzione **Nuovo documento** (vedi il capitolo 7.1.1).

7.1.3 Nuovo/Crea calendario

Crea calendario serve a creare dei calendari sia mensili che annuali.

Le impostazioni per il nuovo calendario sono suddivise in 3 pannelli.

- **Tipo**
Tipo definisce l'aspetto generale del nuovo calendario. La decisione più importante è se creare un calendario mensile o annuale.
Oltre questo è possibile decidere se inserire l'indicazione delle settimane e se includere delle ricorrenze, siano date personali o giorni di festa. La finestra di dialogo **Ricorrenze** controlla quali ricorrenze inserire. Viene richiamata cliccando **Cambia**. La stessa finestra si può anche usare per memorizzare nuove ricorrenze. Le ricorrenze sono organizzate in gruppi. Ogni ricorrenza e ogni gruppo hanno a fianco una casella, spuntando la quale il giorno o l'intero gruppo vengono inseriti nel calendario. Quando crei una nuova ricorrenza devi indicare a quale gruppo appartiene. Se si indica un gruppo che non esiste, questo viene automaticamente creato.
- **Pagina**
Pagina definisce le dimensioni di pagina del nuovo calendario. In più puoi definire il tipo di carattere da utilizzare per le intestazioni e per i giorni. La dimensione del testo verrà calcolata automaticamente in base alle misure della pagina, ma può essere modificata successivamente.
- **Colori**
Colori consente di scegliere il colore di ogni componente del calendario. Eventualmente si può anche assegnare un colore allo sfondo del testo.

Il calendario che si ottiene è completamente modificabile: puoi cambiare il tipo di carattere, la dimensione e puoi aggiungere delle immagini.

7.1.4 Nuovo/Modelli di documento

Sotto il separatore del menu **Nuovo** sono elencati dei modelli di documento. Si tratta di normali documenti o immagini di PhotoLine. Se scegli un modello dell'elenco, verrà caricato il documento corrispondente, ma il nome sarà **Senza titolo**, cosicché dovrai dargli il nome vero al primo salvataggio. Per comparire nell'elenco, un documento deve essere presente nella cartella **Defaults/Templates** di PhotoLine. Il nome del file, privato dell'estensione, diventerà una nuova voce del menu.

Ragione principale dell'esistenza dei modelli di documento è di permettere un rapido accesso a tipi di documento usati molto spesso. Per esempio puoi creare un modello di lettera che includa già il tuo indirizzo e un saluto.

7.1.5 Apri

Apri mostra la finestra di selezione dei file e permette di aprirne uno o più.

7.1.6 Chiudi

Chiudi chiude la finestra del documento corrente. Se questo è stato modificato, ti viene chiesto se vuoi salvarlo.

7.1.7 Chiudi tutto

Chiudi tutto chiude tutti i documenti aperti. Per quelli modificati sarà chiesto se salvarli.

7.1.8 Salva /Salva col nome

Salva e *Salva col nome* registrano l'immagine attuale in un file. *Salva* utilizza il nome corrente. Se l'immagine non ha un nome di file valido, verrà usato automaticamente *Salva col nome*.

Salva col nome mostra la finestra per la selezione dei file e chiede un nome per salvare l'immagine. Puoi scegliere il formato di salvataggio con **Formato**, ma anche solo aggiungendo la corrispondente estensione. Ad esempio, se si sceglie il nome "Test.tif", l'immagine verrà salvata in formato TIFF, anche se **Formato** è impostato diversamente.

Il pulsante **Opzioni** consente di modificare le impostazioni per il formato scelto (vedi il capitolo 7.10.1).

Se la casella **Ricorda il percorso** è spuntata, la finestra di dialogo *Salva col nome* non proporrà in futuro la cartella da cui il documento era stato aperto, ma quella scelta durante il salvataggio attuale.

Nessun formato, a parte il PLD nativo di PhotoLine, può memorizzare tutte le caratteristiche possibili di un'immagine (alcuni non supportano i livelli, altri il testo, ...). Ove il formato non possa salvare tutte le proprietà, PhotoLine salva una versione ridotta dell'immagine. Questa versione ridotta normalmente appare simile all'originale, ma non ne contiene più tutti i dati (ad es. i livelli di testo possono essere stati convertiti in immagini o magari l'intero documento può essere stato ridotto ad un unico livello immagine).

Con **Preferenze/File** (vedi il capitolo 7.10.1) puoi decidere come debba essere ridotto l'originale e se PhotoLine debba avvisare prima di ridurlo.

7.1.9 Salva tutto

Salva tutto registra documenti e immagini aperte senza chiedere conferma.

7.1.10 Esplora

Esplora mostra le miniature delle immagini di una cartella. Una descrizione più dettagliata è nel capitolo 5.4 e le varie opzioni nel capitolo 7.10.1.30 "Esplora/Anteprime" e nel capitolo 7.10.1.31 "Esplora/Impostazioni".

Selezionando questa funzione, PhotoLine apre una finestra con le anteprime della cartella corrente. Se questa contiene molte immagini e molto grandi, l'operazione può durare alcuni minuti. Al **doppio clic** su una delle anteprime si apre l'immagine corrispondente. Trascinando un'anteprima sulla finestra del documento si aggiunge l'immagine come nuovo livello.

Per abbreviare i tempi, PhotoLine salva le anteprime create in un file che si chiama Browse.plb: la volta seguente l'esplorazione sarà molto più rapida.

7.1.11 Funzioni/Conversione in blocco

Questa funzione serve a convertire/modificare intere cartelle di immagini.

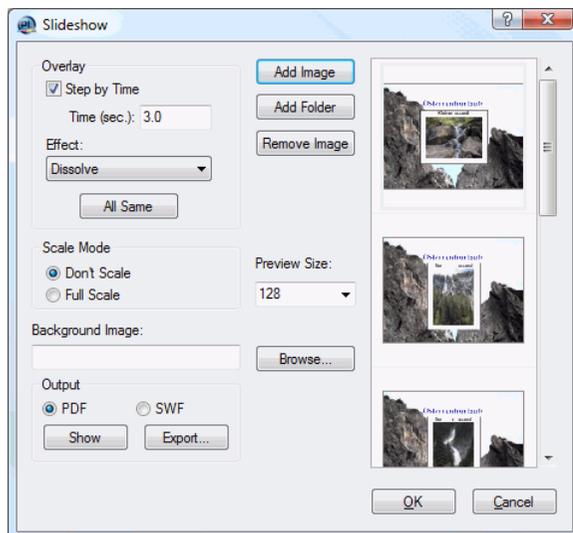
Cartella d'origine è il percorso che contiene le immagini da convertire.

Se non vuoi convertire tutti i file della cartella puoi limitare l'origine a certi tipi d'immagine. Ad esempio puoi decidere di convertire solo i file TIF.

Elaborazione definisce cosa fare con ogni immagine. Puoi selezionare una delle azioni elencate (vedi il capitolo 4.18). È possibile selezionare **Nessuna azione** se vuoi solamente cambiare il formato.

Cartella di dest. (destinazione) è il percorso dei file convertiti. Qui si può scegliere quale formato usare nel salvataggio. Se il tipo scelto non è **Lascia invariato**, è possibile modificare qui le opzioni di salvataggio, lasciando comunque invariate quelle impostate globalmente.

7.1.12 Funzioni/Presentazione



Presentazione permette di creare una nuova presentazione o di modificarne una preesistente. Una presentazione è un normale documento di PhotoLine composto da più pagine (lucidi). Ciascuna ha informazioni incorporate che definiscono il tempo di permanenza e il tipo di transizione che verrà usata. Con **Aggiungi lucido** puoi aggiungere uno o più file immagine alla presentazione, **Aggiungi cartella** consente di aggiungere tutte le immagini contenute in una cartella. **Elimina lucido** rimuove l'immagine selezionata. La sezione **Avanzamento** stabilisce per ogni singolo lucido come passare al successivo. È possibile impostare il passaggio dopo un certo intervallo o, se **Tempo** non è selezionato, premendo un tasto. Il sistema manuale funziona solo quando si salva in PDF. **Effetto** offre vari tipi di transizione; **Uguali** applica le attuali impostazioni di avanzamento a tutti i lucidi. **Immagine di sfondo** stabilisce se adottare uno sfondo per tutti i lucidi. **Immagine di sfondo** non è tuttavia una definizione del tutto adeguata, dato che va bene qualsiasi documento con testo, immagini o grafica vettoriale.

Varia la scala decide come trattare le immagini più piccole del documento. Scegliendo **Non variare la scala** manterranno le loro misure, mentre **Vista totale** le ingrandisce proporzionalmente fino alle misure del documento.

Mostra avvia la presentazione. Nota che PhotoLine non si occupa di eseguire la presentazione ma necessita di software aggiuntivo. Se il formato scelto è il PDF, viene creato solo un PDF con i relativi contenuti. Questo file viene normalmente letto da Adobe® Reader™. Nel caso, dovrai installare quel software per vedere le presentazioni in PDF. PhotoLine non dovrebbe essere l'applicazione predefinita per aprire i PDF. Se il formato scelto è SWF, viene creato un file SWF e il relativo file HTML che lo carica. Il tutto viene visualizzato dal browser predefinito.

Esporta salva la presentazione come file PDF, ma non c'è l'assoluta necessità di farlo, si può anche semplicemente chiudere la finestra con il pulsante **OK**. Così facendo otterrai un normale documento, che puoi salvare con **Salva col nome** in formato PDF o SWF. Il vantaggio principale di usare **Esporta** è che questo comando regola automaticamente i parametri di salvataggio in modo da ottenere un file estremamente compatto.

Dopo aver chiuso la finestra con **OK**, dovresti salvare la presentazione pure come file PLD per consentire modifiche successive senza perdita di qualità.

7.1.13 Funzioni/Immagine successiva

Immagine successiva apre l'immagine che segue quella attualmente aperta nella sua stessa cartella, ma prima viene chiusa la finestra del documento corrente; se è stato modificato, ti viene chiesto se vuoi salvarlo.

7.1.14 Funzioni/Immagine precedente

Immagine precedente apre l'immagine che precede quella attualmente aperta nella sua stessa cartella, ma prima viene chiusa la finestra del documento corrente; se è stato modificato, ti viene chiesto se vuoi salvarlo.

7.1.15 Funzioni/Cancella file

Cancella file elimina il file relativo al documento attivo.

7.1.16 Funzioni/Copia file

Copia file copia il file relativo al documento attivo.

Se il documento viene modificato, ti verrà chiesto se vuoi prima salvare il documento. In tal caso si apre la finestra **Percorso predef.** (predefinito). Qui puoi impostare una lista di percorsi di destinazione. Cliccando sul simbolo del disco a sinistra del percorso avviene la copia. Le icone in basso servono a gestire la lista dei percorsi. Il simbolo “+” aggiunge una nuova voce alla lista, il simbolo “-” la rimuove. L’icona del disco salva l’elenco attuale. Se invece chiudi la finestra con **Chiudi** la lista non verrà modificata.

7.1.17 Funzioni/Sposta file

Sposta file sposta il file relativo al documento attivo.

Se il documento viene modificato, ti verrà chiesto se vuoi prima salvare il documento. In tal caso si apre la finestra **Percorso predef.** (predefinito). Qui puoi impostare una lista di percorsi di destinazione. Cliccando sul simbolo del disco a sinistra del percorso avviene la copia. Le icone in basso servono a gestire la lista dei percorsi. Il simbolo “+” aggiunge una nuova voce alla lista, il simbolo “-” la rimuove. L’icona del disco salva l’elenco attuale. Se invece chiudi la finestra con **Chiudi** la lista non verrà modificata.

7.1.18 Importa/Da scanner o fotocamera (solo Windows)

Da scanner o fotocamera consente di importare direttamente i dati da uno scanner o da una fotocamera digitale tramite l’interfaccia WIA.

7.1.19 Importa/Acquisizione immagine (solo Mac OS X, 10.6 o sup.)

Acquisizione immagine consente di importare direttamente i dati da uno scanner o da una fotocamera digitale tramite l’omonima applicazione.

7.1.20 Importa/Seleziona lo scanner

Questa funzione ti consente di selezionare la periferica da usare per le scansioni. Se vuoi fare delle scansioni dovrai installare un driver TWAIN.

7.1.21 Importa/Scansione

Scansione serve a leggere i dati dallo scanner tramite l'interfaccia TWAIN. Se l'immagine ottenuta non viene visualizzata correttamente, puoi cambiare la modalità di scansione in *Preferenze/Esteso/Acquisizione*.

7.1.22 Importa/Dati RAW da fotocamera digitale

Dati RAW da fotocamera digitale importa i cosiddetti file RAW delle fotocamere digitali. Lo si può fare banalmente anche col normale *Apri*, ma questi file (raw significa proprio “grezzo”) non sono modificati o elaborati dalla fotocamera, quindi dopo l'apertura si devono di solito correggere luminosità e colori delle foto. Si può anche fare così, ma nella funzione *Dati RAW da fotocamera digitale* i due passaggi sono già combinati insieme.

Ci sono vari sistemi per migliorare l'immagine:

- si può applicare un punto di bianco automatico
- si può applicare il punto di bianco della fotocamera
- si possono correggere gamma e luminosità dell'immagine
- si può correggere la saturazione dei colori
- si visualizza l'istogramma
- si può assegnare un profilo colore ICC
- c'è la funzione *Regolazioni* che include punto di bianco, punto di nero e punto di grigio (vedi anche il capitolo 7.6.33).

Il campo anteprima permette di individuare le aree nere e quelle bianche attivando **Mostra valori estremi** per semplificare il riconoscimento di correzioni eccessive. Questa funzione utilizza le stesse impostazioni della relativa voce di menu (vedi il capitolo 7.10.1.25).

In più c'è una funzione per l'esportazione che permette di convertire in TIFF o in JPEG i file selezionati nell'area di esplorazione in basso nella finestra. La conversione può utilizzare i valori correnti oppure ricalcolare nuove impostazioni per ciascuna immagine.

7.1.23 Importa/Dati grezzi

Dati grezzi serve a leggere file che non contengono informazioni sul formato ma solo l'immagine in sé come sequenza di bit. Non hanno niente a che fare con i file di dati RAW delle fotocamere digitali.

Questo tipo di file viene spesso usato in ambito scientifico. Le immagini create in questi ambiti di solito vengono processate da appositi software; poiché normalmente hanno le stesse misure e lo stesso numero di pixel e per ridurre i costi di sviluppo, a volte si usano formati fuori standard.

La maggior parte delle impostazioni di **Dati grezzi** come **Largh.** (larghezza), **Altezza** e **Tipo immag.** (immagine) sono autoesplicativi. **Canali separati** definisce se i tipi d'immagine che contengono più canali (come RGB) li tengono separati (prima tutti i pixel del canale 1, poi quelli del canale 2 e così via), o se i canali sono miscelati (pixel 1 canale 1, pixel 1 canale 2, pixel 1 canale 3, pixel 2 canale 1, pixel 2 canale 2, e così via). **Extra** permette di escludere eventuali canali aggiuntivi da non visualizzare. Se l'immagine ha 16 Bit per canale bisogna scegliere il formato interno dei dati tra **Little Endian** (usato dai processori Intel e AMD) e **Big Endian** (usato dai processori PPC).

Eccedenza può servire a prevedere un certo numero di byte inutilizzati di riempimento alla fine di ogni linea. **Intestaz. (Byte)** definisce le dimensioni della stringa di intestazione che precede i dati veri e propri dell'immagine.

7.1.24 Importa/Immagine nel livello attivo

Immagine nel livello attivo legge un file e rimpiazza il livello attivo col suo contenuto. La finestra di apertura ha la casella **Proporzionale**: spuntandola, le proporzioni del livello importato rimarranno invariate nella sostituzione.

7.1.25 Importa/Sfondo desktop (solo Windows)

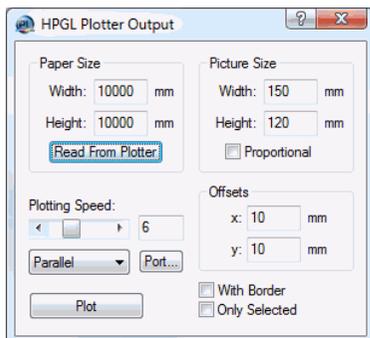
Sfondo desktop carica l'immagine che attualmente fa da sfondo del desktop.

7.1.26 Esporta/Formato SWF (*.swf), Formato PDF (*.pdf)

Formato SWF (*.swf) e **Formato PDF (*.pdf)** esportano il documento attivo rispettivamente nei formati SWF e PDF. È possibile usare la normale funzione **Salva col nome** per salvare in questi formati, ma l'esportazione ha il vantaggio che il nome e lo stato del documento originale non vengono modificati. In questo modo si riduce il rischio di dimenticarsi di salvare nel formato PLD, l'unico che consente di non perdere alcuna informazione.

7.1.27 Esporta/Plotta in HPGL (solo Windows)

Plotta in HPGL stampa i livelli vettoriali di un documento su una periferica compatibile HPGL.



Puoi scegliere la **Porta** (parallela, seriale, file) cui è connesso il plotter.

Velocità definisce quanto rapidamente le penne del plotter debbano muoversi sul foglio di carta.

Con margini stampa il documento considerandone anche il bordo.

Se si attiva **Solo la selezione**, viene plottato solo il livello vettoriale attivo.

Scostamenti ti permette di inserire uno scostamento orizzontale e uno verticale in modo da poter plottare più figure da un lato all'altro del foglio.

Dimensioni carta dovrebbe contenere le dimensioni del foglio, in modo che PhotoLine possa verificare che il documento vi rientri. **Leggi dal plotter** funziona solo se il plotter è connesso alla porta seriale.

Dimensioni disegno definisce le misure del disegno vettoriale stampato.

7.1.28 Esporta/Sfondo desktop (solo Windows)

L'immagine correntemente aperta verrà salvata come sfondo per il desktop col nome di "PL-Wallpaper.bmp" nella cartella "Documenti".

7.1.29 Stampa

Nota che su Windows il pulsante **Opzioni di stampa** nella finestra di dialogo di stampa apre una finestra per opzioni aggiuntive, che permette di impostare dimensioni e posizione dell'immagine (vedi il capitolo 7.1.30).

7.1.30 Opzioni di stampa

Usa questo comando per ottenere l'apertura della finestra delle opzioni di stampa di PhotoLine (vedi il capitolo 5.8).

Puoi impostare da qui se usare la modalità **Normale**, **Manifesto**, **Etichette** o **Etichette CD**.

A seconda della modalità selezionata avrai accesso ad ulteriori opzioni.

Puoi sempre impostare posizione e dimensioni della tua stampa.

Premendo il pulsante **Estese** puoi accedere alla funzione **Stampa crocini/canali** (vedi il capitolo 7.4.69).

7.2 Il menu Modifica

7.2.1 Annulla

Questa funzione torna indietro di un passaggio di elaborazione. Il numero di passi annullabili si configura in *Preferenze/Operatività/Annulla*.

7.2.2 Ripeti

Se hai levato un passo di troppo con *Annulla*, puoi rieseguirlo con *Ripeti*.

7.2.3 Trova

Questa funzione cerca nel livello di testo attivo o nell'intero documento il testo specificato.

7.2.4 Successivo

Questa funzione ripete l'ultima ricerca fatta con *Trova*.

7.2.5 Trova/Sostituisci

Questa funzione sostituisce del testo in un livello o nell'intero documento.

7.2.6 Taglia

Taglia copia la selezione corrente negli appunti e poi la cancella dal documento. Può essere parte di un'immagine, un brano di testo o un livello.

7.2.7 Copia

Copia mette la selezione corrente negli appunti. Una selezione è l'area di un'immagine racchiusa da un laccio oppure un blocco di testo evidenziato. Se non c'è nulla di selezionato, verrà copiato il livello attivo.

7.2.8 Copia insieme

Mentre **Copia** mette negli appunti l'area selezionata solo del livello attivo, **Copia insieme** lo fa considerando tutti i livelli sovrapposti visibili.

7.2.9 Incolla selezione

Incolla selezione inserisce nel documento il contenuto degli appunti di tipo immagine come selezione piena, gli altri tipi come livelli normali.

7.2.10 Incolla come documento

Incolla come documento crea una nuova finestra e vi inserisce il contenuto degli appunti.

7.2.11 Incolla come copia virtuale

Incolla come copia virtuale crea una copia virtuale (vedi il capitolo 2.3.6) del livello presente negli appunti; ciò è possibile solamente se quest'ultimo è presente come originale nel documento.

7.2.12 Elimina

Questa funzione si comporta diversamente a seconda dello strumento attivo; se questo è il puntatore di livello, viene eliminato il livello attivo; se quello attivo è invece lo **Strumento testo**, viene cancellato il blocco di testo selezionato. Quando si usano strumenti vettoriali vengono eliminati i vertici selezionati; in tutti gli altri casi viene eliminata la selezione.

7.2.13 Seleziona tutto

Il risultato cambia a seconda del tipo di livello: o viene creato un laccio che contiene il livello immagine attivo, o vengono selezionati tutti i vertici del livello vettoriale, o viene selezionato tutto il testo del livello testuale.

7.2.14 Deselezione

Se quello attivo è un livello immagine ed esiste un laccio, questo viene eliminato; lo stesso accade con una selezione piena. Se invece quello attivo è un livello vettoriale, vengono deselezionati tutti i vertici.

7.3 Le funzioni del menu Vista

7.3.1 Disposizione palette/Salva disposizione palette

Salva disposizione palette permette di memorizzare posizione e dimensioni dei vari elementi d'interfaccia aperti come la barra strumenti, la palette livelli e così via. Puoi dare un nome ad ogni disposizione, che verrà aggiunto al menu *Vista/Disposizione palette*. La lista delle disposizioni è riportata anche nel menu contestuale della barra del titolo delle palette.

7.3.2 Disposizione palette/Modifica disposizioni salvate

Con *Modifica disposizioni salvate* puoi eliminare, rinominare e spostare le disposizioni memorizzate in precedenza.

7.3.3 Nascondi palette/Mostra palette

Per avere più spazio di lavoro sullo schermo c'è la funzione *Nascondi palette*: con un semplice clic elimina o fa ricomparire tutte le palette aperte.

7.3.4 Zoom +

Zoom + raddoppia il fattore d'ingrandimento della finestra attiva; il risultato è che l'immagine appare più grande. La scorciatoia da tastiera predefinita è il "+" del tastierino numerico (su Windows) o **Command**+ "+" (su MacOS). In *Preferenze/Visualizzazione/Documento* (vedi il capitolo 7.10.1.26) si può anche scegliere se la finestra si debba adattare o meno.

7.3.5 Zoom -

Zoom - dimezza il fattore d'ingrandimento; il risultato è che l'immagine appare più piccola. La scorciatoia da tastiera predefinita è il "-" del

tastierino numerico (su Windows) o **Command**+”-” (su MacOS). In *Preferenze/Visualizzazione/Documento* (vedi il capitolo 7.10.1.26) si può anche scegliere se la finestra si debba adattare o meno.

7.3.6 Vista totale

Vista totale adatta il fattore d’ingrandimento in modo che l’intera immagine sia visibile. In *Preferenze/Visualizzazione/Documento* (vedi il capitolo 7.10.1.26) si può anche scegliere se debba essere la finestra ad adattarsi. Con **Shift** l’adattamento viene invertito, con **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS), la funzione considera il livello attivo invece del documento.

7.3.7 Tutta larghezza

Tutta larghezza adatta il fattore d’ingrandimento alla larghezza del documento. In *Preferenze/Visualizzazione/Documento* (vedi il capitolo 7.10.1.26) si può anche scegliere se debba essere la finestra ad adattarsi. Con **Shift** l’adattamento viene invertito, con **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS), la funzione considera il livello attivo invece del documento.

7.3.8 Vista 100%

Vista 100% porta il fattore d’ingrandimento al 100%. Ogni pixel della immagine corrisponderà a un pixel sullo schermo. Si può anche scegliere in *Preferenze/Visualizzazione/Documento* (vedi il capitolo 7.10.1.26) se la finestra si debba adattare o meno.

7.3.9 Dimensioni reali

Dimensioni reali fa sì che le misure del documento sullo schermo siano pari a quelle di stampa. Perché il comando funzioni correttamente, va impostata la risoluzione dello schermo nelle preferenze (vedi il capitolo 7.10.1.29).

7.3.10 Modalità pixel

Ingrandendo un documento in PhotoLine, col fattore di zoom che supera il 100%, le immagini diventano sempre più scalettate, mentre i bordi degli oggetti testuali e vettoriali rimangono arrotondati. Nella modalità pixel ciò non accade: ingrandendo, i livelli di testo e vettoriali squadrettano come le

immagini. Il vantaggio di questa modalità è che lo schermo ti fa vedere esattamente lo stesso risultato che avresti con ***Riduci allo sfondo*** (vedi il capitolo 7.5.21) o esportando il documento in un formato come il JPEG.

7.3.11 Modalità di prova

Se si spunta la voce ***Modalità di prova***, la visualizzazione a schermo e la stampa emulano la periferica scelta in ***Preferenze/Gestione del colore/Periferiche/Mod. di prova*** (vedi il capitolo 7.10.1.35).

7.3.12 Valori estremi

Se questa voce del menu è spuntata, verranno evidenziate tutte le aree nere e bianche presenti. Utilizzando ***Preferenze/Visualizzazione/Valori estremi*** (vedi il capitolo 7.10.1.25) puoi definire il tipo di evidenziazione e la tolleranza usata per la loro individuazione.

7.3.13 Mostra linee di registro

Il registro è costituito da una griglia regolare di linee presenti su tutto il documento; ***Mostra linee di registro*** permette di visualizzarle.

La posizione di partenza e l'equidistanza possono essere impostate nella palette Proprietà (vedi il capitolo 4.8). Si possono usare le opzioni dello ***Strumento testo*** (vedi il capitolo 6.2.7) per stabilire se un paragrafo debba essere messo a registro.

7.3.14 Mostra ingombri dei livelli

Preferenze/Visualizzazione/Livello (vedi il capitolo 7.10.1.27) permette di far sì che venga sempre disegnata una linea d'ingombro intorno ad un certo tipo di livelli, per avere una panoramica dei livelli presenti e selezionabili.

Ma a volte è più importante avere l'anteprima reale del documento e in tal caso l'ingombro dei livelli è piuttosto fastidioso. Così ***Mostra ingombri dei livelli*** permette di scambiare rapidamente i due tipi di visualizzazione.

Facendo ***doppio clic*** sull'icona  verranno aperte le opzioni per i livelli.

7.3.15 Mostra area di stampa

Questo comando permette di evidenziare l'area di stampa nella finestra del documento, per vedere se parte dello stesso ne viene tagliata fuori. Il colore predefinito del limite dell'area stampabile è il rosso, ma lo si può cambiare in *Preferenze/Visualizzazione/Documento* (vedi il capitolo 7.10.1.26).

7.3.16 Mostra maniglie

Se stai disegnando un'icona o un puntatore e vuoi valutarne costantemente l'aspetto, ingombri e maniglie possono dare fastidio. Puoi allora disattivarli con *Mostra maniglie*.

7.3.17 Riferimenti/Mostra righelli

Mostra righelli mostra o nasconde i righelli nella finestra del documento. L'unità di misura predefinita dei righelli è il "pixel", ma cliccando col pulsante destro del mouse su uno di essi la si può cambiare.

I righelli indicano sempre le coordinate del puntatore con delle sottili linee, facilitandone il posizionamento.

I righelli hanno pure un'altra funzione: creare le guide; cliccandoci su e trascinando viene creata una guida che si può poi rilasciare dove si vuole. Una guida preesistente si può spostare e cancellare col *Puntatore di livello* (vedi il capitolo 6.2.1) trascinandola al di fuori della finestra. Le guide si possono anche modificare con *Impostazione guide* (vedi il capitolo 7.3.22).

7.3.18 Riferimenti/Mostra griglia

Questa funzione visualizza la griglia in tutte le finestre di documento. Il suo aspetto si può personalizzare in *Preferenze/Visualizzazione/Griglia* (vedi il capitolo 7.10.1.28). Al *doppio clic* sull'icona si aprono le relative opzioni.

7.3.19 Riferimenti/Aggancia alla griglia

Attivando questo comando, la gran parte delle operazioni di trascinamento e disegno vengono forzate all'aggancio con la griglia. Facendo *doppio clic* sull'icona si aprono le relative opzioni (vedi il capitolo 7.10.1.28).

7.3.20 Riferimenti/Mostra guide

Questa funzione mostra le guide in tutte le finestre di documento. Il loro colore si può personalizzare in *Preferenze/Visualizzazione/Griglia* (vedi il capitolo 7.10.1.28). Un *doppio clic* sull'icona richiama la funzione *Impostazione Guide* (vedi il capitolo 7.3.22).

7.3.21 Riferimenti/Aggancia alle guide

Attivando questo comando, la gran parte delle operazioni di trascinamento e disegno vengono forzate all'aggancio con le guide, se si ricade all'interno di una certa distanza d'influenza; in *Preferenze/Visualizzazione/Griglia* (vedi il capitolo 7.10.1.28) questa distanza può essere regolata. Un *doppio clic* sull'icona richiama la funzione *Impostazione guide* (vedi il capitolo 7.3.22).

7.3.22 Riferimenti/Impostazione guide

Questa funzione consente di creare delle guide immettendone a mano le coordinate; quindi questo è un modo molto preciso per posizionarle. Inoltre c'è la casella **Guide spostabili** che permette di disabilitarne la modifica con il *Puntatore di livello* (vedi il capitolo 6.2.1). In ogni caso rimarrà possibile crearne di nuove trascinandole dai righelli.

7.4 Il menu Layout

7.4.1 Documento/Varia la scala

Varia la scala serve a cambiare la scala del documento attivo e dei livelli che contiene. L'uso è simile a *Livello/Varia la scala* (vedi il capitolo 7.5.3).

7.4.2 Documento/Rotazione

Rotazione ruota il documento attivo e tutti i livelli che contiene. L'utilizzo è analogo a *Livello/Rotazione* (vedi il capitolo 7.5.5).

7.4.3 Documento/Adatta documento

Questa funzione regola le dimensioni del documento in modo tale che ricopra esattamente il contenuto della pagina attiva. Se quindi alcuni livelli sporgono dalla pagina, il documento può anche ingrandirsi di conseguenza.

7.4.4 Documento/Ridimensiona documento

Questa funzione permette di cambiare le dimensioni di un documento. Si presenta come *Livello/Ridimensiona livello* (vedi il capitolo 7.5.4).

7.4.5 Documento/Duplica documento

Duplica documento copia il documento attivo o l'immagine attiva e crea allo scopo una nuova finestra.

7.4.6 Pagine/Pagina precedente

Questa funzione va alla pagina precedente. Puoi pure usare la scorciatoia da tastiera *Ctrl+Pagina su* (Windows) o *Command+Pagina su* (Mac OS).

7.4.7 Pagine/Pagina successiva

Questa funzione va alla pagina successiva. Puoi pure usare la scorciatoia da tastiera *Ctrl+Pagina giù* (Windows) o *Command+Pagina giù* (Mac OS).

7.4.8 Pagine/Aggiungi pagine

Questa funzione inserisce un dato numero di pagine nuove dopo quella attiva. È accessibile solo in modalità documento (vedi il capitolo 2.10).

7.4.9 Pagine/Copia pagina

Questa funzione inserisce una o più copie della pagina attiva prima o dopo una certa pagina. La copia diviene successivamente la pagina attiva. La funzione è accessibile solo in modalità documento (vedi il capitolo 2.10).

7.4.10 Pagine/Elimina pagine

Questa funzione elimina una pagina o una serie di pagine senza ulteriori conferme. Comunque deve rimanere presente almeno una pagina. Questa funzione è accessibile solo in modalità documento (vedi il capitolo 2.10).

7.4.11 Pagine/Varia la scala

Varia la scala opera sulla pagina attiva e su tutti i suoi livelli. L'utilizzo è simile a *Livello/Varia la scala* (vedi il capitolo 7.5.3).

7.4.12 Pagine/Rotazione

Rotazione opera sulla pagina attiva e su tutti i suoi livelli. L'utilizzo è simile a *Livello/Rotazione* (vedi il capitolo 7.5.5).

7.4.13 Pagine/Ridimensiona pagina

Questa funzione consente di cambiare le dimensioni della pagina attiva. Si presenta come *Livello/Ridimensiona livello* (vedi il capitolo 7.5.4).

Se le dimensioni di una pagina sono diverse rispetto al documento, non potranno essere più modificate con *Documento/Ridimensiona documento*.

7.4.14 Pagine/Carica pagine

Carica pagine carica un file e aggiunge le sue pagine al documento. Questa funzione è accessibile solo in modalità documento (vedi il capitolo 2.10).

7.4.15 Pagine/Salva pagine

Salva pagine registra più pagine in PLD, formato nativo di PhotoLine. La funzione è accessibile solo in modalità documento (vedi il capitolo 2.10).

7.4.16 Testo/Font

Con questa funzione puoi aprire la finestra di dialogo per la scelta di un tipo di carattere.

7.4.17 Testo/Adatta il testo al livello

Adatta il testo al livello crea un nuovo livello di testo esattamente su quello attivo e imposta gli attributi **centrato** e **Centra il testo verticalmente**. Ciò permette la creazione rapida di etichette da qualsiasi forma vettoriale.

7.4.18 Testo/Adatta il livello al testo

Adatta il livello al testo riduce le dimensioni di un livello di testo il più possibile senza che l'aspetto del testo venga modificato.

7.4.19 Testo/Testo su tracciato

Testo su tracciato permette di creare e modificare i testi su tracciato (vedi anche il capitolo 6.2.7).

La prima decisione da prendere riguardo a un testo su tracciato è la forma su cui il testo dovrà scorrere; il campo **Forma** può essere usato a questo scopo. Se non c'è una forma adeguata tra quelle predefinite puoi creare un livello vettoriale adatto e copiarlo nel campo forma con il menu contestuale.

