

Utilizzo di

**ADOBE® PHOTOSHOP® ELEMENTS 8 EDITOR**



© 2009 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Utilizzo di Adobe® Photoshop® Elements 8 per Windows®

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Premiere, Acrobat, Dreamweaver, Flash, Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript, Reader, and XMP are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. OS/2 is a trademark of International Business Machines Corporation in the United States, other countries, or both. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. UNIX is a registered trademark of The Open Group in the US and other countries. SGI is a trademark of Silicon Graphics, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Photoshop Elements 8.

PANTONE® colors displayed here may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2009.

Portions © Eastman Kodak Company, 2009 and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Portions of this code are licensed from Focoltone Colour System.

Software is produced under Dainippon Ink and Chemicals, Inc.'s (DIC) copyrights of color-data-base derived from Sample Books.

Portions © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com)).

**Sorenson  
Spark.**

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON Licensing (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Certain Spelling portions of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Legal Supplement ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluís de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey, USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. The Hyphenation portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 All rights reserved. Proximity Technology A Division of

Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Updated 12 June 2009 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

# Sommario

## **Capitolo 1: Guida introduttiva a Adobe Photoshop Elements**

|  |    |
|--|----|
| Operazioni preliminari .....                                       | 1  |
| Utilizzo della guida e assistenza .....                            | 2  |
| Conversione di un catalogo da una versione precedente .....        | 3  |
| Operazioni in Elements Organizer e Photoshop Elements Editor ..... | 4  |
| Importazione e organizzazione di foto e video .....                | 4  |
| Creazione di progetti fotografici .....                            | 7  |
| Stampa e condivisione delle foto .....                             | 8  |
| Correzione (modifica) delle foto .....                             | 9  |
| Suggerimenti per la risoluzione dei problemi .....                 | 10 |

## **Capitolo 2: L'area di lavoro di Photoshop Elements**

|  |    |
|--|----|
| Le aree di lavoro .....                    | 12 |
| Strumenti .....                            | 16 |
| Pannelli e raccoglitori .....              | 19 |
| Annullare e ripristinare .....             | 23 |
| Dischi di memoria virtuale e plug-in ..... | 25 |

## **Capitolo 3: Operazioni nell'ambiente Editor**

|   |    |
|---|----|
| Apertura di file nell'ambiente Editor .....               | 28 |
| Informazioni sui file .....                               | 33 |
| Visualizzazione delle immagini nell'ambiente Editor ..... | 36 |
| Guide, griglie e righelli .....                           | 39 |
| Salvataggio ed esportazione delle immagini .....          | 41 |
| Modifica guidata .....                                    | 48 |

## **Capitolo 4: Utilizzo dei livelli**

|  |    |
|--|----|
| Creazione dei livelli .....                | 53 |
| Modifica dei livelli .....                 | 57 |
| Copia e disposizione dei livelli .....     | 60 |
| Opacità e metodi di fusione .....          | 65 |
| Livelli di regolazione e riempimento ..... | 68 |
| Maschere di livello .....                  | 72 |
| Stili di livello .....                     | 73 |

## **Capitolo 5: File raw da fotocamera**

|   |    |
|---|----|
| Elaborazione di immagini da fotocamera in formato raw ..... | 77 |
| Impostazioni e controlli .....                              | 80 |
| Utilizzo del colore in Camera Raw .....                     | 81 |

## **Capitolo 6: Selezione di parti di un'immagine**

|  |     |
|--|-----|
| Creazione di selezioni .....   | 86  |
| Modifica delle selezioni .....   | 96  |
| Attenuazione dei bordi della selezione con l'anti-alias e la sfumatura ..... | 100 |

|   |     |
|---|-----|
| Spostamento e copia delle selezioni ..... | 102 |
| Salvataggio delle selezioni .....         | 104 |

**Capitolo 7: Correzione di colori e toni**

|   |     |
|---|-----|
| Nozioni di base sulla correzione di colori e toni .....         | 107 |
| Regolazione di ombre e luci .....                               | 117 |
| Correzione delle dominanti di colore .....                      | 124 |
| Regolazione della saturazione e della tonalità del colore ..... | 128 |
| Filtri di regolazione .....                                     | 135 |

**Capitolo 8: Ritaglio, ridimensionamento, ritocco e trasformazione delle foto**

|  |     |
|--|-----|
| Ritaglio .....                                 | 140 |
| Dimensioni e risoluzione dell'immagine .....   | 145 |
| Ritocco .....                                  | 149 |
| Migliorare la nitidezza .....                  | 162 |
| Trasformazione .....                           | 166 |
| Ricomposizione .....                           | 170 |
| Creazione di una composizione panoramica ..... | 174 |

**Capitolo 9: Nozioni di base sul colore**

|  |     |
|--|-----|
| Nozioni di base sul colore .....                         | 179 |
| Utilizzo dei metodi immagini e delle tavole colore ..... | 181 |
| Impostazione della gestione del colore .....             | 186 |

**Capitolo 10: Filtri, effetti, stili e grafica**

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Effetti .....                | 189 |
| Filtri .....                 | 194 |
| Filtri artistici .....       | 199 |
| Filtri Sfocatura .....       | 201 |
| Filtri Tratti pennello ..... | 202 |
| Filtri Distorsione .....     | 203 |
| Filtri Disturbo .....        | 208 |
| Filtri Effetto pixel .....   | 209 |
| Filtri Rendering .....       | 210 |
| Filtri Schizzo .....         | 213 |
| Filtri Stilizzazione .....   | 215 |
| Filtri Texture .....         | 217 |
| Filtri Video .....           | 218 |
| Filtri Altro .....           | 218 |

**Capitolo 11: Operazioni di pittura (disegno bitmap)**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Panoramica introduttiva .....   | 221 |
| Scelta dei colori .....         | 226 |
| Strumenti di pittura .....      | 230 |
| Impostazione dei pennelli ..... | 236 |
| Riempimenti e contorni .....    | 240 |
| Pattern .....                   | 241 |

|   |     |
|---|-----|
| Sfumature .....   | 244 |
| Predefiniti e librerie .....  | 248 |
| <b>Capitolo 12: Aggiunta di testo e forme</b>                               |     |
| Aggiunta e modifica del testo .....   | 251 |
| Lavorare con il testo asiatico .....  | 258 |
| Creazione di forme .....  | 260 |
| Modifica delle forme .....  | 263 |
| <b>Capitolo 13: Creazione di progetti nell'ambiente Editor</b>              |     |
| Panoramica dei progetti Editor .....  | 265 |
| Creazione di progetti fotografici .....                                     | 265 |
| Creare un album fotografico .....   | 271 |
| Creare un biglietto di auguri .....   | 272 |
| Creare un DVD con un menu di presentazioni .....                            | 273 |
| Modifica dei progetti fotografici .....                                     | 273 |
| <b>Capitolo 14: Ottimizzazione delle immagini per il Web</b>                |     |
| Ottimizzazione delle immagini .....   | 277 |
| Utilizzo di trasparenze e aloni .....                                       | 285 |
| Il dithering nelle immagini Web .....                                       | 288 |
| Anteprima delle immagini Web .....  | 289 |
| <b>Capitolo 15: Stampa e condivisione delle foto</b>                        |     |
| Stampa delle foto .....   | 292 |
| Opzioni di stampa .....   | 297 |
| Inviare le foto ai servizi di condivisione online .....                     | 297 |
| Condivisione delle foto .....   | 298 |
| <b>Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera per Photoshop Elements Editor</b> |     |
| Tasti per la visualizzazione di immagini (Modifica completa) .....          | 299 |
| Tasti per selezionare gli strumenti .....                                   | 299 |
| Tasti per selezionare e spostare gli oggetti .....                          | 301 |
| Tasti per la finestra di dialogo Isola primo piano .....                    | 302 |
| Tasti per la trasformazione di selezioni .....                              | 302 |
| Tasti per colorare (disegno bitmap) e pennelli .....                        | 303 |
| Tasti per l'uso del testo .....   | 303 |
| Tasti per il pannello Livelli .....   | 304 |
| Tasti per l'uso dei metodi di fusione .....                                 | 305 |
| Tasti per il pannello Info .....  | 306 |
| Tasti per il pannello Campioni colore .....                                 | 306 |
| Tasti per mostrare o nascondere i pannelli (Modifica completa) .....        | 306 |
| Tasti per l'uso di Galleria filtri .....                                    | 307 |
| Tasti per il filtro Fluidifica .....  | 307 |
| Tasti per l'uso di Panorama Photomerge .....                                | 308 |
| Tasti per l'uso della finestra di dialogo Camera Raw .....                  | 308 |

**Capitolo 17: Glossario**

|   |     |
|---|-----|
| Trovare le definizioni dei termini .....                        | 309 |
| Termini relativi all'elaborazione digitale delle immagini ..... | 309 |

# Capitolo 1: Guida introduttiva a Adobe Photoshop Elements

Adobe® Photoshop® Elements 8 offre funzioni potenti e di semplice utilizzo con cui potete perfezionare le vostre foto, condividerle in modo creativo, nonché gestire e visualizzare foto e clip video.

## Operazioni preliminari

### Controllare i requisiti di sistema

Se non siete sicuri che Photoshop Elements possa essere eseguito sul vostro computer, esaminate tutti i requisiti di sistema e le specifiche del software Adobe®. Consultate il file Leggimi contenuto nel disco di installazione del software.

### Installare il software

- 1 Chiudete eventuali altre applicazioni Adobe in esecuzione sul computer.
- 2 Inserite il disco di installazione nell'apposita unità e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

*Nota: durante l'installazione dell'applicazione potete specificare la lingua e selezionare il Paese di residenza.*

**Occorre disinstallare la versione precedente di Adobe Premiere Elements?** Se avete installato una versione di prova di Adobe Photoshop Elements, è consigliabile disinstallarla. Tuttavia, non è necessario disinstallare eventuali versioni precedenti di Adobe Photoshop Elements. La disinstallazione della versione precedente è a discrezione dell'utente.

**Come si disinstalla una versione di Adobe Photoshop Elements?** In Windows®, fate clic sul menu Start e scegliete Pannello di controllo. Fate doppio clic su Installazione applicazioni. Selezionate la versione di Adobe Photoshop Elements da disinstallare, quindi fate clic su Rimuovi. Quando viene richiesto, confermate la disinstallazione.

### Registrazione

Dopo aver installato Adobe Photoshop Elements, registrate la vostra copia del software per ricevere gratuitamente assistenza per l'installazione, avvisi sulla disponibilità di aggiornamenti e altri servizi.

*Nota: gli utenti che non sono residenti negli U.S.A. possono effettuare la registrazione in qualsiasi momento mediante il comando Aiuto > Registrazione.*

### File Leggimi

Il disco di installazione contiene il file Leggimi relativo al software. Questo file viene inoltre copiato nella cartella dell'applicazione durante l'installazione del software. Consultate il file Leggimi per ottenere importanti informazioni.

### Nuove funzioni e miglioramenti

Per informazioni sulle funzioni nuove e migliorate, visitate il sito Web [www.adobe.com/go/learn\\_pse\\_features\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_pse_features_it). Migliorare e gestire le vostre foto non è mai stato così semplice.

# Utilizzo della guida e assistenza

## Apprendimento di Adobe Photoshop Elements

La pagina Web dedicata alla guida e al supporto di Photoshop Elements contiene collegamenti verso articoli ed esercitazioni video utili per avvicinarsi ad Adobe Premiere Elements. Contiene inoltre suggerimenti per la risoluzione di problemi, articoli avanzati e collegamenti verso il sistema di supporto e i forum utenti. Visitate [www.adobe.com/support/photoshopelements](http://www.adobe.com/support/photoshopelements).

**Come si pone una domanda?** Per porre domande ad altri utenti di Adobe Photoshop Elements e Adobe Premiere Elements, visitate [www.adobe.com/go/forums\\_it](http://www.adobe.com/go/forums_it).

## Utilizzo della guida di Photoshop Elements

Potete accedere alla guida di Photoshop Elements in vari modi. Per accedere all'Aiuto del prodotto, scegliete Aiuto > Aiuto di Adobe Photoshop Elements (oppure premete il tasto F1 sulla tastiera). Se il computer è connesso a Internet, Adobe Photoshop Elements avvia automaticamente la guida disponibile sul Web.

Per accedere alla guida completa di Adobe Photoshop Elements, consultate le guide in linea di Elements Organizer e Photoshop Elements Editor.

**Guida sul Web** La guida disponibile sul Web è la versione più completa e aggiornata dell'Aiuto di Adobe Photoshop Elements. Per visualizzare la guida disponibile sul Web, visitate [www.adobe.com/go/learn\\_pse8\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_pse8_it). Per accedere alla guida sul Web è necessaria una connessione a Internet. Per eseguire una ricerca nella guida di Photoshop Elements, usate la casella Ricerca.

**Guida in linea** La guida in linea, o Aiuto, fornisce informazioni su attività e concetti chiave. Se il computer non è connesso a Internet, Photoshop Elements avvia la guida in linea disponibile direttamente nell'applicazione. L'Aiuto dell'applicazione è un piccolo sottoinsieme della guida completa disponibile sul Web.

**Guida in formato PDF** La guida è disponibile anche in versione PDF, ottimizzata per la stampa. Per ulteriori informazioni, visitate il sito Web [www.adobe.com/go/learn\\_pse8\\_printpdf\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_pse8_printpdf_it) oppure fate clic sul collegamento della versione PDF della guida, nella parte superiore di ogni pagina. In questo modo, potrete consultare la versione più completa della guida anche quando non siete connessi a Internet.

**Collegamenti all'interno dell'applicazione** Alcuni collegamenti alla guida sono disponibili all'interno di Photoshop Elements. Facendo clic su questi collegamenti potrete accedere all'argomento corrispondente nella guida sul Web o in quella in linea.

*Nota: se si tenta di accedere a un argomento disponibile solo nella guida sul Web, Photoshop Elements visualizza un messaggio con un URL e un collegamento alla guida completa.*

### Suggerimenti per eseguire una ricerca nella guida

- Per cercare un'espressione composta di più parole, ad esempio "strumento forma", racchiudete il testo da cercare tra virgolette. Verranno presentati solo gli argomenti contenenti l'esatta espressione specificata.
- Verificate che l'ortografia dei termini da cercare sia corretta.
- Se un termine non restituisce alcun risultato, provate a usare un sinonimo, ad esempio "Web" al posto di "Internet".
- Se trovate un argomento che desiderate consultare anche in seguito, potete contrassegnarlo con un segnalibro per individuarlo rapidamente all'occorrenza.

**Stampare un argomento della guida** Per stampare un argomento della guida, usate il comando Stampa del browser.

**Cercare gli argomenti per la risoluzione dei problemi** Potete consultare i problemi principali e cercare i problemi e i messaggi di errore più comuni accedendo al sito Web [www.adobe.com/support/photoshopelements](http://www.adobe.com/support/photoshopelements). Potete anche porre domande ad altri utenti di Photoshop Elements all'indirizzo [www.adobe.com/go/forums\\_it](http://www.adobe.com/go/forums_it).

**Forum** Potete accedere ai forum della comunità di utenti Elements direttamente dall'interno dell'applicazione. Per accedere alla pagina dei forum da Photoshop Elements, selezionate Aiuto > Forum. Per accedere alla pagina dei forum da Elements Organizer, selezionate Aiuto > Forum > Photoshop Elements. Se il computer è connesso a Internet, Photoshop Elements avvia la pagina dei forum. Potete ad esempio chiedere agli altri utenti di Photoshop Elements consigli o suggerimenti oppure aiutare altri utenti con i vostri consigli.

**Ricerca di aggiornamenti di Photoshop Elements** Se il computer è connesso a Internet, riceverete delle notifiche ogniqualvolta Photoshop Elements sarà aggiornato. Potete inoltre trovare informazioni sugli ultimi aggiornamenti accedendo al sito Web [www.adobe.com/it/downloads/updates](http://www.adobe.com/it/downloads/updates).

## Come si ottiene assistenza?

Per ottenere assistenza, dovete contattare direttamente Adobe o inviare tramite Web una descrizione del problema. Per ottenere i dati di contatto, visitate il sito Web [www.adobe.com/it/support/contact](http://www.adobe.com/it/support/contact). Visitate il sito Web di assistenza Adobe all'indirizzo [www.adobe.com/go/support\\_it](http://www.adobe.com/go/support_it). L'assistenza Adobe potrà fornirvi informazioni per la risoluzione dei problemi e su come ricevere supporto tecnico gratuito.

## Conversione di un catalogo da una versione precedente

All'apertura di Elements Organizer Adobe Photoshop Elements 8, potrebbe risultare difficile aprire un catalogo utilizzato con una precedente versione di Adobe Photoshop Elements. Per visualizzarne le foto, occorre convertire il catalogo.

- 1 Scegliete File > Catalogo.
- 2 In Gestione cataloghi, fate clic su Converti.
- 3 In Gestione cataloghi, selezionate il catalogo da convertire.