Allineamento del testo contiene le opzioni principali dei testi su tracciato. Particolarmente importante è **Distorci**, poiché se non è attivo, alcune altre regolazioni non saranno più possibili. Se invece è attivo, il testo su tracciato non verrà più visualizzato come testo, bensì come grafica vettoriale. Il testo si potrà trattare come sempre, ma la grafica vettoriale permette di adattarlo meglio al tracciato. Lo svantaggio è che esportando ad esempio in PDF, il file può ingrandirsi molto e poi non potrai più fare ricerche nel testo.

Se si attiva **Non ruotare**, tutte le lettere risulteranno dritte. In caso contrario le lettere saranno perpendicolari al tracciato.

Gli esempi seguenti mostrano gli effetti di **Distorci** e **Non ruotare**:



no distortion, rotation



no distortion, no rotation



distortion, rotation



distortion, no rotation

Se **Distorci** non è selezionato, l'unica altra opzione disponibile è **Scosta** con la casella associata **Inverti la direzione**, che verranno descritte in seguito.

Varia la scala permette di adattare la lunghezza del testo a quella del tracciato. **Non adattare** lascia il testo invariato, **Allunga solamente** allarga il testo se è più corto del tracciato, e **Allunga o accorcia** modifica il testo in modo che sia del tutto visibile e sfrutti l'intera lunghezza del tracciato.

Inferiore, **Centrato** e **Superiore** controllano dove piazzare le lettere. **Inferiore** posiziona la linea di base delle lettere sul tracciato, con **Centrato** questo le attraversa e **Superiore** vi allinea il bordo in alto.

Scosta definisce il punto d'inizio del testo sul tracciato. Se è attiva la casella **Inverti la direzione**, il testo parte dalla fine e corre verso l'altro estremo:



I tre campi successivi permettono di variare l'altezza del testo all'inizio, al centro e alla fine. L'altezza centrale varia solo spuntando la casella **Varia al centro**.

L'esempio seguente mostra del testo allineato lungo una linea dritta. Nel primo caso la modalità utilizzata è **Inferiore**, nel secondo **Centrato** e nel terzo **Superiore**. In tutti e tre i casi la variazione al centro è del 200%.



Ripetizioni consente di ripetere automaticamente il testo sul tracciato. **Nessuna ripetizione** mostra il testo solo una volta. **Completa** ripete il testo fino a riempire lo spazio sul tracciato. Quando si utilizzano **Numero** e **Completa**, **Distanza** stabilisce quanto spazio lasciare tra le ripetizioni.

7.4.20 Testo/Testo nella forma

Testo nella forma permette di creare o modificare uno scorrimento con forma (vedi anche il capitolo 6.2.7) in un livello vettoriale. Puoi decidere la forma in cui il testo deve scorrere e che distanza lasciare tra testo e forma.

7.4.21 Testo/Data/Numerazione

Data/Numerazione inserisce nel testo un codice speciale che visualizza varie informazioni a scelta:

- Data
viene mostrata la data corrente al momento dell'inserimento del codice; la si può modificare con *Aggiorna data* (vedi il capitolo 7.4.22)
- Numero di pagina
viene mostrato il numero della pagina che contiene il codice
- Numero di pagine
viene mostrato il numero totale delle pagine del documento attivo.

7.4.22 Testo/Aggiorna data

Aggiorna data aggiorna la data inserita usando *Data/Numerazione* (vedi il capitolo 7.4.21). Per usare la funzione, il cursore va posizionato davanti alla data oppure questa va selezionata.

7.4.23 Testo/Copia lo stile di testo

Copia lo stile di testo salva ciò che riguarda l'aspetto dei singoli caratteri:

- tipo e dimensione
- larghezza
- colore
- presenza, stile e colore del contorno
- presenza e caratteristiche della sottolineatura
- linea di base
- spaziatura.

7.4.24 Testo/Applica lo stile di testo

Applica lo stile di testo assegna le impostazioni salvate da *Copia lo stile di testo* al testo selezionato; in questo modo si possono trasferire le proprietà da un testo a un altro molto rapidamente.

7.4.25 Testo/Copia le impostazioni del righello

Usa questa funzione per copiare le proprietà del paragrafo selezionato, cioè:

- tabulazioni
- indentazioni
- interlinee e loro tipo (assoluto, relativo)
- distanze tra i paragrafi
- formattazioni.

7.4.26 Testo/Applica le impostazioni del righello

Questa funzione assegna le impostazioni del righello precedentemente copiate al paragrafo o ai paragrafi selezionati; puoi utilizzarla per trasferire le impostazioni di un paragrafo a tutti gli altri.

7.4.27 Testo/Unisci i livelli di testo selezionati

Questa funzione unisce più livelli di testo in uno solo; per farlo devi prima selezionare i livelli di testo nella palette dei livelli e poi usare *Unisci i livelli di testo selezionati*. Il risultato sarà un livello che contiene il testo di tutti i livelli selezionati; ma fai attenzione, la posizione delle singole parti di testo potrebbe non essere più quella di prima.

7.4.28 Testo/Interrompi scorrimento

Interrompi scorrimento scompone in due parti un testo scorrevole (vedi il capitolo 6.2.7). Esistono due modalità di base: la prima distribuisce il testo in modo tale che dopo la suddivisione i due livelli ottenuti contengano lo stesso testo; la seconda modalità mantiene insieme il testo assegnandolo al primo livello e lasciando vuoto il secondo.

7.4.29 Testo/Catalogo caratteri

Catalogo caratteri crea un documento che elenca tutti i font installati. Ogni font è rappresentato da un testo campione. Dimensioni della pagina, stile usato per il nome del font e testo campione sono liberamente configurabili.

7.4.30 Testo/Circolare

Per creare una lettera circolare da inviare a più destinatari, serve un file CSV contenente gli indirizzi; CSV sta per “Comma Separated Values” (valori separati da virgole). La definizione non va presa alla lettera, si può pure usare un separatore diverso dalla virgola. Ecco un semplice CSV:

“Titolo”,”Cognome”,”Nome”

“Sig.”,”Rossi”,”Mario”

“Sig.ra”,”Rossi”,”Maria”

Ogni riga è un gruppo di dati da usare nella circolare. La prima riga ha un significato particolare perché definisce i tipi di dato contenuti nel gruppo.

Praticamente ogni DBMS e foglio di calcolo è capace di esportare in CSV.

Il primo passo per la creazione di una circolare è l’apertura della finestra di dialogo Circolare. **Percorso indirizzario** è la posizione del file CSV. La maniera più semplice per sceglierlo è di usare il bottone **Esplora**.

Successivamente **Dati** caricherà i gruppi di dati recuperati dal file. Attivando o meno il segno di spunta di un gruppo di dati puoi selezionare quelli che verranno inseriti nella circolare.

In **Campi** vengono elencati i tipi di dato: selezionando un nome e premendo **Imposta** questo verrà inserito come parola chiave nel livello di testo attivo.

Cliccando **Crea circolare** verrà generato un nuovo documento. Per ciascun gruppo spuntato in **Dati**, tutte le pagine del documento attivo verranno

aggiunte al nuovo documento e tutte le parole chiave verranno rimpiazzate dal contenuto del gruppo stesso.

7.4.31 Testo/Campo modulo

Il formato PDF permette di creare dei moduli. Un modulo è un particolare file che contiene dei campi di testo compilabili dall'utente. **Campo modulo** serve a convertire un livello di testo in un campo di questo tipo. Nota bene che un campo modulo si comporta come un campo di testo solo se si salva il documento come file PDF e poi viene aperto da un visualizzatore di PDF.

PhotoLine non crea automaticamente una cornice intorno al campo modulo. Quindi se desideri che il campo di testo sia visibile nel file PDF devi creare manualmente una cornice. Nota per gli utenti esperti: PhotoLine usa il nome del livello come nome del campo.

Tipo permette al momento di scegliere solamente **Testo**. **Aiuto** definisce un piccolo testo di aiuto che appare quando il mouse passa sul campo modulo. Se si attiva **Richiesto**, l'utente non dovrà lasciare vuoto quel campo.

Se è selezionato **Multilinea**, l'utente potrà andare a capo. **Non scorrere** stabilisce che il contenuto del campo di testo non venga fatto scorrere quando il cursore ne raggiunge la fine. **Lunghezza massima** consente di limitare il numero di caratteri che il campo può contenere.

7.4.32 Testo/Modifica scorciatoie di testo e Attiva scorciatoie di testo

Quando si scrive, capitano delle espressioni ricorrenti come “Distinti saluti” o caratteri speciali come “©”. A volte quelle espressioni sono troppo lunghe per usarle di continuo, le codifiche dei caratteri speciali troppo difficili da ricordare, le si deve sempre andare a cercare nella tabella dei caratteri.

Per risolvere questi problemi esistono le scorciatoie di testo. Costano di due parti. La prima è la scorciatoia, che dovrebbe essere ricordabile con facilità e va digitata quando si scrive. La seconda è il testo che apparirà una volta inserita la scorciatoia seguita dallo spazio. Un esempio: dopo aver scritto “ds “ (lo spazio alla fine è importante) apparirà “Distinti saluti”.

Modifica scorciatoie di testo consente di gestire le scorciatoie. Se ne possono creare di nuove e quelle esistenti si possono cambiare o eliminare. Una scorciatoia può contenere non solo il testo, ma pure il font e il colore. Le scorciatoie sono utilissime, tuttavia esistono situazioni in cui potresti non volerle utilizzare. Per questo possono essere attivate e disattivate con **Attiva scorciatoie di testo**.

7.4.33 Testo/Correttore ortografico

Correttore ortografico stabilisce se PhotoLine verificherà l'ortografia dei documenti. Attivandolo, tutte le parole errate o inesistenti verranno sottolineate in rosso (vedi anche il capitolo 6.2.7 "Lo Strumento testo").

7.4.34 Vettoriale/Ottimizza tracciati

Utilizza questa funzione per ottimizzare un livello vettoriale.

PhotoLine tenta di costruire linee e curve ampie partendo da più tratti brevi. Puoi impostare la precisione dell'ottimizzazione.

7.4.35 Vettoriale/Suddividi il livello vettoriale

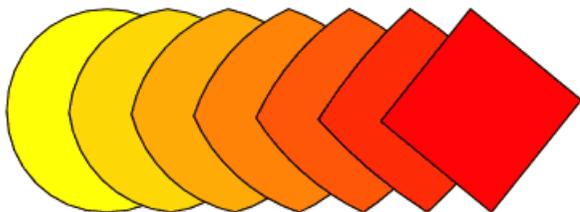
Un livello vettoriale può contenere più tracciati elementari (vedi il capitolo 2.2.6). Questa funzione lo divide in modo che ogni tracciato elementare sia un livello. Dovresti usarla se il livello è troppo complesso o se un tracciato elementare deve avere proprietà sue, come un certo motivo di riempimento.

7.4.36 Vettoriale/Unisci i livelli vettoriali selezionati

Questa funzione fonde insieme diversi livelli vettoriali. Per usarla devi prima selezionare i livelli vettoriali nella palette dei livelli (vedi il capitolo 4.7) e poi scegliere *Unisci i livelli vettoriali selezionati*. Il risultato sarà un livello vettoriale che contiene i tracciati di tutti i livelli selezionati e che ha gli stessi attributi del livello attivo (quelli degli altri andranno persi).

7.4.37 Vettoriale/Trasforma i livelli vettoriali selezionati

Trasforma i livelli vettoriali selezionati serve a creare dei passi intermedi fra 2 livelli vettoriali. Il numero di passi può essere variato a piacimento.



Oltre alla forma si possono trasformare le seguenti caratteristiche:

- il colore del riempimento e della linea
- lo spessore della linea
- la trasparenza del livello.

Trasforma i livelli vettoriali selezionati è un effetto dinamico: in pratica, i livelli di partenza e arrivo restano intatti, ma li si può modificare sia prima che dopo; i livelli intermedi verranno ricalcolati automaticamente dopo ogni modifica e anche il loro numero può essere cambiato a posteriori.

Devi solo seguire poche e semplici regole per un uso corretto:

- vanno selezionati esattamente 2 livelli vettoriali (vedi il capitolo 4.7)
- questi devono avere il medesimo numero di tracciati elementari (vedi il capitolo 2.2.6)
- per riempimenti e linee non puoi usare motivi e trame
- non sono consentite le campiture.

7.4.38 Vettoriale/Adatta un livello vettoriale

Adatta un livello vettoriale creerà un nuovo livello vettoriale rettangolare con ingombro e posizione del livello attivo; il colore del riempimento sarà quello del primo piano, mentre quello della linea sarà trasparente.

Questa funzione torna utile in varie circostanze, ad esempio:

- per l'elaborazione non distruttiva delle immagini puoi rendere il livello vettoriale un livello di modifica (vedi il capitolo 7.5.10)
- puoi utilizzare il rettangolo come sfondo colorato per un livello di testo.

7.4.39 Immagine/Compressione JPEG

Gli album fotografici stanno diventando sempre più popolari, ma c'è un problema: la pesantezza del file di un album autoprodotta può essere enorme. Ad esempio, considerando un album di trenta facciate con un paio

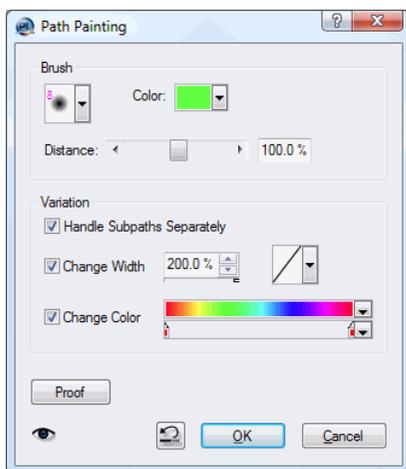
di immagini da appena 4 megapixel su ciascuna, la memoria richiesta è pari in totale a circa $(30 * 2 * 12 \text{ MB})$ 720 MB.

Per ridurre questa mole di dati c'è **Compressione JPEG**. Questa funzione può essere usata per comprimere un singolo livello immagine col metodo JPEG. I dati JPEG risultanti saranno fissati sul livello (vedi anche il capitolo 5.5 “Lavorare con i file JPEG”). Salvando un documento i cui livelli sono stati compressi in JPEG, la dimensione del file risultante è solitamente una minima frazione della dimensione normale.

7.4.40 Immagine/Adatta al documento

Adatta al documento riporta le misure di un livello immagine a quelle del documento che lo contiene, per cui utilizzando questa funzione l'immagine ne assumerà le stesse dimensioni.

7.4.41 Immagine/Disegna sotto il tracciato



Disegna sotto il tracciato consente di applicare uno strumento di disegno lungo un tracciato. Ha un effetto simile all'uso manuale, ma il risultato è molto più preciso e può essere modificato grazie a opzioni aggiuntive.

Disegna sotto il tracciato può essere usato solo se il livello attivo è vettoriale e quello subito sotto è di tipo immagine.

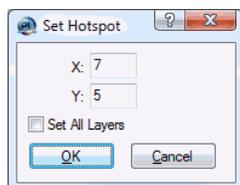
Strumento offre le opzioni di base per *Disegna sotto il tracciato*. Sono disponibili **Pennello**, **Acqua** e **Dito**. **Colore** è il colore di lavoro per lo strumento. Se lo strumento attivo è **Acqua**, **Colore** non ha effetto.

Pennello è il tipo di pennello usato. **Distanza** stabilisce lo spazio tra le pennellate. Il valore predefinito (10%) garantisce una linea continua.

Con **Variatz.** (variazione) si cambiano impostazioni allo strumento lungo il percorso. Nel farlo, un livello complesso può essere trattato come tracciato unico o come più tracciati elementari. **Cambia largh.** (larghezza) consente di variare la misura del pennello. Il campo testo dà la misura finale rispetto all'iniziale, il campo curva la velocità di variazione. Se ad esempio si usa

questa curva , all'inizio viene usato il pennello scelto, a metà del percorso la dimensione finale e alla fine viene di nuovo usata quella iniziale. Con **Cambia colore** si può impostare la variazione di colore. I colori da usare si impostano col controllo gradiente a fianco.

7.4.42 Immagine/Punta cursore



Se vuoi salvare un'immagine come puntatore (cursore del mouse), devi definirne la punta. In pratica questa funzione permette di stabilire quale posizione nell'immagine rappresenti l'esatta posizione del mouse. Puoi inserire questa posizione tramite i campi testo o cliccando sull'immagine.

Se scegli **Tutti i livelli**, la posizione verrà impostata per tutti i livelli di un puntatore animato. In questo modo non dovrai passare manualmente da un livello all'altro per impostarla su ciascuno.

7.4.43 Prestazioni

Questa funzione permette di misurare il tempo necessario all'esecuzione di un'azione (vedi il capitolo 4.18). È utile se vuoi comparare le prestazioni di due computer diversi.

7.4.44 Copia virtuale/Mostra il livello originale

Questa funzione può essere applicata solo alle copie virtuali (vedi il capitolo 2.3.6); rende attivo il livello originale di una copia virtuale. Se il livello originale si trova su un'altra pagina, anche quest'ultima verrà resa attiva.

7.4.45 Copia virtuale/Crea un livello reale

Crea un livello reale converte una copia virtuale (vedi il capitolo 2.3.6) in una copia vera e propria del livello originale.

7.4.46 Allineamento/Aggancia a sinistra

Questa funzione aggancia il lato sinistro del livello attivo alla guida verticale successiva. Se non ci sono guide verticali, lo aggancerà al bordo sinistro del documento.

7.4.47 Allineamento/Centra orizzontalmente

Questa funzione posiziona il livello attivo in modo che il suo centro giaccia sulla guida verticale successiva. Se non ci sono guide verticali, lo porrà al centro del documento.

7.4.48 Allineamento/Aggancia a destra

Questa funzione aggancia il lato destro del livello attivo alla guida verticale successiva. Se non ci sono guide verticali, lo aggancerà al bordo destro del documento.

7.4.49 Allineamento/Aggancia in alto

Questa funzione aggancia il lato superiore del livello attivo alla guida orizzontale successiva. Se non ci sono guide orizzontali, lo aggancerà al bordo superiore del documento.

7.4.50 Allineamento/Centra verticalmente

Questa funzione posiziona il livello attivo in modo che il suo centro giaccia sulla guida orizzontale successiva. Se non ci sono guide orizzontali, lo posizionerà al centro del documento.

7.4.51 Allineamento/Aggancia in basso

Questa funzione aggancia il lato inferiore del livello attivo alla guida orizzontale successiva. Se non ci sono guide orizzontali, lo aggancerà al bordo inferiore del documento.

7.4.52 Allineamento/Allinea a sinistra i livelli

Questa funzione allinea i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43) al bordo sinistro del livello attivo.

7.4.53 Allineamento/Centra orizz. i livelli

Questa funzione centra orizzontalmente i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43) rispetto al livello attivo.

7.4.54 Allineamento/Allinea a destra i livelli

Questa funzione allinea i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43) al bordo destro del livello attivo.

7.4.55 Allineamento/Allinea in alto i livelli

Questa funzione allinea i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43) al bordo superiore del livello attivo.

7.4.56 Allineamento/Centra vert. i livelli

Questa funzione centra verticalmente i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43) rispetto al livello attivo.

7.4.57 Allineamento/Allinea in basso i livelli

Questa funzione allinea i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43) al bordo inferiore del livello attivo.

7.4.58 Allineamento/Centra i livelli

Questa funzione centra i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43) rispetto al livello attivo.

7.4.59 Allineamento/Affianca orizz. al livello

Questa funzione allinea con un movimento orizzontale i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43 e seguenti) al bordo più vicino del livello attivo.

7.4.60 Allineamento/Affianca vert. al livello

Questa funzione allinea con un movimento verticale i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43 e seguenti) al bordo più vicino del livello attivo.

7.4.61 Allineamento/Distribuisce orizz.

Questa funzione distribuisce i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43 e seguenti) nello spazio orizzontale tra il primo e l'ultimo.

7.4.62 Allineamento/Distribuisce vert.

Questa funzione distribuisce i livelli selezionati (vedi il capitolo 4.7 e il capitolo 7.5.43 e seguenti) nello spazio verticale tra il primo e l'ultimo.

7.4.63 Disponi/Porta in primo piano

Porta in primo piano pone in cima il livello attivo, sovrapposto agli altri.

7.4.64 Disponi/Porta in avanti

Porta in avanti sposta il livello attivo avanti di una posizione. Verrà sovrapposto al livello che aveva davanti prima dell'uso di questa funzione.

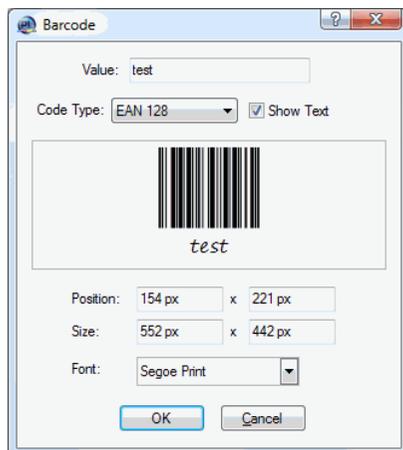
7.4.65 Disponi/Manda indietro

Manda indietro sposta il livello attivo indietro di una posizione. Gli verrà sovrapposto il livello che aveva dietro prima dell'uso di questa funzione.

7.4.66 Disponi/Manda in fondo

Manda in fondo sposta il livello attivo più indietro possibile. In un documento gli verranno sovrapposti tutti gli altri livelli, in un'immagine andrà a finire direttamente sopra il livello di sfondo.

7.4.67 Codice a barre



Questa funzione consente di inserire un codice a barre in un documento. Puoi scegliere tra tutti i tipi di codice più diffusi. **Mostra il testo** stabilisce se il valore alfanumerico va aggiunto sotto il codice. **Posiz.** (posizione) e **Dim.** (dimensione) stabiliscono come va inserito il codice. Per impostare questi valori puoi anche disegnare un rettangolo col mouse nella finestra del documento. **Font** è il tipo di carattere utilizzato per il testo.

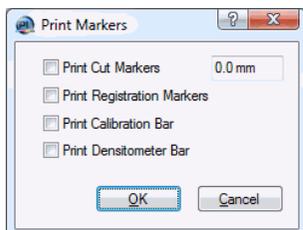
7.4.68 Testo sull'immagine

Testo sull'immagine visualizza delle informazioni relative all'immagine. Queste vengono ricavate dal file come dati EXIF o IPTC oppure sono informazioni comuni come la data o il nome del file.

Il pannello **Testo** definisce quali informazioni mostrare e come visualizzarle. Lo schema di inserimento è identico a quello della funzione *Rinomina immagini* (vedi il capitolo 5.4.8).

Aspetto controlla dove vengono inserite le informazioni. Inoltre il testo può avere uno sfondo colorato per essere più leggibile; lo sfondo può anche essere semitrasparente.

7.4.69 Stampa crocini



Stampa crocini fornisce delle impostazioni avanzate per la stampa, di solito non necessarie nell'uso casalingo.

Stampa i crocini di taglio mostra delle lineette aggiuntive ai bordi del documento per facilitare il taglio con una taglierina. Poiché spesso il taglio produce sgradevoli bordi bianchi, è possibile regolare accuratamente la posizione dei crocini grazie a un campo di testo.

Se è abilitato **Stampa i crocini di registro**, ai 4 angoli del documento vengono stampati dei cerchietti con dentro una croce. Se vuoi stampare il tuo documento in tipografia, quei crocini permetteranno di piazzare i quattro canali colore del documento (normalmente ciano, magenta, giallo e nero) esattamente uno sull'altro.

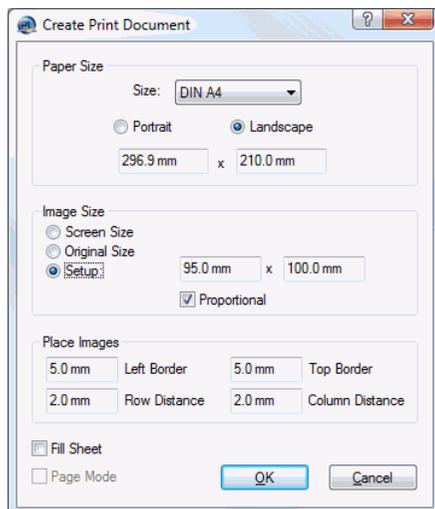
Stampa la barra di calibrazione aggiunge alla stampa una barra che contiene i colori di base rosso, verde, blu, ciano, magenta, giallo e nero.

Stampa la barra del densitometro aggiunge alla stampa una barra colorata che contiene diverse densità per ogni colore fondamentale.

7.4.70 Crea documento multipagina

Crea documento multipagina unisce tutte le immagini aperte in un unico documento. Ciascuna immagine troverà posto in una singola pagina.

7.4.71 Crea provini



La funzione **Crea provini** crea un nuovo documento che contiene le riproduzioni di tutte le immagini attualmente aperte.

Puoi spostare queste figure o variarne la scala con il **Puntatore di livello**. Questa funzione non richiede memoria addizionale, a meno che non venga modificata qualcuna delle immagini aperte.

Formato carta sono le misure del documento risultante.

Ci sono vari modi per controllare le misure di un'immagine nel nuovo documento. **Dimensioni a schermo** significa che ogni pixel dell'immagine sarà grande come un pixel del nuovo documento. Se scegli **Dimensioni reali**, la scala dell'immagine sarà variata in rapporto alla sua risoluzione di stampa (in dpi). Infine puoi impostare una dimensione fissa per le figure.

Collocazione controlla il posizionamento delle immagini nel documento. Puoi impostare i margini sul foglio e la distanza tra le figure.

Se scegli **Riempi il foglio**, le figure verranno copiate ripetutamente nel nuovo documento fino a riempire la pagina.

Se il documento attivo ha più di una pagina, si può spuntare **Pagine** per riprodurle tutte, mettendole sullo stesso foglio.

7.4.72 Info documento

Questa funzione serve a visualizzare e modificare i dati IPTC (vedi il capitolo 2.13.1) contenuti in un documento.

Se il file contiene dei dati EXIF (vedi il capitolo 2.13.2) si possono visualizzare anche quelli, ma non li si può modificare.

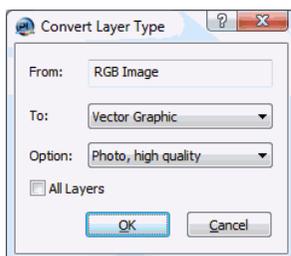
Inoltre *Info documento* elenca tutti i font utilizzati nel documento attivo.

7.5 Il menu Livello

7.5.1 Nuovo livello

Nuovo livello aggiunge un nuovo livello al documento attivo.

7.5.2 Converti livello



Questa funzione permette di convertire il tipo di livello in un altro. Sono possibili le seguenti conversioni:

- da raster a raster, per esempio da RGB a scala di grigio
- da raster a monocromatico (in questo caso puoi impostare un retino)
- da raster a vettoriale
- da vettoriale a raster
- da livello di testo a vettoriale
- da livello di testo a raster
- da gruppo a immagine raster.

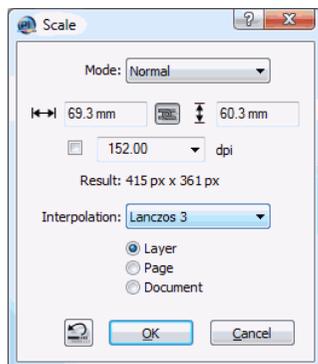
La prima riga mostra il tipo di livello attivo (immagine CMYK, RGB, scala di grigio, monocromatico, vettoriale, gruppo, testo) e il menu a tendina sottostante permette di scegliere il tipo di destinazione. **Opzioni** consente di

controllare la conversione; se per esempio il tipo di destinazione è “Monocromatico”, puoi definire il tipo di retino.

Tutti i livelli indica se convertire solo il livello attivo o l'intero documento.

Converti livello può essere utilizzato per ridurre le immagini a 16 bit in immagini a 8 bit e viceversa.

7.5.3 Varia la scala



Varia la scala ha diversi metodi di funzionamento:

- Normale
Normale dà un controllo diretto su larghezza e altezza finali; volendo si può impostare la risoluzione in dpi
- Percento
- Risoluzione
questo metodo cambia la risoluzione di un'immagine: ne modifica il numero di pixel lasciando inalterate le dimensioni fisiche.
- Larghezza
Larghezza è come **Normale**, l'unica differenza è che si può agire solo sulla larghezza finale, mentre l'altezza viene calcolata in proporzione
- Altezza
con **Altezza** viene immessa solo l'altezza finale, la larghezza viene calcolata in proporzione
- Inquadra
con **Inquadra** devi definire una larghezza e un'altezza massime; PhotoLine adatterà il livello alle dimensioni impostate mantenendone le proporzioni; questo metodo è ideale per le conversioni in blocco

- Formula

Formula permette di inserire delle formule per le dimensioni finali.

Sono disponibili queste variabili:

w: la larghezza originale

h: l'altezza originale

d: la risoluzione originale in dpi

puoi usare tutte le formule ed espressioni elencate in “Campi testo unità” (vedi il capitolo 3.3.7); questo metodo è pensato per essere usato in combinazione con le azioni (vedi il capitolo 4.18).

Ci sono 5 tipi di interpolazione:

- Rapida

non c'è interpolazione, quindi non si creano nuovi valori di colore per i pixel; questo metodo non è molto adatto per le foto, ma è il più veloce

- Bilineare

vengono creati nuovi pixel tramite interpolazione lineare

- Bicubica

di solito dà risultati migliori rispetto alla bilineare; variazioni notevoli possono dar luogo a sfocatura

- Lanczos 3

è simile alla bicubica, ma ha in più un lieve effetto di aumento della definizione, quindi spesso gli ingredienti riescono meglio

- Lanczos 8

questo metodo raggiunge una definizione maggiore del precedente.

I pulsanti **Livello**, **Pagina** e **Documento** permettono di scegliere se variare la scala del livello attivo, della pagina attiva o dell'intero documento.

7.5.4 Ridimensiona livello

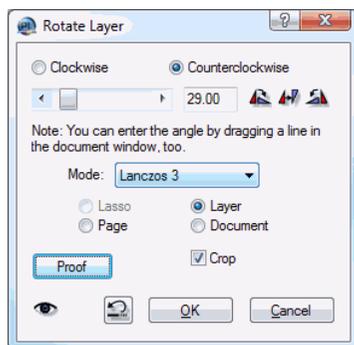
Questa funzione permette di cambiare le dimensioni di un livello immagine, ma non del suo contenuto: vengono solo tolti o aggiunti pixel ai margini. Tramite dei pulsanti con frecce si può impostare l'allineamento del contenuto del livello. È anche possibile posizionare l'immagine col mouse.

- Nuove dimensioni

Puoi immettere nuove misure e posizione nei campi di testo. Se il livello attivo ha la trasparenza, puoi tagliare le parti non visibili con **Adatta**.

- **Differenza**
Differenza è simile a **Nuove dim.** (dimensioni), ma deve essere inserita la differenza tra vecchi e nuovi valori.
- **Formula**
Formula permette di inserire delle formule per misure e posizione finali. Sono disponibili queste variabili:
w: la larghezza originale
h: l'altezza originale
Puoi usare tutte le formule ed espressioni elencate in “Campi testo unità” (vedi il capitolo 3.3.7). Questo metodo è pensato per essere usato in combinazione con le azioni (vedi il capitolo 4.18).

7.5.5 Rotazione



L'angolo si può inserire tramite la barra di scorrimento o il campo di testo. **Rotazione** offre le stesse modalità di **Varia la scala** (vedi il capitolo 7.5.3). L'opzione **Ritaglia** elimina dal risultato tutto ciò che nell'originale non c'era; non vengono cioè create nuove parti riempite col colore di sfondo. Puoi ruotare il **Laccio**, il **Livello** o la **Pagina** attiva o l'intero **Documento**. Se vuoi raddrizzare un'immagine, puoi tirare una linea col mouse nella finestra del documento: PhotoLine calcola da solo il relativo angolo.

7.5.6 Ruota/Rifletti/Ruota di 90°, Ruota di 180°, Ruota di 270°

Queste funzioni ruotano il livello attivo di 90°, 180° o 270°.

Se scegli una di queste voci di menu e premi **Shift**, agirai su tutti i livelli.

7.5.7 Ruota/Rifletti/Rifletti orizzontalmente

Riflette rispetto all'asse verticale (quindi orizzontalmente) il livello attivo. Premendo **Shift** mentre scegli la voce del menu, agirai su tutti i livelli.

7.5.8 Ruota/Rifletti/Rifletti verticalmente

Riflette rispetto all'asse orizzontale (quindi verticalmente) il livello attivo. Premendo **Shift** mentre scegli la voce del menu, agirai su tutti i livelli.

7.5.9 Nuovo livello di modifica

Le funzioni sotto tale voce creano un livello di modifica (vedi il capitolo 2.9). Potrà essere un'immagine in scala di grigio o un livello di testo.

Sono disponibili le elaborazioni seguenti:

- Regolazioni (capitolo 7.6.33)
- Falso colore (capitolo 7.6.6)
- Istogramma (capitolo 7.6.32)
- Tonalità/Saturazione (capitolo 7.6.4)
- Bilanciamento (capitolo 7.6.5)
- Sostituisci colori (capitolo 7.6.3)
- Miscela i canali (capitolo 7.6.35)
- Dosa i grigi (capitolo 7.6.36)
- Nitidezza adattiva (capitolo 7.7.9)
- Maschera di contrasto (capitolo 7.7.8)
- Nitidezza (capitolo 7.7.7)
- Sfocatura gaussiana (capitolo 7.7.11)
- Sfocatura adattiva (capitolo 7.7.12)
- Ammorbidisci (capitolo 7.7.10)
- Sfocatura mossa (capitolo 7.7.13)
- Valore mediano (capitolo 7.7.39)
- Passa alto (capitolo 7.7.37)
- Valore minimo (capitolo 7.7.38)
- Valore massimo (capitolo 7.7.40)
- Massimo arrotondato (capitolo 7.7.41)
- Margini verticali (capitolo 7.7.35)
- Margini orizzontali (capitolo 7.7.35)
- Filtro contorno (capitolo 7.7.36)

- Bassorilievo (capitolo 7.8.21)
- Spugna (capitolo 7.7.22)
- Aggiungi rumore (capitolo 7.7.24)
- Grana (capitolo 7.7.25)
- Rimuovi disturbo (capitolo 7.7.21)
- Polvere/Graffi (capitolo 7.7.19)
- Personalizzato (capitolo 7.8.8)
- Perturbazione (capitolo 7.8.11)
- Nuvole (capitolo 7.8.10)
- Retinatura (capitolo 7.8.12)
- Luce/Ombra (capitolo 7.7.26)
- Temperatura colore (capitolo 7.7.28)
- Correzione colore (capitolo 7.7.29)
- Punto di bianco (capitolo 7.7.27)

7.5.10 Usa come livello di modifica

Questa funzione assegna un'elaborazione al livello attivo e lo rende allo stesso tempo un livello di modifica (vedi il capitolo 2.9); se si trattava già di un livello di modifica, puoi cambiare le sue impostazioni. Le elaborazioni sono quelle disponibili in *Nuovo livello di modifica* (vedi il capitolo 7.5.9).

7.5.11 Livello maschera/Maschera il precedente

Maschera il precedente trasforma il livello attivo in un livello maschera (vedi il capitolo 2.8) per quello sottostante. Le immagini saranno convertite in scala di grigio; gruppi, livelli testuali e vettoriali resteranno intatti.

7.5.12 Livello maschera/Crea

Crea genera un livello maschera (vedi il capitolo 2.8) associato al livello immagine attivo. Appena dopo la creazione il livello immagine sarà ancora completamente visibile, ma parti di esso potranno essere rese trasparenti usando il colore nero e poi nuovamente opache usando il bianco.

7.5.13 Livello maschera/Applica

Se quello attivo è un livello maschera (vedi il capitolo 2.8), lo si può applicare. In questo modo verrà fissato come canale alfa sul livello

immagine associato e quindi, come livello, eliminato. L'aspetto del livello immagine non subirà cambiamenti.

7.5.14 Livello maschera/Crea dall'alfa

Se un livello immagine ha già un canale alfa, questo può essere usato per creare un livello maschera (vedi il capitolo 2.8). Dopo la creazione del livello maschera il canale alfa verrà eliminato.

7.5.15 Livello maschera/Crea dalla maschera

Se un livello immagine ha una maschera, questa può essere usata per creare un livello maschera (vedi il capitolo 2.8). Dopo la creazione del livello maschera, la maschera verrà eliminata.

7.5.16 Livello maschera/Applica alla maschera

Se quello attivo è un livello maschera (vedi il capitolo 2.8), da esso può essere creata una normale maschera. Il livello maschera rimarrà intatto.

In combinazione con *Crea dalla maschera* i livelli maschera possono, con una forzatura, immagazzinare più maschere per la stessa immagine.

7.5.17 Livello maschera/Livello maschera

Livello maschera indica se il livello attivo è un livello maschera (vedi il capitolo 2.8). Inoltre utilizzando questa funzione si può cambiare lo stato di un livello maschera, da attivo a inattivo e viceversa.

7.5.18 Livello di ritaglio/Ritaglia il precedente

Ritaglia il precedente converte un livello in livello di ritaglio (vedi il capitolo 2.7) o annulla la conversione. Nota: le immagini sono convertite automaticamente in scala di grigio quando diventano livelli di ritaglio.

Alla funzione si accede pure dalla palette dei livelli (vedi il capitolo 4.7).

7.5.19 Livello di ritaglio/Margine di ritaglio

Il margine di un livello di ritaglio (vedi il capitolo 2.7) può essere sfumato usando **Margine di ritaglio**. In questo modo si possono ammorbidire i bordi troppo netti del ritaglio.

Alla funzione si accede pure dalla palette **Proprietà** (vedi il capitolo 4.8).

7.5.20 Unisci allo sfondo

Il livello attivo viene copiato sul livello di sfondo; quest'ultimo deve essere un'immagine. Alla fine dell'operazione il livello attivo viene eliminato.

7.5.21 Riduci allo sfondo

Riduci allo sfondo unisce tutti i livelli di un documento in un livello immagine e li sostituisce con questo.

7.5.22 Riduci a un livello unico

Riduci a un livello unico riunisce i livelli selezionati in un'immagine sola.

7.5.23 Fissa il livello

Fissa il livello applica definitivamente tutti gli attributi speciali di un livello (stili, rotazioni, variazioni di scala ecc.) e li rimuove come tali.

Fissa il livello tenta di fare il minor numero di cambiamenti possibile. Se c'è ad esempio un livello vettoriale ruotato e ridotto, riduzione e rotazione verranno fissati nel livello, che però rimarrà comunque un livello vettoriale; ma se questo possiede anche uno stile di livello, per esempio un'ombra, verrà convertito in un livello immagine che contiene quest'ombra. Lo stesso vale se si tratta di un livello di testo: la variazione di scala di un livello testuale che era già stato ridimensionato viene applicata con un semplice adattamento di misura del font e larghezza dei caratteri.

Se tieni premuto **Shift** mentre usi questa funzione, lo stile di livello verrà ignorato; saranno applicate al livello solo le variazioni di scala e le rotazioni lasciando intatto lo stile.

7.5.24 Visualizzazione/Filtro colore

Filtro colore controlla la visibilità di un livello basandosi sui pixel.

Con **Livello** puoi definire per quali valori di colore un pixel sul livello sia visibile, mentre con **Sfondo** decidi quali valori di colore un pixel sullo sfondo deve avere perché il pixel corrispondente sul livello sia visibile.

Ci sono 3 possibili modalità di colore per stabilire gli intervalli visibili:

- quella propria dell'immagine
con **Livello** sarà la modalità del livello e con **Sfondo** quella dell'intero documento; se la modalità di colore prevede più canali, ciascuno può essere usato per impostare l'intervallo visibile
- Grigio
c'è un solo canale, che corrisponde alla luminosità dei pixel
- HIS
ci sono i canali tonalità, intensità e saturazione.

Applicando **Fissa il livello** (vedi il capitolo 7.5.23) a un livello con il filtro colore, questo verrà convertito in maschera di livello (vedi il capitolo 2.8).

7.5.25 Visualizzazione/Mostra tutti i livelli

Mostra tutti i livelli rende visibili tutti i livelli (vedi il capitolo 4.7).

7.5.26 Visualizzazione/Mostra solo il livello attivo

Mostra solo il livello attivo nasconde tutti i livelli (vedi il capitolo 4.7) eccetto quello attivo. Questo può essere utile se vuoi fare un lavoro accurato sul livello attivo senza essere disturbato dalla presenza degli altri livelli.

7.5.27 Visualizzazione/Fotogramma singolo

Fotogramma singolo è una modalità di visualizzazione adatta alle animazioni. Sarà visibile solo il livello attivo e l'attivazione di un altro livello nasconderà automaticamente quest'ultimo. In tal modo, specialmente in combinazione con **Attiva il livello precedente** (**Ctrl+Shift+Tab** su Windows e **Command+Shift+Tab** su Mac OS) e **Attiva il livello successivo** (**Ctrl+Tab** su Windows e **Command+Tab** su Mac OS), si può passare rapidamente da un fotogramma all'altro dell'animazione per lavorarci.

7.5.28 Visualizzazione/Mostra livello

Mostra livello serve a nascondere un livello o renderlo di nuovo visibile. Alla funzione si accede pure dalla palette dei livelli (vedi il capitolo 4.7).

7.5.29 Visualizzazione/Stampa livello

Stampa livello controlla se un livello verrà stampato. In mancanza di questa impostazione, solo i livelli visibili sullo schermo verranno stampati.

7.5.30 Attivazione/Attiva l'ultimo livello

Questa funzione attiva il livello che sta sopra tutti gli altri; potresti usarla in combinazione con le azioni per attivare altri livelli.

7.5.31 Attivazione/Attiva il primo livello

Questa funzione attiva il livello che sta sotto tutti gli altri; potresti usarla in combinazione con le azioni per attivare altri livelli.

7.5.32 Attivazione/Attiva il livello successivo

Questa funzione attiva il livello che sta sopra quello attivo; potresti usarla in combinazione con le azioni per attivare altri livelli.

7.5.33 Attivazione/Attiva il livello precedente

Questa funzione attiva il livello che sta sotto quello attivo; potresti usarla in combinazione con le azioni per attivare altri livelli.

7.5.34 Gestione/Carica livelli

Questa funzione permette di caricare uno o più file immagine, che verranno inseriti nel documento attivo come livelli; per esempio, è possibile caricare tutti in una volta i fotogrammi di una GIF animata creati in precedenza.

7.5.35 Gestione/Salva il livello

Questa funzione salva il livello attivo.

7.5.36 Gestione/Elimina il livello

Elimina il livello elimina il livello attivo senza chiedere conferma.

7.5.37 Gestione/Duplica il livello

Duplica il livello fa una copia del livello attivo e la sovrappone ad esso.

7.5.38 Gestione/Duplica virtualmente il livello

Duplica virtualmente il livello crea una copia virtuale (vedi il capitolo 2.3.6) del livello attivo e la sovrappone ad esso.

7.5.39 Gestione/Entra nel gruppo

Per modificare i livelli dentro un gruppo, devi entrarvi con questa funzione; dopo l'accesso, la palette dei livelli mostrerà solo i livelli di quel gruppo. Se lo strumento attivo è il **Puntatore di livello** (vedi il capitolo 6.2.1), puoi entrare nel gruppo battendo *Invio* o facendo *doppio clic* sul gruppo.

7.5.40 Gestione/Lascia il gruppo

Se sei all'interno di un gruppo e vuoi uscirne, puoi lasciare il gruppo con questa funzione. Se lo strumento attivo è il **Puntatore di livello** (vedi il capitolo 6.2.1), puoi lasciare un gruppo battendo *Esc* o cliccando in una posizione dove non ci siano livelli di quel gruppo.

7.5.41 Gestione/Raggruppa i livelli selezionati

Raggruppa i livelli selezionati crea un gruppo che contiene tutti i livelli che sono stati selezionati nella palette dei livelli (vedi il capitolo 4.7).

7.5.42 Gestione/Sciogli il gruppo

Sciogli il gruppo è l'opposto di *Raggruppa i livelli selezionati*; crea dei livelli separati a partire dal contenuto di un gruppo.

7.5.43 Gestione/Seleziona tutti i livelli

Seleziona tutti i livelli imposta la selezione su tutti i livelli (vedi il capitolo 4.7); in questo modo puoi raggrupparli molto rapidamente.

7.5.44 Gestione/Deseleziona tutti i livelli

Questa funzione rimuove la selezione per tutti i livelli (vedi il capitolo 4.7).

7.5.45 Gestione/Aggiungi il livello successivo alla selezione

Questa funzione attiva il livello seguente e lo mette tra i selezionati (vedi il capitolo 4.7). È utile come azione per selezionare e raggruppare i livelli.

7.5.46 Gestione/Duplica il gruppo al contrario

Duplica il gruppo al contrario fa una copia del gruppo attivo, ma l'ordine dei livelli al suo interno viene ribaltato.

Puoi usare questa funzione per creare delle animazioni continue: prima crei i fotogrammi per la prima metà dell'animazione, poi li raggruppi, li duplichi al contrario, dissolvi i due gruppi... e la tua animazione è pronta.

Nota che non c'è una funzione *Copia gruppo* in quanto puoi eseguire questa operazione con *Duplica il livello*.

7.5.47 Proprietà di livello

Proprietà di livello fornisce informazioni sul livello attivo; puoi anche cambiare queste informazioni.

Tipo è il tipo di livello (immagine RGB, scala di grigio, monocromatico, vettoriale, testuale o gruppo).

Nome definisce il nome del livello.

Dim. (dimensioni) è la misura del livello e puoi cambiarla. Se cambi le misure di un livello, con l'eccezione di quelli di testo, avrai una variazione di scala virtuale (come quando scali col puntatore di livello); significa che il contenuto del livello non viene modificato, verrà solo visualizzato con misure diverse; i livelli di testo vengono ridimensionati normalmente.

Adatta i motivi controlla l'aspetto dei motivi in senso lato (motivi, trame e gradienti) se si sposta il livello o si varia la scala; di norma si riferiscono al documento, cioè se muovi un livello o lo scali non hai effetti su posizione e dimensioni dei motivi; attivando **Adatta i motivi**, il comportamento è diverso: in tal caso i motivi vengono spostati e ridimensionati proprio come il livello; li influenzeranno pure rotazioni e variazioni di prospettiva.

Usa la trasparenza stabilisce se il livello debba avere un canale alfa; se lo si rimuove disattivando **Usa la trasparenza**, i pixel trasparenti saranno sostituiti dal colore dello sfondo.

Risoluz. (risoluzione) è la risoluzione dell'immagine in dpi; PhotoLine usa tale valore per calcolarne le misure in pollici o mm. Dovresti inserire qui la risoluzione finale desiderata (di norma quella adatta alla tua stampante).

Da questa finestra puoi aprire il pannello **Esteso**; le sue funzioni sono volte soprattutto agli utenti esperti; puoi inserire scala, angolo d'inclinazione e rotazione del livello attivo. **Ripristina** riporta tutti i valori alle impostazioni predefinite: nessuna variazione di scala, inclinazione e rotazione.

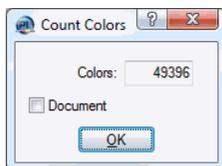
Se hai deformato un livello, **Ripristina** è l'unico strumento che permette di assicurare la completa rimozione di ogni deformazione.

7.6 Il menu Strumenti

7.6.1 Colori/Inverti

Questa funzione converte in negativo il livello immagine attivo.

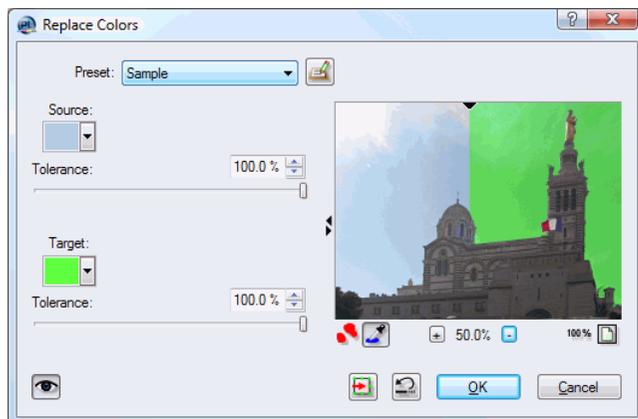
7.6.2 Colori/Conta colori



Questa funzione conta i colori usati in un livello immagine. Se **Documento** è attivo, vengono contati i colori di tutti i livelli immagine del documento.

Questa funzione è utile se devi salvare immagini in un formato a colori indicizzati, che cioè supporti le tavolozze (BMP, PNG, GIF). Le immagini con tavolozza utilizzano infatti 256 colori o meno. Se salvi un'immagine con non più di 256 colori in uno di quei formati, il file risultante sarà notevolmente più piccolo.

7.6.3 Colori/Sostituisci colori

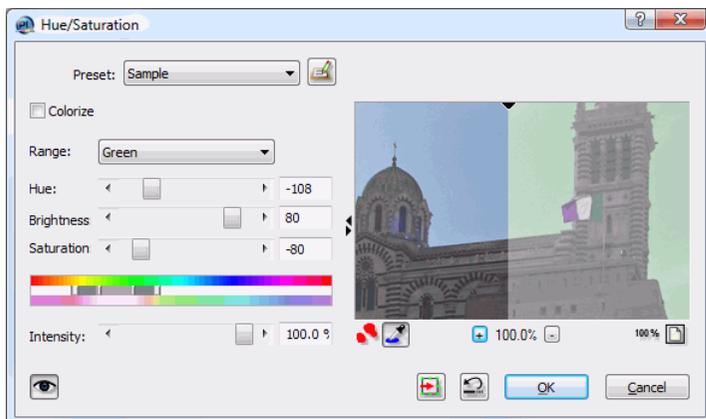


Sostituisci colori ti consente di colorare parti di un'immagine. In alto nella finestra c'è un campo che definisce il colore d'**Origine**, quello da sostituire. Lo si può cambiare col doppio clic o cliccando sull'immagine.

La barra di scorrimento controlla la **Toller.** (tolleranza), cioè quanto può differire un colore da quello di origine per poter essere sostituito.

Il campo sottostante mostra il colore di **Destinazione**. Lo si può cambiare come quello d'origine, ma se vuoi un colore dell'immagine devi premere **Shift** mentre clicchi. Anche qui puoi regolare la tolleranza.

7.6.4 Colori/Tonalità/Saturazione



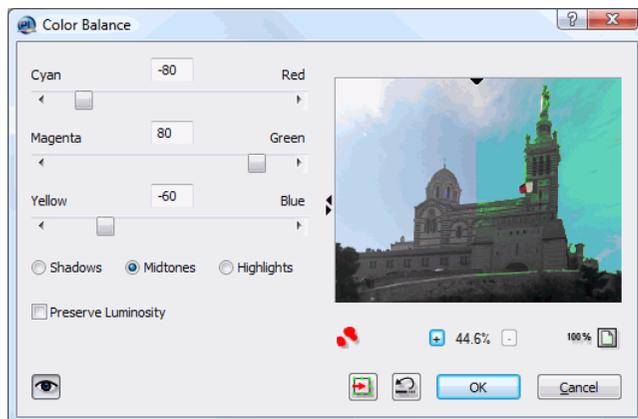
Puoi regolare **Tonalità**, **Luminosità** e **Saturaz.** (saturazione) dei colori fondamentali o di tutti i colori insieme.

Con **Zona** puoi scegliere l'intervallo di colore da modificare. Le due barre colorate aiutano a regolare quest'intervallo.

Puoi usare questa funzione per rimuovere un insieme di colori presenti ma sbagliati. Puoi anche utilizzarla per realizzare degli effetti particolari.

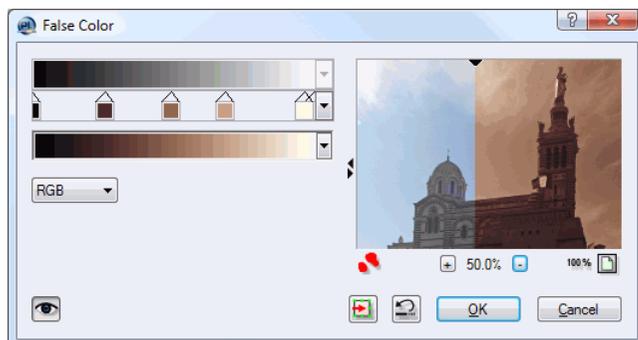
Se scegli **Colora**, applichi a tutta l'immagine il tono scelto in **Tonalità**.

7.6.5 Colori/Bilanciamento



Questa funzione consente di eliminare una dominante da un'immagine. Puoi cambiare la dominante con le barre di scorrimento. I bottoni **Ombre**, **Toni medi** e **Alte luci** controllano quali parti modificare. La casella **Preserva luminosità** garantisce il mantenimento di una luminosità costante nell'immagine.

7.6.6 Colori/Falso colore

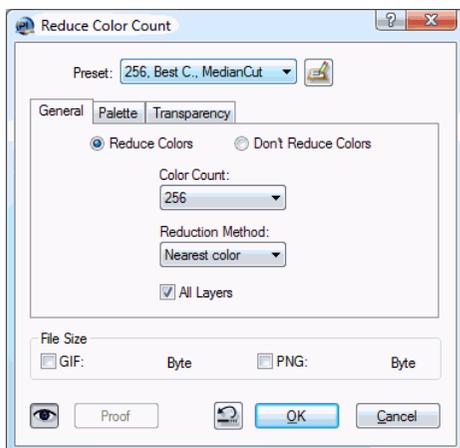


Questa funzione permette di colorare un'immagine grigia. Puoi assegnare un gradiente di colore a una barra di grigi. I campioncini nel mezzo controllano il gradiente; puoi trascinarli liberamente e cambiare il tal modo il gradiente; trascinando un campioncino in alto o in basso lo elimini;

se clicchi dove non c'è già un campioncino ne verrà creato uno nuovo; facendo **doppio clic** su un campioncino puoi modificarne il colore.

Il menu a tendina sottostante permette di scegliere lo spazio colore. Lo spazio colore **HIS** di solito origina gradienti dai colori più vivaci.

7.6.7 Colori/Riduci colori



Riduci colori riduce il numero dei colori utilizzati in un'immagine (vedi il capitolo 5.7.2).

Il numero di colori risultante può essere uno dei seguenti: 64k, 32k, 256, 128, 64, 32, 16, 8, 4 e 2. Ovviamente non c'è ragione di ridurre un'immagine monocromatica, che contiene solo due colori.

La riduzione dei colori è pratica molto diffusa nel preparare immagini per il web, ma è anche molto utile se si devono ridurre le dimensioni dei file.

Il menu a tendina **Numero di colori** determina il numero di colori finale.

Metodo di riduzione permette di scegliere tra **Colore più vicino**, **Diffusione di errore** e diversi metodi di retinatura.

Colore più vicino sostituisce un colore con quello che gli somiglia maggiormente scegliendolo in una data tavolozza.

Diffusione di errore cerca di riprodurre l'immagine mischiando tra loro i colori della tavolozza.

Puoi scegliere tra diverse tavolozze: **Taglio mediano ottimizzato**, **Adattivo ottimizzato**, **Standard** e **Caricato**.

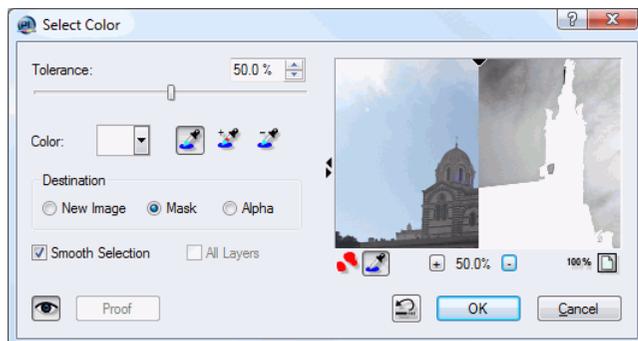
Standard è la tavolozza usata da Windows e da gran parte dei browser.

Taglio mediano ottimizzato e **Adattivo ottimizzato** creano una tavolozza coi colori usati nell'immagine; quale renda meglio dipende dall'immagine.

Caricato utilizza la tavolozza presente nell'elenco dei colori.

Puoi caricare e salvare una tavolozza con **File**.

7.6.8 Colori/Seleziona colori



Questa funzione seleziona l'area occupata da uno o più colori scelti. Per esempio è possibile selezionare tutti i toni del rosso.

Nell'anteprima puoi vedere l'area attualmente selezionata.

Toller. (tolleranza) controlla la permissività di PhotoLine nel selezionare.

Puoi scegliere un colore col contagocce; il contagocce “+” aggiunge un altro colore alla selezione, il contagocce “-” elimina un colore.

Ci sono tre opzioni a proposito di cosa deve essere fatto della selezione:

- puoi creare una nuova **Immagine**
- puoi creare un **Laccio** o una maschera
- puoi creare un canale **Alfa**.

Attivando **Selezione sfumata** vengono creati più di 2 valori (bianco e nero) nella destinazione a seconda della somiglianza al colore selezionato.

Se la destinazione è **Alfa**, spuntando la casella **Tutti i livelli** le attuali impostazioni verranno applicate a tutti i livelli immagine del gruppo attivo.

7.6.9 Colori/Imposta profilo colore

PhotoLine può assegnare un profilo colore ICC (vedi il capitolo 2.11) a livelli, pagine e interi documenti. Nella visualizzazione a schermo di un livello, l'uso dei profili colore segue queste regole:

- se il livello ha un proprio profilo, verrà utilizzato quello
- se il livello non ha un profilo, verrà utilizzato quello del gruppo cui appartiene il livello
- se il gruppo non ha un profilo, verrà utilizzato quello della pagina
- se la pagina non ha un profilo, verrà utilizzato quello del documento.

Se il tuo documento è un'immagine (vedi il capitolo 2.10) al livello di sfondo non può essere associato un proprio profilo: utilizzerà quello associato all'intero documento. Nella palette **Proprietà** (vedi il capitolo 4.8) puoi verificare se un profilo colore è assegnato al livello, alla pagina o al documento. Da lì puoi anche eliminare il profilo associato, così non dovrai per forza usare *Imposta profilo colore*.

Nell'assegnare un profilo i dati dell'immagine non vengono modificati, ma saranno interpretati diversamente in fase di visualizzazione. L'assegnazione di un profilo colore può quindi cambiare parecchio l'aspetto di un livello.

Oltre agli effetti descritti, l'assegnazione di un dato profilo a un documento o pagina ha un'implicazione molto più importante; cambia infatti lo spazio colore di lavoro. I documenti senza profilo vengono elaborati in modalità RGB, ma dopo l'assegnazione di un profilo (es. un profilo di grigi o uno CMYK), lo spazio colore del profilo sarà lo spazio colore del documento. Ciò coinvolge molti aspetti di PhotoLine:

- i livelli di modifica possono agire sui singoli canali di quello spazio
- la palette dei canali utilizza lo spazio colore di lavoro
- se bisogna rendere un documento o una parte di esso come immagine, questa verrà creata utilizzando lo spazio colore di lavoro. Questo vale sia per la normale elaborazione che nel salvataggio.

7.6.10 Colori/Converti con profilo colore

Un livello immagine si può convertire ad un altro profilo colore ICC grazie a *Converti con profilo colore*. Questa funzione modifica i dati del livello

immagine, ma nonostante ciò il suo aspetto cambia solo se il nuovo profilo non è in grado di usare tutti i colori che poteva visualizzare il precedente. Puoi anche utilizzare questa funzione per convertire un'immagine RGB in CMYK e viceversa associandole i relativi profili colore.

7.6.11 Maschera/Elimina la maschera

Questa funzione elimina l'attuale maschera/laccio.

Non viene chiesta conferma.

La memoria occupata dalla maschera viene liberata.

7.6.12 Maschera/Inverti la maschera

Questa funzione inverte l'attuale maschera/laccio; l'area precedentemente coperta viene scoperta, e viceversa.

7.6.13 Maschera/Da alfa a maschera

Questa funzione converte il canale alfa di un'immagine in una maschera; se la maschera c'era già, viene sostituita senza bisogno di conferma.

7.6.14 Maschera/Da maschera ad alfa

Questa funzione converte la maschera attuale in un canale alfa; se c'era già un canale alfa, viene sostituito senza bisogno di conferma.

7.6.15 Maschera/Aggiungi maschera all'alfa

Questa funzione somma alle aree trasparenti presenti l'area della maschera.

7.6.16 Maschera/Contorno

Questa funzione sostituisce l'attuale maschera/laccio con il suo contorno.

Nella finestra di dialogo puoi inserire lo spessore della cornice.

7.6.17 Maschera/Amplia la maschera

Questa funzione espande l'attuale maschera/laccio.

Nella finestra puoi stabilire di quanto la maschera deve essere allargata.

7.6.18 Maschera/Contrai la maschera

Questa funzione riduce l'attuale maschera/laccio.

Nella finestra puoi stabilire di quanto la maschera deve essere ristretta.

7.6.19 Maschera/Carica una maschera

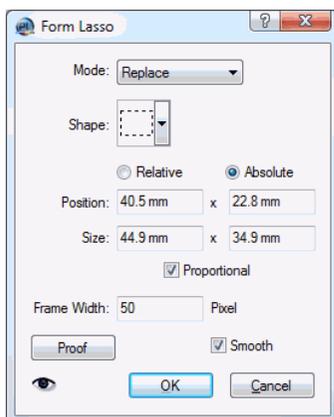
Questa funzione carica una maschera per il livello immagine attivo; se ce n'era già una, verrà sostituita. Puoi caricare come maschera solo immagini in scala di grigio.

7.6.20 Maschera/Salva la maschera

Questa funzione registra su disco la maschera attuale.

Il risultato sarà sempre un'immagine in scala di grigio.

7.6.21 Laccio/Laccio da forma



la funzione **Laccio da forma** si può richiamare col doppio clic su **Laccio rettangolare** o **Laccio circolare** (vedi il capitolo 6.3.4); serve a creare un nuovo laccio o per modificarne uno esistente. **Metodo** è la modalità di lavoro: **Sostituisci** rimpiazza il laccio preesistente, **Aggiungi** somma il nuovo laccio con quello attivo e **Rimuovi** glielo sottrae.

Forma: è la forma del nuovo laccio.

Relativo e **Absolute** indicano se posizione e dimensioni si riferiscono alle misure dell'immagine o sono espressi in unità di misura come mm o pixel.

Margine controlla quanto debba essere sfumato il bordo del laccio.

7.6.22 Laccio/Riempi col colore del primo piano

Questa funzione riempie il contenuto del laccio, la selezione, col colore del primo piano.

7.6.23 Laccio/Riempi col colore dello sfondo

Questa funzione riempie il contenuto del laccio, la selezione, col colore dello sfondo.

7.6.24 Laccio/Svuota la selezione

Se la selezione è stata riempita per errore, puoi cancellare il suo contenuto; in questo modo una selezione piena torna ad essere una selezione normale.

7.6.25 Laccio/Fissa la selezione

Questa funzione fissa una selezione piena nel livello immagine sottostante.

7.6.26 Laccio/Ritaglia

Questa funzione converte il contenuto di un laccio in un livello immagine; il livello immagine attivo verrà sostituito dal risultato. La funzione può essere anche richiamata con una scorciatoia, usando il menu contestuale.

7.6.27 Laccio/Converti il livello in un laccio

Questa funzione converte il livello in un laccio.

7.6.28 Laccio/Converti il laccio in un livello

Questa funzione converte il laccio in un livello.

7.6.29 Laccio/Converti la selezione in un livello

Questa funzione converte la selezione, piena o no, in un livello immagine.

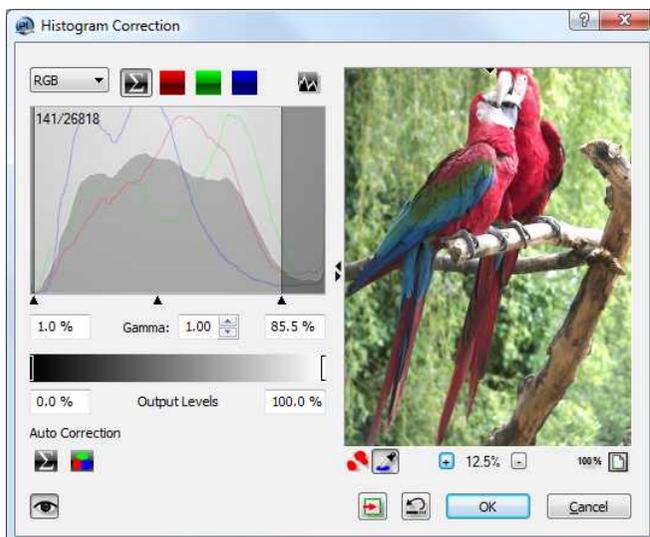
7.6.30 Laccio/Converti il livello in una selezione

Questa funzione converte il livello in una selezione piena.

7.6.31 Laccio/Converti in livello di ritaglio

Converti in livello di ritaglio converte un laccio in un livello di ritaglio (vedi il capitolo 2.7) e quindi, implicitamente, in un livello vettoriale.

7.6.32 Correzione istogramma



L'istogramma quantifica la presenza di ogni componente di colore nell'immagine. Equalizzando la distribuzione delle componenti si ottiene un'immagine più contrastata.

La finestra di dialogo dell'istogramma può mostrare differenti distribuzioni. Puoi passare da **Tonalità** a **Intensità** a **Saturazione**.

Gamma varia la compensazione tra aumentata, lineare e ridotta.

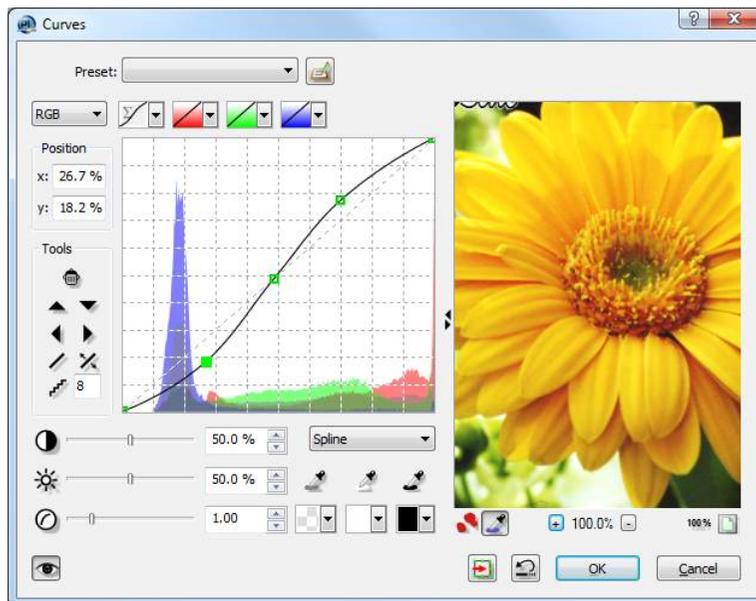
Il grafico mostra la distribuzione della componente selezionata; se scegli per esempio l'intensità, il lato sinistro corrisponde allo 0% (intensità più bassa) e il destro al 100% (più alta). Compaiono anche due linee verdi trascinabili col mouse; rappresentano l'intervallo di origine e stabiliscono a quale intervallo della distribuzione attuale corrisponda. L'intervallo di origine si può anche modificare tramite i due campi di testo sotto il grafico.

La miniatura mostra il risultato della compensazione.

Auto tenta di trovare le impostazioni ottimali per l'intervallo di origine.

Livelli di uscita controlla invece l'intervallo di destinazione.