*Nota: i cataloghi salvati in una cartella diversa da quella predefinita non sono visualizzati automaticamente nella finestra Converti catalogo. Fate clic su Trova altri cataloghi e selezionate la cartella in cui si trova il catalogo. I cataloghi che si trovano in quella cartella sono aggiunti all'elenco dei cataloghi convertibili.*

- 4 Fate clic su Converti.

## Mostrare i cataloghi già convertiti

È possibile visualizzare i cataloghi che sono già stati convertiti o di cui è stato eseguito il backup con una precedente versione, anche se per impostazione predefinita tali cataloghi non sono visualizzati nella finestra Converti catalogo. Per un elenco dei cataloghi precedentemente convertiti, selezionate Mostra cataloghi già convertiti.

*Nota: i cataloghi convertiti non possono essere usati con precedenti versioni dell'applicazione. Tuttavia, quando il catalogo viene convertito, i dati vengono copiati in un nuovo file catalogo e il catalogo originale resta inalterato. Potete quindi continuare a usare il catalogo originale con le precedenti versioni dell'applicazione.*

# Operazioni in Elements Organizer e Photoshop Elements Editor

 Per un video introduttivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2309\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2309_pse_it) e [www.adobe.com/go/lrvid2301\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2301_pse_it).

Adobe Photoshop Elements usa due ambienti di lavoro principali, Elements Organizer e Photoshop Elements Editor, e potete passare dall'uno all'altro in base al tipo di attività in corso. Inizialmente si importano le foto in Elements Organizer, dove potete visualizzare, gestire e trovare tutte le vostre foto e clip video. In Elements Organizer potete apportare anche rapide modifiche.

L'ambiente Editor permette di migliorare le foto in modo più completo e apportare modifiche di base, seguire attività di modifica guidate e utilizzare gli strumenti di modifica avanzati.

Dopo avere perfezionato le foto in Elements Organizer o Photoshop Elements Editor, potete creare progetti fotografici come pagine per album di ricordi, presentazioni, album fotografici e album online che potrete facilmente condividere con parenti e amici.

Per accedere a Elements Organizer da Photoshop Elements Editor, fate clic sull'icona .

## Importazione e organizzazione di foto e video

Per iniziare a lavorare in Adobe Photoshop Elements, importate delle foto in Elements Organizer, dove potete visualizzare, gestire e trovare tutte le vostre foto e clip video.

### Utilizzare Photo Downloader per scaricare i file

1 Collegate la fotocamera o il lettore di schede al computer. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione del dispositivo.

Viene visualizzata la finestra di dialogo AutoPlay di Windows, contenente un elenco di opzioni per l'acquisizione delle foto.

2 Nella finestra di dialogo AutoPlay di Windows, selezionate Organizza e modifica con Adobe Elements Organizer 8 e fate clic su OK.

Se Elements Organizer non è già aperto, viene visualizzata la finestra di dialogo Photo Downloader. Fate clic su Acquisisci foto. Elements Organizer apre e importa i file multimediali. Se Elements Organizer è già in esecuzione, per aprire Photo Downloader scegliete File >  Acquisisci foto e video >  Da fotocamera o lettore di schede.

3 Nella sezione Sorgente della finestra di dialogo Photo Downloader, usate il menu Acquisisci foto da per specificare da dove copiare/importare le foto.

4 Nell'area Impostazioni di importazione, impostate le seguenti opzioni:

**Posizione** Indica la cartella in cui vengono scaricate le immagini. Per cambiare la posizione della cartella predefinita, fate clic su Sfoglia e specificate la nuova posizione.

**Crea sottocartelle** Crea una sottocartella in base allo schema di denominazione scelto dal menu a comparsa. Se scegliete Nome personale, specificate nella casella il nome della cartella.

**Rinomina file** Consente di cambiare i nomi dei file in base allo schema di denominazione selezionato nel menu a comparsa. Se scegliete Nome personale, specificate il nome file di base e il numero iniziale per la numerazione sequenziale dei file delle foto.

***Nota:** se il nome immesso esiste già, al nome del file immagine copiato viene aggiunto “-1” o un altro indicatore adatto.*

**Mantieni nome file corrente in XMP** Selezionate questa opzione per usare il nome file attuale come nome da memorizzare nei metadati della foto.

**Opzioni di eliminazione** Consente di stabilire se lasciare le foto sulla fotocamera o sul lettore di schede, verificare e quindi eliminare i file o semplicemente cancellare i file dopo la copia. Le foto che non vengono importate in Adobe Photoshop Elements non vengono eliminate dalla fotocamera o dalla scheda.

- 5 (Facoltativo) Per scaricare automaticamente le foto in Photoshop Elements dopo la connessione del dispositivo, selezionate Scarica automaticamente. Le opzioni per lo scaricamento automatico possono essere impostate nelle preferenze Fotocamera o lettore di schede.
  - 6 (Facoltativo) Per ulteriori opzioni di scaricamento, fate clic sul pulsante Finestra di dialogo Avanzate. Consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_advancedownload\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org_advancedownload_it).
  - 7 Fate clic su Acquisisci foto.
- Le foto vengono copiate sul disco rigido.
- 8 Fate clic su OK nella finestra di dialogo Copia dei file riuscita.

*Nota: se Elements Organizer viene avviato mentre copiate le foto, fate clic su Sì nella finestra Copia dei file riuscita.*

## Organizzazione di foto e clip video

Utilizzate Elements Organizer per gestire i file. Elements Organizer consente di trovare foto, file video, clip audio e documenti Adobe PDF, anche se li avete salvati in diverse posizioni nel computer.

Adobe Photoshop Elements organizza automaticamente le foto in base alla data di scaricamento. Per trovare le foto in base alla data, Elements Organizer dispone di una Timeline (per aprirla, scegliete Finestra > Timeline) e di un Calendario. È utile salvare le foto correlate in uno stesso album. Gli album sono la soluzione ideale per condividere foto in progetti, creazioni e album online; inoltre, facilitano il reperimento di foto correlate.

Potete ulteriormente ordinare e categorizzare le foto aggiungendo delle stelle di classificazione, disponendole in pile e assegnando dei tag parole chiave . Per ulteriori informazioni sui tag parole chiave, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_photos\\_tag\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org_photos_tag_it).

**È necessario usare Elements Organizer?** No. Potete anche copiare le foto sul computer e usare l'ambiente Editor per correggerle. In Elements Organizer, tuttavia, sono disponibili numerose funzioni con cui gestire le vostre foto. Inoltre, dopo aver raccolto centinaia di foto nel computer, scoprirete che con Elements Organizer la ricerca e la gestione delle foto risultano molto più semplici.

## Creare un album

- 1 Fate clic sul pulsante Crea un nuovo album o categoria di album  nel pannello Album della scheda Organizza e scegliete Nuovo album.
- 2 (Facoltativo) Nel menu Categoria di album, scegliete un gruppo in cui inserire l'album.



Menu *Categoria di album*

- 3 Nella casella Nome album, digitate il nome dell'album.
- 4 Trascinate le foto fino all'area Elementi.
- 5 Fate clic su Chiudi.

L'album viene visualizzato nel pannello Album all'interno della categoria di album specificata. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un album, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_albums\\_create\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org_albums_create_it).

## Ricerca di foto e clip video

Potete trovare foto e file video in base alla data, alla classificazione a stelle, all'album, alla posizione della cartella, al nome file, al tipo di supporto, al tag parola chiave, al testo o ad altri criteri. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_photos\\_find\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org_photos_find_it).

Elements Organizer offre diverse funzioni per la ricerca delle foto, tra cui:

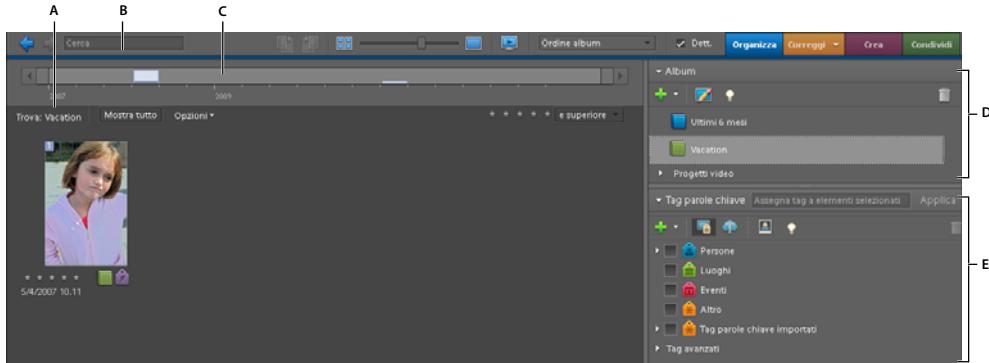
**Timeline** Fate clic su un mese o impostate un intervallo per trovare le foto e i file multimediali in ordine cronologico per data, batch di importazione o posizione della cartella.

**Barra di ricerca** Trascinate una foto, un tag parola chiave, un progetto o un album sulla barra di ricerca per trovare le foto e i file multimediali corrispondenti o simili.

**Pannello Album** Selezionate un album per visualizzare solo i file che contiene.

**Pannello Tag parole chiave** Selezionate un tag parola chiave per visualizzare solo i file con quel tag.

**Casella di testo** Digitate il testo da cercare nella casella di testo per la ricerca, per trovare i file corrispondenti. Il testo può trovarsi in nomi di file, metadati, tag parole chiave, didascalie, note, nomi di album, gruppi di album, dati della fotocamera, date, cartelle e formati.



Elements Organizer offre diversi strumenti e funzioni per la ricerca delle foto.

A. Barra di ricerca B. Casella di testo C. Timeline D. Pannello Album E. Pannello Tag parole chiave

## Come si trova il file di una foto o di una clip multimediale

- 1 In Elements Organizer, selezionate la foto o la clip multimediale di cui desiderate trovare il file corrispondente.
- 2 Premete Alt + Invio per aprire la finestra Proprietà - Generali.
- 3 Fate clic sull'icona Mostra in Explorer .

## Creazione di progetti fotografici

Potete usare le foto in progetti di vario genere da condividere con amici e parenti. Ad esempio, potete creare progetti fotografici come album, pagine per album fotografici, biglietti di auguri, etichette per CD/DVD e collage fotografici. I progetti fotografici possono poi essere stampati con la stampante di casa o presso un servizio di stampa online. Potete inoltre usare le foto in gallerie di foto online, presentazioni e minialbum. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_projects\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org_projects_it).

Per dare ai progetti un tocco personale, potete personalizzare i modelli. Regolate i colori del layout per adattarlo meglio alle foto e aggiungete nuovi elementi grafici, testo ed effetti quali ombre esterne e bagliori. Usate il pannello Contenuti per visualizzare rapidamente centinaia di cornici, temi, sfondi, immagini ed effetti da applicare alle vostre foto e progetti.

## Creare e condividere una presentazione

- 1 In Elements Organizer, selezionate le foto da inserire nella presentazione.
- 2 Nella scheda Crea , fate clic su Presentazione per accedere a Preferenze presentazione.
- 3 Modificate le opzioni oppure fate clic su OK per accettare le impostazioni predefinite.

Tutti gli strumenti necessari per la creazione di una presentazione sono disponibili nella finestra Editor presentazioni. Le foto che avete scelto di usare nella presentazione appaiono in basso nella schermata.

- 4 In Editor presentazioni sperimentate con l'aggiunta di effetti, testo, piccoli elementi grafici, musica o un vostro commento registrato. Editor presentazioni offre numerose possibilità creative.
- 5 Per riordinare le diapositive, trascinate le miniature delle immagini nella posizione desiderata. Le miniature si trovano nella parte inferiore di Editor presentazioni. Trascinatene una avanti o indietro fino a ottenere una barra blu, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

- 6 Per un'anteprima della presentazione con tutti gli effetti, servitevi dei pulsanti simili a quelli di un videoregistratore, sotto l'anteprima della presentazione. In qualsiasi momento potete premere il tasto Esc per tornare alla modifica delle immagini.

**Nota:** l'icona *Anteprima a schermo intero* vi permette inoltre di visualizzare un'anteprima della presentazione completa di tutti gli effetti applicati. Per passare dall'anteprima a schermo intero alla modifica delle immagini, premete il tasto Esc.

- 7 Fate clic su Salva progetto (in alto a sinistra in Editor presentazioni). È buona norma salvare periodicamente la presentazione mentre la preparate.
- 8 Per generare il file della presentazione da visualizzare o condividere, fate clic su Output (in alto a sinistra in Editor presentazioni). Scegliete come desiderate condividere la presentazione. Potete salvarla come un file filmato o come file PDF. Potete inoltre masterizzarla su un disco da riprodurre sullo schermo televisivo o del computer.

## Stampa e condivisione delle foto

Photoshop Elements offre svariati modi per condividere rapidamente le foto. Potete consentire agli altri utenti di visualizzare le vostre foto in un album online interattivo; inviare le foto tramite e-mail; Potete stampare le foto con la stampante di casa oppure ordinare delle stampe professionali. In alternativa, potete memorizzare i file o gli album su CD/DVD.

In Elements Organizer, selezionate le foto da condividere. Fate clic sulla scheda Condividi e selezionate la modalità di condivisione delle foto. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_share\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org_share_it).

### Stampare da Elements Organizer

- 1 Selezionate le foto o clip video nel Browser foto. Se selezionate una clip video, verrà stampato solo il primo fotogramma della clip.
- 2 Scegliere File > Stampa.
- 3 Impostate le opzioni di stampa nella finestra di dialogo Stampa, quindi fate clic su Stampa.

### Condividere le foto tramite e-mail

Photoshop Elements semplifica la condivisione delle foto tramite e-mail. Potete allegare le foto a un messaggio e-mail o incorporarle tramite Photo Mail.

- 1 Accertatevi che il vostro client di posta elettronica sia indicato nelle Preferenze. In Elements Organizer, scegliete Modifica > Preferenze > Condivisione. Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Organizza e condividi; quindi, selezionate Condivisione. Scegliete Microsoft Outlook®, Outlook Express o Adobe E-mail Service.

**Nota:** in Windows Vista®, scegliete Microsoft Outlook®, Windows Mail o Adobe E-mail Service.

- 2 Selezionate una foto nel Browser foto o in modalità Calendario, fate clic su Condividi  , quindi su Photo Mail.
- 3 Quando inviate una foto per e-mail per la prima volta, vi viene chiesto di confermare il servizio e-mail che desiderate usare. Confermate la vostra scelta e fate clic su OK.

Viene visualizzato il pannello Photo Mail, con le foto scelte per l'invio tramite e-mail.

- 4 Selezionate i destinatari dell'e-mail effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate un nome dalla sezione Selezionate i destinatari (i nomi visualizzati sono quelli presenti nella rubrica).

- Per aggiungere il destinatario alla rubrica, selezionate l'opzione Nuovo contatto nella finestra di dialogo Rubrica. Fate clic su OK; il destinatario viene selezionato nella sezione Selezionate i destinatari.
- 5 Nella finestra risultante, scegliete uno stile e uno sfondo per l'elemento decorativo. Quindi fate clic su Passo successivo e personalizzate il layout.
- 6 Fate clic su Avanti.

Photoshop Elements apre l'applicazione e-mail predefinita.

**È possibile usare un servizio di posta elettronica basato sul Web?** Se usate un servizio e-mail basato sul Web, come ad esempio Gmail™ o Yahoo® Mail, potete esportare le foto e allegarle ai messaggi di posta elettronica. Fate clic sulla scheda Condividi e selezionate Allegati e-mail. La procedura guidata Allegati e-mail vi assiste nella creazione di versioni delle vostre foto adatte ai messaggi e-mail.

## Correzione (modifica) delle foto

Adobe Photoshop Elements offre numerosi livelli di modifica, da correzioni con un solo clic in Elements Organizer a funzioni avanzate di correzione dei colori e composizione in Photoshop Elements Editor.

### Correggere le foto in Elements Organizer

In Elements Organizer potete effettuare diverse regolazioni di base come Correzione automatica avanzata, Colore automatico, Contrasto automatico, Correzione automatica occhi rossi e Nitidezza automatica. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_fix\\_organizer\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org_fix_organizer_it).

- 1 In Elements Organizer, selezionate le foto da correggere.
  - 2 Fate clic sulla scheda Correggi e selezionate Modifica foto. Apportate le regolazioni necessarie.
- Se non siete soddisfatti dei risultati, fate clic su Annulla  o premete Ctrl+Z.

### Ritagliare una foto in Elements Organizer

Con la funzione di ritaglio è possibile rimuovere aree di una foto non desiderate.

- 1 In Elements Organizer, selezionate la foto da ritagliare.
- 2 Fate clic sulla scheda Correggi, selezionate Ritaglia e seguite le istruzioni riportate nella finestra di dialogo.

### Correggere le foto in Photoshop Elements Editor

Photoshop Elements Editor fornisce ulteriori modalità di modifica: Correzione rapida, Modifica guidata e Modifica completa. La modalità più appropriata per eseguire l'attività è determinata dalle vostre abilità e dalla complessità dell'immagine. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_pse8\\_photos\\_fix\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_pse8_photos_fix_it).