7.6.33 Regolazioni



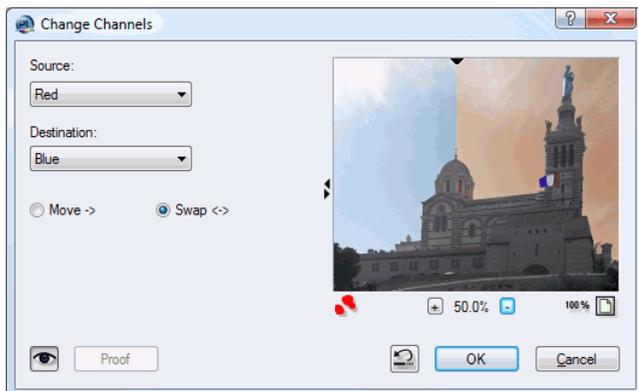
Regolazioni modifica singolarmente o insieme i canali di un'immagine.

Le barre di scorrimento **Luminosità**, **Contrasto** e **Gamma** permettono di cambiare queste proprietà in modo semplice, mentre i campi curva consentono di modificare i canali in una maniera più sofisticata. La curva del campo attivo si può rimodellare nel grande campo di modifica (vedi anche il capitolo 3.6). La curva più in alto agisce su tutti i canali insieme, le altre sui canali singoli. Si può trascinare una curva in un altro campo curva. Oltre che nello spazio colore nativo dell'immagine, sia essa RGB, CMYK o Lab, i canali possono essere modificati in **Lab** e **HIS**.

Selezionando uno dei contagocce puoi impostare i punti di bianco, nero e grigio; cliccando in un punto neutro dell'immagine (grigio al 50%) col contagocce del grigio attivo, PhotoLine calcolerà automaticamente la curva corrispondente; è possibile fare lo stesso con il nero e il bianco. Puoi ripristinare il punto di grigio assegnandogli il colore trasparente.

File ti permette di salvare e caricare le impostazioni correnti.

7.6.34 Cambia i canali



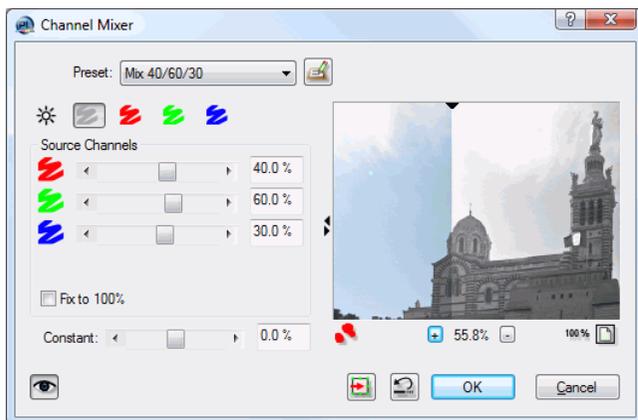
Questa funzione serve a scambiare i canali in un'immagine RGB o CMYK.

Origine finisce in **Destinaz.** (destinazione), che può sostituirlo o meno.

Puoi scegliere un canale (**Rosso-Verde-Blu/Ciano-Magenta-Giallo-Nero**), **File** oppure **Appunti**. In particolare **Appunti** costituisce un sistema rapido per trasformare un canale colore in livello o in maschera per un altro livello.

File scelto come origine carica un canale, come destinazione lo salva; se carichi un canale, questo deve avere le stesse dimensioni dell'immagine.

7.6.35 Miscela i canali



Miscela i canali rimpiazza i singoli canali con una loro combinazione. Principalmente questa funzione serve a convertire un'immagine da colore a scala di grigio con regole definite dall'utente; per farlo, **Destinazione** va impostato su **Tutti**; ora si può usare **Origine** per creare la fusione migliore. Normalmente la somma delle percentuali dei canali dovrebbe dare il 100%; se così non fosse, si può usare il valore **Costante** per correggere il risultato.

7.6.36 Dosa i grigi

In PhotoLine sono molti i modi per ottenere immagini in scala di grigio: *Tonalità/Saturazione, Falso colore, Converti livello, Miscela i canali, ...* **Dosa i grigi** è un modo in più: puoi assegnare ad ogni colore un peso. Un valore pari allo 0% significa che un dato colore darà il suo grigio standard; assegnando lo 0% a tutti i colori, il risultato sarà analogo a **Converti livello**. La forza di **Dosa i grigi** consiste nell'accentuare o smorzare i singoli colori aumentando o riducendo il loro contrasto nell'immagine finale.

7.7 Il menu Filtri

7.7.1 Informazioni di base

La maggior parte dei filtri hanno la stessa finestra di dialogo. Puoi impostare le **Dim.** (dimensioni) della matrice del filtro; questo valore ne controlla l'effetto e dipende da cosa si vuole ottenere.

Con **Canali** puoi scegliere lo spazio e il canale colore da modificare.

Alcuni filtri hanno una barra di scorrimento chiamata **Soglia**; la maggior parte delle volte controlla il limite oltre il quale il filtro inizia a funzionare; il significato preciso dipende dal filtro.

La barra di scorrimento **Intensità** controlla l'intensità del filtro; in tal modo puoi ridurre l'effetto sull'immagine in maniera molto precisa.

Cliccando su **OK** parte l'elaborazione.

Ulteriori informazioni sull'uso delle finestre di dialogo si trovano nel capitolo 3.8 "Le parti di una tipica finestra di dialogo".

7.7.2 Automatico/Assistente correzione

L'*Assistente correzione* applica quattro miglioramenti tra i più comuni nel fotoritocco digitale. Ogni tipo ha impostazioni tipiche adatte nella maggior parte dei casi ma all'occorrenza anche modificabili. Ecco le quattro fasi:

- Correzione automatica del punto di bianco
cliccando sull'immagine si può impostare un punto di bianco personale; la casella **attiva** può disattivare la correzione
- Correzione automatica della luminosità
spesso le fotocamere digitali non possiedono l'intera gamma dinamica; la correzione automatica della luminosità vi pone rimedio; con lo 0% in **Valori alti e Valori bassi** l'effetto è nullo
- Correzione automatica del colore
con questa si possono rendere più brillanti i colori spenti
- Maschera di contrasto
spesso un po' di definizione in più migliora significativamente l'aspetto di un'immagine; ciò si può ottenere usando la maschera di contrasto.

7.7.3 Automatico/Correzione automatica

La *Correzione automatica* applica insieme *Correzione punto di bianco* (vedi il capitolo 7.7.4), *Correzione luminosità* (vedi il capitolo 7.7.5) e *Correzione colori* (vedi il capitolo 7.7.6) senza alcun intervento dell'utente.

7.7.4 Automatico/Correzione punto di bianco

La *Correzione punto di bianco* analizza l'immagine attiva, calcola il punto di bianco e lo applica. Nota bene, la modalità automatica può dare risultati sbagliati in caso di immagini critiche, come quelle con un colore dominante.

7.7.5 Automatico/Correzione luminosità

Nelle foto digitali spesso la resa di nero e bianco non è perfetta. *Correzione luminosità* vi pone rimedio, conferendo al risultato finale l'intera gamma.

7.7.6 Automatico/Correzione colori

Se un'immagine appare troppo sbiadita, la *Correzione colori* analizzerà i colori e, se necessario, ne aumenterà la saturazione.

7.7.7 Nitidezza/Nitidezza

Il filtro *Nitidezza* esalta la struttura di un'immagine conferendole maggiore contrasto. In tal modo è possibile accentuare la brillantezza dei capelli di qualcuno o rendere molto più definiti soggetti sfocati e quasi irriconoscibili. Puoi esaltare dei dettagli anche per attrarre l'attenzione di chi osserva. Ciò può essere fatto in una maniera così accurata che solo un esperto riesce a riconoscere il ritocco.

7.7.8 Nitidezza/Maschera di contrasto

Questo filtro funziona in modo simile al filtro di nitidezza e ne condivide il campo di utilizzo, ma è molto più sofisticato; crea prima uno speciale livello maschera che limita l'effetto nitidezza alle aree ad alto contrasto. I risultati sono nettamente migliori, ma si allunga l'elaborazione. Dimensioni (**Dim.**) impostate su valori bassi, spesso in combinazione con intensità elevate, aumentano la definizione dell'immagine, mentre valori alti uniti a intensità basse possono servire ad aumentare il contrasto dell'immagine localmente. Il risultato è simile al noto "Clarity" presente su altri software.

7.7.9 Nitidezza/Nitidezza adattiva

La *Nitidezza adattiva* non agisce uniformemente sull'intera immagine, accentua solo i contrasti più alti di una **Soglia**. A differenza della maschera di contrasto, utilizza per il calcolo del contrasto tutti i canali insieme. Di solito *Nitidezza adattiva* dà i migliori risultati con una soglia al 10% circa.

7.7.10 Sfocatura/Ammorbidisci

Il filtro *Ammorbidisci* riduce il contrasto in un'immagine, in modo tale che il contenuto ne risulti sfocato.

Puoi usare questo filtro se vuoi attrarre l'attenzione dell'osservatore su un soggetto in primo piano; in pratica userai il filtro per ammorbidire lo sfondo, al fine di renderlo meno appariscente.

Un altro campo di utilizzo consiste nella creazione di una sorta di atmosfera romantica, ammorbidendo le immagini.

7.7.11 Sfocatura/Sfocatura gaussiana

Questo filtro è simile al filtro che ammorbidisce. La differenza è che la sfocatura non ha un andamento lineare ma segue una curva a campana.

7.7.12 Sfocatura/Sfocatura adattiva

La *Sfocatura adattiva* non agisce uniformemente sull'immagine, ma prova a tenere i contrasti elevati. Per controllarne il comportamento si usa **Soglia**; se questa è pari al 100%, il risultato è identico ad *Ammorbidisci*. Minore è il valore, più sono netti i contorni. I risultati migliori li hai tra il 4% e il 10%.

7.7.13 Sfocatura/Sfocatura mossa

Sfocatura mossa simula dei soggetti mossi. **Angolo** rappresenta la direzione del movimento. Il valore 0% corrisponde a un movimento orizzontale verso destra, il 25% a un movimento verticale in su e così via.

7.7.14 Sfocatura/Sfocatura radiale

La *Sfocatura radiale* sfuma un'immagine a partire da un centro che può essere definito dall'utente cliccando sull'anteprima o nella finestra del documento. **Intensità** rappresenta l'entità della sfocatura.

Ci sono 2 modalità operative:

- Rotazione
viene simulata una rotazione intorno al centro
- Zoom
viene simulato l'avvicinamento del soggetto all'osservatore.

7.7.15 Sfocatura/Calcola media

Calcola media sostituisce l'immagine con la sua tonalità media.

7.7.16 Sfocatura/Sfocatura variabile

La *Sfocatura variabile* è la versione potenziata della *Sfocatura gaussiana*; mentre questa è uniforme sull'intera immagine, la *Sfocatura variabile* regola il raggio in base al valore della maschera (vedi il capitolo 2.4.1) su ogni pixel. Si può usare per simulare scarsa profondità di campo.

Un valore della maschera pari a 0 dà un raggio nullo, non c'è filtro. Un valore di 255 significa massimo effetto: verrà usato il valore impostato nella finestra. Il calcolo dei valori intermedi dipende dalla **Distorsione**; con una **Distorsione** pari a 0.50, il raggio viene interpolato in maniera lineare.

Si noti che non è il caso di usare questa sfocatura in assenza di una maschera con valori che sfumino tra 0 e 255; sarebbe solo una sfocatura gaussiana molto lenta.

7.7.17 Sfocatura/Scossa

La **Scossa** crea un'immagine sfumata simile ad una fotografia mossa.

7.7.18 Qualità/Ottimizza contrasto

Questa funzione ottimizza il contrasto in modo da esaltarlo al massimo. Usare questo filtro su delle immagini normali potrebbe portare a dei risultati estremi. In tal caso puoi ridurre l'effetto utilizzando l'**Intensità**.

OK calcola l'immagine ottimizzata, **Annulla** interrompe l'elaborazione.

7.7.19 Qualità/Polvere/Graffi

Questo filtro serve a rimuovere polvere, graffi e pelucchi da un'immagine scansata. Per farlo, tutti gli elementi piccoli e sottili vengono filtrati.

A parte le solite impostazioni dei filtri, c'è il valore di **Soglia**. Questo controlla quanto deve essere rilevante il difetto da rimuovere. Un valore pari a 0 rimuove tutti i difetti e un valore pari a 100 non rimuove nulla.

Otterrai i risultati migliori selezionando prima con un laccio (sfumato) i singoli difetti.

7.7.20 Qualità/Deretinatura

Questo filtro elimina le figure d'interferenza tipiche delle scansioni di originali stampati. Si dovrebbe prima di tutto scansare ad una risoluzione più alta e, dopo l'uso di **Deretinatura**, riportare la scala al giusto valore.

7.7.21 Qualità/Rimuovi sporco

Rimuovi sporco è simile al filtro mediano. Elimina i pixel isolati.

7.7.22 Qualità//Spugna

Spugna sostituisce i pixel di un'immagine con altri traslati in modo casuale.

7.7.23 Qualità/Pixelizza

Pixelizza converte un'immagine in quadratini di dimensioni regolabili.

7.7.24 Qualità/Aggiungi rumore

Aggiungi rumore ottiene il suo effetto rendendo certi pixel più chiari e altri più scuri; principalmente viene utilizzato per creare strutture.

7.7.25 Qualità/Grana

Grana simula la grana della pellicola, ben nota nella fotografia tradizionale. In questo modo le parti uniformi di un'immagine appariranno più vivaci; possono pure essere migliorati i gradienti discontinui.

7.7.26 Fotocamera/Luce/Ombra

Luce/Ombra serve a dare più luminosità alle aree scure (ombre) e meno a quelle chiare (luci).

Luce ed **Ombra** hanno entrambe due impostazioni: **Ampiezza** e **Gamma**. Aumentandone l'ampiezza, le ombre diverranno un po' più luminose e molto più sature; aumentandone la gamma, si schiariranno maggiormente. Lo stesso accade per le luci: **Ampiezza** abbassa lievemente la luminosità e aumenta la saturazione, e **Gamma** abbassa di parecchio la luminosità.

Di solito è meglio agire prima sulla gamma, in modo da stabilire subito la giusta luminosità; se questo rende i colori pallidi, puoi abbassare di poco la gamma e aumentare l'ampiezza.

7.7.27 Fotocamera/Punto di bianco

Punto di bianco permette di correggere il bilanciamento del bianco di un'immagine. In tal modo si correggono anche la luminosità e i colori.

Ci sono due modalità differenti:

- **Punto di bianco**

qui il campo colore definisce il punto di bianco, che si può pure leggere dall'immagine col mouse; se nell'immagine mancano parti bianche, si può usare **Limite** per regolare il bianco rispetto al colore indicato;

Automatico analizza l'immagine e calcola un punto di bianco e un limite in base al suo contenuto; fai attenzione, la modalità automatica può dare risultati sbagliati in caso di immagini particolarmente critiche, ad esempio quelle con un colore dominante

- **Punto di grigio**

se un'immagine non ha parti bianche si può anche impostare un punto di grigio; quello di bianco sarà calcolato per estrapolazione; **Fissa il punto di bianco (Fissa il p. di bianco)** lascia intatti il nero e il bianco, mentre i colori intermedi sono modificati in base al punto di grigio impostato.

Gamma cambia la luminosità dell'immagine.

7.7.28 Fotocamera/Temperatura colore

Questo filtro serve a modificare la temperatura di colore di una foto. La modifica viene ottenuta trasformando il punto di bianco da quello tipico della temperatura di colore originale a quello della temperatura di colore di destinazione. Ci sono due modalità operative:

- **Imposta temperatura colore (Imposta temperat. colore)** interpreta il valore inserito come temperatura di destinazione; con questa modalità simuli condizioni particolari di luce
- **Regola temperatura colore (Regola temperat. colore)** interpreta il valore inserito come temperatura originale; dovrebbe corrispondere alle condizioni di scatto.

7.7.29 Fotocamera/Correzione colori

Usa *Correzione colori* per eliminare le dominanti. Con **Regola il punto di bianco (Regola il p. di bianco)** attivo, i toni chiari non vengono toccati. Puoi scegliere col contagocce il colore da rendere neutro (grigio o bianco).

7.7.30 Fotocamera/Crea immagine HDR

Alcune fotocamere digitali possono scattare una raffica di fotogrammi consecutivi con una diversa esposizione. Le foto risultanti varieranno da sottoesposte, che rendono bene la piena luce, a normalmente esposte fino a sovraesposte, che rendono bene le zone buie.

Crea immagine HDR serve ad ottenere un'immagine completa di tutti i dettagli a partire da due o tre degli scatti di una serie siffatta; prima di tutto bisogna caricare le foto usando **Aggiungi immagine**; puoi anche usare il menu contestuale della finestra di esplorazione per aprire **Crea immagine HDR** con le immagini selezionate.

A volte l'inquadratura delle foto da integrare non coincide. In questi casi puoi passare alla modalità di allineamento cliccando sulla croce \oplus sotto l'anteprima che, in tale modalità, mostra solo la foto selezionata nell'elenco a sinistra; ci sono poi un marcatore rosso ed uno verde da trascinare sullo stesso particolare delle foto; terminata questa fase, PhotoLine assicurerà la perfetta coincidenza dei marcatori sull'immagine risultante.

Premendo **OK** otterrai un'immagine a 16 bit per canale; questa potrà essere migliorata con **Luce/Ombra** (vedi il capitolo 7.7.26). Spesso poi è utile aumentarne il contrasto con le **Regolazioni** (vedi il capitolo 7.6.33) o anche aumentarne la saturazione con **Tonalità/Saturazione** (vedi il capitolo 7.6.4).

7.7.31 Fotocamera/Aberrazione cromatica

L'aberrazione cromatica è un errore originato dalla differenza di rifrazione delle varie lunghezze d'onda della luce; di conseguenza, i bordi dei soggetti nelle foto digitali possono apparire colorati. Di solito quest'errore non è visibile al centro della foto, ma va peggiorando sempre più verso l'esterno.

Il filtro **Aberrazione cromatica** serve a ridurre quest'errore o ad eliminarlo del tutto; ciò si ottiene muovendo i canali rosso e blu rispetto al canale verde. Normalmente il canale rosso deve essere spostato di una quantità di pixel negativa mentre il blu di una quantità positiva. Il valore ottimale dipende dalla lente e quindi dalla fotocamera utilizzata.

Compensa larghezza assicura che lo spostamento per tutti i bordi sia il medesimo a prescindere dalla distanza dal centro.

7.7.32 Fotocamera/Correzione lente

La correzione della lente serve ad eliminare dalle fotografie digitali le distorsioni provocate dalla curvatura della lente della fotocamera.

7.7.33 Fotocamera/Raddrizza

Raddrizza elimina la deformazione della prospettiva nelle immagini digitali; spesso questa si manifesta quando per esempio fotografiamo dal basso un grosso edificio: questo darà l'impressione di essere sul punto di cadere. Per correggere questa deformazione devi definire 4 lati, che verranno raddrizzati fino a formare un rettangolo.

7.7.34 Fotocamera/Rimuovi rumore

Le foto si definiscono affette da rumore se delle aree, uniformi nella realtà, contengono pixel con valori molto differenti di colore e intensità. Di solito ottieni una foto affetta da rumore se scatti con una fotocamera digitale in condizioni di luce scarsa e/o con un tempo di esposizione troppo breve.

La finestra di dialogo **Rimuovi rumore** è composta da due settori:

- Cromatico

l'occhio umano non è molto sensibile alle variazioni di colore: a prima vista queste impostazioni non hanno grande effetto; ma se imposti un filtro troppo ampio, i bordi nella tua foto possono diventare grigi

- D'intensità

la riduzione del rumore d'intensità è un'arma a doppio taglio: da un lato si riduce il rumore, ma dall'altro la foto potrebbe perdere definizione; per evitarlo c'è l'impostazione **Soglia**; **Soglia** definisce il valore minimo per la riduzione del rumore; 0% non applica alcuna riduzione; di solito il valore ottimale varia, a seconda della foto, tra il 4% e il 10%.

7.7.35 Stilizza/Margini verticali, Stilizza/Margini orizzontali

Questi filtri rilevano i margini verticali o orizzontali all'interno di un'immagine; dunque il risultato è in qualche modo simile al *Filtro contorno*, ma in questo caso si esaltano le strutture verticali/orizzontali.

Si ottiene un'immagine dove per ogni margine trovato appare una linea colorata. Puoi usare questo filtro per convertire una fotografia in un disegno o per realizzare degli effetti speciali.

7.7.36 Stilizza/Filtro contorno

Il *Filtro contorno* estrae i margini contenuti all'interno di un'immagine.

Si ottiene un'immagine dove per ogni margine trovato appare una linea colorata. Puoi usare questo filtro per convertire una fotografia in un disegno o per realizzare degli effetti speciali.

7.7.37 Altro/Passa alto

Il filtro *Passa alto* mantiene i contrasti maggiori, le parti dell'immagine con meno contrasto diventano grigie.

Se si fonde il risultato con l'immagine originale usando la modalità "Copertura" (palette Livelli), ne verranno esaltati i margini.

7.7.38 Altro/Valore minimo

Il filtro *Valore minimo* si usa, come il *Valore mediano*, per eliminare i pixel isolati e inutili. Ogni pixel viene sostituito dal suo vicino che ha il minor valore di grigio o di colore. Il raggio d'azione è dato dalle misure del filtro.

Il filtro *Valore minimo* scurisce lievemente l'immagine.

7.7.39 Altro/Valore mediano

Il filtro *Valore mediano* viene utilizzato per eliminare dei pixel isolati privi di significato. In tal modo è possibile "ripulire" immagini affette da un lieve rumore di fondo. Le aree colorate diventano più uniformi.

7.7.40 Altro/Valore massimo

Il filtro *Valore massimo* si usa, come il *Valore mediano*, per eliminare i pixel isolati e inutili. Ogni pixel è sostituito dal suo vicino che ha il maggior valore di grigio o di colore. Il raggio d'azione è dato dalle misure del filtro. L'area considerata è quadrata

Il filtro *Valore massimo* schiarisce lievemente l'immagine.

7.7.41 Altro/Massimo arrotondato

Il filtro *Massimo arrotondato*, come il *Valore massimo*, sostituisce ogni pixel col suo vicino che ha il maggior valore di grigio o di colore. Il raggio d'azione è dato dalle misure del filtro. L'area considerata è circolare

Il filtro *Massimo arrotondato* dà un risultato simile all'effetto bokeh, noto in campo fotografico.

7.7.42 Altro/Muovi contenuto del livello

Muovi contenuto del livello serve a traslare il contenuto di un livello immagine. **Orizzontale** e **Verticale** definiscono di quanto il contenuto deve essere spostato; sono ammessi anche valori negativi.

In più puoi decidere cosa fare dell'area che rimane scoperta. Puoi riempirla col colore dello sfondo oppure con l'area spostata.

Con **Anteprima** attiva, puoi vedere il risultato nella finestra del documento.

7.7.43 Altro/Deinterlaccia

Le immagini tratte da video sono formate da due metà. La prima è costituita da tutte le linee dispari, la seconda da tutte le pari. Se un soggetto si muove velocemente, una metà differisce parecchio dall'altra e il risultato è confuso. Il filtro *Deinterlaccia* riduce il difetto eliminando una delle due metà.

Inizio offre la scelta tra le sole linee dispari e quelle pari; **Modalità** definisce come sostituire le linee eliminate: puoi scegliere **Duplica le linee**, che raddoppia le linee mantenute, oppure **Interpola le linee**, che fonde due linee consecutive della metà rimasta.

7.7.44 Moduli plug-in

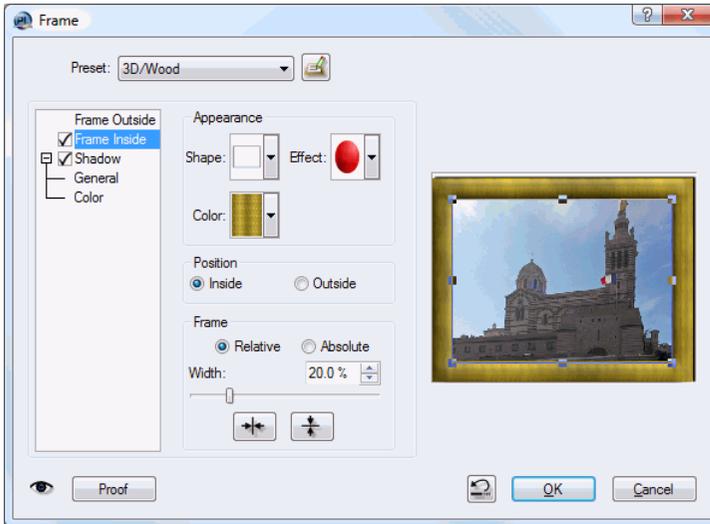
PhotoLine può caricare filtri plugin standard.

In *Preferenze/Esteso/Moduli plug-in* puoi decidere se debbano essere caricati dei plugin e impostare i loro percorsi su disco.

Se si caricano plugin all'avvio, il menu *Filtri* conterrà dei sottomenu in più.

7.8 Il menu Effetti

7.8.1 Cornice



Questa funzione crea delle cornici intorno a immagini e documenti.

Una cornice consiste di tre parti:

- il bordo esterno
c'è sempre, non si può omettere; controlla la forma base della cornice
- il bordo interno
il bordo interno controlla la forma interna alla cornice; si può omettere
- l'ombra
l'ombra è opzionale.

Se c'è solo il bordo esterno, l'immagine ne verrà semplicemente ritagliata.

Il risultato potrebbe essere di questo tipo:



Se c'è anche un bordo interno, il risultato sarà una cornice vera e propria. Il bordo interno potrà differire da quello esterno.

L'area di una cornice come questa si potrà colorare a piacimento. Inoltre le potrà essere applicato uno stile di livello (vedi il capitolo 7.8.41).

La cornice può essere fatta in modo da coincidere con l'immagine originale o da ricadere all'esterno.

Una cornice con entrambi i bordi potrebbe apparire così:



Si può poi aggiungere un'ombra. In questo modo l'immagine apparirà sollevata rispetto allo sfondo.

7.8.2 Filtri effetto/Mosaico

Il filtro *Mosaico* spezzetta un'immagine in tante piccole tessere e poi le illumina per creare un effetto 3D.

Tessera controlla il modo in cui viene spezzettata l'immagine. **Punte** è il numero di spigoli per ogni tessera, **Dim.** (dimensioni) è la lunghezza di un lato della tessera e **Variatz.** (variazione) definisce la regolarità.

Largh. (larghezza) è la spaziatura tra due tessere e **Colore** è il riempimento di quest'area.

Gli altri pannelli riguardano l'illuminazione.

Rilievi definisce la posizione della fonte luminosa, **Estrusione** stabilisce l'altezza delle tessere e **Forza** l'intensità totale della sorgente luminosa;

Luce e **Ombra** controllano i relativi colori e intensità;

Speciale serve a gestire varie impostazioni; **Smussa** riduce i bordi taglienti creati dall'illuminazione; **Bombatura** controlla la forma in sezione di ogni tessera. Se selezioni **Nascondi l'originale**, ogni tessera del mosaico avrà un colore uniforme, altrimenti trasparirà l'originale; **Luce intensa** applica una procedura alternativa d'illuminazione che a volte consente risultati migliori.

7.8.3 Filtri effetto/Fulmine

Questo filtro crea graficamente un fulmine; si può usare anche in assenza di un livello immagine attivo. Il risultato è un gruppo di livelli vettoriali.

Il pannello **Fulmine** controlla l'aspetto generale: la **Posiz.** (posizione), la **Largh.** (larghezza) e il **Colore**.

I **Parametri** definiscono con maggior dettaglio l'aspetto. Le impostazioni sono abbastanza complesse, dovresti "giocarci" un po' per acquisire dimestichezza con i loro effetti.

Bagliore e **Luce** controllano l'aspetto dell'aura intorno al fulmine: la **Largh.** (larghezza), l'**Intensità** e il **Colore**.

7.8.4 Filtri effetto/Illuminazione

Questo effetto simula una o più sorgenti luminose proiettate sull'immagine.

Le sorgenti luminose vengono visualizzate nel campo anteprima sulla destra. La fonte di luce attiva ha un puntino rosso al centro, le altre un punto verde. Cliccandoci sopra è possibile modificare la sorgente luminosa. Intorno alla fonte di luce attiva c'è un'ellisse che rappresenta la proiezione sull'immagine. Le due maniglie piene sull'ellisse servono a cambiarne la larghezza, mentre quelle vuote agiscono sulla lunghezza; la seconda non

può essere superiore alla prima. Se si eguagliano, l'effetto è quello di una luce sull'esatta verticale dell'immagine.

Luminosità, nel settore **Illuminazione ambiente**, controlla la luminosità generale; di norma è inferiore al 100% per scurire l'immagine, in quanto questo è l'unico modo per far risaltare l'effetto delle sorgenti luminose.

Faretto controlla le proprietà della fonte luminosa attiva. **Fuoco** rappresenta quanto è definita. Il valore 0% corrisponde a una sorgente puntiforme che quindi è sfocata al massimo; il valore 100% non dà sfocatura, ciò significa che l'area viene illuminata uniformemente. L'area a luminosità costante è rappresentata da una piccola ellisse interna a quella del faretto. Se **Fuoco** è pari allo 0%, questa piccola ellisse sparisce, poiché la sfocatura è totale. In questo settore, **Luminosità** si riferisce alla sorgente luminosa. Un valore inferiore allo 0% non proietta luce sull'immagine, ma un'ombra. **Colore** è il colore della sorgente e **Direzione** dà la provenienza della luce.

Premendo **Nuovo faretto** si crea una nuova sorgente luminosa, con **Elimina faretto** si cancella quella attiva.

7.8.5 Filtri effetto/Rilievi

Questo filtro calcola una mappa di elevazione per l'immagine attiva e successivamente illumina questa mappa.

Il pannello **Rilievi** controlla il tipo di illuminazione; **Luce** è la posizione della sorgente luminosa; **Bombatura** definisce larghezza e forma dei bordi nella mappa: il campo curva viene utilizzato per stabilire la forma, **Largh.** (larghezza) imposta lo spessore e **Metodo** controlla il modo in cui questi bordi vengono calcolati. Puoi scegliere tra **Sfocato** e **Definito**. **Sfocato** crea dei bordi morbidi e mossi, **Definito** crea bordi taglienti e perfettamente definiti. **Intensità** è la forza della luce; più questo valore è basso, minore è la differenza tra luci ed ombre.

Il pannello **Motivo** imposta il calcolo della mappa di elevazione. Ci sono quattro metodi:

- **Crea dalla maschera**

viene usata la maschera come mappa di elevazione; le parti di immagine coperte dalla maschera stanno più in basso di quelle scoperte

- **Crea dall'intensità**

viene considerata come altezza la luminosità dei singoli pixel

- **Usa un motivo**

il campo sotto serve a creare una mappa di elevazione; così è facilissimo spalmare un'immagine su un motivo in rilievo, ad esempio carta ruvida

- **Crea delle linee**

PhotoLine disegnerà sulla mappa delle linee con **Largh.** (larghezza), **Lungh.** (lunghezza) e **Direzione** definite.

7.8.6 Filtri effetto/Solido di rotazione

Questa funzione consente di mappare un'immagine su dei particolari oggetti 3D, i cosiddetti solidi di rotazione. Un solido di rotazione viene definito dalla sua sezione; questa viene fatta ruotare di un certo angolo e il corpo risultante è il solido di rotazione.

Nel pannello **Sezione** puoi importare della grafica vettoriale creata in precedenza che verrà usata come sagoma; normalmente è un semplice disegno creato con PhotoLine, per esempio un rettangolo o un cerchio. Forme molto più complesse non risultano adatte per quest'uso. Una volta importata, la sagoma può essere spostata e ridimensionata.

Angoli controlla la creazione e l'orientamento del solido di rotazione.

Apertura definisce se la rotazione deve essere completa o solo parziale.

Il settore **Rotazione** ti consente di ruotare l'oggetto intorno ai tre assi.

In più è possibile attivare l'illuminazione utilizzando la casella **Illumina**. In tal modo vengono aggiunti effetti di luce ed ombra. **Cambia** permette di agire sull'illuminazione: sono modificabili i colori di luce ed ombra e la posizione della sorgente.

7.8.7 Filtri effetto/Artistico

Artistico è un generatore di filtri.

Si tratta di uno strumento estremamente potente, ma abbastanza complesso. Funziona nel modo descritto di seguito.

Inizialmente viene creata una nuova immagine; questa può essere riempita col colore dello sfondo oppure può riprodurre il livello attivo;

quindi il filtro *Artistico* la percorre con un passo prestabilito. In ogni posizione PhotoLine eseguirà un'azione con lo strumento scelto. L'azione può variare a seconda del colore presente in quella posizione: l'angolazione e la lunghezza del tratto, l'intensità e la saturazione del colore possono essere modificate.

Ecco la descrizione dei campi presenti nella finestra di dialogo.

Il pannello **Filtri** offre le impostazioni di base.

La casella **Copia l'immag.** (l'immagine originale) stabilisce se la nuova immagine sarà la copia del livello immagine attivo o se verrà riempita col colore scelto nel campo a fianco. In pratica deciderai se PhotoLine deve disegnare su un'immagine vuota o sopra l'originale.

Pennello imposta il pennello, che è importante per due ragioni: la prima è ovviamente che esso viene utilizzato per disegnare, la seconda è che le varie impostazioni successive vengono definite relativamente alle sue dimensioni (in percentuale). Puoi cambiare pennello col *clik destro* (Windows) o premendo **Ctrl+clik** (Mac OS) sul campo apposito. Un'alternativa è quella di fare *doppio clic*, in modo da aprire la finestra di modifica. **Pennellata** consente di rendere più grezzo il tratto; valori maggiori di 0 eliminano certi pixel e valori minori di 0 li sfumano; in questo modo è possibile ottenere un effetto carboncino o gessetto.