- 1 In Elements Organizer, selezionate le foto da usare nell'ambiente Editor.
- 2 Fate clic sul triangolo accanto alla scheda Correggi e selezionate Modifica completa foto, Modifica guidata foto o Modifica rapida foto.



Barra di Organizer

In Photoshop Elements Editor, le foto vengono visualizzate nel Raccoglitore progetto nella parte inferiore dell'area di lavoro. Per passare alle foto da correggere, fate doppio clic sulle stesse nel Raccoglitore progetto.

**È necessario usare Elements Organizer per aprire le immagini in Editor?** No. Potete aprire le foto anche da Editor. Scegliete File > Apri e selezionate le foto da aprire.

**Cosa succede se si passa a Elements Organizer durante la correzione delle foto in Photoshop Elements Editor?** Se si passa a Elements Organizer con i file aperti in Editor, viene visualizzato un banner sulle miniature dei file aperti. Sarà possibile modificare i file in Elements Organizer solo dopo che saranno stati chiusi in Editor.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sulla correzione di colori e toni”](#) a pagina 107

[“Modifica guidata”](#) a pagina 48

### Salvataggio delle modifiche

Dopo avere modificato un'immagine in Photoshop Elements Editor, occorre salvarla per evitare di perdere il lavoro svolto. Le correzioni apportate in Elements Organizer vengono salvate automaticamente.

- ❖ In Photoshop Elements Editor, scegliete File > Salva.

Le foto salvate in Editor vengono memorizzate come una versione e raggruppate con altre versioni salvate e con la foto originale. Questi set di versioni vengono impilati in Elements Organizer con l'ultima versione salvata in prima posizione.

**Cosa succede se non si desidera salvare le versioni di una foto?** Si consiglia di salvare le versioni di una foto per conservare il file originale. Se, per qualche motivo, non desiderate salvare una versione di una foto, una volta completata l'operazione di modifica scegliete File > Salva. In Opzioni di salvataggio nella finestra di dialogo Salva con nome, deselectate Salva in set versioni con originale. Per impostazione predefinita, Photoshop Elements Editor salva il file come PSD senza un numero di versione associato al nome del file.

## Suggerimenti per la risoluzione dei problemi

I seguenti suggerimenti sono utili per la risoluzione di eventuali problemi in Photoshop Elements. Per ulteriori suggerimenti, visitate [www.adobe.com/go/forums\\_it](http://www.adobe.com/go/forums_it).

- Riavviate Photoshop Elements o il computer.
- Ripristinate le preferenze di Photoshop Elements. Subito dopo l'avvio di Photoshop Elements, tenete premuti tasti Ctrl+Alt+Maiusc. Quindi scegliete un'attività dalla schermata introduttiva.
- Chiudete gli altri programmi, compresi gli anti-virus, i firewall e le applicazioni per masterizzare CD/DVD in esecuzione in background.

- Verificate che il sistema operativo del computer sia aggiornato. Installate i driver più recenti delle schede video e audio, della stampante e di altri dispositivi.
- Rimuovete eventuali elementi aggiunti di recente sul computer. Qual è stata l'ultima modifica effettuata prima che si verificasse il problema? Avete installato una nuova stampante, nuovi font o altri software?
- Se una funzione di Photoshop Elements sembra non funzionare, consultate la Guida di Photoshop Elements.
- Se si verifica un problema quando aprirete o modificate una foto, riscontrate lo stesso problema con tutte le foto? Si verifica anche con foto scattate con fotocamere o sorgenti diverse?

# Capitolo 2: L'area di lavoro di Photoshop Elements

Esistono due aree di lavoro principali in Adobe® Photoshop® Elements 8: l'ambiente Elements Organizer e l'ambiente Editor. Usate Elements Organizer per trovare, organizzare e condividere le foto e i file multimediali. Usate l'ambiente Editor per creare, modificare e correggere le immagini. Potete anche aggiungere nuove funzionalità tramite moduli plug-in ed espandere la memoria del sistema usando dischi di memoria virtuale.

Per aprire una foto nell'ambiente Editor, selezionatela in Elements Organizer. Fate clic sul triangolo accanto alla scheda Correggi e selezionate Modifica completa foto, Modifica guidata foto o Modifica rapida foto. Quando lavorate in Editor, fate clic sul pulsante Organizer  per passare a Elements Organizer.

 *Se sono aperti entrambi gli ambienti Elements Organizer e Photoshop Elements Editor, potete passare da un ambiente all'altro facendo clic sul rispettivo pulsante nella barra delle applicazioni di Windows®.*

## Le aree di lavoro

### La schermata introduttiva

Quando avviate Photoshop Elements, si apre per impostazione predefinita la schermata introduttiva. La schermata introduttiva è un utile punto di partenza o di accesso a tutte le principali operazioni.

Fate clic su Organizza per aprire Elements Organizer e importare, assegnare tag o organizzare le foto. Fate clic su Modifica per aprire l'ambiente Editor e migliorare le immagini o aggiungere effetti speciali.

Potete chiudere o riaprire la schermata introduttiva in qualsiasi momento, facendo clic sul pulsante Schermata introduttiva . Per aprire altre aree di lavoro non è necessario tornare alla schermata introduttiva: potete infatti aprire una diversa area di lavoro a partire da qualsiasi area di lavoro.

Se fate clic sull'icona delle impostazioni , viene visualizzata la finestra di dialogo di Adobe Photoshop Elements 8.0 contenente le seguenti opzioni. Le impostazioni specificate determinano il comportamento di Adobe Photoshop Elements all'avvio. Selezionate una delle seguenti opzioni e fate clic su OK:

- Mostra solo la schermata introduttiva
- Avvia sempre Organizer dietro la schermata introduttiva
- Avvia sempre Editor dietro la schermata introduttiva

### Disattivare il tracciamento delle informazioni

Per impostazione predefinita, la schermata introduttiva registra alcune informazioni sul suo utilizzo e le trasmette ad Adobe, che se ne serve per migliorare le funzionalità di tale schermata. I dati sull'utilizzo della schermata introduttiva sono raccolti e trasmessi in forma anonima, senza alcun collegamento ai vostri dati personali o al vostro ID Adobe. Le informazioni sull'utilizzo fornite da Photoshop Elements Editor o Elements Organizer non sono tracciate in alcun modo. Per disattivare il rilevamento delle informazioni nella schermata introduttiva:

1 In Windows XP, fate clic su Start > Esegui (in Windows Vista, scegliete Start), digitate regedit.exe e fate clic su OK.

Viene aperto l'Editor del Registro di sistema. Nella struttura di navigazione a sinistra, individuate HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Adobe\Elements Organizer\8.0\Organizer.

- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse ovunque nel pannello di destra e selezionate Nuovo > Valore DWORD. Viene creato un nuovo valore DWORD denominato Nuovo valore #1.
- 3 Cambiate il nome Nuovo valore #1 in DisableTracking.
- 4 Fate doppio clic su DisableTracking. Viene aperta la finestra di dialogo Modifica valore DWORD.
- 5 Immettete 1 nel campo Dati valore, fate clic su OK, quindi chiudete l'Editor del Registro di sistema.

## L'ambiente Editor

 Per video sulle modalità Modifica completa e Modifica guidata, consultate [www.adobe.com/go/lrvid2319\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2319_pse_it) e [www.adobe.com/go/lrvid2318\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2318_pse_it).

L'ambiente Editor offre tre modalità per la creazione e modifica delle immagini: Modifica completa, Modifica rapida e Modifica guidata. Fate clic sul triangolo accanto a Modifica completa e selezionate una delle seguenti opzioni:

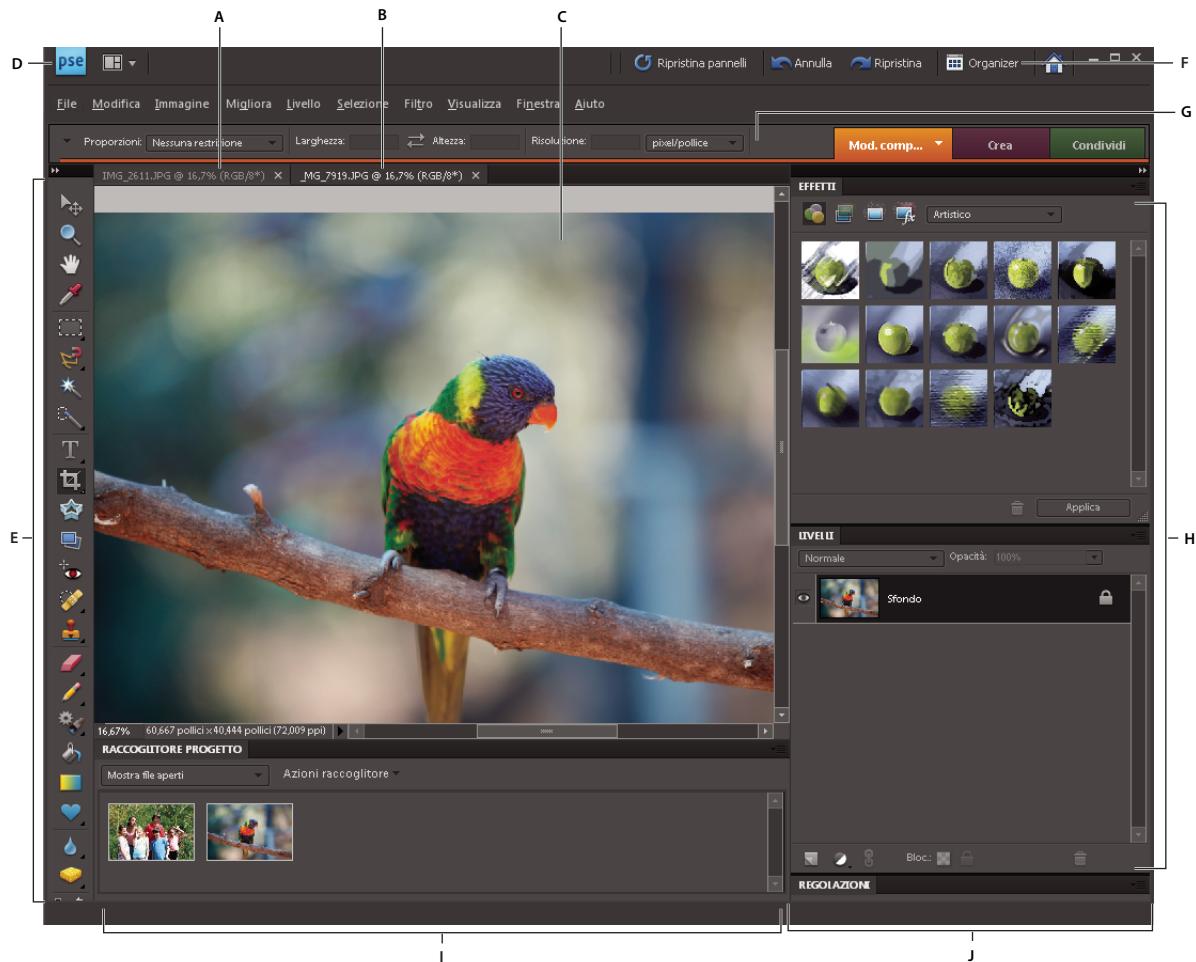
**Modifica completa** Consente di modificare le foto in modalità Modifica completa.

**Modifica rapida** Consente di modificare le foto in modalità Modifica rapida.

**Modifica guidata** Consente di modificare le foto in modalità Modifica.

L'area di lavoro Modifica completa mette a vostra disposizione strumenti utili a risolvere problemi di colore, creare effetti speciali e migliorare le foto. L'area di lavoro Correzione rapida contiene strumenti semplici con cui apportare correzioni a livello di colore e illuminazione e comandi con cui correggere i difetti più comuni, come gli occhi rossi. L'area di lavoro Modifica guidata contiene strumenti per modifiche fotografiche di base, attività guidate ed effetti fotografici. Se avete poca esperienza nell'elaborazione digitale delle immagini, Correzione rapida e Modifica guidata sono gli ambienti ideali per imparare a correggere le foto.

Se avete già esperienza con le applicazioni per l'elaborazione delle immagini, Modifica completa è un ambiente flessibile e potente per la correzione delle foto. Mette infatti a disposizione comandi di regolazione della luminosità e del colore, come pure strumenti per correggere difetti, effettuare selezioni, aggiungere testo e colorare le immagini. Potete ridisporre l'area di lavoro Modifica completa in base alle vostre esigenze. Potete spostare, nascondere, mostrare e ridisporre i pannelli nel Raccoglitore pannelli. Potete anche ingrandire e ridurre una foto, scorrere per passare a una diversa area della finestra del documento nonché creare più finestre e visualizzazioni.



Area di lavoro Modifica completa

A. Scheda non attiva B. Scheda attiva C. Area dell'immagine attiva D. Barra dei menu E. Finestra degli strumenti F. Pulsante Organizer G. Barra delle opzioni H. Pannelli I. Raccoglitore progetti J. Raccoglitore pannelli

**Barra dei menu** Contiene i menu dell'applicazione per l'esecuzione delle operazioni. I menu sono organizzati per argomenti. Ad esempio, il menu Migliora contiene i comandi con cui migliorare l'aspetto di un'immagine.

**Finestra degli strumenti** Contiene gli strumenti per la modifica delle immagini.

**Barra delle opzioni** Contiene le opzioni dello strumento selezionato.

**Raccoglitore progetto** Visualizza le miniature delle immagini aperte e consente di gestirle facilmente.

**Pannelli** I pannelli consentono di controllare e modificare le immagini.

**Raccoglitore pannelli** Consente di organizzare i pannelli nell'area di lavoro.

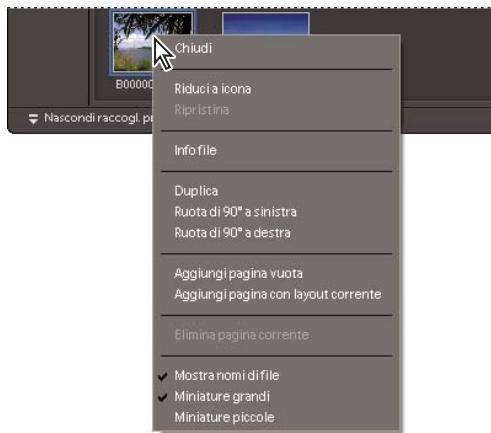
**Barra di stato** Nell'ambiente Editor, la barra di stato contiene dei pulsanti per mostrare o nascondere il Raccoglitore progetto.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Correggere il colore in Correzione rapida"](#) a pagina 107

## Utilizzare i menu di scelta rapida

Potete usare i menu di scelta rapida sia nell'ambiente Editor che in Elements Organizer. I menu di scelta rapida contengono comandi che sono attinenti allo strumento attivo, alla selezione corrente o al pannello attivo. Questi menu forniscono spesso un altro modo di accedere ai comandi presenti nei menu delle finestre.



*Per aprire un menu di scelta rapida, fate clic con il pulsante destro del mouse. Il menu viene visualizzato nel Raccoglitore progetto in Modifica completa.*

1 Posizionate il puntatore su un'immagine o una voce di un pannello.

**Nota:** non tutti i pannelli hanno un menu di scelta rapida.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse e scegliete un comando dal menu di scelta rapida.

## Utilizzo dei comandi da tastiera e dei tasti di modifica

Potete usare i comandi (o scelte rapide) da tastiera sia nell'ambiente Editor che in Elements Organizer. I comandi da tastiera consentono di eseguire i comandi senza visualizzare un menu; i tasti di modifica cambiano il funzionamento di uno strumento. Se disponibile, il comando da tastiera è visualizzato nel menu, accanto al nome del comando.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Scelte rapide da tastiera per Photoshop Elements Editor”](#) a pagina 299

[“Tasti per selezionare gli strumenti”](#) a pagina 299

## Uscire da Photoshop Elements

Per uscire da Photoshop Elements, dovete chiudere entrambe le aree di lavoro Editor e Elements Organizer (chiudendone una, l'altra non viene chiusa automaticamente).

- 1 Nell'area di lavoro Editor o Elements Organizer, o in entrambe, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete File > Esci.
  - Fate clic sul pulsante Chiudi (X) nell'angolo in alto a destra dell'area di lavoro.
- 2 Quando chiudete l'ambiente Editor, scegliete se desiderate salvare o meno i file aperti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Salvare le modifiche in formati diversi”](#) a pagina 42

# Strumenti

## La finestra degli strumenti

Potete accedere agli strumenti nell'area di lavoro Editor. Con alcuni strumenti della finestra degli strumenti potete selezionare, modificare e visualizzare le immagini; con altri potete colorare, disegnare e scrivere. La finestra degli strumenti si trova nella parte sinistra delle aree di lavoro Modifica completa e Correzione rapida. Nell'area di lavoro Modifica completa, potete spostare la finestra degli strumenti trascinando la barra di spostamento posta sul lato superiore della finestra.

Per utilizzare uno strumento, selezionatelo nella finestra degli strumenti. Dopo averlo selezionato, lo strumento risulta evidenziato nella finestra degli strumenti e le relative impostazioni compaiono nella barra delle opzioni (sotto la barra delle scelte rapide, nella parte superiore dell'area di lavoro Editor). Per alcuni strumenti nella finestra degli strumenti sono disponibili strumenti aggiuntivi, detti *strumenti nascosti*. Un piccolo triangolo in basso a destra dell'icona dello strumento indica la presenza di strumenti nascosti. Quando selezionate uno strumento, tutti gli strumenti nascosti aggiuntivi vengono visualizzati nella barra delle opzioni.

**Nota:** non potete deselezionare uno strumento; dopo averlo selezionato, lo strumento resta attivo finché non ne selezionate un altro. Se è selezionato lo strumento lazo e volete fare clic sull'immagine senza però effettuare ulteriori selezioni, selezionate lo strumento mano.

Per ottenere informazioni sulla funzione di ciascuno strumento, portateci sopra il puntatore. Il nome dello strumento viene visualizzato sotto il puntatore, sotto forma di *descrizione comandi*. Per ottenere ulteriori informazioni sullo strumento, fate clic sul collegamento presentato nella descrizione comandi.

### Panoramica della finestra degli strumenti

**A Strumenti di misura e navigazione**

- **Sposta (V)**
- **Zoom (Z)**
- **Mano (H)**
- **Contagocce (I)**

**B Strumenti di selezione**

- **Selezione rettangolare (M)**
- **Selezione ellittica (M)**
- **Lazo (L)**
- **Lazo magnetico (L)**
- **Lazo poligonale (L)**
- **Bacchetta magica (W)**
- **Selezione rapida (A)**
- **Pennello di selezione (A)**

**C Strumenti di testo**

- **Testo orizzontale (T)**
- **Testo verticale (T)**
- **Maschera di testo orizzontale (T)**
- **Maschera di testo verticale (T)**

**D Strumenti di ritaglio**

- **Taglierina (C)**
- **Sagoma (Q)**
- **Raddrizza (P)**
- **Ricomponi (C+C)**

**E Strumenti di ritocco**

- **Rimozione occhi rossi (Y)**
- **Pennello correttivo al volo (J)**
- **Pennello correttivo (J)**
- **Timbro clone (S)**
- **Timbro pattern (S)**
- **Gomma (E)**
- **Gomma per sfondo (E)**
- **Gomma magica (E)**
- **Sfoca (R)**
- **Contrasta (R)**
- **Sfumino (R)**
- **Spugna (O)**
- **Scherma (O)**
- **Brucia (O)**

**F Strumenti di pittura e disegno**

- **Pennello (B)**
- **Matita (N)**
- **Pennello impressionista (B)**
- **Sostituzione colore (B)**
- **Pennello avanzato (F)**
- **Dettaglio pennello avanzato (F)**
- **Secchiello (K)**
- **Sfumatura (G)**

**G Strumenti forma**

- **Rettangolo (U)**
- **Rettangolo con angoli arrotondati (U)**
- **Ellisse (U)**
- **Poligono (U)**
- **Linea (U)**
- **Forma (U)**
- **Selezione forma (U)**

■ Strumento predefinito \* La scelta rapida da tastiera è riportata tra parentesi.

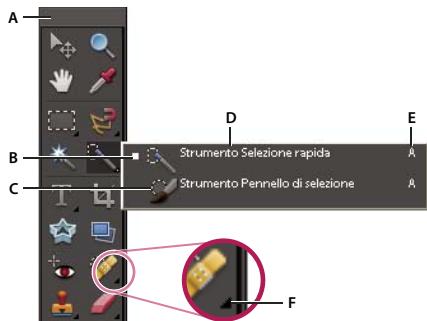
Panoramica della finestra degli strumenti

## Selezionare uno strumento

 Per un video sugli strumenti, consultate [www.adobe.com/go/lrvid2320\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2320_pse_it).

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su uno strumento nella finestra degli strumenti. Se nell'angolo in basso a destra di uno strumento è presente un triangolino, tenete premuto il pulsante del mouse per visualizzare i relativi strumenti nascosti. Quindi fate clic sullo strumento desiderato.
- Premete la scelta rapida da tastiera associata allo strumento. La scelta rapida da tastiera è visualizzata nella descrizione dello strumento. Ad esempio, per selezionare lo strumento sposta potete premere il tasto V.



Usare gli strumenti

A. Finestra degli strumenti B. Strumento attivo C. Strumenti nascosti D. Nome dello strumento E. Scelta rapida dello strumento F. Triangolino indicante strumenti nascosti

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tasti per selezionare gli strumenti"](#) a pagina 299

## Impostare le preferenze per gli strumenti

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Generali.
- 2 Impostate una o più delle seguenti opzioni, quindi fate clic su OK.
  - Per mostrare o nascondere le descrizioni dei vari comandi, selezionate Mostra descrizione comandi.
  - Per scorrere i vari strumenti nascosti tenendo premuto Maiusc, selezionate Usa tasto Maiusc per scambiare strumento. Se questa opzione non è selezionata, potete passare ai vari strumenti premendo il tasto di scelta rapida del set di strumenti (senza Maiusc).

## Impostare l'aspetto di un puntatore

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione e cursori.

2 Selezionate un'impostazione per i Cursori di disegno:

**Standard** Visualizza i puntatori come icone dello strumento.

**Preciso** I puntatori hanno l'aspetto di una crocetta.

**Punta pennello normale** Visualizza i puntatori come cerchi di dimensione pari al 50% rispetto a quella specificata per il pennello.

**Punta pennello a grandezza naturale** Visualizza i puntatori come cerchi di dimensione pari a quella specificata per il pennello.

**Mostra cursore preciso sulla punta del pennello** Visualizza una crocetta all'interno del cerchio quando scegliete Punta pennello normale o Punta pennello a grandezza naturale.

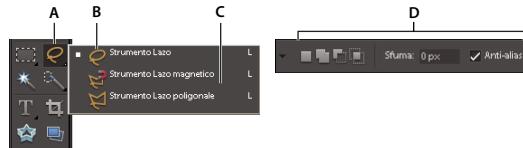
- 3 Selezionate un'impostazione per gli Altri cursori:

**Standard** Visualizza i puntatori come icone dello strumento.

**Preciso** I puntatori hanno l'aspetto di una crocetta.

## Impostare le opzioni degli strumenti

La barra delle opzioni si trova sotto la barra delle scelte rapide, nella parte superiore dell'ambiente Editor. Essendo sensibile al contesto, la barra delle opzioni cambia quando selezionate uno strumento diverso. Alcune opzioni sono comuni a tutti gli strumenti, altre sono specifiche di un determinato strumento.



Barra delle opzioni dello strumento lazo

A. Icona dello strumento B. Strumento attivo C. Strumenti nascosti D. Opzioni dello strumento

- 1 Selezionate uno strumento.
- 2 Osservate le opzioni disponibili nella barra delle opzioni. Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle opzioni di uno strumento specifico, cercate il nome dello strumento nell'Aiuto di Photoshop Elements.

**Nota:** per ripristinare le impostazioni predefinite di uno strumento o di tutti gli strumenti, fate clic sull'icona dello strumento desiderato e sul triangolo nella barra delle opzioni, quindi scegliete Ripristina strumento o Ripristina tutti gli strumenti dal menu di scelta rapida.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tasti per selezionare gli strumenti"](#) a pagina 299

## Generare un'avvertenza a operazione ultimata

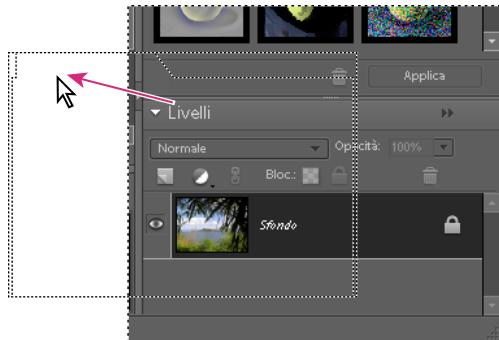
- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Generali.
- 2 Selezionate Avverti a operazione ultimata e fate clic su OK.

## Pannelli e raccoglitori

### I pannelli

I pannelli sono disponibili sia nell'ambiente Editor che in Elements Organizer, anche se funzionano in modo leggermente diverso. I pannelli consentono di gestire, controllare e modificare le immagini. Alcuni pannelli hanno menu contenenti opzioni e comandi aggiuntivi. Potete organizzare i pannelli nell'area di lavoro in molti modi diversi. Potete inserirli nel Raccoglitrice pannelli in modo che non ingombrino lo spazio di lavoro ma siano facilmente accessibili, e tenere aperti solo quelli che usate più spesso. Un'altra possibilità è raggruppare i pannelli o agganciare un pannello in fondo a un altro.

**Nota:** per tenere un pannello aperto fuori dal Raccoglitrice pannelli, trascinatelo fuori dal Raccoglitrice pannelli.



Trascinare un pannello

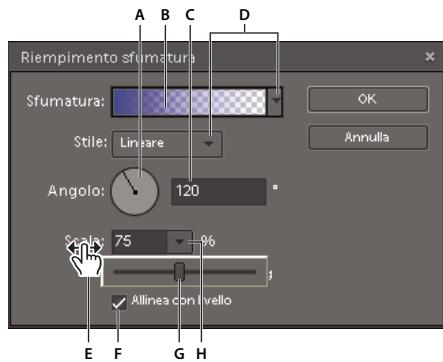
### Menu dei pannelli

Alcuni comandi appaiono sia nel menu del pannello che nella barra dei menu. Altri comandi sono presenti esclusivamente nei menu dei pannelli. Fate clic sul menu del pannello per visualizzare i diversi comandi di ogni pannello.

### Cursori a comparsa nei pannelli

Alcuni pannelli e finestre di dialogo contengono opzioni con cursori a comparsa (ad esempio, l'opzione Opacità nel pannello Livelli). Se accanto alla casella di testo compare un triangolo, fatevi clic sopra per attivare il cursore a comparsa. Portate il puntatore sul triangolino vicino all'impostazione, tenete premuto il pulsante del mouse e trascinate il cursore o l'indicare a raggio sul valore desiderato. Per chiudere la casella del cursore, fate clic all'esterno o premete Invio. Per annullare le modifiche, premete Esc.

 Per aumentare o diminuire i valori in incrementi del 10% quando la casella del cursore a comparsa è aperta, tenete premuto Maiusc e premete il tasto freccia su o freccia giù.

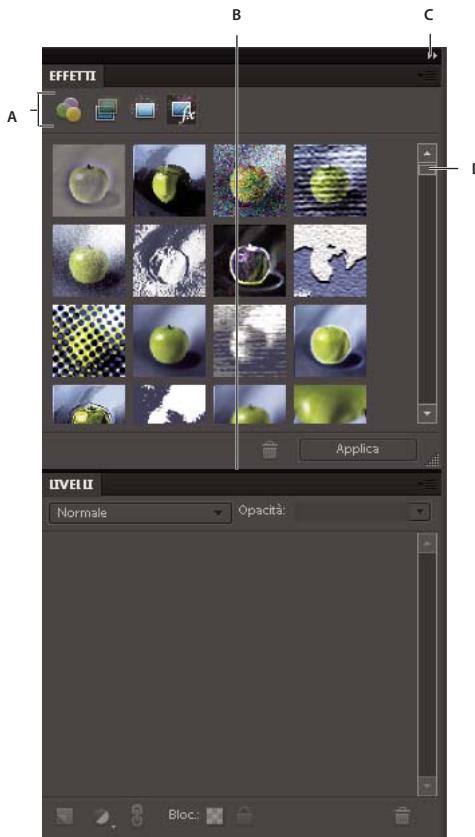


Diversi modi di immettere i valori numerici

A. Quadrante B. Fate clic per aprire la finestra. C. Casella di testo D. Menu freccia E. Cursore a scorrimento F. Casella di controllo G. Cursore H. Triangolino del cursore a comparsa

## Usare i pannelli nell'ambiente Editor

Il Raccoglitore pannelli nell'ambiente Editor permette di raccogliere più pannelli in un'unica area. Per facilitare l'accesso ai vari pannelli, potete facilmente configurare, chiudere e lasciare aperto il Raccoglitore pannelli. Per impostazione predefinita, il Raccoglitore pannelli è visualizzato sul lato destro dell'area di lavoro. Quando regolate i pannelli, questi rimangono tali fino a quando non vengono espressamente ripristinati o modificati.



Raccoglitore pannelli

A. Strumenti di modifica del pannello B. Per regolare l'Altezza del pannello C. Menu del pannello D. Barra di scorrimento, per visualizzare il resto del pannello

- 1 Per mostrare o nascondere il Raccoglitore pannelli, scegliete Finestra > Raccoglitore pannelli.
- 2 Per regolare l'altezza di un pannello, selezionate il pannello: sul suo fondo compare una maniglia a barra . Trascinate il pannello mediante la maniglia a barra.
- 3 Per usare i pannelli nel Raccoglitore pannelli, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per rimuovere un pannello dal Raccoglitore pannelli, trascinate la barra del titolo del pannello fuori dal raccoglitore.
  - Per aggiungere un pannello al Raccoglitore pannelli, trascinate la barra del titolo del pannello nel raccoglitore.
  - Per ridisporre i pannelli nel Raccoglitore pannelli, trascinate la barra del titolo del pannello fino alla posizione desiderata.
  - Per espandere o ridurre un pannello nel Raccoglitore pannelli, fate doppio clic sul nome del pannello in questione.
- 4 Per usare i pannelli fuori dal Raccoglitore pannelli, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per aprire un pannello, sceglietene il nome dal menu Finestra.
  - Per chiudere un pannello, sceglietene il nome dal menu Finestra. In alternativa, fate clic sul pulsante Chiudi nella barra del titolo del pannello.
  - Per cambiare le dimensioni di un pannello, trascinate un qualsiasi angolo del pannello.

- Per raggruppare un pannello con un altro (e ottenere un pannello con più schede) trascinate il pannello sul pannello di destinazione. Quando il puntatore si trova nella posizione corretta per raggruppare i pannelli, viene visualizzato un bordo spesso attorno alla finestra del pannello di destinazione. Per spostare un pannello in un altro gruppo, trascinatene la linguetta sul gruppo desiderato. Per separare un pannello da un gruppo, trascinatene la linguetta fuori dal gruppo.
- Per spostare un gruppo di pannelli, trascinate la barra del titolo.
- Per espandere o ridurre un pannello o gruppo di pannelli, fate doppio clic sulla linguetta del pannello o sulla barra del titolo.
- Per agganciare due pannelli, trascinate una linguetta di un pannello o la sua barra del titolo sul fondo di un altro pannello. Quando il puntatore si trova nella posizione corretta, viene visualizzata una doppia linea sul bordo inferiore del secondo pannello. Non è possibile agganciare gruppi interi di pannelli.
- Per ripristinare i pannelli nelle loro posizioni predefinite, scegliete Finestra > Ripristina pannelli.

**Nota:** se desiderate che i pannelli si aprano sempre nelle posizioni predefinite dell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Generali e deselezionate Salva posizioni pannelli. Le modifiche verranno applicate al successivo avvio dell'applicazione.

## Usare il Raccoglitrice progetto nell'ambiente Editor

Situato in fondo alle aree di lavoro Modifica completa e Correzione rapida, il Raccoglitrice progetto visualizza le miniature delle foto aperte. È utile per scorrere più foto aperte nell'area di lavoro. Il Raccoglitrice progetto dispone di comandi che consentono di aprire, chiudere e nascondere le immagini, navigare tra le immagini aperte, portare in primo piano una data immagine, duplicarla e ruotarla o visualizzare le informazioni sul file. Poiché il Raccoglitrice progetto è disponibile sia in Modifica completa che in Correzione rapida, potete facilmente spostare le immagini aperte in quest'ultima area di lavoro per modificarle. I progetti composti da più pagine sono evidenziati da una cornice grigia intorno alle miniature delle pagine. Per mostrare o nascondere singole pagine, fate clic sul lato destro della cornice.



Raccoglitrice progetto  
A. Creazione fotografica ridotta (selezionata) B. Fate clic per espandere la creazione fotografica. C. Menu a comparsa del Raccoglitrice progetto

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire un'immagine in Photoshop Elements, trascinate un file da una posizione sul computer (incluso il Browser foto) o da un dispositivo di memorizzazione collegato al computer fino al Raccoglitrice progetto.
- Per portare in primo piano un'immagine aperta, fate doppio clic sulla relativa miniatura.
- Per modificare l'ordine delle foto, trascinate le miniature nel Raccoglitrice progetto. L'ordine scelto qui non ha effetto sull'ordine in Elements Organizer.
- Per chiudere un'immagine, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla relativa miniatura nel Raccoglitrice progetto e scegliete Chiudi.
- Per nascondere un'immagine, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla relativa miniatura e scegliete Riduci a icona dal menu di scelta rapida.