Passo imposta la distanza tra le posizioni; la misura è in percentuale rispetto alla grandezza del pennello. **Densità** definisce se lo strumento viene applicato per ogni passo o se viene applicato solo con una certa frequenza.

Strumento imposta lo strumento di disegno. Puoi scegliere tra **Pennello**, **Acqua** e **Dito**; l'acqua e il dito funzionano come al solito, il pennello usa sempre il colore presente nella posizione in cui si trova.

Il pannello **Opzioni** serve per raffinare l'azione del filtro.

L'**Intensità** del disegno può essere variata in diversi modi. Oltre al menu a tendina ci sono due campi testo per i valori minimo e massimo (nell'intervallo tra 0 e 255) e una casella. Ci sono quattro possibilità per impostare l'intensità: può essere **Fissa**, dipendere dalla **Tonalità**, dall'**Intensità** o dalla **Saturazione** del colore nella posizione corrente. Se è **Fissa**, viene usato il valore massimo. In tutti gli altri casi l'intensità sarà

compresa tra il minimo e il massimo e dipendente dalla modalità scelta. Puoi anche fare in modo che la dipendenza sia inversa.

Direzione imposta l'angolazione (a partire dalla posizione corrente); puoi impostare, come nel caso dell'**Intensità**, un minimo e un massimo (nell'intervallo tra 0 e 360 gradi).

Lungh. (lunghezza) stabilisce la lunghezza del tratto; ha le stesse possibilità di regolazione dell'**Intensità**. Normalmente massimo e minimo vengono interpretati come percentuale, ma questo può essere cambiato selezionando **Assoluto**; in tal caso il valore viene inteso in pixel.

L'ultima impostazione, la saturazione, è efficace solo se lo strumento è il **Pennello**. Se **Saturazione** è impostata su "Saturazione", e se il minimo è 0 e il massimo è 255, il colore della posizione corrente viene usato come colore del pennello. Ma questo si può cambiare. Se si seleziona "Fissa", e se il massimo è 255, l'immagine diventerà molto colorata.

Se **Colore** non è trasparente, sarà l'unico colore usato dallo strumento.

7.8.8 Filtri effetto/Personale

Questo è un filtro liberamente programmabile basato su una matrice. Funziona come descritto di seguito.

La matrice viene applicata ad ogni pixel dell'immagine. Il centro della matrice ricade sempre sul pixel corrente; ora, i pixel corrispondenti alle caselle della matrice vengono letti e moltiplicati per il valore della casella; questi valori stanno nell'intervallo da -99 a +99. Tutti i risultati vengono sommati e il totale viene diviso per il **Div.** (divisore). Il valore **Dist.** (distorsione) viene aggiunto al risultato. Se è selezionata la casella **Clip**, le eccedenze (cioè i risultati inferiori a 0 e superiori a 255) vengono corrette. Il risultato di tutte queste operazioni sostituisce il pixel corrente.

7.8.9 Filtri effetto/Strappo

Uno strappo non è semplice come sembra a prima vista. Puoi accorgertene facilmente dal numero di opzioni disponibili nella finestra di dialogo **Strappo**. Per capire queste opzioni è il caso di fare prima un po' di teoria:

- se strappi un pezzo di carta, normalmente otterrai due parti
- il bordo di questi due pezzi va a combaciare

- nel bordo strappato c'è a volte una parte bianca in cui non si vede nulla del contenuto della pagina; nella posizione corrispondente del secondo pezzo di carta il contenuto è visibile fino all'estremità; la parte bianca senza contenuto viene definita "margine" nella finestra di dialogo
- spesso l'area bianca/margine, cambia tra un pezzo di carta e l'altro, così in alcuni punti il contenuto della pagina è visibile fino all'estremità del margine, in altri punti no
- in PhotoLine l'area bianca del margine viene calcolata muovendo due linee irregolari; l'intersezione delle due linee è il bordo.

Con questi concetti di base le opzioni di **Strappo** sono più comprensibili.

Tipo di taglio controlla come viene calcolata l'area bianca. Nella pratica c'è solo il caso in cui l'area bianca è presente in entrambi i lembi. Ma il tuo computer ha più possibilità:

- **Nessun margine:** non c'è area bianca
- **Primo margine:** solo il primo lembo presenta l'area bianca
- **Secondo margine:** solo il secondo lembo presenta l'area bianca
- **Due margini:** i lembi presentano entrambi l'area bianca; è più realistico, lo svantaggio è che i lembi non combaciano perfettamente sul computer.

Pezzi stabilisce se vanno creati uno o due pezzi di carta.

Punte controlla il numero di sporgenze che vengono create sullo strappo. Se vuoi simulare un foglio di carta strappato, questo valore deve essere 0, che ha il significato di uno strappo continuo senza sporgenze; queste sono utili se non vuoi simulare la carta strappata, bensì la rottura di un materiale duro.

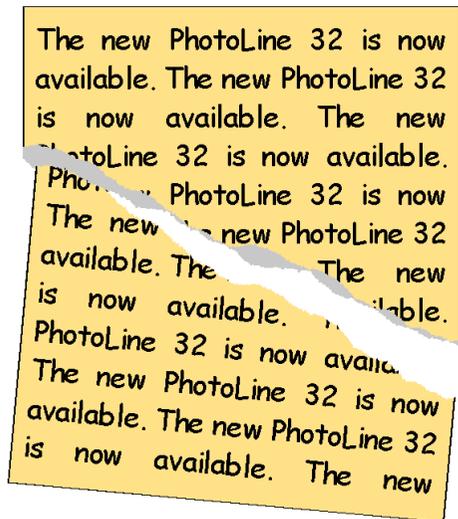
Ruvidezza definisce l'irregolarità delle due linee usate da PhotoLine per calcolare il bordo.

Spessore rappresenta l'apertura dello strappo. **Colore** è il colore dei lembi.

Primo margine e **Secondo margine** governano la creazione delle due linee che generano lo strappo. In modalità **Nessun margine**, **Secondo margine** non ha effetto e non viene usato. Minore è il **Dettaglio**, meno oscillazioni ci sono lungo la relativa linea. **Intensità** controlla la loro ampiezza.

Posiz. (posizione) imposta la posizione dello strappo.

Lo **Strappo** può essere utilizzato non solo sui livelli immagine ma anche su livelli vettoriali e interi gruppi.



7.8.10 Strumenti speciali/Nuvole

Nuvole è un filtro che simula la struttura di vari tipi di nuvole. I diversi controlli sono descritti nel capitolo 3.4.3 nella parte relativa al **Rumore**.

7.8.11 Strumenti speciali/Perturbazione

La **Perturbazione** perturba - nomen est omen - le immagini. Il tipo di effetto può variare abbastanza: dopo l'applicazione del filtro l'immagine può apparire come se fosse stata sottoposta ad una sabbatura, ma pure come se venisse osservata attraverso un vetro martellato.

7.8.12 Strumenti speciali/Retinatura

La **Retinatura** crea un effetto simile alla resa tipografica dei mezzitoni, tipica di giornali e riviste.

Retinatura dispone di vari metodi:

- Spazio colore
ogni canale dell'originale viene retinato separatamente; se l'immagine è nello spazio colore Lab quindi saranno retinati i canali L, a e b

- **Scala di grigio**
l'immagine viene convertita internamente in scala di grigio e poi retinata
- **RGB**
l'immagine viene convertita internamente in RGB e poi vengono retinati i singoli canali R, G e B
- **CMYK**
l'immagine viene convertita internamente in CMYK e poi vengono retinati i singoli canali C, M, Y e K.

7.8.13 Strumenti speciali/Moltiplica in prospettiva

Moltiplica in prospettiva usa il livello immagine attivo, ne riduce la scala col valore **Dim.** (dimensioni) e lo riempie con tante copie del risultato. Un valore di **Prospettiva** maggiore di 0 rovescia il risultato all'indietro, uno minore di 0 in avanti. In più si può ruotare e traslare l'immagine finale. Attivando **Riempi** si ricoprirà l'intero livello, altrimenti a destra e a sinistra rimarranno delle aree non ricoperte.



7.8.14 Strumenti speciali/Rifrazione

Rifrazione simula i riflessi che appaiono nelle foto in controluce. **Posizione X** e **Posizione Y** rappresentano la posizione del sole. **Dim.** (dimensione) varia la grandezza dei singoli riflessi. **Luminosità** ne controlla l'intensità e **Variatz. scala** si può usare per regolare la distanza tra i singoli riflessi. Un menu a tendina rende disponibili dei riflessi predefiniti; sono normali file PLD che si trovano nella cartella "Defaults/LensFlare" di PhotoLine.

7.8.15 Strumenti speciali/Immagine su immagine

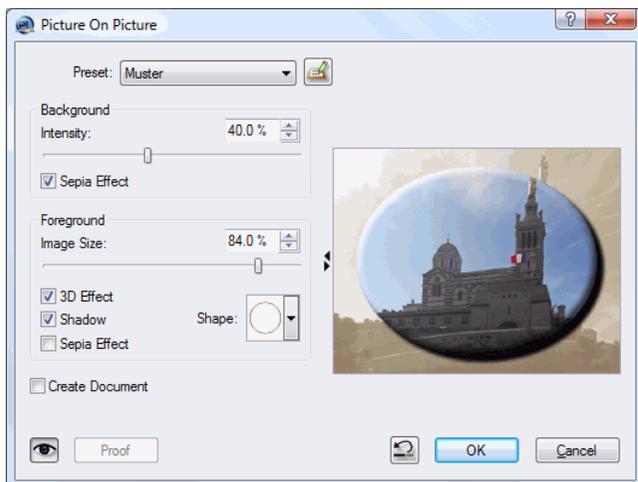


Immagine su immagine piazza un'immagine ridotta al centro di un'altra immagine. Se il filtro viene applicato ad un documento immagine con un solo livello, sarà questo ad essere piazzato al centro; se ci sono più livelli verrà usato il secondo. Tra le varie impostazioni c'è la casella **Crea un documento**; se questa non è attiva, il risultato di *Immagine su immagine* sarà un documento immagine con un solo livello; in caso contrario si otterrà un documento con più livelli; ciò permette la successiva modifica delle impostazioni e degli effetti.

7.8.16 Strumenti speciali/Ovattato

Ovattato conferisce alle foto un aspetto etereo e romantico.

Ammorbidisci controlla la sfumatura, mentre **Schiarisci** e **Colore** agiscono sul bagliore.

7.8.17 Strumenti speciali/Turbine

Questa funzione "avvita" un'immagine, rendendola simile ad un gorgo nell'acqua; **Angolo** controlla di quanto dev'essere avvita.

La modalità operativa normale fissa il centro dell'immagine e sposta i pixel che stanno intorno. Se si attiva la **Modalità inversa**, i bordi dell'immagine rimarranno fissi e il movimento sarà sempre maggiore verso il centro.

Se **Passi animazione** è maggiore di 1, PhotoLine non modifica il livello attivo ma ne crea di nuovi; il risultato si può visualizzare come animazione.

7.8.18 Strumenti speciali/Genera motivo

Questa funzione crea un motivo ripetitivo a partire da un'immagine; puoi usarla per creare uno sfondo per internet.

7.8.19 Strumenti speciali/Acquerello

Questa funzione crea un effetto acquerello; dopo, l'immagine sembrerà un dipinto.

7.8.20 Strumenti speciali/Filtro struttura

Questa funzione crea un effetto rilievo, dando all'immagine un aspetto 3D.

7.8.21 Strumenti speciali/Bassorilievo

Questo filtro crea una vista pseudo-tridimensionale dell'immagine; con l'**Intensità** al massimo, le aree uniformi diventano grigie, i margini diventano, a seconda della direzione impostata, neri o bianchi.

7.8.22 Strumenti speciali/Increspatura

Increspatura muove a onde i pixel di un'immagine. Cliccando sulla finestra del documento o sull'anteprima, si può definire il centro di propagazione; **Attenuazione** stabilisce se allontanandosi da esso le onde vanno smorzate; **Angolo** definisce la forza dell'increspatura, **Densità** il numero di onde.

7.8.23 Strumenti forma/Incurva

Incurva rigonfia l'immagine verso l'alto o verso il basso. **Sfera** modifica solo i pixel che ricadono all'interno dell'ellisse inscritta nell'immagine. **Area intera** rigonfia tutta l'immagine, rimangono fissi solo gli angoli.

Col rigonfiamento può capitare che parti dell'immagine finiscano al di fuori dei limiti; **Adatta** si prende cura di variare la scala del risultato in modo che rimanga tutto visibile. **Intensità** controlla l'entità del rigonfiamento.

In più è possibile attivare l'illuminazione tramite la casella **Illumina**; in questo modo si creano effetti di luci ed ombre. **Cambia** permette di modificare l'illuminazione; si possono impostare il colore della luce, quello dell'ombra e la posizione della sorgente luminosa.

7.8.24 Strumenti forma/Onde

Onde simula delle ondulazioni dell'immagine. Puoi regolare l'**Intensità** delle onde e il loro **Numero**.

Utilizzando **Onde** può capitare che parti dell'immagine finiscano al di fuori dei limiti; **Adatta** si prende cura di variare la scala del risultato in modo che rimanga tutto visibile.

In più è possibile attivare l'illuminazione tramite la casella **Illumina**; in questo modo si creano effetti di luci ed ombre. **Cambia** permette di modificare l'illuminazione; si possono impostare il colore della luce, quello dell'ombra e la posizione della sorgente luminosa.

7.8.25 Strumenti forma/Rendi circolare

Rendi circolare piega un'immagine rettangolare dandole una forma diversa. Il nome di questo strumento deriva dalla sua impostazione standard: una **Intensità** pari al 100% rende l'immagine ellittica, un quadrato diventa un cerchio; altri valori portano a deformazioni a cuscino o a stella.

7.8.26 Strumenti forma/Distorci con immagine

Distorci con immagine deforma il contenuto di un livello immagine in base al contenuto di un'altra immagine, la cosiddetta matrice di spostamento. Ogni pixel della matrice di spostamento definisce quanto il corrispondente pixel sul livello immagine verrà spostato. Lo 0 nella matrice di spostamento rappresenta il massimo spostamento negativo, 255 il massimo spostamento positivo e 128 l'assenza di spostamento. La matrice di spostamento può avere un solo canale (es.: un'immagine in scala di grigi) o più canali (es.: un'immagine RGB). Nel primo caso il contenuto del canale verrà usato sia

per lo spostamento in x che in y. Se ci sono invece più canali, il primo viene usato per la direzione x e il secondo per la direzione y.

La matrice di spostamento può provenire da un file o anche dagli appunti; l'ideale è che sia grande esattamente come il livello immagine; se non lo è, si può scegliere di variarne la scala o ripeterla come fosse un motivo.

A volte capita che debbano essere letti dei pixel che stanno al di fuori dell'immagine; in questo caso **Sostituisci** significa che quei pixel vengono letti dal lato opposto dell'immagine. Con **Ripeti** invece vengono considerati ripetuti i corrispondenti pixel del bordo.

Intensità controlla lo spostamento massimo. 100% utilizza lo spostamento completo da -128 a +127 pixel.

7.8.27 Strumenti forma/Distorci con griglia

Distorci con griglia sovrappone una griglia all'immagine e ti consente di spostarne i nodi; a seconda del loro movimento, l'immagine viene distorta.

Nella finestra di dialogo è possibile abilitare l'**Antialias**, che migliora la qualità anche se richiede un certo tempo di elaborazione.

Dist. (distanza) controlla la distanza tra le linee della griglia posta sopra l'immagine.

Colore è il colore della griglia.

Ripristina ricrea una griglia regolare.

File ti consente di caricare e salvare la griglia.

7.8.28 Strumenti forma/Distorci con frecce

Questa funzione ti permette di deformare un'immagine.

Controlli la deformazione con delle piccole frecce che crei cliccando e trascinando nell'immagine di sinistra. Il semplice clic crea dei punti fissi, cioè punti che rimarranno nella stessa posizione nel risultato finale. L'immagine a destra è un'anteprima.

Cliccando su una freccia preesistente questa viene selezionata e la si può modificare. Le frecce selezionate si possono pure cancellare con **Elimina**.

Il campo colore controlla il colore delle frecce.

Ripristina elimina tutte le frecce.

Distorci con frecce può creare un'animazione. Il campo **Passi** stabilisce il numero dei fotogrammi dell'animazione. Se **Passi** contiene un valore maggiore di uno, premendo **OK** si crea un livello per ogni passo. Puoi vedere il risultato con ***Web/Anima i livelli*** e salvarlo come GIF animata. Se **Passi** è minore o uguale a 1, il livello attivo sarà sostituito dal risultato.

7.8.29 Strumenti forma/**Distorci contorno**

Con questa funzione puoi distorcere il contorno di un livello immagine. Il contorno può essere modificato nella finestra di anteprima; puoi trascinare il livello col mouse; cliccando su un bordo, lo puoi spostare; anche gli angoli possono essere spostati.

7.8.30 Strumenti forma/**Distorci a onde**

Questa funzione permette di far ondeggiare un'immagine. La barra di scorrimento **Onde** stabilisce il numero di onde da creare. La barra di scorrimento **Intensità** ti permette di modificarne l'ampiezza. Se nel settore animazione è selezionato **No**, **OK** sostituirà il livello attivo col risultato; altrimenti PhotoLine creerà un'animazione. **Passi** stabilisce il numero dei fotogrammi.

7.8.31 Strumenti forma/**Trasforma**

Questa funzione modifica un livello immagine un passo per volta, in modo che assuma l'aspetto di un altro. Questo processo è detto "morphing". La funzione è disponibile solo se il documento attivo contiene due livelli immagine. Il livello 1 è il livello di origine, il 2 quello di destinazione. Al lato sinistro della finestra c'è il primo, al lato destro il secondo. Al centro c'è un'anteprima per i vari fotogrammi intermedi. La barra di scorrimento sotto l'anteprima serve a scegliere il fotogramma. Per realizzare la trasformazione devi creare, cliccando e trascinando, delle frecce nell'origine. Cliccando col mouse su una freccia preesistente, questa viene selezionata e la si può modificare o anche cancellare con **Elimina**. Le frecce che crei sull'immagine di sinistra appaiono anche in quella di destra. Devi spostarle nelle posizioni corrispondenti.

Un piccolo esempio potrebbe far capire meglio; immaginiamo di voler trasformare un volto in un altro; creeremo frecce per tutti gli elementi importanti del volto originale: il naso, la bocca, gli occhi, le sopracciglia e la forma della faccia. Le frecce nella destinazione devono essere spostate in modo da coincidere con gli stessi elementi: il naso, la bocca e così via.

Puoi cambiare il colore delle frecce nel campo apposito.

File permette di caricare e salvare le frecce.

Passi stabilisce il numero dei fotogrammi creati per la trasformazione.

Ripristina elimina tutte le frecce.

OK crea l'animazione usando un livello immagine per ogni fotogramma.

Puoi vedere i risultati con *Web/Anima i livelli* e salvarli come animazioni.

7.8.32 Strumenti forma/Risvolto

Risvolto simula il sollevamento dell'angolo di una foto.

I bottoni intorno all'anteprima stabiliscono quale angolo modificare.

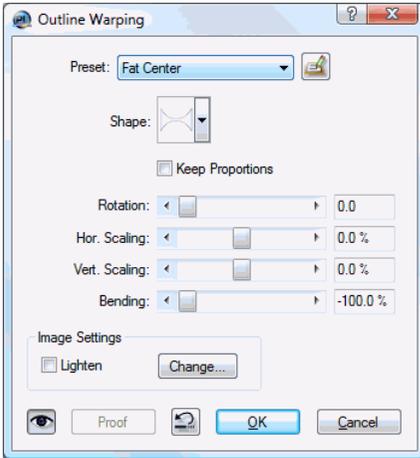
7.8.33 Strumenti forma/Piega immagine

Piega immagine sposta in senso orizzontale tutte le linee che compongono un'immagine. L'entità dello spostamento è governata da una curva. Facendo *doppio clic* sul campo curva si può modificare il suo contenuto.

Le aree che rimangono scoperte a causa dello spostamento possono essere riempite in vari modi. È possibile riempirle col colore dello sfondo, copiare le aree spostate o ripetere i pixel del bordo.

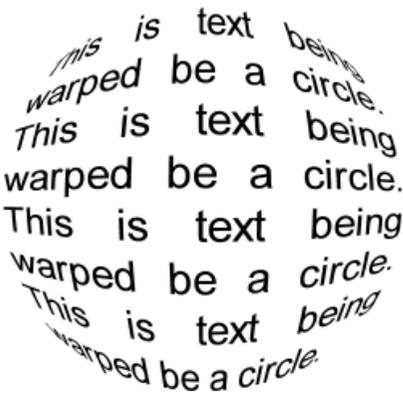
7.8.34 Distorci/Deformazione

Deformazione è una distorsione di livello (vedi il capitolo 2.6). Il livello attivo sarà deformato per adattarlo alla forma scelta dall'utente. A differenza della gran parte delle distorsioni, si può applicare pure ai livelli immagine.



Forma è il contorno cui adattare il livello. Di norma assumerà le misure del livello attivo. Ciò può implicarne la deformazione, ma spuntando **Mantieni le proporzioni** il rapporto tra altezza e larghezza resterà invariato.

Ruota permette di ruotare il contorno. Inoltre si può variare la scala del lato sinistro o del destro. Se **Prospettiva orizz.** (orizzontale) è minore di 0 il lato sinistro sarà ridotto, altrimenti lo sarà il destro. **Prospettiva vert.** (verticale) opera in maniera analoga coi lati alto e basso. Se nel contorno sono presenti delle curve, le si può appiattire con **Piega** o riflettere se **Piega** è minore di 0. **Deformazione** dà un effetto 3D, quindi si può illuminare l'immagine attiva. L'esempio mostra un livello di testo trasformato sfericamente da un cerchio:



Il testo è sempre modificabile; puoi cambiarne colore e font.

Se per deformare un'immagine si usa una forma ondulata e si aggiunge in più l'illuminazione, il risultato sarà più o meno questo:



7.8.35 Distorci/Irruvidisci

Irruvidisci è una distorsione di livello (vedi il capitolo 2.6); irregolarizza testo o grafica vettoriale riposizionando a caso i punti del loro contorno.

Casualità controlla quanto devono essere simili gli spostamenti consecutivi. Più è alta la **Casualità**, più irregolare sarà il risultato.

Relativo, **Assoluto**, **Distanza** e **Passo** definiscono come operare lungo il contorno. **Relativo** e **Assoluto** sono i due metodi di applicazione di **Distanza** e **Passo**; se è selezionato **Assoluto**, quei due valori sono espressi in unità tipo pixel o centimetri; se invece è selezionato **Relativo**, vengono impostati in base alle misure del livello. **Distanza** rappresenta il massimo spostamento di un punto del contorno; più è alto questo valore, più sensibile sarà la distorsione. **Passo** controlla la distanza tra i punti da spostare; più è alto questo valore, meno sensibile sarà la distorsione.

7.8.36 Distorci/Irruvidisci angolato

Irruvidisci angolato è una distorsione di livello (vedi il capitolo 2.6); come *Irruvidisci* (vedi il capitolo 7.8.35) irregolarizza testo o grafica vettoriale correndo lungo il contorno e spostando a caso i suoi punti, ma *Irruvidisci angolato* li muove in una direzione preferenziale.

Casualità controlla quanto devono essere simili gli spostamenti consecutivi. Più è alta la **Casualità**, più irregolare sarà il risultato.

Relativo, **Assoluto**, **Distanza** e **Passo** definiscono come operare lungo il contorno. **Relativo** e **Assoluto** sono i due metodi di applicazione di **Distanza** e **Passo**; se è selezionato **Assoluto**, quei due valori sono espressi in unità tipo pixel o centimetri; se invece è selezionato **Relativo**, vengono impostati in base alle misure del livello. **Distanza** rappresenta il massimo spostamento di un punto del contorno; più è alto questo valore, più sensibile sarà la distorsione. **Passo** controlla la distanza tra i punti da spostare; più è alto questo valore, meno sensibile sarà la distorsione.

7.8.37 Distorci/Irruvidisci radiale

Irruvidisci radiale è una distorsione di livello (vedi il capitolo 2.6); come *Irruvidisci* (vedi il capitolo 7.8.35) irregolarizza testo o grafica vettoriale correndo lungo il contorno e spostando a caso i suoi punti, ma *Irruvidisci radiale* li muove preferenzialmente allontanandoli dal centro del livello.

Casualità controlla quanto devono essere simili gli spostamenti consecutivi. Più è alta la **Casualità**, più irregolare sarà il risultato.

Relativo, **Assoluto**, **Distanza** e **Passo** definiscono come operare lungo il contorno. **Relativo** e **Assoluto** sono i due metodi di applicazione di **Distanza** e **Passo**; se è selezionato **Assoluto**, quei due valori sono espressi in unità tipo pixel o centimetri; se invece è selezionato **Relativo**, vengono impostati in base alle misure del livello. **Distanza** rappresenta il massimo spostamento di un punto del contorno; più è alto questo valore, più sensibile sarà la distorsione. **Passo** controlla la distanza tra i punti da spostare; più è alto questo valore, meno sensibile sarà la distorsione.

7.8.38 Distorci /Zig-Zag

Zig-Zag è una distorsione di livello (vedi il capitolo 2.6); modifica un testo o della grafica vettoriale correndo lungo il loro contorno e spostandone alternatamente da una parte e dall'altra i punti.

Tipo controlla come vengono spostati i punti. È possibile creare punte, denti di un ingranaggio e onde; **Numero** definisce quanti crearne.

Relativo, **Assoluto** e **Distanza** definiscono l'entità dello spostamento. Se si seleziona **Assoluto**, la distanza è espressa in unità tipo pixel o centimetri, se invece si seleziona **Relativo**, viene impostata in base alle misure del livello.

7.8.39 Distorci/Avvolgi

Avvolgi è una distorsione di livello (vedi il capitolo 2.6); agisce sul bordo di testi e grafica vettoriale e ne trasla i punti creando l'effetto di un vortice.

Angolo dà la forza dell'effetto di avvolgimento; se è attivato **All'interno**, i bordi del livello rimarranno fissi e la distorsione sarà maggiore verso il centro; se è attivato **All'esterno**, il centro del livello rimarrà fisso e la distorsione sarà maggiore verso i bordi.

7.8.40 Distorci/Modifica

Modifica apre una finestra dove sono elencate tutte le distorsioni applicate al livello attivo; le si può eliminare e modificare.

7.8.41 Effetti/Stile di livello

Stile di livello apre la finestra degli stili senza cambiare quello applicato al livello attivo; quindi fornisce un resoconto degli stili attualmente applicati. In questa finestra puoi attivare, disattivare e reimpostare gli stili di livello.

7.8.42 Stile di livello/Ombra all'esterno

Ombra all'esterno crea un'ombra "dietro" il livello; il risultato è che questo sembrerà flottare sullo sfondo.

7.8.43 Stile di livello/Ombra all'interno

Ombra all'interno crea un'ombra visibile solo dove è visibile anche il livello; quest'ombra giace sopra il livello stesso. Puoi utilizzare questo effetto per dare un aspetto tridimensionale.

7.8.44 Stile di livello/Bagliore all'esterno

Bagliore all'esterno crea un bagliore intorno al livello. Di solito il bagliore si attenua allontanandosi, ma questo comportamento può essere modificato grazie al campo curva in **Luce**.

7.8.45 Stile di livello/Bagliore all'interno

Bagliore all'interno crea un bagliore dentro il livello. Di solito il bagliore si attenua verso l'interno, ma questo comportamento può essere modificato grazie al campo curva in **Luce**.

7.8.46 Stile di livello/Ombra 3D

Ombra 3D crea un'ombra. Partendo dal piede del livello l'ombra "cade" sul davanti o dietro; il livello sembrerà così poggiato in verticale sullo sfondo.

7.8.47 Stile di livello/Contorno all'esterno

Contorno all'esterno disegna un tratto intorno al contenuto del livello; in tal modo puoi, per esempio, contornare un testo con un colore diverso.

7.8.48 Stile di livello/Contorno all'interno

Contorno all'interno disegna un tratto all'interno del contenuto del livello.

7.8.49 Stile di livello/Estrudi all'esterno

Estrudi all'esterno calcola un effetto di illuminazione per il livello. Spiegarlo a parole non è semplice, meglio un esempio pratico:



Qui lo stile è stato applicato sul livello di testo "PhotoLine".

7.8.50 Stile di livello/Estrudi all'interno

Estrudi all'interno è uno degli stili di livello più potenti, ma è anche quello che richiede più tempo. Il livello non viene illuminato al di fuori, ma all'interno; in tal modo acquista un aspetto tridimensionale. Le prossime figure illustrano diversi usi di questo stile; la prima e la seconda lo mostrano applicato al livello di testo con la scritta "PhotoLine"; l'ultima figura lo mostra invece applicato su una normale immagine rettangolare.



7.8.51 Stile di livello/Estrudi speciale

Estrudi speciale è molto simile a *Estrudi all'interno*, ma offre un controllo molto più accurato sull'aspetto finale.

Quanto segue illustra i principali vantaggi di *Estrudi speciale* rispetto a *Estrudi all'interno*; si parte sempre da un semplice rettangolo rosso:

- il contorno del bordo può essere definito con più precisione



- si possono creare forme forate



- il livello su cui si applica *Estrudi speciale* può essere gradualmente reso trasparente; in combinazione con le altre nuove caratteristiche si possono creare sofisticati effetti gelatinosi e vetrosi



- per l'illuminazione si può usare un numero qualsiasi di fonti di luce; l'esempio seguente ne usa tre: una dall'alto, una dal basso e un'altra perpendicolare al piano del rettangolo



- oltre alle fonti di luce parallela si possono ora usare pure fonti di luce puntiformi, che danno un'illuminazione più dinamica; ecco a sinistra l'effetto della luce parallela, a destra quello di una sorgente puntiforme



- in più si può applicare una trama per creare una struttura ancora più dinamica sulle superfici; l'esempio a sinistra usa un semplice motivo, quello a destra un testo.



7.8.52 Stile di livello/Strisce

Strisce riempie il contenuto del livello con delle strisce; puoi assegnare i due colori da alternare.



7.8.53 Stile di livello/Gradiente all'interno

Gradiente all'interno è simile a *Strisce*, ma il contenuto del livello non viene riempito da strisce bensì da un gradiente. L'esempio seguente illustra un livello di testo con un *Gradiente all'interno* da nero a bianco:

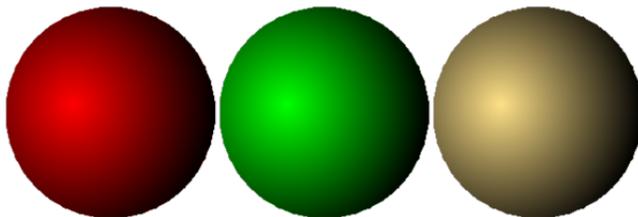
PhotoLine

7.8.54 Effetti/Sovrapposizione di colore

Sovrapposizione di colore riempie tutte le parti opache di un livello con un colore che può anche avere un certo grado di trasparenza. Inoltre si può impostare una modalità di visualizzazione. Nell'esempio seguente un livello di testo con *Sovrapposizione di colore* usa un gradiente multicolore:

PhotoLine

Se aggiungi della trasparenza puoi ottenere effetti veramente particolari; la figura in basso mostra tre cerchi vettoriali monocolori cui è stato assegnato un gradiente **Circolare** che va da completamente trasparente a nero:



7.8.55 Stile di livello/Crea una struttura

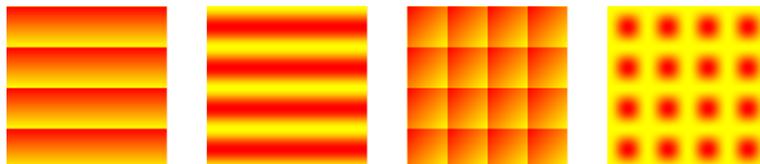
Crea una struttura è uno stile molto potente e con tante opzioni. Giocare con le varie impostazioni è affascinante e i risultati sono spesso stupefacenti.

Lo stile crea una mappa di altezze per il livello e poi la illumina. Ci sono 3 modi per creare la mappa di altezze:

- viene usata come altezza la luminosità del contenuto del livello; questa opzione è utile solo se il contenuto del livello non è monocoloro, perché altrimenti il risultato sarà abbastanza deludente
- come origine viene usato un motivo; in tal modo è possibile mappare una struttura sul livello, per esempio la tessitura di un foglio di carta
- PhotoLine crea un motivo; ci sono varie opzioni per cambiare il risultato.

7.8.56 Stile di livello/Veneziana/Tubi

Veneziana/Tubi copre il livello attivo con un motivo a rilievi che simula una veneziana o dei tubi. Le figure seguenti illustrano lo stile che in questo caso è stato applicato con un colore giallo su un quadrato rosso; da sinistra a destra mostrano: **Veneziana**, **Tubi**, **Veneziana + Doppio**, **Tubi + Doppio**.



Si possono variare **Largh.** (larghezza), **Angolo** e **Intensità** delle strisce.

7.8.57 Stile di livello/Lente d'ingrandimento

La *Lente d'ingrandimento* varia la scala di ogni livello che giaccia al di sotto di quello attivo e ne sia ricoperto. Esistono due modalità:

- **Livelli dello stesso gruppo**

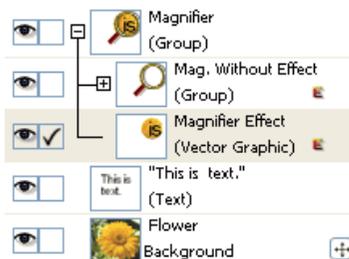
in questa modalità vengono modificati solo i livelli che appartengono allo stesso gruppo del livello che li ingrandisce

- **Livelli del gruppo genitore**

se vuoi realizzare una lente d'ingrandimento, si presume che ne piazzii la riproduzione nel documento e che sotto il vetro lo sfondo si ingrandisca; la grafica della lente sarà un gruppo, per spostarla e ridimensionarla con facilità; ovviamente il livello cui si applica l'effetto lente dovrà far parte del gruppo, in modo da muoverlo e ridimensionarlo insieme alla grafica; è proprio questo il motivo dell'esistenza di **Livelli del gruppo genitore**: varia la scala dei livelli dello stesso piano gerarchico del gruppo della grafica della lente; la figura seguente ne mostra un esempio:



i livelli sono così ordinati:



lo sfondo e il testo vengono ingranditi; il gruppo “Lente” contiene l'intera lente compreso il livello con l'effetto; “Vetro con effetto” è appunto un livello vettoriale che occupa l'area del vetro della lente e sul

quale è stato applicato l'effetto lente con l'opzione **Livelli del gruppo genitore**; il gruppo "Lente senza vetro" è una lente, ma senza effetti.