**Nota:** per mostrare un'immagine dopo averla nascosta, fate doppio clic sulla sua miniatura nel Raccoglitore progetto, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura e scegliete Ripristina dal menu di scelta rapida.

- Per visualizzare le informazioni sul file di una foto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla sua miniatura e scegliete Info file dal menu di scelta rapida.
- Per duplicare un'immagine, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla sua miniatura e scegliete Duplica dal menu di scelta rapida e assegnate un nome al file.
- Per ruotare un'immagine, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla sua miniatura e scegliete Ruota 90° a sinistra o Ruota 90° a destra dal menu di scelta rapida.
- Per visualizzare i nomi dei file, fate clic con il pulsante destro del mouse nel Raccoglitore progetto e scegliete Mostra nomi di file dal menu di scelta rapida.
- Per aprire o chiudere il Raccoglitore progetto, scegliete Finestra > Raccoglitore progetto.
- Per mostrare o nascondere il Raccoglitore pannelli, fate clic sulla sua barra del titolo.

## Annnullare e ripristinare

### Annnullare o ripristinare le operazioni

Potete annullare e ripristinare molte operazioni sia in Elements Organizer che nell'ambiente Editor. Ad esempio, potete ripristinare in toto o in parte l'ultima versione salvata di un'immagine. La memoria disponibile potrebbe limitare l'uso delle opzioni di annullamento e ripristino.

- 1 Per annullare o ripristinare un'operazione, scegliete Modifica > Annulla o Modifica > Ripristina.
- 2 Per interrompere un'operazione, tenete premuto Esc finché l'operazione in corso non venga arrestata.

### Utilizzo del pannello Storia (solo in Editor)

Il pannello Storia (Finestra > Storia) vi consente di tornare a qualsiasi stato recente dell'immagine creato durante la sessione di lavoro corrente. Ogni volta che apportate una modifica ai pixel dell'immagine, viene aggiunto un nuovo stato al pannello Storia. Non è necessario salvare una modifica per poterla visualizzare nella cronologia.

Se ad esempio selezionate, colorate e ruotate una parte dell'immagine, ognuna di queste fasi viene elencata separatamente nel pannello. Potete poi selezionare uno qualsiasi di questi stati e l'immagine tornerà nelle condizioni in cui si trovava prima dell'applicazione della modifica. A questo punto, potete riprendere il lavoro da quello stato.

Le azioni, ad esempio lo zoom e lo scorrimento, non comportano una modifica dei pixel dell'immagine e non vengono quindi riportate nel pannello Storia. In questo pannello non vengono riportate nemmeno le modifiche a livello di programma, ad esempio le modifiche ai pannelli, alle impostazioni dei colori e alle preferenze.



Pannello Storia

A. Stato originale B. Stato C. Stato selezionato e cursore dello stato

Le seguenti informazioni possono facilitare l'uso del pannello Storia:

- Per impostazione predefinita, nel pannello Storia vengono elencati fino a 50 stati. Gli stati meno recenti vengono eliminati automaticamente per liberare memoria per Photoshop Elements. Potete modificare il numero di stati elencati nel pannello Storia nella finestra di dialogo Preferenze prestazioni (Modifica > Preferenze > Prestazioni). Il numero massimo consentito è 1000.
- Lo stato originale di una foto è visualizzato sempre in alto nel pannello Storia. Potete ripristinare lo stato originale di un'immagine in qualsiasi momento facendo clic su di esso. Fare clic sullo stato originale è inoltre un ottimo metodo per confrontare le versioni della foto prima e dopo le modifiche.
- Quando chiudete e riaprite un documento, dal pannello Storia vengono cancellati tutti gli stati dell'ultima sessione di lavoro.
- Gli stati vengono aggiunti in fondo all'elenco: lo stato più vecchio si trova in cima all'elenco e quello più recente in fondo.
- Ogni stato viene elencato con il nome dello strumento o del comando usato per modificare l'immagine.
- La selezione di uno stato rende quelli successivi non disponibili (in grigio). Potete così vedere all'istante le modifiche che verranno eliminate se riprendete il lavoro da uno stato selezionato.
- Una volta selezionato uno stato e modificata l'immagine, tutti gli stati successivi vengono eliminati. In modo analogo, se si elimina uno stato vengono eliminati anche gli stati successivi.

### Ripristinare la versione precedente

Quando modificate una foto in Modifica completa o in Correzione rapida, potete ripristinare l'ultima versione salvata.

- ❖ Scegliete Modifica > Versione precedente.

**Nota:** l'operazione Versione precedente viene aggiunta come stato della storia nel pannello Storia e se necessario può essere annullata.

### Ripristinare uno stato precedente di un'immagine

- ❖ In Modifica completa o in Correzione rapida, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul nome dello stato nel pannello Storia.
  - Trascinate verso l'alto o verso il basso il cursore a sinistra dello stato per passare a uno stato diverso nel pannello Storia.
  - Fate clic sul pulsante Annulla  o Ripristina  nella barra delle scelte rapide.
  - Scegliete Annulla o Ripristina dal menu del pannello Storia o dal menu Modifica.

 Per impostare il comando da tastiera per annullare l'operazione precedente o ripristinare quella successiva, scegliete Modifica > Preferenze > Generali e selezionate un'opzione dal menu Passo prec/succ.

### Eliminare uno o più stati dal pannello Storia

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eliminare uno stato, fate clic sul nome dello stato e, dal menu del pannello Storia, scegliete Elimina. Verranno eliminati anche gli stati che seguono quello selezionato.
  - Per eliminare l'elenco degli stati dal pannello Storia senza modificare l'immagine, scegliete Svuota storia dal menu del pannello o scegliete Modifica > Cancella > Storia. Svuotare il pannello Storia è utile per liberare memoria, soprattutto se un'avvertenza vi segnala che Photoshop Elements non ha memoria sufficiente.

**Nota:** l'operazione di svuotamento del pannello Storia non può essere annullata.

## Liberare la memoria usata dagli Appunti e dal pannello Storia

Per liberare memoria potete eliminare gli elementi copiati negli Appunti o gli stati elencati nel pannello Storia.

- ❖ In Modifica completa, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per liberare la memoria usata dagli Appunti, scegliete Modifica > Cancella > Contenuto Appunti.
  - Per liberare la memoria usata dal pannello Storia, scegliete Modifica > Cancella > Storia o selezionate Svuota storia dal menu del pannello Storia.
  - Per liberare contemporaneamente la memoria usata dagli Appunti e dal pannello Storia, scegliete Modifica > Cancella > Tutto.

*Nota: l'operazione di svuotamento della memoria usata dal pannello Storia o dagli Appunti non può essere annullata.*

## Ripristinare le preferenze predefinite

Le impostazioni delle preferenze consentono di controllare la modalità in cui Photoshop Elements visualizza immagini, cursori e trasparenze, salva i file, usa plug-in e dischi di memoria virtuale e così via. Se l'applicazione si comporta in modo anomalo, il file delle preferenze potrebbe essere danneggiato. Potete ripristinare tutte le preferenze predefinite.

- ❖ Subito dopo l'avvio di Photoshop Elements, tenete premuti i tasti Alt+Ctrl+Maiusc. Fate clic su Si per eliminare il file delle impostazioni di Adobe Photoshop Elements.

Un nuovo file delle preferenze sarà creato al successivo avvio di Photoshop Elements. Per informazioni su un'opzione specifica delle preferenze, cercate il nome dell'opzione nell'Aiuto.

## Ripristinare la visualizzazione dei messaggi disattivati

In alcune situazioni vengono visualizzati messaggi di avvertenza o richieste. È possibile disattivare la visualizzazione di tali messaggi selezionando nel messaggio l'opzione Non mostrare più; se necessario, i messaggi così disattivati possono essere ripristinati in un secondo tempo.

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Generali.
- 2 Fate clic su Ripristina tutte le finestre di dialogo di avvertenza, quindi fate clic su OK.

## Dischi di memoria virtuale e plug-in

### I dischi di memoria virtuale

Se il sistema non dispone di una quantità di memoria RAM sufficiente per eseguire un'operazione, Photoshop Elements usa dischi di memoria virtuale. Un disco di memoria virtuale è un disco o una partizione di disco con memoria libera. Per impostazione predefinita, Photoshop Elements usa il disco rigido su cui è installato il sistema operativo come disco di memoria virtuale primario.

Potete modificare il disco di memoria virtuale primario o designare un secondo, un terzo, un quarto disco di memoria virtuale da usare quando il disco primario è pieno. È opportuno che il disco di memoria virtuale primario sia quello più veloce e che disponga di una notevole quantità di spazio deframmentato.

Per ottenere prestazioni ottimali, attenersi alle seguenti linee guida per l'assegnazione dei dischi di memoria virtuale:

- I dischi di memoria virtuale dovrebbero trovarsi in un'unità fisica diversa rispetto a Photoshop Elements o ai file di grandi dimensioni che state modificando.

- I dischi di memoria virtuale dovrebbero trovarsi in un'unità fisica diversa rispetto alla memoria virtuale del sistema operativo.
- I dischi di memoria virtuale dovrebbero trovarsi in un'unità locale e non essere quindi accessibili tramite una rete.
- I dischi di memoria virtuale dovrebbero essere supporti convenzionali (non rimovibili).
- I dischi RAID e gli array di dischi sono particolarmente indicati come volumi di dischi di memoria virtuale dedicati.
- Le unità dei dischi di memoria virtuale dovrebbero essere regolarmente sottoposte a deframmentazione. Per evitare problemi di frammentazione, è preferibile usare un'unità vuota o con molto spazio non utilizzato.

## Cambiare i dischi di memoria virtuale

Per creare un disco di memoria virtuale, Photoshop Elements necessita di un'area del disco rigido non discontinua. Per questo motivo, è necessario deframmentare spesso il disco rigido. Adobe consiglia di deframmentare il disco regolarmente con un'utility di sistema come *Utilità di deframmentazione dischi* di Windows. Per informazioni sulle utility di deframmentazione, consultate la documentazione di Windows.

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Prestazioni.
- 2 Selezionate i dischi desiderati dal menu Dischi memoria virtuale (potete assegnare fino a quattro dischi di memoria virtuale), quindi fate clic su OK.
- 3 Riavviate Photoshop Elements per rendere effettive le modifiche apportate.

## I moduli plug-in

I moduli plug-in sono programmi software sviluppati da *Adobe Systems* e da altri sviluppatori per aggiungere maggiore funzionalità a Photoshop Elements. Il programma viene fornito con vari plug-in per importazione, esportazione ed effetti speciali; i plug-in sono installati nella cartella Plug-Ins di Photoshop Elements. Potete selezionare una cartella di plug-in aggiuntiva in cui caricare i moduli plug-in di un'altra applicazione. Potete anche creare collegamenti a plug-in memorizzati in altre cartelle del sistema. I collegamenti o gli alias creati dovranno quindi essere aggiunti alla cartella Plug-Ins per consentirne l'uso con Photoshop Elements. Dopo l'installazione, i plug-in si presentano come opzioni nei menu Importa ed Esporta, come filtri aggiunti al menu Filtro o come formati file nelle finestre di dialogo Apri e Salva con nome. Se installate un elevato numero di plug-in, Photoshop Elements potrebbe non riuscire a elencarli tutti nei rispettivi menu. In questo caso, i nuovi plug-in installati verranno inseriti in Filtro > Altro. Per evitare il caricamento di un plug-in o di una cartella di plug-in, aggiungete una tilde (~) all'inizio del nome del plug-in, della cartella o della directory. Il file o tutti i file della cartella vengono ignorati al riavvio dell'applicazione. Per visualizzare informazioni sui plug-in installati, scegliete Aiuto > Info sul plug-in e selezionate un plug-in dal sottomenu.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Filtri plug-in"](#) a pagina 219

## Installare i moduli plug-in

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Usate il programma di installazione del plug-in, se disponibile.
  - Seguite le istruzioni di installazione fornite con il modulo plug-in.
  - Controllate che i file del plug-in non siano compressi e copiateli nella cartella Plug-Ins, all'interno della cartella di Photoshop Elements.

## Selezionare una cartella di plug-in addizionali

Potete selezionare una cartella di plug-in aggiuntiva in cui caricare i moduli plug-in di un'altra applicazione.

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Plug-in.
- 2 Nella finestra di dialogo Preferenze, selezionate Cartella dei plug-in addizionali, quindi selezionate una cartella dall'elenco e fate clic su Scegli.
- 3 Per visualizzare il contenuto di una cartella, fate doppio clic sulla directory. Il percorso verso la cartella viene visualizzato nella finestra delle preferenze.

**Nota:** non selezionate una cartella già contenuta nella cartella *Plug-Ins* di Photoshop Elements.

- 4 Per caricare i plug-in aggiuntivi, riavviate Photoshop Elements.

# Capitolo 3: Operazioni nell'ambiente Editor

Usando l'ambiente Editor è possibile scegliere le impostazioni preferite per lavorare sui file. Potete impostare le opzioni di apertura, salvataggio ed esportazione in base al tipo di file, alla sua dimensione e alla sua risoluzione. Potete inoltre elaborare e salvare i file nel formato Camera Raw. Grazie a questi strumenti è facile combinare file di tipo diverso e ottimizzarli in Adobe® Photoshop® Elements 8.

Nell'ambiente Editor, potete creare file vuoti, aprire i file usati di recente, specificare quali tipi di file aprire in Photoshop Elements e molto altro ancora.

Un'altra opzione disponibile nell'ambiente Editor è la Modifica guidata, funzione consigliata quando non conoscete l'esatto flusso di lavoro o la procedura corretta per compiere un'operazione.

## Apertura di file nell'ambiente Editor

### Creare un nuovo file vuoto

Per creare della grafica da inserire in un sito Web, un banner o un'intestazione e un logo di una società, dovete iniziare da un file vuoto.

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete File > Nuovo > File vuoto.
- 2 Specificate le opzioni per la nuova immagine e fate clic su OK.

**Nome** Assegna un nome al nuovo file.

**Predefinito** Offre opzioni per l'impostazione di larghezza, altezza e risoluzione delle immagini che intendete stampare o visualizzare sullo schermo. Selezionate Appunti per riprendere le informazioni su dimensioni e risoluzione direttamente dai dati copiati negli Appunti. Potete inoltre assegnare le stesse dimensioni e risoluzione di un'altra immagine aperta, scegliendone il nome dal fondo del menu Predefinito.

**Larghezza, Altezza e Risoluzione** Permette di impostare queste opzioni singolarmente. I valori predefiniti si basano sull'ultima immagine creata, a meno che non abbiate copiato dei dati negli Appunti.

**Metodo** Permette di selezionare tra le opzioni Colore RGB, Scala di grigio o Bitmap (a 1 bit).

**Contenuto sfondo** Imposta il colore del livello Sfondo di un'immagine. L'opzione predefinita è Bianco. Scegliete Colore di sfondo per usare il colore di sfondo attuale (visualizzato in fondo alla barra degli strumenti). Selezionate Trasparente per rendere il livello predefinito trasparente, senza alcun colore; la nuova immagine conterrà un Livello 1 invece di un livello Sfondo.

 *Oppure, fate clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo di un'immagine e scegliete un colore di sfondo (grigio, nero o un colore personale).*

### Aprire un file

Nell'ambiente Editor potete aprire e importare le immagini in diversi formati di file. I formati disponibili sono riportati nelle finestre di dialogo Apri e Apri come e nel sottomenu Importa.

 Per aprire un file dal Browser multimediale in Elements Organizer, selezionatelo, fate clic sul triangolo accanto alla scheda Correggi e selezionate Modifica completa foto .

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete File > Apri.
- 2 Individuate e selezionate il file da aprire. Se il file non compare, scegliete Tutti i formati dal menu Tipo file.
- 3 Fate clic su Apri. In alcuni casi compare una finestra di dialogo in cui potete impostare le opzioni relative al formato.

Può accadere che Photoshop Elements non riconosca il formato di un file. Ad esempio, se trasferite un file da Mac OS® a Windows, il formato potrebbe avere un'etichetta errata. In questi casi dovete specificare il formato corretto per aprire il file.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Salvare le modifiche in formati diversi”](#) a pagina 42

### Aprire un file usato di recente

❖ Nell'ambiente Editor, selezionate File > Apri file recentemente modificato e scegliete un file dal sottomenu.

*Nota: per specificare il numero di file disponibili nel sottomenu Apri file recentemente modificato, scegliete Modifica > Preferenze > Salvataggio dei file e specificate un numero nella casella di testo Lista di file recenti contiene.*

### Specificare il formato in cui aprire un file

❖ Scegliete File > Apri come e selezionate il file da aprire. Scegliete il formato desiderato dal menu Apri come e fate clic su Apri.

*Importante: se il file non si apre, è possibile che il formato selezionato non sia quello giusto o che il file sia danneggiato.*

## Aprire un file PDF

Il formato PDF (*Portable Document Format*) è un formato di file molto versatile per la riproduzione dei dati bitmap e vettoriali, con funzionalità di ricerca e navigazione all'interno del documento. Il formato PDF è il formato principale di Adobe® Acrobat®.