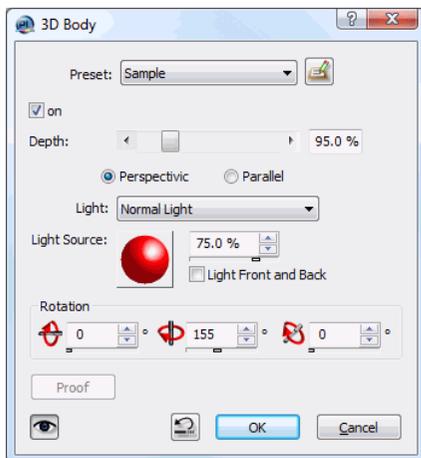
7.8.58 Estrusione 3D

La funzione *Estrusione 3D* mostra un livello come oggetto tridimensionale; funziona con livelli di tutti i tipi; il livello in questione non viene modificato e rimane comunque modificabile con i normali strumenti.



La prima riga di figure mostra gli originali, la seconda gli stessi livelli come oggetti 3D; si tratta di un livello di testo, un semplice livello vettoriale e un gruppo contenente più livelli vettoriali.

L'estrusione dei livelli di testo usa il colore del testo per il davanti e il dietro, quello del contorno per i lati. Se il testo non ha contorno se ne usa il colore pure per i lati. Nel caso dei livelli vettoriali, per il davanti e il dietro si usa il colore del riempimento, per i lati quello della linea; se questa è trasparente, si usa quello del riempimento pure per i lati. Nel caso delle immagini, davanti e dietro si usa l'immagine stessa, i lati sono sempre grigi.



Nella relativa finestra la casella **attivo** serve ad attivare o disattivare la visualizzazione 3D. **Prof.** (profondità) dà la distanza tra le superfici davanti e dietro espressa in percentuale rispetto alle misure del livello.

Prospettico e **Parallelo** sono i tipi di rappresentazione. Usando **Prospettico** le parti più lontane sono più piccole di quelle vicine, mentre usando **Parallelo** non ci sono variazioni di dimensione.

Resa offre, oltre a **Luce soffusa**, **Luce normale** e **Luce intensa**, anche **Fil di ferro**; con **Fil di ferro** le superfici non vengono riempite, ne vengono solo delineati i contorni.

Faretto controlla la posizione della sorgente di luce. La percentuale a fianco rappresenta la forza della sorgente stessa; se la casella **illumina davanti e dietro** non è spuntata, la luminosità delle superfici anteriore e posteriore non risente della luce; è utile se già un gradiente ne simula l'illuminazione.

Rotazione controlla la posizione dell'oggetto 3D nello spazio.

Infine ecco alcuni consigli e suggerimenti per lavorare con gli oggetti 3D.

- Non è facile modificare un livello nella rappresentazione 3D; quindi è spesso il caso di disattivarla temporaneamente usando la palette **Proprietà** (vedi il capitolo 4.8).
- Se lo strumento di modifica del testo è attivo su un livello visualizzato in 3D, verrà mostrato anche il testo normale per facilitare la modifica. Se questo testo aggiuntivo dà fastidio, basta passare a un altro strumento.

- Un livello di testo in 3D non somiglia più a un livello di testo, ma si comporta ancora come tale; quindi se vuoi cambiarne le dimensioni non basta ridimensionarlo semplicemente col puntatore, poiché verrebbe solo modificato lo spazio a disposizione del testo; dovrai variarne la scala usando la modalità **Variaz. scala speciale** (vedi il capitolo 6.2.1).
- Nel caso dei livelli vettoriali puoi pure creare degli oggetti 3D forati. Per ottenere questo risultato, il tracciato elementare che descrive il foro deve avere verso opposto rispetto al tracciato dell'oggetto, altrimenti otterrai un errore di rappresentazione; se ti accorgi di tali errori, inverti la direzione usando lo strumento **Modifica i vertici** (vedi il capitolo 6.4.1).
- Gli oggetti 3D non supportano gli stili di livello, ma distorsioni (vedi il capitolo 2.6) e testi su tracciato (vedi il capitolo 6.2.7 e il capitolo 7.4.19) funzionano bene.
- Il **Puntatore di livello** (capitolo 6.2.1) consente di modificare gli oggetti 3D. Ci sono le seguenti scorciatoie da tastiera:
 - **Alt+Freccia su, Alt+Freccia giù**: ruota attorno all'asse x
 - **Alt+Freccia sinistra, Alt+Freccia destra**: ruota attorno all'asse y
 - **Alt+Shift+Freccia sinistra, Alt+Shift+Freccia destra**: ruota attorno all'asse z
 - **Alt+Shift+Freccia su, Alt+Shift+Freccia giù**: cambia profondità tenendo in più premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) il valore si modifica per intervalli più ampi.

7.9 Il menu Web

7.9.1 L'Animazione dinamica

7.9.1.1 Informazioni di base

Introduzione

Le animazioni sono frequenti nelle pagine web. **Animazione dinamica** è un modo relativamente semplice per crearne di abbastanza complesse. I livelli di un documento si possono spostare, ruotare, scalare e sfumare in ingresso e uscita. Ciò è possibile pure con **Crea animazione**, ma mentre in quel caso tutti i fotogrammi vengono allo stesso tempo elaborati e fissati, qui si memorizzano solo comandi che poi si possono modificare con gran facilità.

In PhotoLine un'animazione dinamica si compone di due parti principali:

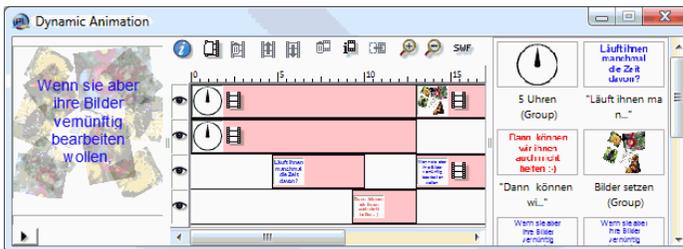
- **Tracce**
le tracce hanno in un'animazione lo stesso significato dei livelli nei normali documenti; la prima traccia verrà disegnata in fondo, la seconda su di questa e così via, usando le tracce si possono animare più soggetti indipendentemente
- **Sequenze**
una traccia è fatta di sequenze; una sequenza registra quando un livello deve essere visualizzato e per quanto tempo; inoltre contiene i comandi sulle modifiche che deve subire in quell'intervallo di tempo;
se si assegna a una sequenza un gruppo, potrà a sua volta essere una animazione dinamica, detta sottoanimazione, che può anche contenere più tracce; in tal modo si possono ottenere movimenti molto complessi.

PhotoLine può esportare le animazioni dinamiche come file GIF e SWF. Se è abilitato il supporto Quicktime, è possibile anche l'esportazione in MOV.

Salvando un'animazione come file GIF dovrai applicare uno schema di riduzione dei colori (vedi il capitolo 7.10.1.14) che sostituisca la trasparenza (di solito col bianco), poiché in tal modo il file risultante sarà più piccolo.

Importante: se intendi modificare in seguito l'animazione (è la situazione normale), dovrai salvarla come file PLD, perché solo il formato nativo può memorizzare le animazioni dinamiche senza perdere informazioni; se salvi la tua animazione solo come GIF, SWF o MOV, non potrai più modificarla.

La finestra di dialogo “Animazione dinamica”



La finestra principale delle animazioni dinamiche consta di 3 parti:

- **l'anteprima**
sta sul lato sinistro; la pressione del pulsante avvia l'animazione; sopra il pulsante c'è una barra di scorrimento che visualizza la posizione

corrente; se clicchi sulla barra, puoi passare da un fotogramma all'altro dell'animazione con i tasti ***Freccia sinistra*** e ***Freccia destra***; in questo modo è possibile valutare la sincronizzazione delle tracce

- l'area di lavoro

l'area di lavoro ha una barra di icone in alto che contiene i comandi più importanti; sotto c'è l'elenco delle tracce che mostra tutte le tracce e le sequenze dell'animazione attiva; qui viene svolta la maggior parte delle operazioni, quindi verrà spiegata più dettagliatamente in seguito

- l'elenco dei livelli

sul lato destro c'è l'elenco che contiene i livelli usati nell'animazione; da qui un livello può essere cliccato e trascinato nell'elenco delle tracce, anzi, uno stesso livello può essere trascinato più volte, anche su tracce differenti, quindi verrà anche visualizzato più volte.

L'area di lavoro

L'elenco delle tracce costituisce la parte dominante dell'area di lavoro. Mostra tutte le tracce dell'animazione. Al bordo superiore dell'elenco compare una scala che segna il tempo in secondi. Al bordo sinistro di ogni traccia c'è un piccolo campo, dove l'icona di un occhio serve a spegnere e accendere la traccia. Lo stato dell'icona non viene memorizzato, serve solo per l'anteprima e per l'esportazione dell'animazione.

Le sequenze appaiono come barre rosa all'interno delle tracce. Ciascuna ha una miniatura del livello connesso. Se questo è una sottoanimazione (se ne parlerà in seguito), viene visualizzata al suo posto una pellicola.

Se si porta il mouse sul margine di una sequenza, il puntatore si trasforma in questo simbolo . Significa che il punto d'inizio o finale della sequenza si possono modificare. Se due sequenze sono contigue, la fine della prima e l'inizio della seconda verranno sincronizzati. Se non vuoi che accada dovrai creare a mano uno spazio tra le sequenze muovendone una o utilizzando la finestra delle proprietà della sequenza che verrà descritta in seguito.

Se clicchi su una sequenza, appare una piccola barra di scorrimento in basso e quella diventa la sequenza attiva. In più il livello corrispondente viene selezionato nel documento e nell'elenco dei livelli. La barra di scorrimento è molto importante per la modifica delle sequenze; anzitutto la si può usare per valutarne il comportamento: spostando il cursore nella barra, il livello

nel documento cambia in relazione alle impostazioni della sequenza; se hai deciso che il livello debba muoversi da sinistra a destra, si sposterà anche usando il cursore; in secondo luogo la barra di scorrimento si può usare per trasferire lo stato attuale del livello alla sequenza, nel punto corrispondente alla posizione del cursore; principalmente ti servirai di questa funzionalità per definire l'aspetto del livello all'inizio e alla fine della sequenza, ma puoi anche creare dei punti chiave intermedi: questi appaiono come rombetti nella barra. Si rimanda al seguito per una descrizione più dettagliata. Se la lunghezza di una sequenza viene modificata, i punti chiave verranno adattati proporzionalmente; lo si può evitare tenendo premuto il tasto **Ctrl**.

Le sequenze hanno pure un menu contestuale; contiene i comandi seguenti:

- **Applica la trasparenza, Applica la posizione, Applica la scala**
lo stato prescelto sarà trasferito alla sequenza in corrispondenza del fotogramma indicato dal cursore della barra
- **Imposta il centro di rotazione**
il centro di rotazione impostato col **Puntatore di livello** (vedi il capitolo 6.2.1) varrà anche per la sequenza; il livello non ruoterà più sul suo centro geometrico, ma sul centro di rotazione impostato
- **Copia i dati della sequenza, Incolla i dati della sequenza**
le impostazioni della sequenza attiva vengono rispettivamente copiate e incollate; vengono considerate tutte le proprietà della sequenza ad eccezione del punto d'inizio, del punto finale e del livello connesso
- **Entra nella sottoanimazione**
se la sequenza attiva è una sottoanimazione, puoi modificarla grazie a questo comando; fare **doppio clic** sulla sequenza ha lo stesso effetto
- **Lascia la sottoanimazione**
se quella che si sta modificando è una sottoanimazione, puoi modificare l'animazione in cui è contenuta grazie a questo comando
- **Aggiorna automaticamente**
spuntando questa voce, il livello si modifica automaticamente pure nel documento in base alla posizione del cursore nella barra della sequenza.

A parte tutto questo c'è anche una barra di icone nell'area di lavoro; contiene i comandi seguenti:

- **Crea/Modifica animazione**  con questo comando puoi creare una nuova animazione per un documento o una nuova sottoanimazione per un gruppo; si può modificare anche un'animazione preesistente (vedi il capitolo 7.9.1.2)
- **Crea una nuova traccia**  questa funzione aggiunge una nuova traccia dopo quella attiva
- **Elimina la traccia attiva**  questa funzione cancella la traccia attiva senza chiedere conferma
- **Sposta la traccia attiva indietro** 
- **Sposta la traccia attiva in avanti** 
- **Elimina la sequenza attiva**  la sequenza attiva sarà cancellata senza che venga chiesta conferma
- **Mostra le proprietà della sequenza**  questo comando apre una finestra di dialogo che elenca le impostazioni della sequenza attiva (vedi il capitolo 7.9.1.3); questa finestra è molto importante nella creazione di animazioni complesse; inoltre rappresenta l'unico modo per ruotare un livello nell'animazione
- **Applica lo stato attuale**  questo comando trasferisce trasparenza, posizione e misure del livello alla sequenza; in pratica combina i comandi **Applica la trasparenza**, **Applica la posizione** e **Applica la scala** disponibili nel menu contestuale
- **Zoom +** , **Zoom -**  questi comandi variano l'ingrandimento dell'elenco delle tracce; aiutano a cambiare dettagli dell'animazione o averne una panoramica
- **Vedi SWF in anteprima**  l'animazione viene salvata come file SWF e visualizzata col browser predefinito.

Primi passi

Se hai intenzione di creare un'animazione dinamica la prima cosa che devi valutare sono le dimensioni, per esempio i tipici banner pubblicitari delle pagine web hanno all'incirca una dimensione di 400x80 pixel. Fatto questo dovresti creare un documento di quelle dimensioni. Ora dovrai utilizzare il

comando ***Crea/Modifica animazione*** (vedi il capitolo 7.9.1.2); da qui puoi impostarne la durata. Una volta chiusa la finestra premendo **OK**, viene creata una singola traccia; inoltre il layout passerà alla modalità documento se in precedenza era in modalità immagine.

Se vuoi creare una piccola animazione contenente un testo che scorre giù dall'alto, dovrai procedere in questo modo:

- crea il livello testuale e scrivici il testo
- spostalo nella posizione in cui vuoi che inizi a scorrere
- trascina la sua miniatura dall'elenco dei livelli all'elenco delle tracce nell'area di lavoro; questa operazione creerà una sequenza
- imposta l'inizio e la fine della sequenza
- selezionala e sposta il cursore della barra della sequenza fino alla fine
- nella finestra del documento, sposta il livello nella posizione finale
- usa ***Applica lo stato attuale*** per trasferire la posizione alla sequenza.

Se ora premi il pulsante nell'area dell'anteprima, dovresti vedere muoversi il livello di testo in base ai tuoi comandi.

Puoi farlo sfumare in ingresso e in uscita come pure ingrandirlo o ridurlo.

Sottoanimazioni

Le sottoanimazioni servono in caso di animazioni più complesse. Immagina che un testo debba ruotare su uno dei suoi assi e nello stesso tempo spostarsi allontanandosi, diventando sempre più piccolo; servono quindi due operazioni: ruotare e rimpicciolire. La soluzione sono le sottoanimazioni.

La procedura è grosso modo questa:

- crea il livello testuale e scrivici il testo
- rendilo gruppo (vedi capitolo 7.5.41 "Raggruppa i livelli selezionati")
- seleziona il livello dentro il gruppo
- usa il comando ***Crea/Modifica animazione***
questa funzione rende il gruppo una sottoanimazione;
nel nostro esempio la **Durata** rappresenta il tempo necessario al testo per compiere una rotazione completa su se stesso; chiudendo la finestra con **OK** si crea una traccia nella sottoanimazione
- trascina il livello di testo sulla traccia
la sequenza per il livello di testo dovrebbe riempire l'intera barra delle tracce della sottoanimazione

- ruota il livello di testo attorno al suo asse
la rotazione intorno a un asse di solito viene simulata ridimensionando un livello orizzontalmente o verticalmente, a seconda dell'asse, fino a -100% e poi di nuovo al 100%; se si usa la giusta curva di avanzamento, la rotazione sarà molto realistica; il ridimensionamento è più semplice se lo si applica dalla finestra delle proprietà della sequenza (vedi il capitolo 7.9.1.3); qui puoi inserire -100% come scala finale, in orizzontale o in verticale; la curva di avanzamento dovrebbe essere questa: ; si tratta di una cosinusoide invertita e traslata, molto adatta a simulare i movimenti rotatori; fa già parte della dotazione di PhotoLine; dopo aver inserito dimensioni e andamento dovresti poter vedere il testo in rotazione nell'area dell'anteprima;
- lascia la sottoanimazione
usando il menu contestuale dell'elenco delle tracce puoi rilasciare con più semplicità la sottoanimazione; un altro modo è quello di selezionare il gruppo che contiene il livello di testo nella palette dei livelli
- usa il comando **Crea/Modifica animazione**
questo genera l'animazione dinamica
- nella finestra del documento, poni il gruppo nel suo stato iniziale
- trascina il gruppo nell'elenco delle tracce e regola l'inizio e la fine
- sposta il cursore della barra della sequenza fino alla fine
- nella finestra del documento, sposta e scala il gruppo (stato finale)
- usa il comando **Applica lo stato attuale**.

Hai appena realizzato il tuo testo rotante che si allontana.

7.9.1.2 Crea/Modifica animazione

Questa finestra di dialogo serve a creare e modificare le animazioni. L'impostazione più importante è la durata, che viene misurata in secondi. Alla fine dell'animazione può essere stabilita una pausa.

Più delicato è il valore **Fotogr./sec.** (fotogrammi al secondo); controlla il numero delle immagini visualizzate in un secondo; se vuoi esportare in SWF, è ottimale un valore di 25, che assicura un'animazione fluida; se invece vuoi esportare come GIF, un valore così alto può portare a un file troppo grande. Quando esporti in GIF dovresti evitare le animazioni ampie e dovresti usare un numero basso di fotogrammi al secondo.

Ripetizione continua è efficace solo se si esporta l'animazione in GIF, e stabilisce se dev'essere eseguita solo una volta o ripetersi indefinitamente.

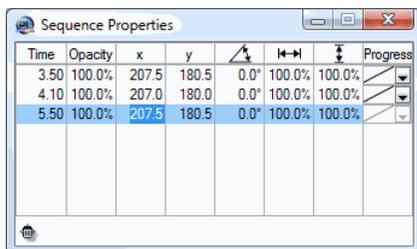
Le **Impostazioni SWF** riguardano l'esportazione. **URL di dest.** (destinazione) e **Frame** indicano se il file risultante va collegato ad una pagina web; **Frame** definisce dove questa deve apparire; potrebbe essere un frame della stessa pagina HTML o una delle parole chiave predefinite:

- **_blank**: l'indirizzo verrà aperto in una nuova finestra del browser
- **_level0**: l'indirizzo sostituisce il file SWF; deve anch'esso fare riferimento ad un file SWF
- **_level1**: l'indirizzo viene aperto e il contenuto viene visualizzato al di sopra del file SWF.; deve essere anch'esso un file SWF.

I bottoni sotto definiscono la condizione che provoca l'apertura dell'URL.

Se non stai creando un'animazione ma ne stai modificando una preesistente, puoi variarne la lunghezza; in tal caso **Animazione esistente** controlla come trattare le sequenze preesistenti: **Varia la scala** le adatta in proporzione, **Ritaglia** lascia invariati i tempi ma cancella quelle in eccedenza.

7.9.1.3 Le Proprietà della sequenza



Time	Opacity	x	y				Progress
3.50	100.0%	207.5	180.5	0.0°	100.0%	100.0%	
4.10	100.0%	207.0	180.0	0.0°	100.0%	100.0%	
5.50	100.0%	207.5	180.5	0.0°	100.0%	100.0%	

La finestra Proprietà della sequenza elenca i punti chiave della sequenza attiva e le loro impostazioni. Ci sono sempre almeno due punti chiave: il punto d'inizio e quello finale. Lo stato del livello tra due punti chiave viene interpolato da PhotoLine; è in questo modo che viene creata l'animazione. Il cestino nell'angolo in basso della finestra serve a eliminare una riga di impostazioni; servono almeno tre punti chiave per poterne cancellare uno.

Si può modificare ogni singola impostazione con **doppio clic** o tasto **Invio**.

Questa finestra fornisce il solo modo per ruotare un livello nell'animazione. Se immetti prima un angolo di 0° e poi uno di 360° , il livello gira in senso antiorario. Se invece di 360° immetti -360° , girerà in senso orario.

La colonna **Andam.** (andamento) rappresenta la velocità alla quale viene raggiunto lo stato successivo. Se vuoi modificare queste curve, tieni presente che il lato basso del campo curva rappresenta lo stato iniziale e il lato alto quello finale. Qualche esempio per spiegare l'effetto della curva:



: l'animazione procede dallo stato iniziale a quello finale



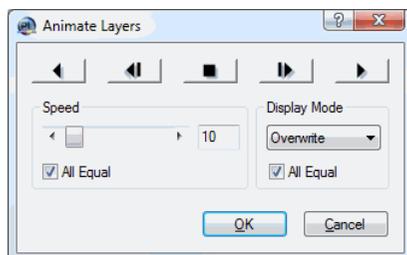
: l'animazione procede dallo stato finale a quello iniziale



: l'animazione va dallo stato iniziale al finale e poi torna all'iniziale.

7.9.2 Anima i livelli

Anima i livelli mostra i livelli uno dopo l'altro come un piccolo filmato; in questo modo puoi vedere l'anteprima di una GIF animata e di un cursore animato (vedi il capitolo 5.7.5).



7.9.3 Suddividi l'immagine

Se vuoi usare un'immagine grande su una pagina web, il suo caricamento potrebbe richiedere molto tempo; ciò è piuttosto seccante per l'utente. Per abbreviare l'attesa c'è un trucco: spezzettare l'immagine; ciascuna parte sarà caricata in molto meno tempo, e l'utente potrà vedere subito qualcosa.

È esattamente questo il compito di *Suddividi l'immagine*.

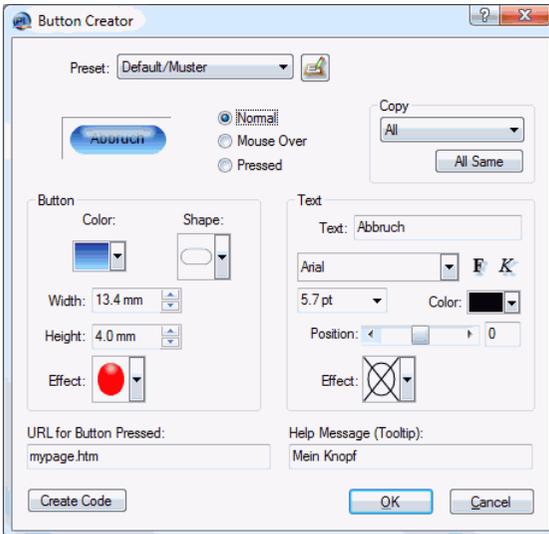
Ci sono fondamentalmente tre metodi: col primo definisci la grandezza di una delle parti dell'immagine e in base a questa viene calcolato il numero di

parti totale; col secondo definisci prima tale numero, la dimensione delle parti viene calcolata; l'ultimo metodo utilizza le guide per definire le parti.

Come risultato ottieni tante finestre, ciascuna delle quali contiene una parte dell'originale. Se hai attivato **Nomi in sequenza**, dovrai inserire un nome alla chiusura della finestra e le immagini parziali verranno salvate con quel nome seguito da un numero; ad esempio, se il nome è "prova.png", i file risultanti saranno "prova1.png", "prova2.png", "prova3.png" e così via.

Se hai attivato la casella **Crea il codice HTML**, verrà creato un file HTML che contiene le immagini parziali nel giusto ordine. Il nome del file HTML per l'esempio di prima sarà "prova.htm".

7.9.4 Creazione bottoni



Un compito tipico nel web design è la creazione dei bottoni; spesso questi sono animati: se il mouse sta sopra il bottone, questo verrà preselezionato, se si clicca, anche il bottone apparirà premuto.

Creazione bottoni serve esattamente a semplificare questo compito.

Una piccola anteprima mostra il bottone nello stato attuale. I pulsanti sopra consentono di passare da uno stato all'altro tra **Normale**, **Mouse sopra** e **Premuto**. Gli stati possono differenziarsi per colore, forma, testo e altri

effetti. Per uniformare l'aspetto degli stati della terna, c'è il pulsante **Uguali**; se lo premi, i due stati non attivi assumono l'aspetto di quello attivo; il menu a tendina determina quali attributi verranno uniformati.

Bottone controlla lo stile grafico: **Colore**, **Forma** e misure cioè **Largh.** (larghezza) e **Altezza**. La forma può essere una tra quelle predefinite (vedi il capitolo 4.14). **Stile** stabilisce gli stili che puoi applicare al bottone. Questi vanno usati in maniera analoga agli stili di livello (vedi il capitolo 7.8.41).

Il settore **Testo** ti permette di cambiare la scritta del bottone. **Testo** è il contenuto della scritta. Altre opzioni sono tipo, dimensione, e **Colore** dei caratteri. **Posiz.** (posizione) modifica la posizione verticale del testo, agendo sulla linea di base. **Stile** ti consente di applicare uno stile al testo.

URL di destinazione definisce l'URL che verrà richiamato quando l'utente clicca sul bottone nella pagina web.

Messaggio di aiuto (Tooltip) è un piccolo messaggio che compare se il mouse si ferma per un po' al di sopra del bottone nella pagina web.

Premendo **Crea il codice** appare la finestra di selezione dei file; il nome inserito in questa finestra viene utilizzato per salvare un file HTML che contiene il codice necessario a visualizzare il bottone. In più verranno creati tre file immagine con lo stesso nome, un numero progressivo e l'estensione ".gif". Il codice consta di due parti; la prima è una funzione Javascript:

```
<title>PhotoLine Button</title>  
<script language="javascript" type="text/javascript">
```

```
Aqua1 = new Image();  
Aqua1.src = "Aqua1.gif";  
Aqua2 = new Image();  
Aqua2.src = "Aqua2.gif";  
Aqua3 = new Image();  
Aqua3.src = "Aqua3.gif";
```

```
function show(buttonname, buttonvar)  
{  
    document.images[buttonname].src=buttonvar.src;  
}  
</script>
```

La seconda è il bottone vero e proprio:

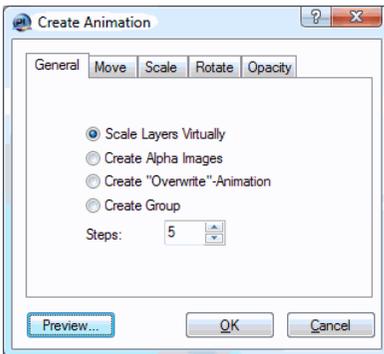
```
<a href="mypage.htm" target="_self" onMouseout="show('Aqua',
Aqua1);" onMouseup="show('Aqua', Aqua1);"
onMouseover="show('Aqua', Aqua2);" onMousedown="show('Aqua',
Aqua3);">
</a>
```

Ambo le parti devono essere copiate nelle relative sezioni della tua pagina web: la prima nell'intestazione (head), l'altra nel corpo della pagina (body).

Se vuoi più bottoni in un file HTML, la funzione "show" va messa solo una volta, ma il codice di precaricamento "Aqua1 = new Image(); ..." e quello del funzionamento si devono inserire per ogni bottone.

Se intendi usare più bottoni in un file HTML, devi dargli nomi diversi.

7.9.5 Crea animazione



Spesso creare un'animazione per il web è un'operazione molto laboriosa. Se vuoi far scorrere un testo dall'alto al centro devi prima creare il testo, poi devi copiare il livello, traslarlo di qualche pixel in basso, copiarlo ancora, poi traslarlo e così via; devi ripetere la stessa operazione fino a che non raggiungi il centro; e se devi cambiare il testo, dovrai rifare tutto daccapo. Ma questo è solo il caso di una semplice animazione.

Creare animazioni più complesse a mano è praticamente impossibile; dunque abbiamo la funzione **Crea animazione** che facilita tale compito mettendo a disposizione gli strumenti seguenti:

- sposta un livello in una certa direzione

- varia la scala di un livello
- ruota un livello intorno al suo centro
- sfuma un livello in ingresso e in uscita.

Ovviamente puoi combinare questi effetti.

Per valutare il risultato delle tue impostazioni, c'è una funzione di anteprima, che richiama *Anima i livelli* (vedi il capitolo 7.9.2).

Se chiudi la finestra di dialogo **Crea animazione** con **OK**, PhotoLine creerà tanti livelli quanti ne sono specificati nel campo **Passi**; tali livelli rappresentano i singoli fotogrammi dell'animazione; i bottoni definiscono che tipo di livelli verranno generati; ci sono le seguenti opzioni:

- **Varia virtualmente la scala**
questa opzione crea delle copie del livello attivo e le modifica solo virtualmente, lasciando intatto l'originale; questa soluzione ha il pregio che l'animazione viene creata molto rapidamente; **Varia virtualmente la scala** è molto utile se vuoi creare un'animazione con sostituzione
- **Crea delle immagini alfa**
il risultato dell'opzione sono livelli immagine con canale alfa né ruotati né scalati; tale scelta torna utile se crei animazioni con sostituzione e vuoi modificare i singoli passi con gli strumenti per le immagini
- **Animazione con sovrascrittura**
questa opzione serve a creare animazioni con sovrascrittura; ottieni livelli immagine né scalati né ruotati; nessuno di essi, a eccezione del primo, ha canale alfa e quindi coprono totalmente il livello precedente; la perfetta sovrapposizione è in tal caso molto importante in quanto consente la totale eliminazione dei fotogrammi precedenti
- **Crea un gruppo**
questa è un'opzione speciale utilizzata per creare animazioni complesse; il risultato è un gruppo che contiene i passi dell'animazione; l'idea è quella di creare più animazioni parziali, ciascuna in un gruppo separato.

L'intensità e la posizione attuale del livello costituiranno lo stato iniziale dell'animazione. All'interno dei pannelli potrai definire come si comportano i livelli; in pratica dovrai definire lo stato finale. Alcuni pannelli contengono un campo curva per modificare questo comportamento. Se vuoi cambiare curva, tieni presente che il lato inferiore del campo corrisponde allo stato

iniziale e il lato superiore a quello finale. Qui di seguito è descritto l'effetto di qualche curva a titolo di esempio:



: l'animazione procederà dallo stato iniziale a quello finale

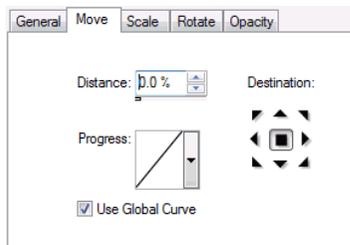


: l'animazione procederà dallo stato finale a quello iniziale

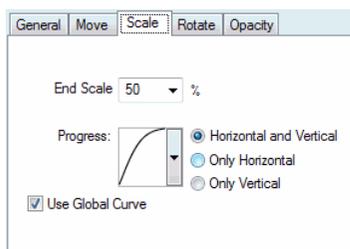


: l'animazione procederà dallo stato iniziale a quello finale e poi tornerà allo stato iniziale.

Tutti i pannelli che contengono un campo curva contengono anche la casella **Usa la stessa curva**; se la attivi e cambi la curva, anche tutte quelle negli altri pannelli dove la casella è spuntata cambieranno di conseguenza.



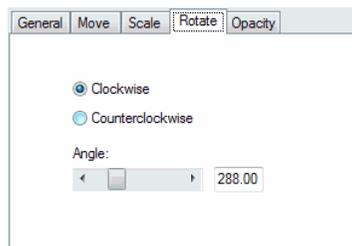
Nel pannello **Sposta** puoi impostare i movimenti del livello; **Destinaz.** (destinazione) definisce l'obiettivo; puoi scegliere tra i quattro angoli, in basso, in alto, a sinistra, a destra e verso il centro; **Distanza** definisce la parte di percorso da coprire: 100% significa che il punto finale deve essere raggiunto, 0% significa che il livello non si muoverà affatto.



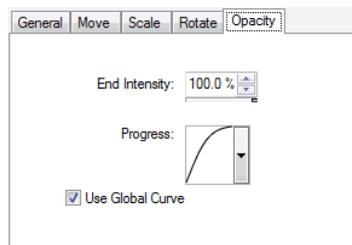
Varia la scala definisce come va ridimensionato il livello. È possibile immettere un valore negativo; in tal caso il livello verrà riflesso.

Se un livello viene ridotto, l'effetto risultante sarà tridimensionalmente quello di un allontanamento.

Puoi imporre che il livello venga ridimensionato solo orizzontalmente o verticalmente. In combinazione con un ridimensionamento negativo (riflessione) si può simulare una rotazione attorno all'asse x o y.



Ruota definisce se il livello deve essere ruotato nell'animazione; si può fare in senso orario e antiorario.



Opacità provoca la dissolvenza del livello in ingresso o in uscita.

7.9.6 Trasparenza raster

Il formato GIF non supporta i 256 livelli di trasparenza. Può solo salvare le informazioni “trasparente” e “non trasparente”. Se il documento contiene una trasparenza sfumata non puoi salvarlo senza avere poi problemi. Ma questa funzione ti permette di convertire questo tipo di trasparenza in una trasparenza a due soli livelli rendendola quindi salvabile in GIF.

7.9.7 Mappa immagine/Assegna comando

Le mappe immagine sono immagini incorporate in una pagina HTML. Puoi assegnare un messaggio e un URL alle parti che le compongono; se il puntatore del mouse rimane per un po' su una di queste parti, il messaggio viene mostrato come tooltip, mentre cliccando viene aperto l'URL.

PhotoLine rappresenta queste parti “sensibili” dell’immagine come livelli. Puoi assegnare a ciascun livello un URL e un messaggio. Si può anche creare una parte sensibile relativa ad una certa area, ma il cui livello non verrà visualizzato nell’immagine risultante; a questo scopo esiste la casella **Livello invisibile** che garantisce che il livello non apparirà esportando l’immagine con *Mappa immagine/Esporta*.

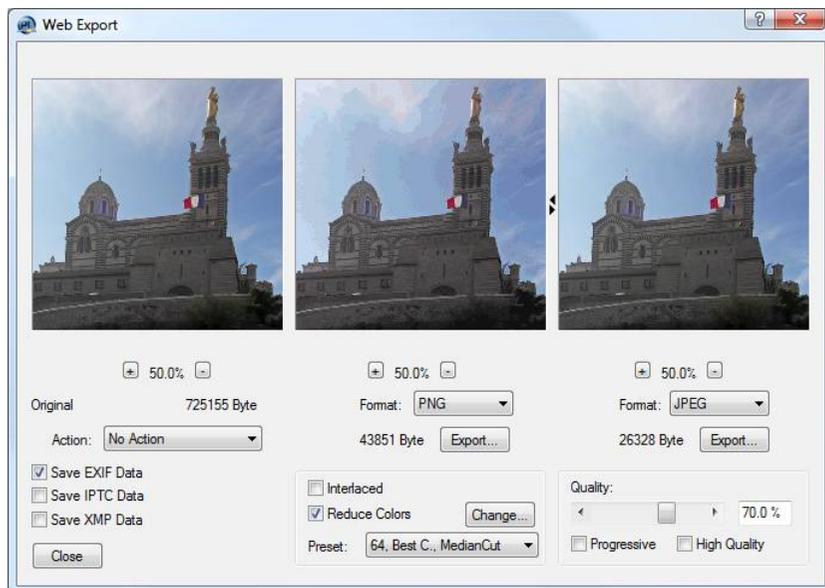
I comandi assegnati valgono pure per l’esportazione in PDF e SWF. Così si possono definire dei bottoni per l’SWF; l’URL in tal caso ha una peculiarità: aggiungendovi “::” seguito da un identificatore di frame, questo indicherà in quale frame verrà caricato. Ci sono dei valori predefiniti:

- `_blank`: l’indirizzo verrà aperto in una nuova finestra del browser
- `_level0`: l’indirizzo sostituisce il file SWF; deve anch’esso fare riferimento ad un file SWF.
- `_level1`: l’indirizzo viene aperto e il contenuto viene visualizzato al di sopra del file SWF; deve essere anch’esso un file SWF.

7.9.8 Mappa immagine/Esporta

Richiamando questa funzione appare la finestra di selezione dei file. Puoi scegliere il formato e il nome del file per l’immagine da esportare. Con l’esportazione viene anche creato un file HTML che avrà lo stesso nome.

7.9.9 Esporta per il web



Esporta per il web è un modo semplice e comodo per salvare le immagini in un formato adatto per il web, da scegliere tra JPEG, PNG e GIF. Rispetto alla normale funzione di salvataggio, l'esportazione per il web ha diversi vantaggi. Il più evidente è che si può immediatamente vedere un'anteprima del risultato finale; inoltre si ha un accesso diretto alle opzioni del formato scelto; in combinazione con l'anteprima, ciò permette di ottenere in breve tempo il miglior compromesso tra qualità dell'immagine e dimensioni del file, quindi la scelta del giusto formato di esportazione ne risulta facilitata.

L'esportazione web compie in più le seguenti operazioni:

- c'è la possibilità di rimuovere i dati IPTC, EXIF o XMP
- le immagini a colori vengono convertite in sRGB
- se necessario, la profondità colore viene ridotta a 8 bit per canale.

Se sono destinate al web, di solito alle immagini non serve un profilo ICC, quindi **Esporta per il web** non lo salva nel file. Se proprio lo vuoi, dovrai salvare l'immagine con **Salva col nome** (vedi il capitolo 7.1.8).

In alto a sinistra nella finestra c'è l'originale; cliccando e trascinando si può spostare la parte visibile; sotto ci sono i bottoni per l'ingrandimento delle immagini e di seguito c'è la dimensione in byte dell'immagine originale.

Chiudi rilascia solo *Esporta per il web*, non salva in alcun formato.

A fianco all'originale ci sono le anteprime di due formati che possono essere confrontati. Sotto ogni anteprima c'è la dimensione prevista del file.

Esporta permette di salvare l'immagine in base alle impostazioni attuali.

7.10 Funzioni varie

7.10.1 Preferenze

La finestra di dialogo **Preferenze** contiene tutte le opzioni necessarie per configurare PhotoLine. Queste sono suddivise in sette categorie principali:

- File (capitolo 7.10.1.1 e seguenti)
- Operatività (capitolo 7.10.1.16 e seguenti)
- Visualizzazione (capitolo 7.10.1.23 e seguenti)
- Esplora (capitolo 7.10.1.30 e seguenti)
- Gestione del colore (capitolo 7.10.1.35 e seguenti)
- Uso (capitolo 7.10.1.37 e seguenti)
- Esteso (capitolo 7.10.1.43 e seguenti).

7.10.1.1 File/Opzioni

Qui puoi decidere come PhotoLine deve gestire il salvataggio.

Se è attivo **Crea un file di backup quando salvi**, il documento originale non verrà sovrascritto, ma rinominato. Su Windows verrà aggiunto "bak" all'estensione (es.: "test.pld" diventerà "test.pldbak"), su Mac OS verrà aggiunto "~" alla fine del nome (es.: "test.pld" diventerà "test~.pld"). Se è già presente un file di backup, sarà sostituito.

Puoi decidere di essere avvisato in caso il formato di file scelto non possa tenere tutte le informazioni del documento; l'avviso elenca le caratteristiche che si perderanno nel salvataggio. Comunque PhotoLine tenterà di salvare il documento nella maniera più corretta possibile. Visivamente spesso non c'è differenza, ma può accadere che i livelli di testo vengano convertiti in livelli immagine o che il risultato sia un unico livello immagine.

Un'altra opzione è di lavorare, dopo il salvataggio, solo coi dati supportati dal nuovo formato; altrimenti i dati vengono tenuti tutti fino alla chiusura.

In più puoi definire un colore da usare come sostituto della trasparenza, nel caso il formato scelto non la supportasse.

Infine puoi scegliere un formato predefinito per il salvataggio, tra PLD, TIFF, JPEG, GIF e PDF. Puoi anche scegliere come predefinito il formato usato la volta precedente.

Ma stai attento, perché solo il formato PLD garantisce che un documento sia salvato senza perdita di informazioni. Solo salvandolo come PLD potrai fare le stesse modifiche, dopo averlo ricaricato, che potevi fare prima.

7.10.1.2 File/Codec

Codec permette di stabilire se si debbano usare moduli esterni per importare o esportare i file. Se viene attivata l'**Importazione Quicktime** verrà utilizzato Quicktime, sempre che sia installato; quindi sarà anche possibile salvare delle animazioni come file MOV; in tal caso **Compressione dei file MOV** è il modo in cui i file MOV verranno compressi; sono disponibili tutte le modalità di compressione offerte da Quicktime.

I filtri Aldus sono una vecchia interfaccia di importazione sviluppata per Windows; di solito si trovano nel disco di avvio, nella cartella "Program Files/Common Files/Microsoft Shared/Grphflt". Dato che i filtri Aldus sono di solito molto lenti, dovresti attivare quest'opzione solo se hai a che fare con file che PhotoLine non riesce a leggere direttamente.

7.10.1.3 File/PLD

A partire dalla versione 11 PhotoLine offre una compressione migliore delle immagini, grazie alla possibilità di incorporare direttamente i file JPEG. Purtroppo le vecchie versioni di PhotoLine non possono leggere questi nuovi documenti; per questo si può usare l'opzione **Compatibile con la versione 10** per disabilitare le nuove caratteristiche di compressione.

Le immagini che non contengono dati JPEG vengono memorizzate all'interno del formato PLD come dati PNG. PhotoLine utilizza in questo caso la compressione migliore; talvolta questa compressione può impiegare parecchio tempo, perciò puoi abbassare il livello di compressione o eliminarla del tutto con **Compressione**.

7.10.1.4 File/PDF

Risoluzione definisce la risoluzione delle immagini dentro un file PDF. Da notare che queste non verranno mai ingrandite, nel caso solo ridotte. Questa impostazione si applica anche quando si deve esportare come immagine un livello non conforme allo standard PDF. Oltre a diversi valori espressi in dpi c'è un'opzione **Documento**; in quel caso il livello sarà salvato con la qualità dell'originale; 72 dpi è il valore adatto a una qualità video.

Compressione testo controlla come comprimere i comandi di descrizione delle pagine e le immagini in bianco e nero; non c'è praticamente ragione per cui tu non debba sempre usare ZIP più compresso.

Compr. immagini (compressione immagini) controlla come comprimere le immagini. La scelta dipende molto dal tipo di applicazione finale; se vuoi stampare il documento o modificarlo in seguito dovresti usare **ZIP rapido** o **ZIP più compresso**, se il documento è destinato alla visualizzazione su schermo è più adatta una delle varianti JPEG, perché il file sarà più piccolo. Il PDF è piuttosto limitato nella resa delle trasparenze; può visualizzare solo quelle a 1-bit (in confronto alla trasparenza a 8-bit di PhotoLine). Dunque dovrai scegliere se eliminare la trasparenza da un'immagine o se sostituirla con una trasparenza a 1-bit. Entrambe le soluzioni presentano svantaggi, ma di solito è meglio usare **Sostituisci lo sfondo**, che comporta la rimozione della trasparenza. Certo è meglio evitare alla radice questo problema non usando affatto trasparenze, se il documento dovrà essere salvato come PDF. A garanzia che un documento appaia allo stesso modo su computer diversi, i font che contiene si possono incorporare nel file PDF. Ci sono però due limitazioni: PhotoLine può esportare solo i font TrueType e solo se il font lo consente; alcuni infatti non sono incorporabili. Nota che incorporare i font può accrescere enormemente le dimensioni del file risultante; per questo motivo **Font** offre più modalità di trattamento dei font usati nel documento:

- **Nessun incorporamento**
i font non saranno incorporati
- **Converti i font non incorporabili**
i font che lo permettono saranno incorporati, il testo che fa uso di altri font sarà convertito in tracciati vettoriali; per ragioni tecniche vengono

convertiti solo livelli interi di testo, quindi se è presente anche solo una parola che usa un font non incorporabile, sarà convertito l'intero livello

- **Incorpora solo i font incorporabili**

i font che permettono l'incorporamento verranno incorporati

- **Converti tutto in tracciati**

ogni testo sarà convertito in vettoriale; non sarà incorporato alcun font.

Spazio colore indica come trattare colori e immagini nel salvataggio; con

Originale vengono salvati esattamente come erano stati creati; con **Scala di**

grigio si converte tutto in scala di grigio; **CMYK** converte in quadricromia.

Tale conversione usa il profilo colore che hai assegnato al documento; se

non c'è un profilo CMYK, allora vengono usate le impostazioni in **Gestione**

del colore/Standard (vedi il capitolo 7.10.1.36). Vengono convertiti solo

colori e immagini RGB, i dati in grigio restano intatti. I colori RGB le cui

componenti di rosso, verde e blu sono uguali non verranno convertiti in

CMYK bensì in grigio.

Livello/Visualizzazione/Stampa livello (vedi il capitolo 7.5.29) stabilisce se

un livello sarà visibile solo a video o sarà pure stampato. Attivando **Esporta**

solo livelli stampabili l'opzione varrà anche per l'esportazione in PDF.

Se il documento da salvare come PDF è una presentazione (vedi il capitolo

7.1.12), **Avvia presentazioni a pieno schermo** stabilisce se il PDF finale,

una volta aperto con Adobe® Reader®, sarà visualizzato a tutto schermo.

7.10.1.5 File/JPEG

Il JPEG ti permette di salvare dei file progressivi; può tornare utile se

prevedi di usare i tuoi file in una pagina web, perché i browser riescono a

caricare e mostrare una JPEG progressiva per parti.

La barra di scorrimento **Compressione JPEG** fissa la riduzione operata dal

compressore JPEG. Il valore 100 significa minima compressione e massima

qualità, invece 0 dà massima compressione e minima qualità. Se salvi una

immagine da mostrare a video, un valore pari a 20 potrebbe bastare, ma per

la stampa serve almeno 75. Attenzione: JPEG è un formato con perdita, cioè

si può perdere qualcosa in termini di qualità. Puoi informarti sulla modifica

di JPEG senza perdita nel capitolo 5.5.2 "Le immagini JPEG in PhotoLine".

Di solito il formato JPEG memorizza l'informazione sul colore ad un livello qualitativo inferiore rispetto all'informazione sulla luminosità, ma con **Alta qualità** sarà memorizzata allo stesso livello qualitativo.

I file JPEG possono contenere dati EXIF; i dati EXIF memorizzano le impostazioni nel momento in cui viene scattata una foto: orario, data, apertura, esposizione, ... Oltre a ciò spesso contengono anche un'anteprima; **Anteprima EXIF** stabilisce come trattare questa miniatura: **Salva nuova** ne crea una nuova durante il salvataggio; **Lascia vecchia** mantiene invariati i dati EXIF e li memorizza esattamente come erano al momento del caricamento; **Non salvare** cancella l'anteprima, se ce n'era una.

7.10.1.6 File/JPEG2000

La barra di scorrimento **Compressione JP2** fissa la riduzione operata dal compressore JPEG. Il valore 100 significa minima compressione e massima qualità, invece 0 dà massima compressione e minima qualità. Oltre a ciò è possibile comprimere senza perdita d'informazione, ma in questo modo le dimensioni del file di solito aumentano in maniera sensibile.

7.10.1.7 File/PNG

Le immagini PNG si possono salvare con l'opzione **Interlacciato**; può tornare utile se prevedi di usare i tuoi file in una pagina web (vedi GIF).

Un'altra opzione è l'entità della compressione.

Inoltre hai la possibilità di ridurre automaticamente il numero dei colori quando salvi in formato PNG. Puoi anche scegliere di attivare **Chiedi**; in tal caso al momento del salvataggio compare la finestra di dialogo per la riduzione dei colori, altrimenti verrà utilizzato lo schema di riduzione selezionato tra le preimpostazioni (**Preimp.**) (vedi il capitolo 5.7.2).

7.10.1.8 File/TIFF

Il TIFF è un formato molto flessibile, per questo hai tante diverse opzioni.

Formato di salvataggio ti permette di scegliere il tipo di compressione; puoi scegliere tra **TIF non compresso**, **TIF compresso LZW**, **TIF compresso JPEG**, **TIF Packbits**, **TIF classe 3** e **TIF classe 4**.

La barra di scorrimento **Compressione JPEG** fissa la riduzione operata dal compressore JPEG. Il valore 100 significa minima compressione e massima

qualità, invece 0 dà massima compressione e minima qualità. Se salvi una immagine da mostrare a video, un valore pari a 20 potrebbe bastare, ma per la stampa serve almeno 75. Attenzione: JPEG è un formato con perdita e poi solo poche applicazioni riescono a leggere i file TIFF compressi con JPEG.

Con **Livelli/Pagine** si controlla il salvataggio di immagini composte da più livelli; se si attiva **Normale**, l'immagine verrà ridotta a un livello e solo questo verrà salvato; con **Multipagina** ciascun livello verrà salvato come immagine separata nel file TIFF. Nota che molte applicazioni interpretano i file TIFF con più immagini come documenti multipagina; se attivi **Chiedi**, quando salvi ti verrà chiesto se ridurre l'immagine ad un livello o meno.

Se selezioni **Apri i TIFF multipagina su più pagine**, PhotoLine creerà una singola pagina per ogni immagine che c'è nel file, altrimenti otterrai una sola pagina con più livelli.

7.10.1.9 File/BMP

Qui puoi definire la profondità di colore del file BMP finale; corrisponde al numero di bit per pixel. L'impostazione predefinita **Automatico** significa che PhotoLine calcolerà il numero di colori nell'immagine e userà una profondità di colore ottimale; ma se l'uso che devi fare del file è particolare, potrebbe essere necessario fissare una certa profondità di colore.

Quando salvi in BMP puoi ridurre automaticamente il numero dei colori, o scegliere di attivare **Chiedi**; in tal caso al momento del salvataggio compare la finestra per la riduzione dei colori, altrimenti verrà usato lo schema di riduzione scelto nelle preimpostazioni (**Preimp.**) (vedi il capitolo 5.7.2).

7.10.1.10 File/HDPPhoto

Qui puoi regolare la qualità di salvataggio dei file HDPPhoto. Le percentuali più alte equivalgono a una qualità migliore..

Di norma l'HDPPhoto è un formato con perdita; ciò significa che perderai dei dettagli nel salvataggio; spuntando **Senza perdita di qualità** non sarà così.

7.10.1.11 File/SWF

Questa finestra consente di scegliere il tipo di compressione delle immagini raster contenute nei file SWF.

In più, **Non importabile** impedirà ad altre applicazioni di importare i file SWF prodotti.

7.10.1.12 File/DDS

Qui puoi scegliere se salvare anche delle versioni di dimensione ridotta della stessa immagine.

7.10.1.13 File/PCD

Qui puoi impostare le dimensioni di caricamento delle immagini Photo CD.

Si sceglie tra **Base/16**, **Base/4**, **Base**, **Base*4**, **Base*16** e **Base*64**.

Questi formati corrispondono a certe dimensioni in pixel e possono andare dai 128 x 192 pixel del Base/16 ai 2048 x 3072 pixel del Base*16. Fai attenzione, il Base*16 richiede già più di 18 MB di memoria.

Il Base*64 è adatto ad usi commerciali e non è disponibile su tutti i Photo CD. Un'immagine in questo formato richiede 72 MB di memoria.

7.10.1.14 File/GIF

Qui puoi stabilire se salvare le tue immagini GIF interlacciate; dovresti farlo se pensi di usarle per il web, perché le immagini interlacciate possono essere caricate e visualizzate per passi successivi.

Puoi anche stabilire il numero di cicli di un'animazione GIF; un valore pari a 0 rappresenta la ripetizione continua.

Puoi stabilire che PhotoLine riduca le immagini con più livelli ad uno unico (**Normale**), le salvi come **GIF animata** o chiedi (**Chiedi**) come salvarle.

Il formato GIF supporta unicamente immagini fino a 256 colori; dunque puoi assegnare uno schema di riduzione predefinito (vedi il capitolo 5.7.2).

Puoi anche scegliere di attivare **Chiedi**; in tal caso al momento del salvataggio compare automaticamente la finestra di riduzione dei colori, se l'immagine ne contiene più di 256; per questa ragione di solito non è necessario ridurre manualmente i colori prima del salvataggio.

7.10.1.15 File/Raw

Alcune fotocamere digitali salvano le foto anche sotto forma di dati grezzi, non elaborati. PhotoLine è capace di interpretare, per certi modelli, tali dati. Essendo dati grezzi, cioè “non migliorati”, puoi attivare delle elaborazioni

da eseguire automaticamente dopo il caricamento per migliorarne la qualità. Con **P. di bianco automatico** (punto di bianco automatico) si migliora la luminosità. **P. di bianco fotocamera** (punto di bianco fotocamera) applica il punto di bianco preso dal file RAW, se presente.;se attivi **Crea immagine a 16 bit**, le immagini non verranno ridotte a 8 bit dopo il caricamento.

Attivando la modalità **Supporto sensori speciali**, i file Raw che contengono più di un'immagine (attualmente questo riguarda solo alcune fotocamere Fujifilm) vengono importati come documento con due livelli. L'immagine sottostante avrà luminosità normale, quella di sopra sarà sottoesposta e potrà essere usata per correggere le parti sovraesposte della prima.

7.10.1.16 Operatività/Pennello

Passa soltanto una volta significa che PhotoLine fa una sola passata in un punto fintanto che non si rilascia il pulsante del mouse. Tale opzione è utile se stai disegnando con una intensità, ad esempio, del 50%, così passare due volte su uno stesso punto non implicherà un aumento dell'intensità.

Puoi anche scegliere l'opzione di congiungere i punti con una linea.

7.10.1.17 Operatività/Laccio

Elimina lo sfondo stabilisce se riempire l'area di una selezione col colore dello sfondo dopo aver trascinato col mouse.

Fissa automaticamente ha l'effetto di fissare la selezione nell'immagine sottostante ogni volta che si clicca al di fuori di essa. In caso contrario l'utente dovrà fare **doppio clic** sulla selezione per fissarla nell'immagine.

7.10.1.18 Operatività/Speciale

Speciale contiene varie impostazioni diverse: normalmente i nuovi livelli vengono aggiunti al di sopra di quello attivo; se viene spuntata la casella **Crea i nuovi livelli in primo piano**, questi verranno aggiunti al di sopra di tutti gli altri livelli.

Il puntatore di livello consente di selezionare più livelli allo stesso tempo grazie a un rettangolo di selezione. Un livello viene selezionato se una sua parte viene toccata dal rettangolo di selezione; questo comportamento si può modificare attivando **Selezione rettangolare: solo elementi inglobati**.

Se è selezionato **Informazioni sul colore dal livello attivo**, il contagocce e gli indicatori nella palette **Info immagine** (vedi il capitolo 4.15) leggono il valore solo se il mouse si trova sopra un livello immagine; se quest'opzione non è selezionata, i colori vengono letti da tutti i tipi di livello; se usata su documenti molto complessi, l'opzione può rallentare un po' PhotoLine.

Campione consente di stabilire le dimensioni dell'area usata da **Info immagine** per leggere i valori del colore; oltre a valori fissi come 1x1 pixel o 3x3 pixel c'è la modalità **Auto**; scegliendola, PhotoLine calcolerà le dimensioni da sé, in relazione all'ingrandimento del documento; un fattore pari al 100% o ancora maggiore implica un'area di 1x1 pixel; per fattori inferiori verrà applicata un'area di 3x3 o di 5x5 pixel.

Se è attivo **Leggi i colori in modalità HSV**, il contagocce converte tutti i colori che legge in HSV; in questo modo è più semplice cambiare i colori con la **Modifica colori** (vedi il capitolo 3.4). Normalmente il **Contagocce** (vedi il capitolo 6.2.12) è affiancato da una piccola finestra che consente di leggere i valori di colore; **Mostra il colore di fianco al contagocce** permette di disabilitare questa finestra.

7.10.1.19 Operatività/Vettoriale

Qui puoi impostare l'ottimizzazione applicata ai tracciati a mano libera. Poiché in questa operazione si rischiano di ottenere migliaia di vertici, PhotoLine ottimizzerà automaticamente queste linee. Puoi impostare la precisione dell'ottimizzazione o disabilitarla usando un valore pari a 0.

7.10.1.20 Operatività/Annulla

Qui puoi impostare il numero di operazioni annullabili. È consentito un massimo di 500 passi indietro.

Nella modifica di immagini grandi, una singola operazione può richiedere parecchi megabyte di memoria e pure pochi passi annullabili potrebbero bastare a superare le capacità del computer; per questo motivo hai anche la possibilità di inserire un limite relativo alla massima quantità di memoria dedicata ai passi annullabili di un documento.

7.10.1.21 Operatività/Puntatore

Qui puoi, per ogni strumento di disegno e per tutti gli altri strumenti, scegliere se utilizzare un puntatore di precisione (una piccola croce) o lo specifico puntatore.

Quando è possibile PhotoLine utilizza i puntatori del sistema operativo. Su Windows alcuni di questi puntatori di sistema non vengono esattamente disegnati, bensì invertono i colori sottostanti. Se il contenuto dello schermo è grigio, questo può far sì che il puntatore non sia visibile; per questo PhotoLine offre con **Usa il puntatore di sistema** la possibilità di passare al puntatore definito in PhotoLine che non presenta questo problema.

Se è attiva la casella **Gomma col clic destro**, durante il disegno il pulsante destro del mouse non fa apparire il menu contestuale, ma attiva lo strumento **Gomma**; per disegno, s'intende l'uso di uno di questi strumenti: **Pennello**, **Timbro**, **Pennello filtro**, **Pennello copia**, **Dito**, **Acqua**, **Schiarisci**, **Scurisci**.

Se si disattiva **Scorri il contenuto dell'immagine con la rotella**, usando la rotella del mouse non si ottiene lo scorrimento, ma si varia l'ingrandimento del contenuto della finestra. Tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) si ha accesso alla funzionalità disattivata da questa casella.

7.10.1.22 Operatività/Ortografia

Qui si possono gestire i dizionari delle eccezioni utilizzati dal correttore ortografico (vedi anche il capitolo 6.2.7). A tutti i documenti viene applicato il **Dizionario utente**; inoltre c'è un dizionario delle "parole da ignorare", che viene usato solamente dal documento attivo e con questo viene salvato.

Su Windows queste impostazioni permettono di scegliere anche la lingua del correttore. Su Mac OS la lingua viene impostata nella finestra di dialogo del correttore di sistema.

7.10.1.23 Visualizzazione/Trasparenza

PhotoLine mostra le aree trasparenti come una scacchiera formata da quadratini colorati; il bianco è fisso, l'altro colore può essere scelto grazie a questa finestra. Si può anche modificare la dimensione dei quadratini.

7.10.1.24 Visualizzazione/Maschere

Qui puoi impostare colore e intensità usati per visualizzare la maschera di un'immagine.

7.10.1.25 Visualizzazione/Valori estremi

Qui puoi impostare il colore e l'intensità con cui vengono evidenziati i valori estremi di colore (vedi il capitolo 7.3.12). Inoltre si può stabilire una soglia oltre la quale il valore di un colore viene considerato estremo. Usando i valori 0% e 100% non viene evidenziato nulla.

In **Modalità canale singolo** verranno marcate le zone dove anche un solo canale supera la soglia, altrimenti dovranno ricadere fuori dell'intervallo di validità tutti quanti i canali.

7.10.1.26 Visualizzazione/Documento

I documenti sono caratterizzati dalla presenza di un bordo esterno alla pagina. Quest'area di lavoro libera semplifica la modifica dei livelli che giacciono in parte o del tutto fuori della pagina. Tale bordo si può impostare diversamente per i documenti e per le immagini (vedi il capitolo 2.10).

Inoltre puoi anche scegliere se le dimensioni della finestra del documento si debbano adattare quando si usa lo zoom.

Disattivando **Cornice 3D** la pagina sarà delimitata da una semplice linea.

Colore definisce il colore del bordo esterno al documento.

PhotoLine può mostrare l'area stampabile dei documenti; **Colore dell'area di stampa** stabilisce il colore utilizzato per delimitare l'area stampabile.

All'apertura di un'immagine o di un documento, la vista verrà regolata in modo da mostrarne l'intero contenuto. I documenti vengono in ogni caso adattati; invece le immagini si potranno anche zoomare per sottomultipli fissi come 50%, 25% e così via, attivando **Zoom fisso all'apertura**.

7.10.1.27 Visualizzazione/Livello

Gli indicatori di scorrimento nei livelli di testo possono dar fastidio; per questo motivo puoi disattivarli con **Indicazione testo scorrevole**. Nota bene che in tal caso non potrai più realizzare uno scorrimento di testo.

Qualità video per la grafica vettoriale consente di definire la qualità della grafica vettoriale in un documento. Puoi scegliere tra **Bassa**, **Media** e **Alta**. Mentre **Bassa** traccia la grafica vettoriale senza antialias, **Media** dà un lieve ammorbidimento e **Alta** offre la qualità migliore, anche se è la modalità più lenta. Quest'opzione vale solo se l'antialias è attivo (vedi il capitolo 7.10.2). Attenzione: le tracce (le linee di spessore 0) non vengono mai ammorbidite. **Mostra ingombri dei livelli** stabilisce che alcuni tipi di livello vengano delimitati da una cornice sempre, non solamente quando sono selezionati.

7.10.1.28 Visualizzazione/Griglia

Qui puoi impostare l'origine della griglia e la distanza tra i nodi. La griglia può essere rappresentata sotto forma di linee, punti o crocine.

Di norma la griglia viene visualizzata in modalità X-OR, ma puoi decidere che venga utilizzato un colore a tua scelta.

Guide ti permette di impostare il colore delle guide; **Distanza** è la distanza massima di aggancio alle guide.

7.10.1.29 Visualizzazione/Risoluz. schermo (risoluzione schermo)

Qui puoi inserire la risoluzione dello schermo cioè il numero di pixel per pollice (dpi). PhotoLine considera sempre i pixel dello schermo quadrati, di larghezza pari all'altezza. La risoluzione dello schermo è importante per poter vedere i documenti nelle loro dimensioni reali (vedi il capitolo 7.3.9).

Per semplificare il calcolo della risoluzione dello schermo, viene riportata una barra rossa: misurandola fisicamente e inserendo tale misura in **Lungh.** (lunghezza), PhotoLine calcolerà la risoluzione corrispondente. Come per ogni campo unità, l'unità di misura della lunghezza può essere cambiata col *click destro* (Windows) e con *Ctrl+click* (Mac OS).

7.10.1.30 Esplora/Anteprime

Anteprime controlla la misura delle anteprime nella finestra di esplorazione (vedi il capitolo 5.4) e le informazioni aggiuntive da visualizzare.

Misure è la dimensione dell'anteprima nella finestra di esplorazione.

Mostra info attiva e disattiva le informazioni aggiuntive.

7.10.1.31 Esplora/Impostazioni

Questa finestra permette di stabilire dove e come siano salvate le anteprime. Dei file “.plb” servono ad accelerare la funzione *Esplora* (vedi il capitolo 5.4 e il capitolo 7.10.1.30) conservando le anteprime generate.

Sovrascrivi le anteprime esistenti ha effetto solo se si è variata la misura delle anteprime in *Esplora/Anteprime*; selezionando l’opzione, sarà creata un’altra anteprima pure se ce n’era già una valida, ma di misure diverse.

Anteprime stabilisce se e come debba essere creato il file delle anteprime. Se si sceglie **Non salvare**, il file non verrà creato, ma così ogni esplorazione durerà quanto era durata la prima. **Salva nella cartella delle immagini** è l’impostazione predefinita; il file delle anteprime viene salvato nella stessa cartella esplorata. **Salva nella cartella utente** significa che tutti i file delle anteprime vengono messi in un posto unico; su Windows questo di norma è la cartella “Documents and Settings” del disco di avvio; lì ce n’è un’altra col nome dell’utente, con dentro la cartella “Application Data”, con dentro la cartella “PhotoLine”, con dentro la cartella “Browse”: è in questa che vengono messi i file delle anteprime. Un esempio di percorso completo è “Documents and Settings\Martin\Application Data\PhotoLine\Browse”; nota bene: questa cartella potrebbe essere visibile solo attivando l’opzione “Mostra tutti i file e le cartelle” nell’Explorer; su Mac OS la cartella sta nella cartella “PhotoLine”, dentro la cartella delle preferenze; per avere le prestazioni migliori dovrebbe restare come impostazione quella predefinita.

Salva le anteprime per i volumi di sola lettura dice a PhotoLine di salvare il file delle anteprime nel caso la cartella esplorata fosse di sola lettura; se l’opzione è selezionata, il file verrà salvato nella cartella utente (vedi sopra). Aprendo dei file raw puoi fare ricorso alla funzione *Dati RAW da fotocamera digitale* invece che caricare i file direttamente attivando **Apri le immagini RAW della fotocamera col comando Importa**.

Alcuni utenti preferiscono lavorare con una finestra di esplorazione grande il più possibile; per questo motivo si può minimizzare o chiudere la finestra di esplorazione dopo l’apertura di un file.

Se si abilita **All’apertura, aggiungi alla lista dei file recenti**, i file aperti facendo *doppio clic* verranno aggiunti all’elenco.

Su Mac OS c'è un'opzione in più per salvare l'anteprima nelle risorse del file del documento; ma attenzione, questa può appesantire i piccoli file in modo significativo. Inoltre puoi decidere se la finestra di esplorazione si dovrà comportare come quelle di documento o come quelle di dialogo.

7.10.1.32 Esplora/Esclusione

Alcuni formati di file sono impegnativi e ci vuole del tempo per crearne l'anteprima; è dunque possibile creare per loro delle regole specifiche.

Due tipi d'immagine si possono del tutto escludere dall'esplorazione: sono quelle che PhotoLine non apre direttamente, ma che vengono caricate grazie a driver esterni, i filtri d'importazione Aldus e Quicktime. Si raccomanda di escludere questi formati dall'esplorazione e di abilitarli solo se necessario.

Anche i PDF e i file RAW delle fotocamere richiedono molto tempo, ma potrebbero già contenere un'anteprima; in tal caso PhotoLine può utilizzare quella o, se mancasse, l'icona standard proposta dal sistema operativo.

7.10.1.33 Esplora/Esterno

Esplora/Esterno permette di definire una lista di applicazioni avviabili dal menu contestuale della finestra di esplorazione. I nomi dei file selezionati vengono passati come parametro all'applicazione che viene avviata.

7.10.1.34 Esplora/Barra icone

Esplora/Barra icone ti consente di personalizzare la barra delle icone presente nella finestra di esplorazione (vedi il capitolo 5.4).

Voci del menu elenca tutte le voci che possono essere incorporate nella barra delle icone; si tratta delle stesse funzioni accessibili tramite il menu *Funzioni*. In più c'è anche un **Separatore** che consente di raggruppare visivamente il contenuto della barra.

Bottoni mostra il contenuto attuale della barra; si può anche decidere l'ordine delle icone; **Elimina** cancella le singole voci.

7.10.1.35 Gestione del colore/Periferiche

In *Periferiche* la gestione del colore interna di PhotoLine può essere attivata o disattivata; inoltre si possono calibrare le periferiche di acquisizione e di

riproduzione utilizzando i profili colore ICC. I profili colore ICC sono un sistema standard per ottenere una corretta resa dei colori.