La finestra di dialogo Importazione PDF consente di visualizzare l'anteprima delle pagine e delle immagini contenute in un file PDF con più pagine e quindi di decidere se aprirle nell'ambiente Editor. Potete scegliere di importare le pagine complete (con testo e grafica) o importare soltanto le immagini. Se importate soltanto le immagini, risoluzione, dimensioni e metodo di colore rimangono invariati. Se invece importate le pagine, potete modificare la risoluzione e il metodo di colore.

Le pagine vengono visualizzate come miniature. Per aumentarne le dimensioni, potete scegliere un'opzione dal menu Dimensione miniatura.



Importazione di pagine da un file PDF

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete File > Apri.
- 2 Selezionate il nome del file e fate clic su Apri. Scegliete quali tipi di file visualizzare selezionando un'opzione dal menu Tipo file.
- 3 Per importare soltanto le immagini di un file PDF, scegliete Immagine dal menu Selezione della finestra di dialogo Importazione PDF. Scegliete l'immagine o le immagini da aprire. Per selezionare più immagini, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic su ciascuna immagine.
- 4 Per importare le pagine di un file PDF, scegliete Pagina dal menu Selezione, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se il file contiene molte pagine, selezionate solo la pagina o le pagine da aprire e fate clic su OK. Per selezionare più pagine, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic su ciascuna pagina.
  - Nell'area Opzioni di pagina, accettate il nome corrente o immettete uno nuovo nella casella di testo Nome.
  - Scegliete un'opzione dal menu Metodo (RGB per mantenere la foto a colori; Scala di grigio per convertirla automaticamente in bianco e nero). Se il file include un profilo ICC (International Color Consortium) incorporato, potete scegliere tale profilo dal menu.
  - Per la risoluzione, accettate il valore predefinito (300 ppi) o immettete uno diverso. Aumentando la risoluzione, le dimensioni del file aumentano.
  - Selezionate Anti-alias per limitare l'effetto scalettato dei bordi dell'immagine durante la rasterizzazione (conversione in formato bitmap).
- 5 Selezionate Sopprimi avvertenze per non far comparire alcun messaggio di avvertenza durante l'importazione.
- 6 Fate clic su OK per aprire il file.

## Aprire un file EPS

Il formato EPS (*Encapsulated PostScript*) è usato per la rappresentazione di dati bitmap e vettoriali ed è supportato dalla maggioranza delle applicazioni di grafica e impaginazione. Una delle applicazioni Adobe che generano grafica PostScript è *Adobe Illustrator*. Quando aprirete nell'ambiente Editor un file EPS che contiene immagini vettoriali, il file viene *rasterizzato*, cioè le linee e le curve della grafica vettoriale definite matematicamente vengono convertite nei pixel o bit di un'immagine bitmap. Elements Organizer non supporta i file EPS.

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete File > Apri.
- 2 Selezionate il file da aprire, quindi fate clic su Apri.
- 3 Indicate le dimensioni, la risoluzione e il metodo desiderati. Selezionate Mantieni proporzioni per conservare lo stesso rapporto tra altezza e larghezza.
- 4 Per ridurre l'effetto scalettato dei bordi dell'immagine, selezionate Anti-alias, quindi fate clic su OK.

L'opzione Anti-alias consente di produrre oggetti con bordi uniformi sfumandoli sullo sfondo.



*Potete anche importare la grafica PostScript in Photoshop Elements con i comandi Inserisci e Incolla.*

## **Inserire un file in formato PDF, Adobe Illustrator o EPS in un nuovo livello**

Potete inserire dei file in formato PDF, Adobe® Illustrator® o EPS in un nuovo livello di un'immagine. La grafica inserita viene rasterizzata (convertita in formato bitmap), quindi non è possibile modificare direttamente il testo o i dati vettoriali. La rasterizzazione della grafica avviene in base alla risoluzione del file di destinazione.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite l'immagine all'interno della quale desiderate inserire la grafica.
- 2 Scegliete File > Inserisci, selezionate il file da inserire e fate clic su Inserisci.
- 3 Per inserire un file PDF composto da più pagine, nella finestra di dialogo visualizzata selezionate solo la pagina da inserire e fate clic su OK.

La grafica inserita sarà racchiusa in un rettangolo di selezione, al centro dell'immagine di Photoshop Elements. Vengono mantenute le proporzioni originali e la grafica viene ridimensionata solo se è più grande dell'immagine di Photoshop Elements in cui viene inserita.

- 4 (Facoltativo) Per riposizionare la grafica inserita, portate il puntatore all'interno del rettangolo di selezione della grafica e trascinate.
- 5 (Facoltativo) Se necessario, potete ridimensionare la grafica inserita come descritto di seguito:
  - Trascinate una delle maniglie situate agli angoli o ai lati del rettangolo di selezione. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate una maniglia d'angolo per mantenere le proporzioni inalterate.
  - Nella barra delle opzioni inserite i valori di altezza (A) e larghezza (L) della grafica. Per impostazione predefinita, queste opzioni sono espresse in percentuale, ma potete specificare un'unità di misura alternativa (pollici, centimetri o pixel). Per vincolare le proporzioni della grafica, fate clic sulla casella Mantieni proporzioni. Quando questa opzione è attiva, l'icona ha uno sfondo bianco.
- 6 (Facoltativo) Ruotate la grafica inserita come descritto di seguito:
  - Portate il puntatore fuori dal rettangolo di selezione della grafica inserita (il puntatore diventa una freccia ricurva) e trascinate.
  - Nella barra delle opzioni, inserite un valore in gradi per l'opzione Rotazione .
- 7 (Facoltativo) Per inclinare la grafica inserita, tenete premuto Ctrl e trascinate una maniglia laterale del rettangolo di selezione.
- 8 Impostate l'opzione Anti-alias nella barra delle opzioni. Per fondere i pixel del bordo durante la rasterizzazione, attivate l'opzione Anti-alias. Per produrre una transizione netta tra i pixel del bordo durante la rasterizzazione, disattivate Anti-alias.
- 9 Per confermare l'inserimento della grafica in un nuovo livello, effettuate una delle operazioni seguenti:
  - Fate clic sul pulsante Conferma .
  - Premete Invio.

Per annullare l'inserimento, fate clic sul pulsante Annulla  o premete Esc.

## Elaborare più file

Il comando Elabora più file consente di applicare le impostazioni a una cartella. Se disponete di una fotocamera digitale o di uno scanner con alimentatore di documenti, potete anche importare ed elaborare più immagini. È possibile che lo scanner o la fotocamera digitale richieda un modulo plug-in di *acquisizione* che supporti tali operazioni.

Quando eseguite l'elaborazione in batch, potete lasciare tutti i file aperti, chiudere e salvare le modifiche apportate ai file originali o salvare le versioni modificate dei file in una nuova posizione (lasciando gli originali inalterati). Se salvate i file elaborati in una nuova posizione, potete creare una nuova cartella di destinazione prima di iniziare l'operazione.

**Nota:** il comando Elabora più file non funziona con file a più pagine.

1 Scegliete File > Elabora più file.

2 Scegliete i file da elaborare dal menu a comparsa Elabora file da:

**Cartella** Elabora i file contenuti nella cartella specificata. Fate clic su Sfoglia per individuare e selezionare la cartella.

**Importa** Elabora le immagini provenienti da una fotocamera digitale o da uno scanner.

**File aperti** Elabora tutti i file aperti.

3 Selezionate Includi tutte le sottocartelle, per elaborare i file contenuti nelle sottocartelle della cartella specificata.

4 Nel campo Destinazione immettete la posizione dei file elaborati, facendo clic su Sfoglia e selezionando una cartella.

5 Se scegliete la destinazione Cartella, specificate come impostare i nomi dei file e selezionate le opzioni di compatibilità per i file elaborati:

- In Rinomina file, selezionate gli elementi dai menu a comparsa o immettete il testo da unire ai nomi predefiniti di tutti i file. I campi consentono di modificare l'ordine e la formattazione delle parti del nome di file. Dovete includere almeno un campo univoco per ogni file (ad esempio, nome file, numero seriale o lettera seriale) per impedire la sovrascrittura dei file. Per N. seriale iniziale, specificate il numero di partenza per ciascun campo numero di serie. Se dal menu a comparsa selezionate Lettera seriale, i campi con lettera seriale iniziano sempre con la lettera "A" per il primo file.

- Per Compatibilità, selezionate Windows, Mac OS e UNIX® per rendere i file compatibili con i sistemi operativi Windows, Mac OS e UNIX.

6 Nell'area Dimensione immagine, selezionate Ridimensiona immagini se desiderate che le dimensioni di tutti i file elaborati siano uguali. Immettete quindi la larghezza e l'altezza delle foto e scegliete un'opzione dal menu Risoluzione. Selezionate Mantieni proporzioni per conservare lo stesso rapporto tra altezza e larghezza.

7 Per applicare una regolazione automatica alle immagini, scegliete un'opzione nel riquadro Correzione rapida.

8 Per applicare un'etichetta alle immagini, scegliete un'opzione dal menu Etichette, quindi personalizzate il testo, la sua posizione, il font, le dimensioni del carattere, l'opacità e il colore. Per modificare il colore del testo fate clic sul campione di colore e scegliete un nuovo colore dal selettore.

9 Per registrare tutti gli errori in un file senza che il processo venga interrotto, selezionate Registra gli errori che si verificano durante l'elaborazione. Se vengono registrati degli errori, dopo l'elaborazione appare un messaggio. Per esaminare un eventuale file di errori, apritelo con un editor di testo al termine dell'esecuzione del comando Elabora più file.

10 Per elaborare e salvare i file, fate clic su OK.

## Chiudere un file

1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Chiudi.

- Scegliete File > Chiudi tutto.
- 2** Scegliete se salvare o meno il file:
- Fate clic su Sì per salvare il file.
  - Fate clic su No per chiudere il file senza salvarlo.

## Informazioni sui file

### I metadati, ovvero informazioni sui file

Quando scattate una foto con la fotocamera digitale, ogni file di immagine contiene informazioni quali la data e l'ora dello scatto, la velocità dell'otturatore e l'apertura, il modello di fotocamera e così via. Anche quando importate un clip video o audio, questi contengono importanti informazioni sul file multimediale. Tutte queste informazioni sono dette *metadati* e potete visualizzarle e aggiungerle nel pannello Proprietà in Elements Organizer e nella finestra di dialogo Info file dell'ambiente Editor.

Potete aggiungere informazioni quali titolo, tag parole chiave e descrizione, che vi aiuteranno a identificare le immagini e a gestire e organizzare la vostra raccolta. Quando modificate le immagini, Photoshop Elements tiene automaticamente traccia di tutte le modifiche e aggiunge questi dati ai metadati dell'immagine.

Inoltre, le immagini aperte vengono esaminate per individuare eventuali filigrane *Digimarc*. Quando viene rilevata una filigrana, Photoshop Elements visualizza un simbolo di copyright nella barra del titolo della finestra dell'immagine e aggiorna le sezioni Stato copyright, Avviso di copyright e URL informazioni copyright della finestra di dialogo Info file.

### Visualizzare o aggiungere le informazioni sul file nell'ambiente Editor

Nell'ambiente Editor, la finestra di dialogo Info file visualizza i dati della fotocamera e della didascalia e informazioni aggiunte al file riguardanti l'autore e il copyright. In questa finestra di dialogo è anche possibile aggiungere o modificare le informazioni sui file salvati in Photoshop Elements. Le informazioni aggiunte vengono incorporate nel file tramite XMP (Extensible Metadata Platform). XMP offre alle applicazioni Adobe e ai suoi partner una struttura comune XML con cui standardizzare i processi di creazione, elaborazione e interscambio dei metadati nelle varie fasi dei flussi di lavoro di publishing. Se dovete inserire dei metadati ripetitivi in file diversi, potete creare dei modelli di metadati per velocizzare l'aggiunta di dati ai file.

Non potete modificare le informazioni del campo Parole chiave né i dati Fotocamera 1 e Fotocamera 2.

**Importante:** i tag aggiunti a un file nel Browser multimediale appariranno sotto forma di parole chiave nella finestra di dialogo Info file. Alcuni formati di file, quali PDF e BMP, non supportano i tag come parole chiave.

- 1 Con l'immagine aperta, scegliete File > Info file. In alternativa, fate clic con il pulsante destro del mouse su una miniatura nel Raccoglitore foto e scegliete Info file.
- 2 Fate clic sull'attributo Descrizione a sinistra nella finestra di dialogo per visualizzare informazioni specifiche. In Descrizione, potete aggiungere o modificare informazioni quali il titolo del documento, gli autori del file, la didascalia, gli autori della didascalia e il copyright. Scrivete nelle apposite caselle di testo e fate clic su OK per incorporare i dati. Per le informazioni sullo stato del copyright, scegliete un'opzione dal menu Stato copyright.

## Usare il pannello Info nell'ambiente Editor

Nell'area di lavoro Modifica completa, il pannello Info visualizza informazioni su un'immagine e dati sullo strumento in uso. Per visualizzare le informazioni mentre trascinate lo strumento nell'immagine, il pannello Info deve essere visibile nell'area di lavoro.

- 1 Se il pannello Info si trova nel Raccoglitore pannelli, visualizzatelo facendo clic sul relativo triangolino . Se il pannello Info non si trova nel Raccoglitore pannelli o nell'area di lavoro, scegliete Finestra > Info per visualizzarlo.
- 2 Selezionate uno strumento.
- 3 Spostate il puntatore sull'immagine o trascinatelo nell'immagine per usare uno strumento. A seconda dello strumento usato, potrebbero essere visualizzate le seguenti informazioni:
  -  Valori numerici per il colore che si trova sotto il puntatore
  -  Coordinate *x* e *y* del puntatore
  -  Larghezza (L) e altezza (A) della selezione o della forma durante il trascinamento, o la larghezza e l'altezza della selezione attiva
  -  Coordinate *x* e *y* della posizione iniziale (quando si fa clic sull'immagine)
  -  Modifica della posizione lungo le coordinate *x*  e *y* , quando si sposta una selezione, un livello o una forma
  -  Angolo (A) di una linea o sfumatura; modifica dell'angolo quando si sposta una selezione, un livello o una forma; oppure angolo di rotazione durante la modifica Modifica della distanza (D) quando si sposta una selezione, un livello o una forma
  -  Percentuale di variazione in larghezza (L) e altezza (A) quando si ridimensionano selezioni, livelli o forme
  -  Angolo di rotazione in orizzontale (O) o in verticale (V) quando si ruota la selezione, il livello o la forma

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Il colore"](#) a pagina 179

["I metodi delle immagini"](#) a pagina 181

### Impostare metodi di colore e unità di misura nel pannello Info

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per cambiare la modalità di rilevamento dei valori cromatici, fate clic su un'icona contagocce  nel pannello Info e scegliete un metodo di colore dal menu a comparsa. Potete anche scegliere Opzioni pannello dal menu Altro del pannello Info e selezionare un metodo di colore per Primo rilevamento colore e/o Secondo rilevamento colore:

**Scala di grigio** Visualizza i valori della scala di grigio per i pixel che si trovano sotto il puntatore.

**Colore RGB** Visualizza i valori RGB (rosso, verde, blu) per i pixel che si trovano sotto il puntatore.

**Colori Web** Visualizza il codice esadecimale corrispondente ai valori RGB per i pixel che si trovano sotto il puntatore.

**Colore HSB** Visualizza i valori HSB (Hue, Saturation, Brightness, ossia tonalità, saturazione, luminosità) per i pixel che si trovano sotto il puntatore.

- Per cambiare l'unità di misura visualizzata, fate clic sulla crocetta  nel pannello Info, quindi scegliete un'unità di misura dal menu a comparsa. Potete anche scegliere Opzioni pannello dal menu Altro del pannello Info, selezionare un'unità di misura dal menu Unità di misura righelli e fare clic su OK.

## Visualizzare le informazioni sul file nel pannello Info o sulla barra di stato

Nell'ambiente Editor, potete modificare le informazioni visualizzate nel pannello Info o sulla barra di stato. Nella sezione più a sinistra della barra di stato, sul fondo della finestra del documento, viene visualizzato l'ingrandimento in uso. Nella seconda sezione da sinistra vengono visualizzate le informazioni sul file corrente.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Info, scegliete Opzioni pannello dal menu Altro.
- Nella barra di stato, fate clic sul triangolino nero.

**2** Scegliete un'opzione di visualizzazione:

**Dimensioni file** Visualizza informazioni sulla quantità di dati nell'immagine. Il numero a sinistra rappresenta la dimensione del file di stampa dell'immagine (che corrisponde circa alla dimensione del file salvato in formato PSD con i livelli ridotti a livello unico). Il numero a destra indica la dimensione approssimativa del file, comprensiva dei livelli.