Se ci sono più di uno scanner e più di una stampante connessi al tuo computer, ciascuno potrà avere il proprio profilo; per gli scanner utilizza **File/Importa/Seleziona lo scanner**, per le stampanti su Windows utilizza **File/Formato di stampa**.

Su Mac OS X i profili dello schermo e della stampante sono impostazioni di sistema e quindi non si modificano da qui, bensì usando l'Utility ColorSync. Il profilo selezionato in **Fotocamera** viene utilizzato ogni volta che si carica un file RAW col comando **File/Apri** invece che con **Dati RAW da fotocamera digitale** (vedi il capitolo 7.1.22).

In aggiunta puoi definire un profilo di prova. Il profilo di prova consente di simulare la riproduzione di una certa periferica sul tuo schermo e sulla tua stampante; per farlo devi attivare **Modalità di prova** nel menu **Vista**.

7.10.1.36 Gestione del colore/Standard

Gestione del colore/Standard ti permette di associare un profilo colore ICC agli spazi colore. Questi saranno i profili utilizzati se l'immagine non ne ha già uno proprio (vedi il capitolo 7.6.9).

7.10.1.37 Uso/Combinazioni tasti

Combinazioni tasti consente di assegnare una scorciatoia per ogni voce di menu e per ogni strumento della barra.

7.10.1.38 Uso/Menu contestuale

PhotoLine ha un menu contestuale il cui contenuto può essere determinato dall'utente. Sul lato sinistro ci sono tutti i comandi dei menu di PhotoLine, sul lato destro c'è il contenuto del menu contestuale. Premendo >> il comando selezionato viene aggiunto al menu contestuale.

Su Windows il menu contestuale definito dall'utente viene visualizzato premendo il **tasto centrale** del mouse o con **Ctrl+clik destro**; su Mac OS viene visualizzato con **Ctrl+Command+clik**.

7.10.1.39 Uso/Barre strumenti

PhotoLine permette di personalizzare il contenuto delle barre: **Barra** mostra quelle disponibili, **Ripristina** annulla tutti i cambiamenti, **Voci del menu** elenca tutte le voci dei menu che possono essere messe in una barra; in più è previsto un **Separatore** che serve a suddividere il contenuto di una barra in gruppi. Ogni voce di menu ha a fianco la relativa icona, se ne possiede una. **Bottoni** mostra tutte le voci attualmente presenti nella barra; le si può anche riordinare. Se una voce non ha icona, prenderà quella predefinita: . **Elimina** permette di cancellare le singole voci dalla barra.

7.10.1.40 Uso/Valori fissi zoom

Contiene i passi d'ingrandimento predefiniti per il sottomenu *Vista/Zoom*.

7.10.1.41 Uso/Elenco file recenti

Puoi impostare qui il numero dei file recenti riportati nel menu *File*. Il valore predefinito è 4, ma puoi arrivare fino a 16. L'impostazione avrà effetto al riavvio di PhotoLine.

7.10.1.42 Uso/Livelli

Questa finestra permette di regolare le dimensioni delle miniature presenti nel pannello dei livelli (vedi il capitolo 4.7).

7.10.1.43 Esteso/Moduli plug-in

PhotoLine può caricare ed utilizzare dei filtri plugin.

Se selezioni **attivo**, PhotoLine carica il plugin corrispondente al percorso specificato; **Esplora** ti permette di impostare tale percorso con la finestra di apertura standard. Su Windows i plugin hanno di solito l'estensione “.8bf”. Se si attiva la casella **Ricerca nelle cartelle**, PhotoLine cercherà non solo nella cartella selezionata ma anche nelle sue sottocartelle.

Attenzione: alcuni plugin possono eseguire comandi non consentiti e portare a un crash di PhotoLine; in tal caso rimuovi quei plugin dalla tua cartella.

Su Windows alcuni plugin necessitano di una libreria Plugin.dll o Msvcr10.dll. A volte questi file non fanno parte del sistema che possiedi, e quindi dovrai procurarteli presso il produttore del plugin.

7.10.1.44 Esteso/Acquisizione

La casella **Supporta livelli pressione** stabilisce se PhotoLine debba tener conto dell'informazione aggiuntiva fornita da una tavoletta sensibile ai livelli di pressione. Puoi scegliere quale interpretazione dare alla pressione: può cambiare **Misura del pennello** e **Intensità**; **Misura & Intensità** le modifica entrambe. **Soltanto la gomma** significa che i livelli di pressione non vengono utilizzati, ma viene supportata la gomma della tavoletta.

Se hai problemi nelle scansioni, puoi cambiare il modo in cui PhotoLine riceve i dati dallo scanner; **Predef.** (predefinita) significa che PhotoLine usa per il trasferimento la modalità scelta dallo scanner; **Memoria** fa in modo che PhotoLine riceva i dati attraverso la memoria principale; con **Nativa** i dati vengono trasferiti in un formato di sistema: su Windows come BMP, su MacOS come PICT.

Se bisogna stampare un documento contenente parti che non possono essere stampate direttamente (per esempio colori trasparenti o stili di livello), PhotoLine dovrà convertirlo in immagine; dato che le stampanti attuali offrono una risoluzione di oltre 2400 dpi, non è una buona idea elaborare l'immagine alla stessa risoluzione della stampante; a 2400 dpi una pagina A4 a colori richiede più di 1.5 GByte di memoria. Quindi **Risoluzione massima** permette di limitare la risoluzione utilizzata per la resa delle immagini in stampa; il valore predefinito è 600 dpi; a questa risoluzione una pagina A4 a colori richiede 100 MByte, una quantità di memoria che i computer attuali possono gestire abbastanza facilmente. Se vuoi stampare documenti più grandi potresti aver bisogno di ridurre questo valore.

Solo su Windows c'è l'opzione **Trasferimento automatico**: usando **File/Importa/Da scanner o fotocamera** per trasferire le immagini da una fotocamera digitale o da una periferica USB, queste verranno copiate dove specificato; successivamente si aprirà la cartella in esplorazione.

7.10.1.45 Esteso/Copia

Su Windows puoi stabilire cosa fare quando copi. Se pensi di utilizzare i dati in un'altra applicazione, dovresti attivare **Salva un WMF negli appunti**. Se prevedi di copiare unicamente all'interno di PhotoLine dovresti disattivarlo, poiché in tal modo la copia sarà molto più rapida.

Inoltre puoi definire cosa fare dei dati negli appunti alla chiusura di PhotoLine; puoi scegliere tra **Distruggi**, **Chiedi** e **Salva**.

Ci sono tre modi per copiare i livelli dagli appunti: il livello appena inserito può essere centrato oppure mantenere la posizione che aveva in origine, oppure il suo angolo superiore sinistro può essere posto nella posizione del puntatore del mouse; se c'è già un livello in quella posizione puoi definire una distanza per la copia.

7.10.1.46 Esteso/Lingua (solo Windows)

Qui puoi cambiare la lingua che PhotoLine utilizza per l'interfaccia utente.

Al momento ci sono sei opzioni: **Lingua di sistema**, **Inglese**, **Tedesco**, **Francese**, **Italiano**, **Cinese**.

7.10.1.47 Esteso/Percorso dei file

Se si attiva **Salva il percorso automaticamente** PhotoLine memorizza da sé tutti i percorsi dei file che hai scelto nelle finestre di dialogo standard; in questo modo la volta successiva che userai PhotoLine potrai aprire le immagini dalle stesse cartelle della volta precedente.

Se quest'opzione è disattivata, puoi salvare manualmente i percorsi con il pulsante **Salva il percorso ora**.

7.10.1.48 Esteso/Focale fotocamera

Di norma non si può confrontare direttamente la distanza focale di una fotocamera digitale con quella di una macchina fotografica tradizionale; per questo **Focale fotocamera** permette di inserire dei fattori di conversione. Ogni modello ha la sua focale che, col nome, viene scritta nei dati EXIF.

Nell'elencare i dati EXIF di un file PhotoLine utilizzerà questi fattori di conversione per visualizzare, in aggiunta alla focale dichiarata, la focale tradizionale corrispondente.

7.10.1.49 Esteso/Sostituzione font

I file PDF e PSD possono contenere testo formattato. Se in questo testo è presente un font non installato sul computer, PhotoLine richiederà un font sostitutivo. Ogni sostituzione viene memorizzata internamente, in modo tale

che PhotoLine non debba chiederla nuovamente. Con **Sostituzione font** si può visionare e modificare la lista attuale delle sostituzioni memorizzate.

7.10.2 Antialias

Questa icona consente di attivare e disattivare l'antialias. Antialias significa che i bordi del testo e della grafica vettoriale vengono sfumati creando dei colori intermedi; normalmente acquistano così un aspetto migliore.

Se vuoi usare le immagini per il web, questa caratteristica potrebbe risultare indesiderata; in questo caso i file devono essere più piccoli possibile e ciò può essere sfavorito dall'antialias, che aumenta il numero dei colori usati.

7.10.3 Registra

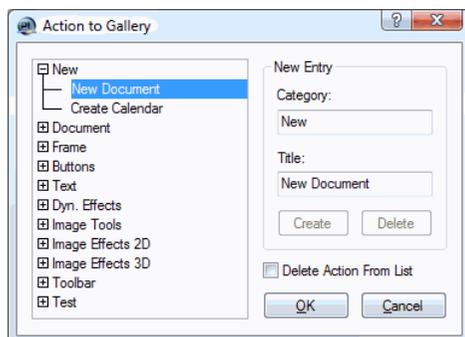
In questa finestra puoi inserire il tuo numero di codice di PhotoLine. Il numero di registrazione è composto da due serie di cifre; la prima va inserita nel campo di sinistra, la seconda in quello di destra.

Se non possiedi il numero di registrazione, puoi ordinarne uno cliccando su **Ordina codice**; le finestre successive ti faranno inserire le informazioni necessarie per la procedura d'ordine e ti comunicheranno il relativo costo. Alla fine della procedura verrà creata una e-mail che potrai inviare usando il tuo programma di posta elettronica.

7.10.4 Cerca aggiornamenti

Questo comando si connette a internet e cerca sul sito di PhotoLine la presenza di una nuova versione del software. Se la trova ti avverte con un messaggio e ti dà la possibilità di scaricarla.

7.10.5 Includi l'azione nella galleria



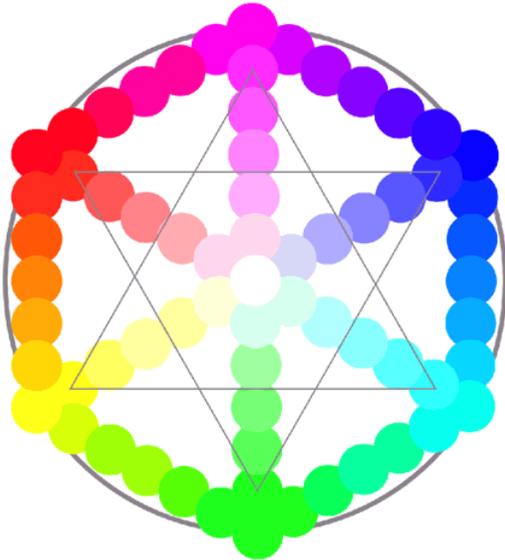
Il menu contestuale *Includi l'azione nella galleria* trasferisce l'azione attualmente selezionata nella finestra di dialogo *Includi l'azione nella galleria* (vedi il capitolo 4.17 e il capitolo 4.18); per farlo bisogna selezionare un gruppo nell'elenco a sinistra; l'azione verrà inserita in quel gruppo. Se vuoi inserire l'azione in un gruppo non presente, puoi crearne uno nuovo grazie al settore **Inserisci**; dovrai inserire una categoria e un titolo per il nuovo gruppo; la categoria si può immettere cliccando su una di quelle preesistenti o dandole un nome nuovo; cliccando **Crea** verrà creato il gruppo; se ne hai creato uno per errore, puoi cancellarlo con **Elimina**.

Se si seleziona **Elimina dalla palette**, l'azione verrà rimossa dalla palette delle azioni al momento di chiudere la finestra di dialogo con **OK**. L'azione stessa rimarrà quindi solamente nella galleria.

7.10.6 Armonia

A volte capita di aver bisogno di trovare dei colori che contrastino o siano intonati con un dato colore di partenza. Questo compito viene svolto da con la finestra *Armonia*.

Segue una breve descrizione di come funziona:



i colori primari sono disposti sul bordo di un disco. I colori “di luce” rosso, verde e blu hanno la stessa distanza angolare l’uno rispetto all’altro, in modo da formare un ideale triangolo. In posizione opposta si trovano i loro complementari “di stampa”, ciano, magenta e giallo. Il centro del disco non ha saturazione: sarà nero, grigio o bianco a seconda della luminosità attuale. Lo spazio tra i colori di base presenta uno sfumo continuo dall’uno all’altro. L’armonia dei colori si basa sulla teoria secondo cui distanze angolari uguali tra i colori e rispetto al centro del disco corrispondono a combinazioni particolarmente gradevoli di colori.

PhotoLine offre diversi metodi per creare le combinazioni di colori. L’intero processo si basa sul modello HSV. Se cambi la posizione di un marcatore sul disco colorato puoi modificare, a seconda del metodo scelto, l’angolo del colore (tonalità) e la saturazione di quello o degli altri colori. Tenendo premuto **Ctrl** (Windows) o **Command** (Mac OS) viene modificata solo la tonalità, usando lo **Shift** solo la saturazione. Il cursore in basso controlla la luminosità (valore percentuale).

I colori creati possono poi essere aggiunti alla tavolozza attuale con **alla tavolozza**.

8. Domande frequenti (FAQ)

8.1 Manca uno strumento

Cerco il laccio rettangolare o circolare, ma vedo solo quello a mano libera.

PhotoLine offre tanti strumenti da non riuscire a farli stare tutti insieme nella barra, così alcune icone hanno un triangolino rosso in basso a destra. Si tratta di icone multifunzione: cliccando e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse compare un pop-up che mostra gli altri strumenti disponibili; quindi puoi selezionarne uno.

Il **Laccio** ad esempio funziona in questo modo.

8.2 Mancano degli strumenti

Non trovo un certo strumento nella barra.

PhotoLine mostra solo gli strumenti che si possono usare sul livello attuale.

Se è attivo un livello di testo, non avrai accesso agli strumenti di disegno.

Se non trovi un determinato strumento e sei certo che non si celi dietro un'icona multifunzione, controlla di aver selezionato il giusto livello.

8.3 Impostare le unità di misura

Ogni campo di testo in PhotoLine mostra i valori di dimensione in pixel, ma io voglio vederli in pollici.

In PhotoLine puoi cambiare l'unità di misura dei campi e dei righelli (vedi anche il capitolo 3.3.7). Fai **click destro** (su Windows) o **Ctrl+click** (su Mac OS) sul campo e otterrai l'apertura di un menu a comparsa con le unità selezionabili. Puoi farlo anche per la dimensione dei caratteri, ma in tal caso dovrai fare **click destro**, in Windows, sulla freccia di fianco al valore.

8.4 Ritagliare un'immagine

Voglio ritagliare un'immagine ma non so come fare.

Prima di tutto devi creare un laccio intorno all'area che desideri ritagliare. Poi devi premere **Ritaglia** in Opzioni strumento o nel menu contestuale. Puoi creare un bordo sfumato abilitando la relativa opzione. Tenendo premuto il tasto **Shift** durante questa operazione, l'area ritagliata apparirà in una nuova finestra.

8.5 Avviare PhotoLine da una chiavetta USB

Puoi avviare PhotoLine da una memoria USB senza alcun problema. Prima di tutto devi copiare la cartella dove hai installato PhotoLine dall'hard disk alla chiavetta. Potrai subito avviare il programma, ma le impostazioni saranno ancora salvate sull'hard disk. Per evitarlo dovrai creare una cartella chiamata "UserSettings" dentro la cartella di PhotoLine che avevi copiato. Su Windows la cartella "UserSettings" deve stare proprio nella cartella del programma, invece su Mac OS deve essere creata in "Contents/Resources", nel pacchetto dell'applicazione. Se PhotoLine trova all'avvio la cartella "UserSettings", leggerà e scriverà automaticamente lì le sue preferenze.

8.6 Cancellare un'immagine

Come posso cancellare completamente il contenuto di un'immagine?

Scegli nella barra la **Gomma** e spunta **Applica all'intera immagine** nelle Opzioni strumento. Se c'è un laccio, esegui prima **Modifica/Deseleziona**.

8.7 Creare un canale alfa/trasparenza

Voglio che la Gomma renda l'immagine trasparente. Come posso fare?

Di norma la **Gomma** usa il colore dello sfondo. Ma se l'immagine ha un canale alfa/trasparenza, la **Gomma** la rende trasparente. Si può creare un canale alfa/trasparenza con la funzione **Proprietà di livello** (vedi il capitolo

7.5.47). Nella sua finestra di dialogo c'è la casella **Usa la trasparenza**, che consente sia di creare che di eliminare un canale alfa/trasparenza.

8.8 Tracciare delle linee

Come traccio delle linee dritte?

Ogni strumento di disegno (**Pennello, Gomma, Timbro, Dito, ...**) può tirare linee: basta trascinare premendo **Shift**.

8.9 Ruotare i livelli

Come posso ruotare un livello (non quello di sfondo) o un laccio?

Se tieni premuto **Ctrl** (su Windows) o **Command** (Mac OS) prima di cliccare sulla maniglia di un livello o di un laccio, puoi farlo ruotare.

8.10 Cambiare le dimensioni di un'immagine

Come posso cambiare le dimensioni di un'immagine, in modo che ci sia dello spazio in più sotto o a fianco?

Se vuoi ridimensionare un livello immagine, puoi utilizzare il comando **Livello/Ridimensiona livello**.

Allo stesso modo, se mentre lavori su un documento vuoi ridimensionarlo, puoi usare **Documento/Ridimensiona documento**.

8.11 I miei filtri plug-in non compaiono

I miei filtri plugin non compaiono!

Prima di tutto controlla di aver impostato la cartella giusta in **Preferenze/Esteso/Moduli plug-in** e di averli attivati.

Su Windows molti filtri necessitano dei file **PLUGIN.DLL** e **MSVCRT10.DLL**; dovrebbero stare nella cartella di sistema di Windows.

8.12 Salvare una schermata

Perché non c'è una funzione per catturare lo schermo in PhotoLine?

Windows 95/98/NT già incorpora una funzione simile. Usa il tasto **Stampa** per copiare l'intera schermata, e **Alt+Stampa** per copiare solo la finestra attiva. Dopo potrai incollare il contenuto degli appunti in PhotoLine.

Su Mac OS **Shift+Command+3** salva tutto lo schermo, **Shift+Command+4** solo la finestra attiva. Se premi anche il tasto **Ctrl** copierai l'immagine ottenuta negli appunti.

8.13 Cornice rossa e suono, utilizzando i livelli di testo

C'è una cornice o un rettangolo rosso attorno al mio livello di testo. Inoltre ogni volta che premo un tasto sento un suono.

Se accade tutto questo, vuol dire che il livello di testo è troppo piccolo per il font usato. PhotoLine mostrerà comunque il testo, ma marcherà il livello in rosso per segnalare l'errore.

Per risolvere il problema basta ingrandire il livello o ridurre il font.

8.14 Come usare le funzioni

PhotoLine ha tantissime funzioni, ma non so come usarle.

Il modo più rapido per avere informazioni su una certa funzione è leggerne la descrizione nella barra di stato quando il mouse passa sulla relativa icona.

Se non bastasse, apri l'aiuto in linea (su Windows: **F1**).

Dovresti anche provare a leggere il Tutorial di PhotoLine. Puoi trovarlo su: www.pl32.com

Spiega l'uso di molte funzioni elementari di PhotoLine.

PhotoLine	Indice	Pagina 287
	Amplia la maschera	201
	Anima i livelli	253
	Animazione dinamica	245
	Annulla	157, 270
	Anteprima	62
	Antialias	280
	Applica	
	-le impostazioni del righello	169
	-lo stile di testo	169
	Apri	149
	Area di stampa	162
	Attiva	
	-il livello precedente	191
	-il livello successivo	191
	-il primo livello	191
	-l'ultimo livello	191
	Autotrasparenza	136
	Avviare PhotoLine	26
	Azioni	82
	B	
	Bacchetta magica	136
	Barra	
	-degli strumenti	66, 117
	-di stato	65
	-generale	66
	Barre strumenti	277
	Basi dell'elaborazione di immagini	28
	Bilanciamento	197
	Bitmap	30
	BMP	44, 267
	C	
	Calcola media	210
	Cambia	
	-i canali	206
	-tonalità	56
	Campiona colore	132
9. Indice		
A		
Acqua	143	
Acquisizione immagine	153	
Acquisizione	278	
Adata		
-al documento	174	
-documento	164	
-il livello al testo	166	
-il testo al livello	166	
-un livello vettoriale	173	
Aerografo	137	
Affianca		
-orizzontalmente al livello	178	
-verticalmente al livello	178	
Aggancia		
-a destra	176	
-a sinistra	176	
-alla griglia	162	
-alle guide	163	
-in alto	176	
-in basso	177	
Aggiorna data	168	
Aggiungi		
-il livello successivo alla selezione	193	
-maschera all'alfa	201	
-pagine	164	
-rumore	212	
Allinea		
-a destra i livelli	177	
-a sinistra i livelli	177	
-in alto i livelli	177	
-in basso i livelli	177	
Ammorbidisci	209	

Pagina 288	Indice	PhotoLine
Campo		-dello sfondo 67
-colore	48	Combinazioni tasti 276
-curva	49	Compressione JPEG 173
-forma	49	Conta colori 194
-modulo	171	Contagocce 132
-pennello	48	Contorno 201
-stile di linea	49	Contraì la maschera 202
-testo unità	49	Contrasto 80
Canale alfa	33	Conversione in blocco 150
Caratteristiche di Photoline	21, 47	Converti
Carboncino	132	-con profilo colore 200
Carica		-i vertici 145
-livelli	191	-il laccio in un livello 203
-maschera	202	-il livello in un laccio 203
-pagine	165	-il livello in una selezione 203
Catalogo caratteri	170	-in livello di ritaglio 204
Centra		-la selezione in un livello 203
-i livelli	177	-livello 182
-orizzontalmente i livelli	177	Copia
-orizzontalmente	176	-impostazioni del righello 169
-verticalmente i livelli	177	-insieme 158
-verticalmente	176	-pagina 164
Cerca aggiornamenti	280	-stile di testo 169
Chiudere PhotoLine	27	Copia 158, 278
Chiudi tutto	149	Copie virtuali 35
Chiudi	149	Cornice 218
CIE Lab	29	Correttore ortografico 172
Circolare	170	Correzione
CMYK	28, 31	-Assistente correzione 208
Codec	263	-automatica 208
Codice a barre	179	-colori 208, 213
Collega i tracciati	145	-istogramma 204
Colore		-lente 215
-del contorno	68	-luminosità 208
-del primo piano	67	-punto di bianco 208
-del riempimento	69	Crea
-del testo	68	-animazione 256
-della linea	69	-bottoni 254

PhotoLine	Indice	Pagina 289
-calendario	147	Domande frequenti 283
-curva	131	Dosa i grigi 207
-documento multipagina	180	Duplica
-immagine HDR	214	-documento 164
-linea	131	-il gruppo al contrario 193
-livello reale	176	-il livello 192
-provini di stampa	92	-virtualmente il livello 192
-provini	181	
Curve	78	
D		E
Da alfa a maschera	201	Elenco file recenti 277
Da maschera ad alfa	201	Elimina
Data	168	-i vertici 145
Dati grezzi	154	-il livello 191
Dati RAW da fotocamera digitale	154	-la maschera 201
DDS	268	-pagine 165
Deinterlaccia	217	Elimina 158
Deretinatura	211	EMF 45
Deseleziona tutti i livelli	192	Entra nel gruppo 192
Deseleziona	159	Esplora
Dimensioni reali	160	-Anteprime 273
Disegna sotto il tracciato	174	-Barra icone 275
Disegno vettoriale	130	-Esclusione 275
Disposizione palette	159	-Esterno 275
Distorsioni di livello		-Impostazioni 274
-Avvolgi	237	Esplora 89, 150
-Deformazione	233	Esporta per il web 261
-Irruvidisci angolato	235	EXIF 46, 101, 266
-Irruvidisci radiale	236	F
-Irruvidisci	235	Falso colore 197
-Modifica	237	FAQ 283
-Zig-Zag	236	Filtri 36, 207
Distorsioni di livello	37	Filtro colore 189
Distribuisce		Filtro contorno 216
-orizzontalmente	178	Filtro effetto
-verticalmente	178	-Artistico 222
Dito	143	-Fulmine 220
		-Illuminazione 220

Pagina 290	Indice	PhotoLine
-Mosaico	219	
-Personale	224	
-Rilievi	221	Idea di distribuzione 21
-Solido di rotazione	222	Immagine nel livello attivo 155
-Strappo	224	Impostazione
Fissa		-colore di base 56
-il livello	189	-guide 163
-la selezione	203	-profilo colore 200
Fluidifica	140	Includi l'azione nella galleria 281
Focale fotocamera	279	Incolla
Formati grafici	42	-come copia virtuale 158
Forme	79	-come documento 158
Fotogramma singolo	190	-selezione 158
G		Info
Galleria web	94	-documento 182
Galleria	80	-immagine 80
Gessetto	132	Ingombri dei livelli 161
Gestione del colore	41, 275	Inserisci vertici 145
GIF animate	112	Installazione
GIF	43, 111, 268	-per Mac OS 25
Gomma automatica	133	-per Windows 25
Gomma	133	Interfaccia di Photoline 47, 64
Gradiente a chiazze	56	Interrompi scorrimento 170
Gradienti	55, 137	Inverti la maschera 201
Grafica vettoriale	31	Inverti 194
Grafici	121	IPTC 46
Grana	212	Istogramma 84, 204
Griglia	162	J
Gruppi	34	JPEG 2000 44, 266
Guide	118, 162	JPEG 44, 111, 265
H		L
HDPhoto	267	Lab 29
Homepage	21	Laccio
HPGL	156	-a mano libera 134
HSV	29	-automatico 135
		-circolare 134
		-da forma 202

PhotoLine	Indice	Pagina	291
-orizzontale	134	Mappa immagine	259
-rettangolare	134	Marcatore di scorrimento	124
-verticale	134	Margine di ritaglio	188
Laccio	35, 269	Margini	
Lascia il gruppo	192	-orizzontali	215
Lente d'ingrandimento	119	-verticali	215
Licenza	22	Maschera di contrasto	209
Linee di registro	161	Maschera	35
Lingua	279	Matita	132
Livelli		Menu	
-di modifica	40, 186	-contestuale	47, 276
-di ritaglio	38	-Effetti	218
-di testo dinamico	122	-File	147
-di testo	33	-Filtri	207
-immagine	33, 35	-Layout	163
-maschera	39	-Livello	182
-vettoriali	34	-Modifica	157
Livelli	32, 277	-Strumenti	194
Livello maschera		-Vista	159
-Applica alla maschera	188	-Web	245
-Applica	187	Mini-barre	50
-Crea dalla maschera	188	Miscela i canali	206
-Crea dall'alfa	188	Misura	120
-Crea	187	Modalità	
-Livello maschera	188	-documento	41, 73
-Maschera precedente	187	-immagine	41, 73
Luce/Ombra	212	-pixel	160
Luminosità	80	-prova	161
M		Modelli di documento	148
		Modifica	
Manda		-colori	51
-in fondo	178	-curve	58
-indietro	178	-maschera	67
Maniglie	162	-pennelli	57
Mano	120	-stile delle linee	59
Mappa immagine		-vertici	144
-Assegna comando	259	Moduli plug-in	277
-Esporta	260	Morphing	232

Pagina 292	Indice	PhotoLine
Mostra		216
-il laccio	68	75
-il livello originale	176	45, 268
-immagini	96	45
-la maschera	68	43, 264
-livello	190	77
-palette	159	
-solo il livello attivo	190	141
-tutti i livelli	190	143
Motivi	52	137
Muovi contenuto del livello	217	142
		141
		143
N		
Nascondi		132, 269
-il laccio	68	279
-palette	159	275
Nitidezza adattiva	209	45
Nitidezza	209	46
Numerazione	168	212
Nuova immagine	147	43, 263
Nuovo		156
-documento	147	217, 277
-livello	182	44, 266
O		211
Occhi rossi	142	
Opzioni strumento	69	178
Ortografia	271	178
Ottimizza		
-contrasto	211	273
-tracciati	172	277
P		262
Pagina		275
-precedente	164	269
-successiva	164	276
Palette Livelli/Canali	70	271
Palette	64	262
Parole chiave	46, 99	99
		61
		216
		75
		45, 268
		45
		43, 264
		77
		141
		143
		137
		142
		141
		143
		132, 269
		279
		275
		45
		46
		212
		43, 263
		156
		217, 277
		44, 266
		211
		178
		178
		273
		277
		262
		275
		269
		276
		271
		262
		99
		61

PhotoLine	Indice	Pagina 293
Presentazione	151	-verticalmente 186
Prestazioni	175	Rifletti 185
Profili ICC	41	Righelli 162
Proprietà di livello	193	Righello del testo 123
Proprietà	72	Rimuovi
Provini	92, 181	-rumore 215
Punta cursore	175	-sporco 211
Puntatore		Ripeti 157
-di livello	117	Ripristina il gradiente 56
-di scorrimento	124	Ritaglia precedente 188
Puntatore	271	Ritaglia 131, 203
Punto di bianco	212	Rotazione 163, 165, 185
		Ruota di 90°/180°/270° 99, 185
		Ruota 185
Q		
Quadricromia	265	
R		S
Raddrizza	215	Salva
Raggruppa i livelli selezionati	192	-col nome 149
RAW	45, 101, 268	-il livello 191
Registra	280	-la maschera 202
Registrazione	26	-pagine 165
Regolazioni	205	-tutto 150
RGB	28, 30	Salva 149
Ridimensiona		Scala di grigio 30
-documento	164	Scansione 104, 154
-livello	184	Schiarisci 143
-pagina	165	Sciogli il gruppo 192
Riduci		Scontornare 115
-a un livello unico	189	Scorciatoie di testo
-allo sfondo	189	-Attiva 171
-colori	108, 198	-Modifica 171
Riempi		Scorrimento
-col colore del primo piano	203	-con forma 125
-col colore dello sfondo	203	-intorno alla forma 146
Riempimento	69	-nella forma 146
Rifletti		Scossa 211
-orizzontalmente	186	Scurisci 143
		Secchiello 139

Pagina 294	Indice	PhotoLine
Seleziona		-Contorno all'interno 238
-colori	199	-Crea una struttura 241
-lo scanner	153	-Estrudi all'esterno 238
-tutti i livelli	192	-Estrudi all'interno 238
-tutto	158	-Estrudi speciale 239
Selezione		-Gradiente all'interno 240
-colore	87	-Lente d'ingrandimento 242
-piena	36	-Ombra 3D 238
Selezione	36	-Ombra all'esterno 237
Sequenze	246	-Ombra all'interno 237
Sfocatura		-Sovrapposizione di colore 240
-adattiva	210	-Strisce 240
-gaussiana	210	-Veneziana/Tubi 241
-mossa	210	Stile di livello 237
-radiale	210	Stili
-variabile	210	-convenzionali 47
Simbolo		-di testo 84
-di eccedenza	124	Stili di livello 37
-di scorrimento	124	Strumenti forma
Sostituisci colori	195	-Distorci a onde 232
Sostituisci	157	-Distorci con frecce 231
Sostituzione font	279	-Distorci con griglia 231
Sottoanimazioni	250	-Distorci con immagine 230
Speciale	269	-Distorci contorno 232
Spessore della linea	69	-Incurva 229
Spugna	212	-Onde 230
Stampa		-Piega immagine 233
-crocini	180	-Rendi circolare 230
-livello	191	-Risvolto 233
Stampa	113, 156	-Trasforma 232
Standard	276	Strumenti speciali
Stile		-Acquerello 229
-del contorno	68	-Bassorilievo 229
-linea	69	-Filtro struttura 229
Stile di livello		-Genera motivo 229
-Bagliore all'esterno	237	-Immagine su immagine 228
-Bagliore all'interno	238	-Incrispatura 229
-Contorno all'esterno	238	-Moltiplica in prospettiva 227

PhotoLine	Indice	Pagina 295
-Nuvole	226	Trasparenza
-Ovattato	228	-GIF 113
-Perturbazione	226	-raster 259
-Retinatura	226	Trasparenza 33
-Rifrazione	227	Trova 157
-Turbine	228	Tutta larghezza 160
Strumenti	117	TWAIN 104
Strumento testo	121	U
Successivo	157	Unisci
Suddividi		-allo sfondo 189
-il livello vettoriale	172	-i livelli di testo selezionati 169
-l'immagine	253	-i livelli vettoriali selezionati 172
Supporto tecnico	24	Usa la maschera 67
SVG	46	V
Svuota la selezione	203	Valore
SWF	45, 267	-massimo 216
T		-mediano 216
Taglia il tracciato	145	-minimo 216
Taglia	157	Valori estremi 161
Tavolozze	75	Valori fissi zoom 277
Temperatura colore	213	Varia la scala 163, 165, 183
Testo		Vettoriale 270
-nella forma	168	Vista
-scorrevole	123, 146	-100% 160
-su tracciato	34, 122, 166	-d'insieme 84
-sull'immagine	179	-totale 160
Testo	121	Visualizzazione
TIFF	43, 266	-Documento 272
Timbro	139	-Griglia 273
Tipi d'immagine	29	-Livello 272
Tonalità/Saturazione	196	-Maschera 272
Tracce	246	-Risoluzione schermo 273
Tracciati	31	-Trasparenza 271
Trame	53	-Valori estremi 272
Trasforma i livelli vettoriali selezionati	172	W
		WMF 45

Z

Zoom

159