**Profilo documento** Visualizza il nome del profilo di colore usato per l'immagine.

**Dimensioni immagine** Visualizza le dimensioni dell'immagine nelle unità selezionate.

**Dimensioni memoria** Visualizza l'uso e l'allocazione della RAM e della memoria del disco di memoria virtuale. Il numero a sinistra indica la RAM usata e la quantità di memoria virtuale allocata a Photoshop Elements. Il numero a destra indica la quantità di RAM o di spazio sul disco di memoria virtuale che Photoshop Elements può usare per la memorizzazione dell'immagine.

**Efficienza** Visualizza la percentuale di tempo trascorso a effettuare un'operazione rispetto al tempo dedicato a leggere o scrivere sul disco di memoria virtuale. Un valore inferiore al 100% indica che Photoshop Elements usa il disco di memoria virtuale e quindi è rallentato.

**Tempo** Mostra quanto tempo è stato necessario per completare l'ultima operazione.

**Strumento corrente** Mostra il nome dello strumento attivo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Il colore"](#) a pagina 179

["I dischi di memoria virtuale"](#) a pagina 25

["I righelli, le griglie e le guide"](#) a pagina 39

## Salvare o eliminare i modelli di metadati nell'ambiente Editor

Se dovete inserire dei metadati ripetitivi, potete salvarli in modelli di metadati. Potete usare i modelli per immettere informazioni, in modo da non dovere più digitare gli stessi dati nella finestra di dialogo Info file. Nel Browser multimediale, potete usare i metadati per cercare i file e le foto.

- ❖ Nell'ambiente Editor, aprite la finestra di dialogo Info file ed effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per salvare un modello di metadati, fate clic sul triangolo in alto a destra nella finestra di dialogo Info file e scegliete Salva modello di metadati. Immettete un nome per il modello e fate clic su Salva.
  - Per eliminare un modello di metadati, fate clic sul triangolo in alto a destra nella finestra di dialogo Info file e scegliete Elimina modello di metadati. Selezionate il nome del modello da eliminare e fate clic su Elimina.

**Nota:** per aprire la cartella in cui si trovano i modelli di metadati, fate clic sull'icona a triangolo in alto a destra nella finestra di dialogo Info file e scegliete Mostra modelli.

## Usare un modello di metadati salvato nell'ambiente Editor

- ❖ Nell'ambiente Editor, scegliete File > Info file, fate clic sul triangolino nella parte superiore della finestra di dialogo Info file e scegliete un nome di modello dalla sezione superiore del menu a comparsa. I metadati del modello sostituiranno quelli correnti.

*Nota: prima di poter importare i metadati da un modello, dovete salvare un modello di metadati.*

## Visualizzazione delle immagini nell'ambiente Editor

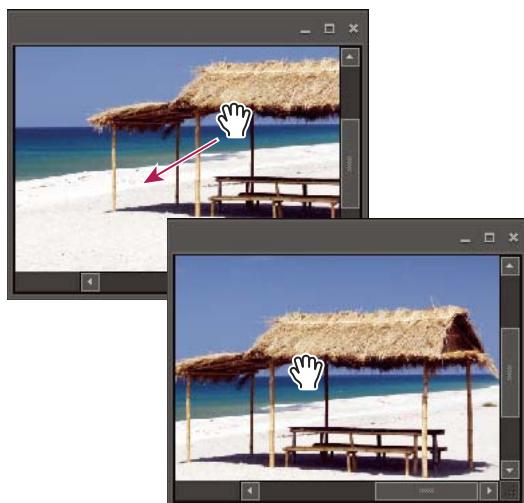
### Visualizzazione delle immagini in Modifica completa o in Correzione rapida

In Modifica completa o Correzione rapida, con lo strumento mano , gli strumenti zoom   , i comandi zoom e il pannello Navigatore potete visualizzare varie aree di un'immagine con diversi fattori di ingrandimento. La finestra del documento è l'area in cui viene visualizzata l'immagine. Potete anche aprire più finestre che mostrano contemporaneamente più viste di una stessa immagine (ad esempio, con ingrandimenti diversi).

Potete ingrandire o ridurre la visualizzazione in vari modi. La barra del titolo della finestra visualizza la percentuale di ingrandimento (a meno che la finestra non sia troppo piccola per contenere tale valore).

Se desiderate visualizzare un'area diversa dell'immagine, usate le barre di scorrimento della finestra o selezionate lo strumento mano e trascinate lo sull'immagine per spostarne la visualizzazione. Potete anche usare il pannello Navigatore.

 *Per passare allo strumento mano quando è selezionato un altro strumento, tenete premuta la barra spaziatrice e trascinate sull'immagine.*

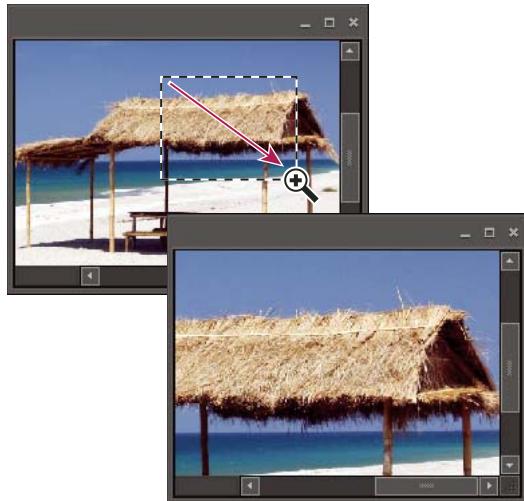


*Trascinate con lo strumento mano per visualizzare un'area diversa dell'immagine.*

### Zoom in o Zoom out

- ❖ In Modifica completa o in Correzione rapida, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate lo strumento zoom  e fate clic sul pulsante Zoom in  o Zoom out  nella barra delle opzioni. Fate clic sull'area da ingrandire. A ogni clic, l'ingrandimento o la riduzione passa alla successiva percentuale predefinita; il punto in cui fate clic diventa il centro della visualizzazione. Una volta raggiunto l'ingrandimento massimo (3200%) o la riduzione minima (1 pixel), la lente di ingrandimento appare vuota.

**Nota:** potete trascinare lo strumento zoom sulla porzione dell'immagine che desiderate ingrandire. Accertatevi che, nella barra delle opzioni, sia selezionato il pulsante Zoom in. Per spostare la selezione dello zoom attorno all'immagine, trascinatela tenendo premuta la barra spaziatrice e rilasciatela nella posizione desiderata.



Trascinate con lo strumento zoom per ingrandire un'immagine.

- Fate clic sul pulsante Zoom in o Zoom out nel pannello Navigatore.
- Scegliete Visualizza > Zoom in o Visualizza > Zoom out.
- Immettete il fattore di ingrandimento desiderato nella casella di testo Zoom nella barra di stato o nel pannello Navigatore.

Quando usate uno strumento zoom, tenete premuto Alt per passare dall'ingrandimento alla riduzione e viceversa.

## Visualizzare un'immagine al 100%

- ❖ In Modifica completa o in Correzione rapida, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sullo strumento zoom nella finestra degli strumenti.
  - Selezionate uno strumento zoom o lo strumento mano e fate clic sul pulsante 1:1 nella barra delle opzioni.
  - Scegliete Visualizza > Pixel reali o fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine e scegliete Pixel reali.
  - Immettete 100% nella barra di stato e premete Invio.

## Adattare un'immagine allo schermo

- ❖ In Modifica completa o in Correzione rapida, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sullo strumento mano nella finestra degli strumenti.
  - Selezionate uno strumento zoom o lo strumento mano e fate clic sul pulsante Adatta allo schermo nella barra delle opzioni. In alternativa, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine e scegliete Adatta allo schermo.
  - Scegliete Visualizza > Adatta allo schermo.

Queste opzioni cambiano la percentuale di ingrandimento e le dimensioni della finestra per adattarle al monitor.

## Ridimensionare la finestra durante l'uso dello zoom

- ❖ Con uno strumento zoom, selezionate Adatta finestre nella barra delle opzioni. La finestra viene ridimensionata quando ingrandite o riducete la visualizzazione dell'immagine.

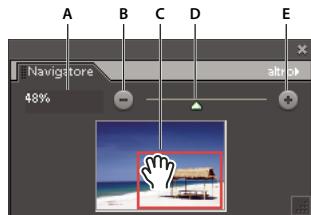
Se l'opzione Adatta finestre è deselectata, la finestra mantiene le stesse dimensioni indipendentemente dal fattore di ingrandimento dell'immagine. Questa impostazione è utile se lavorate con monitor di piccole dimensioni o con immagini affiancate.

**Nota:** per ridimensionare automaticamente la finestra durante l'ingrandimento o la riduzione della visualizzazione di un'immagine con le scelte rapide da tastiera, nell'ambiente Editor scegliete Modifica > Preferenze > Generali, selezionate Zoom da tastiera ridimensiona finestre e fate clic su OK.

## Utilizzo del pannello Navigatore

Con il pannello Navigatore potete regolare l'ingrandimento e l'area di visualizzazione di un'immagine. Per modificare l'ingrandimento, digitate un valore nella casella di testo, fate clic sul pulsante Zoom out o Zoom in o trascinate il cursore di zoom. Per spostare l'area di visualizzazione di un'immagine, trascinate la casella di visualizzazione nella miniatura dell'immagine. La casella di visualizzazione rappresenta i bordi della finestra dell'immagine. Potete anche fare clic all'interno della miniatura dell'immagine per definire l'area di visualizzazione.

**Nota:** per modificare il colore della casella di visualizzazione, scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Navigatore. Scegliete un colore dal menu Colore o fate clic sul campione di colore per aprire il Selettori colore e selezionare e un colore personalizzato. Fate clic su OK.



Pannello Navigatore  
A. Casella di testo Zoom B. Zoom out C. Trascinate la casella di visualizzazione per spostare l'area di visualizzazione. D. Cursore zoom  
E. Zoom in

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Adattare un'immagine allo schermo"](#) a pagina 37

## Aprire più finestre di una stessa immagine

In Modifica completa potete aprire più finestre per ottenere visualizzazioni diverse dello stesso file. Nel menu Finestra compare l'elenco delle finestre aperte e nel Raccoglitore progetto compaiono le miniatura di tutte le immagini aperte. Il numero di finestre per immagine consentite dipende dalla quantità di memoria disponibile.

- ❖ Scegliete Visualizza > Nuova finestra per [nome file di immagine]. A seconda della posizione della prima finestra, è possibile che dobbiate spostare la seconda in modo da poterle visualizzare entrambe contemporaneamente.
-  Il comando Nuova visualizzazione è utile, ad esempio, se lavorate con un'immagine ingrandita e volete verificarne l'aspetto con dimensioni al 100%, in una finestra a parte.

## Visualizzare e disporre più finestre

- ❖ In Modifica completa, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per visualizzare le finestre sovrapposte e sfalsate, da in alto a sinistra fino a in basso a destra nello schermo, scegliete Finestra > Immagini > Sovrapponi.
  - Per visualizzare le finestre affiancate, scegliete Finestra > Immagini > Affianca. Man mano che chiudete le immagini, l'applicazione ridimensiona automaticamente le finestre aperte secondo lo spazio disponibile.
  - Per visualizzare tutte le immagini aperte con lo stesso fattore di ingrandimento dell'immagine attiva, scegliete Finestra > Immagini > Corrispondenza zoom.
  - Per visualizzare la stessa area (angolo in alto a sinistra, centro, angolo in basso a destra e così via) di tutte le foto aperte, scegliete Finestra > Immagini > Corrispondenza posizione. L'area di visualizzazione viene spostata in tutte le finestre in modo che corrisponda a quella dell'immagine attiva (in primo piano). Il livello di zoom non cambia.

## Chiudere le finestre

- ❖ In Modifica completa, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per chiudere la finestra attiva, scegliete File > Chiudi.
  - Fate clic sul pulsante Chiudi  nella barra del titolo della finestra attiva.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse su una miniatura nel Raccoglitore progetto e scegliete Chiudi.
  - Scegliete File > Chiudi tutto per chiudere tutte le finestre.

# Guide, griglie e righelli

## I righelli, le griglie e le guide

In Modifica completa, i righelli, le griglie e le guide consentono di collocare con precisione gli elementi (quali selezioni, livelli e forme) sull'immagine, in orizzontale e verticale. In Correzione rapida, sono disponibili solo le guide e le griglie.

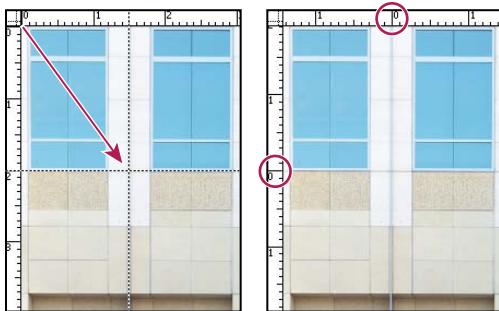
Quando sono visibili, i righelli si trovano lungo i bordi superiore e sinistro della finestra attiva. I marcatori del righello indicano la posizione del puntatore mano a mano che lo spostate. Variando l'origine (il punto 0,0 dei righelli) potete misurare le distanze da uno specifico punto dell'immagine. L'origine del righello determina anche l'origine della griglia.

Per mostrare o nascondere i righelli (solo in Modifica completa), la griglia e le guide, servitevi del menu Visualizza. Il menu Visualizza consente inoltre di attivare o disattivare l'allineamento degli elementi alla griglia o alle guide.

## Modificare l'origine e le impostazioni dei righelli

- ❖ In Modifica completa, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per modificare l'origine (o punto zero) dei righelli, posizionate il puntatore sull'intersezione dei righelli nell'angolo in alto a sinistra della finestra e trascinate in diagonale sull'immagine. Due linee tratteggiate perpendicolari indicano la nuova origine dei righelli. La nuova origine corrisponde al punto in cui è stato rilasciato il pulsante del mouse.

*Nota: per ripristinare l'origine predefinita dei righelli, fate doppio clic nell'angolo in alto a sinistra dei righelli.*



Trascinate per impostare una nuova origine per i righelli.

- Per modificare le impostazioni dei righelli, fate doppio clic su un righello o scegliete Modifica > Preferenze > Unità di misura e righelli. Nel campo Righelli, selezionate un'unità di misura. Per Dimensione colonna, immettete i valori di Larghezza e Distanza. Fate clic su OK.

Alcuni programmi di impaginazione usano l'impostazione della larghezza delle colonne per stabilire come visualizzare un'immagine su più colonne. Questa impostazione viene usata anche dai comandi Dimensione immagine e Dimensione quadro.

*Nota: modificando le unità nel pannello Info vengono modificate anche le unità di misura dei righelli.*

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Usare il pannello Info nell'ambiente Editor"](#) a pagina 34

["Modificare le dimensioni del quadro"](#) a pagina 143

["Modificare dimensioni di stampa e risoluzione senza ricampionamento"](#) a pagina 147

## Modificare le impostazioni della griglia

- 1 In Modifica completa o Correzione rapida, scegliete Modifica > Preferenze > Guide e griglia.
- 2 Da Colore, scegliete un colore predefinito o fate clic sul campione di colore per scegliere un colore personalizzato.
- 3 Da Stile, scegliete lo stile delle linee della griglia: Linee (per ottenere righe continue), Linee tratteggiate o Punti.
- 4 Immettete il valore desiderato in Righelli ogni, quindi scegliete un'unità di misura per definire la spaziatura tra le principali linee della griglia.
- 5 Immettete il valore desiderato in Suddivisioni per definire il numero di linee secondarie all'interno dei riquadri principali della griglia, quindi fate clic su OK.

## Modificare le impostazioni delle guide

- 1 In Modifica completa o Correzione rapida, scegliete Modifica > Preferenze > Guide e griglia.
- 2 Da Colore, scegliete un colore predefinito o fate clic sul campione di colore per scegliere un colore personalizzato.
- 3 Da Stile, scegliete lo stile delle linee della griglia: Linee (per ottenere righe continue), Linee tratteggiate o Punti.

# Salvataggio ed esportazione delle immagini

## Il salvataggio delle immagini e i formati di file



Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2321\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2321_pse_it).

Dopo aver modificato un'immagine nell'ambiente Editor, ricordatevi di salvarla. Per conservare intatti tutti i dati dell'immagine, salvate le immagini in formato Photoshop (PSD). Le creazioni composte da più pagine vengono invece salvate sempre in formato Creazioni fotografiche (PSE). Tali formati non comprimono i dati dell'immagine.

A meno che non intendiate condividere le foto o usarle in una pagina Web, salvatele in formato PSD anziché JPEG. Ogni volta che si salva in formato JPEG, infatti, i dati dell'immagine vengono compressi e alcune informazioni potrebbero andare perse. Dopo 2 o 3 salvataggi in formato JPEG, si inizia spesso a notare un degrado di qualità dell'immagine. Il formato PSD ha però lo svantaggio di generare file molto più grandi, proprio perché non viene applicata nessuna compressione.

Photoshop Elements può salvare le immagini in molti formati diversi in base a come intendete usarle. Nel caso di immagini per il Web, il comando Salva per Web offre diverse opzioni di ottimizzazione. Per convertire molte immagini in uno stesso formato o con le stesse dimensioni e risoluzione, usate il comando Elabora più file.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo della finestra di dialogo Salva per Web"](#) a pagina 277

["Elaborare più file"](#) a pagina 32

## Formati di file per il salvataggio

Photoshop Elements può salvare le immagini nei seguenti formati:

**BMP** Formato grafico standard di Windows. Per l'immagine potete specificare il formato (Windows o OS/2) e la profondità di bit. Per le immagini a 4 e 8 bit in formato Windows, potete anche specificare la compressione RLE.

**CompuServe GIF (Graphics Interchange Format)** Usato in genere per visualizzare grafica e piccole animazioni sulle pagine Web. GIF è un formato compresso, studiato per ridurre al minimo dimensioni dei file e tempi di trasferimento. Il formato GIF supporta soltanto immagini a colori a 8 bit (256 colori o meno). Per salvare l'immagine in formato GIF, potete anche usare il comando Salva per Web.

**JPEG (Joint Photographic Experts Group)** Usato comunemente per salvare le fotografie, il formato JPEG conserva le informazioni di colore di un'immagine, ma comprime la dimensione del file eliminando dei dati in modo selettivo. Potete scegliere il livello di compressione: un'alta compressione produce file di dimensioni e qualità inferiore; una bassa compressione produce immagini migliori e file di dimensioni maggiori. JPEG è il formato standard per la visualizzazione delle immagini sul Web.

**JPEG 2000** Produce immagini migliori rispetto al formato JPEG per quanto riguarda compressione, qualità, gestione del colore e dei metadati. Inoltre il formato JPEG 2000 supporta la trasparenza nelle immagini a più livelli e conserva tutte le selezioni salvate. Photoshop Elements salva le immagini in formato JPEG 2000 esteso (JPF), un formato più completo rispetto al JPEG 2000 standard (JP2). Potete creare file compatibili con il formato JP2 selezionando un'opzione nella finestra di dialogo JPEG 2000.

**PCX** Formato bitmap supportato da molte piattaforme.

**Photoshop (PSD)** Formato standard di Photoshop Elements per le immagini. Consigliamo di usare questo formato per le immagini modificate, per salvare il lavoro e conservare tutti i dati e i livelli delle immagini in un file con una sola pagina.

**Creazioni fotografiche (PSE), formato** Formato standard di Photoshop Elements per le creazioni fotografiche composte di più pagine. Consigliamo di usare questo formato per le creazioni fotografiche, per salvare il lavoro e conservare tutti i dati e i livelli delle immagini in un file con più pagine.

**Photoshop PDF (Portable Document Format)** Formato di file compatibile tra piattaforme e applicazioni diverse. I file PDF riproducono fedelmente i font, i layout di pagina e la grafica sia bitmap sia vettoriale.

*Nota: i file PDF e PDP sono identici, tranne che i file PDF vengono aperti in Acrobat, quelli PDP in Adobe Photoshop®.*

**Photoshop EPS (Encapsulated PostScript)** Usato per condividere i file di Photoshop in diversi programmi di grafica e impaginazione. Per risultati ottimali, stampate i documenti contenenti immagini EPS con stampanti PostScript.

**PICT** Usato dai programmi di grafica e impaginazione Mac OS per lo scambio delle immagini tra le applicazioni. È un formato particolarmente efficace per comprimere immagini contenenti ampie aree in tinta unita.

Quando salvate un'immagine RGB in formato PICT, potete scegliere tra la risoluzione a 16 o 32 bit per pixel. In un'immagine in scala di grigio, potete scegliere tra 2, 4 o 8 bit per pixel.

**Pixar** Usato per scambiare file tra workstation grafiche Pixar. Le workstation Pixar sono progettate per applicazioni grafiche professionali, come quelle usate per immagini e animazioni tridimensionali. Il formato Pixar supporta le immagini RGB e in scala di grigio.

**PNG (Portable Network Graphics)** Usato per comprimere e visualizzare sul Web le immagini senza perdita. A differenza del formato GIF, PNG supporta immagini a 24 bit e produce uno sfondo trasparente senza bordi scalettati; tuttavia alcuni browser Web non supportano le immagini PNG. Il formato PNG mantiene la trasparenza nelle immagini in scala di grigio e RGB.

**Photoshop Raw** Usato per trasferire immagini tra applicazioni e piattaforme quando avete problemi con gli altri formati.

**Scitex CT** Usato nel settore della prestampa.

**TGA (Targa)** Ideato per sistemi che usano la scheda grafica *Truevision*. Quando salvate un'immagine RGB in questo formato, potete scegliere la profondità di pixel a 16, 24 o 32 bit per pixel e la compressione RLE.

**TIFF (Tagged-Image File Format)** Usato per scambiare i file fra diverse applicazioni e piattaforme. TIFF è un formato di immagine bitmap flessibile, supportato da quasi tutte le applicazioni di grafica bitmap, di elaborazione immagini e di impaginazione. Molti scanner desktop producono file TIFF.

Photoshop Elements è inoltre in grado di aprire i file salvati in molti altri formati precedenti: PS 2.0, Pixel Paint, Alias Pix, il formato IFF, Portable Bit Map, SGI RGB, Soft Image, Wavefront RLA ed ElectricImage.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Formati di file ottimizzati per il Web"](#) a pagina 279

## Salvare le modifiche in formati diversi

È possibile impostare opzioni di salvataggio dei file immagine (ad esempio, il formato, l'inserimento del file salvato nel catalogo del Browser foto o se i livelli devono essere mantenuti). A seconda del formato scelto, potrebbero essere disponibili diverse opzioni.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Impostare le preferenze di salvataggio"](#) a pagina 47

["Immagini Web con trasparenze e aloni"](#) a pagina 285

["Il formato JPEG"](#) a pagina 279

["Formati di file ottimizzati per il Web"](#) a pagina 279

["Il formato JPEG"](#) a pagina 280

["Convertire un'immagine in scala di colore"](#) a pagina 183

["Il formato PNG-8"](#) a pagina 280

["Il formato PNG-24"](#) a pagina 281

## Cambiare le opzioni di salvataggio dei file

1 Nell'ambiente Editor, scegliete File > Salva.

2 Per cambiare opzioni di salvataggio quali il nome o il formato del file, scegliete File > Salva con nome e impostate una o più delle seguenti opzioni.

*Nota: per alcuni formati si apre un'ulteriore finestra di dialogo con altre opzioni.*

**Nome file** Specifica il nome del file per l'immagine salvata.

**Formato** Specifica il formato del file per l'immagine salvata.

**Includi in Elements Organizer** Include il file salvato nel catalogo in modo che possa essere visualizzato nel Browser foto. Tenete presente che alcuni formati di file sono supportati dall'ambiente Editor ma non da Elements Organizer. Se salvate un file in uno di questi formati, ad esempio EPS, questa opzione non sarà disponibile.

**Salva in set versioni con originale** Salva il file e lo aggiunge a un set di versioni nel Browser foto, per conservare le varie versioni delle immagini in modo organizzato (consultate I set di versioni). Questa opzione è disponibile soltanto se Includi in Organizer è selezionato.

**Livelli** Conserva tutti i livelli dell'immagine. Se l'immagine non contiene livelli, questa opzione è disattivata o non è disponibile. Un'icona di avvertenza  appare accanto alla casella di controllo Livelli qualora, nel formato selezionato, i livelli dell'immagine vengano automaticamente uniti in un singolo livello. In alcuni formati, tutti i livelli sono uniti. Per conservare i livelli, selezionate un formato diverso.

**Come copia** Salva una copia del file lasciando aperto il file corrente. Le copia viene salvata nella stessa cartella del file aperto.

**Profilo ICC** Per alcuni formati, incorpora un profilo colore nell'immagine.

**Miniatura** Salva i dati miniatura per il file. Questa opzione è disponibile se, nella finestra di dialogo Preferenze, l'opzione Anteprime immagine è impostata su Chiedi prima di salvare.

**Usa estensione minuscole** Rende l'estensione del file in minuscolo.

*Nota: spesso per l'invio di informazioni sulle reti locali e su Internet vengono usati file server UNIX, alcuni dei quali non riconoscono le estensioni scritte in maiuscolo. Per avere la certezza che le immagini giungano a destinazione, usate estensioni in lettere minuscole.*

## Salvare un file in formato GIF

1 Nell'ambiente Editor , scegliete File > Salva con nome.

2 Specificate il nome e la posizione del file, quindi scegliete il formato CompuServe GIF dall'elenco dei formati.

L'immagine viene salvata come copia nella cartella specificata (a meno che non sia già in scala di colore).

- 3 Se state creando un file GIF con animazione, selezionate l'opzione Livelli come fotogrammi. Ciascun livello nel file finale agirà come un singolo fotogramma dell'animazione.
- 4 Fate clic su Salva. Se l'immagine originale è RGB, viene visualizzata la finestra di dialogo Scala di colore.
- 5 Se necessario, impostate le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Scala di colore e fate clic su OK.
- 6 Nella finestra di dialogo Opzioni GIF selezionate l'ordine delle righe nel file GIF e fate clic su OK:
  - Normale** Mostra l'immagine nel browser solo a scaricamento completato.

**Interlacciato** Mostra una serie di versioni a bassa risoluzione dell'immagine in attesa che l'immagine finale sia stata scaricata completamente. L'interlacciamento può far sembrare più breve il tempo di scaricamento e segnala agli utenti che lo scaricamento è in corso. L'interlacciamento comporta tuttavia un aumento della dimensione del file.

### Salvare un file in formato JPEG

- 1 Nell'ambiente Editor , scegliete File > Salva con nome, quindi scegliete JPEG dall'elenco dei formati di file.

**Nota:** non potete salvare in formato JPEG le immagini bitmap e in scala di colore.

- 2 Inserite un nome di file e scegliete una posizione, selezionate le opzioni di salvataggio e fate clic su Salva.

Si apre la finestra di dialogo Opzioni JPEG.

- 3 Se l'immagine contiene una trasparenza, selezionate un Colore alone per simulare la trasparenza sullo sfondo.
- 4 Specificate la compressione e la qualità dell'immagine scegliendo un'opzione dal menu Qualità, trascinando il cursore o immettendo un valore compreso tra 1 e 12.
- 5 Selezionate un'opzione di formato:

**Linea di base (“Standard”)** Usa un formato riconoscibile dalla maggior parte dei browser Web.

**Linea di base ottimizzata** Migliora la qualità del colore e riduce leggermente la dimensione del file. Questa opzione non è supportata da tutti i browser Web.

**Progressione ottimizzata** Crea un'immagine che viene visualizzata gradualmente mano a mano che viene scaricata da un browser Web. I file JPEG a progressione ottimizzata sono un po' più grandi, richiedono più RAM per la visualizzazione e non sono supportati da tutte le applicazioni e i browser Web.

- 6 Per visualizzare il tempo necessario per scaricare l'immagine, selezionate una velocità del modem dal menu a comparsa Dimensione. Dimensione è disponibile solo se è stata attivata l'opzione Anteprima.

**Nota:** se un'applicazione Java non riesce a leggere un file JPEG, provate a salvarlo senza la miniatura di anteprima.

- 7 Fate clic su OK.

### Salvare un file in formato JPEG 2000

- 1 Nell'ambiente Editor , scegliete File > Salva con nome, quindi scegliete JPEG 2000 dall'elenco dei formati di file.

**Nota:** non potete salvare in formato JPEG 2000 le immagini bitmap e in scala di colore.

- 2 Specificate il nome e la posizione del file, selezionate le opzioni desiderate e fate clic su Salva.

- 3 Nella finestra di dialogo JPEG 2000, specificate le opzioni del file:

**Dimensioni file** Imposta le dimensioni finali del file salvato. Questa opzione non è disponibile quando è selezionato Senza perdita o Modalità rapida.

**Senza perdita** Comprime l'immagine senza ripercussioni sulla qualità. Questa opzione produce file di dimensioni maggiori.

**Modalità rapida** Salva il file più rapidamente con meno ottimizzazioni. Il file risultante può essere più grande.

**Qualità** Imposta la compressione del file e la qualità dell'immagine quando è selezionata l'opzione Senza perdita. A un valore più alto corrisponde una qualità dell'immagine migliore e dimensione del file maggiore.

**Includi metadati** Include informazioni sul copyright ricavate dalla finestra di dialogo Info file e conserva i nomi di eventuali selezioni salvate.

**Includi trasparenza** Conserva le funzioni di trasparenza nell'immagine originale. Se l'opzione Includi trasparenza è visualizzata in grigio, l'immagine non supporta le trasparenze.

**Compatibile con JP2** Crea un file che può essere visualizzato con i browser che supportano il formato standard JPEG 2000 (JP2), ma non il formato esteso JPEG 2000 (JPX).

4 In Ordine ottimizzazione, specificate come l'immagine deve apparire la prima volta in un browser Web:

**Miniatura crescente** Visualizza una sequenza di miniature le cui dimensioni aumentano progressivamente fino a raggiungere quelle dell'immagine intera.

**Progressione ottimizzata** Visualizza nel browser Web versioni sempre più dettagliate dell'immagine completa mano a mano che questa viene scaricata. I file JPEG a progressione ottimizzata sono un po' più grandi, richiedono più RAM per la visualizzazione e non sono supportati da tutte le applicazioni e i browser Web. L'opzione Progressione ottimizzata non è disponibile in Modalità rapida.

**Colore** Scarica l'immagine nel browser Web dapprima in scala di grigio, quindi a colori.

5 Per visualizzare il tempo previsto per scaricare l'immagine, selezionate una velocità del modem dal menu a comparsa Velocità di scaricamento e fate clic su Anteprima.

6 Fate clic su OK.

### Salvare un file in formato Photoshop EPS

1 Nell'ambiente Editor , scegliete File > Salva con nome, quindi scegliete Photoshop EPS dall'elenco dei formati di file.

2 Inserite un nome di file e scegliete una posizione, selezionate le opzioni di salvataggio e fate clic su Salva.

3 Nella finestra di dialogo Opzioni EPS, impostate le seguenti opzioni:

- Per una migliore qualità di visualizzazione, scegliete TIFF (8 bit/pixel) dal menu Anteprima, oppure TIFF (1 bit/pixel) per ridurre le dimensioni del file.

- Per Codifica, scegliete un metodo di codifica dalle seguenti opzioni:

- ASCII
- ASCII85
- JPEG (Qualità bassa)
- JPEG (Qualità media)
- JPEG (Qualità alta)
- JPEG (Qualità massima)

4 Per visualizzare come trasparenti le aree bianche dell'immagine, selezionate Bianchi trasparenti. Questa opzione è disponibile solo per immagini in metodo bitmap.

5 Per applicare l'anti-alias alle immagini da stampare a bassa risoluzione, selezionate Interpolazione immagine.

6 Fate clic su OK.

## Salvare un file in formato Photoshop PDF

- 1 Nell'ambiente Editor , scegliete File > Salva con nome, quindi scegliete Photoshop PDF dall'elenco dei formati di file.
- 2 Inserite un nome di file e scegliete una posizione, selezionate le opzioni di salvataggio e fate clic su Salva.
- 3 Nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF, scegliete un metodo di compressione. Consultate “[La compressione dei file](#)” a pagina 47.
- 4 Scegliete un'opzione dal menu Qualità immagine.
- 5 Per visualizzare il file PDF, selezionate Visualizza PDF dopo il salvataggio per avviare Adobe Acrobat o Adobe® Reader (a seconda dell'applicazione installata sul computer).
- 6 Fate clic su Salva PDF.

 *Se avete apportato delle modifiche a un file di ritocco Acrobat, ma le modifiche non risultano applicate quando lo aprite, controllate le impostazioni delle preferenze nella finestra di dialogo Salvataggio dei file. Scegliete Modifica > Preferenze > Salvataggio dei file, quindi scegliete Salva sul file corrente dal menu Al primo salvataggio.*

## Salvare un file in formato PNG

- 1 Nell'ambiente Editor , scegliete File > Salva con nome, quindi scegliete PNG dall'elenco dei formati di file.
- 2 Inserite un nome di file e scegliete una posizione, selezionate le opzioni di salvataggio e fate clic su Salva.
- 3 Nella finestra di dialogo Opzioni PNG, selezionate un'opzione per Interlacciato, quindi fate clic su OK.

**Nessuno** Visualizza l'immagine nel browser Web solo a scaricamento completato.

**Interlacciato** Mostra versioni a bassa risoluzione dell'immagine in attesa che l'immagine finale sia scaricata completamente nel browser. L'interlacciamento può far sembrare più breve il tempo di scaricamento e segnala agli utenti che lo scaricamento è in corso. L'interlacciamento comporta tuttavia un aumento della dimensione del file.

## Salvare un file in formato TIFF

- 1 Nell'ambiente Editor , scegliete File > Salva con nome, quindi scegliete TIFF dall'elenco dei formati di file.
- 2 Inserite un nome di file e scegliete una posizione, selezionate le opzioni di salvataggio e fate clic su Salva.
- 3 Nella finestra di dialogo Opzioni TIFF, selezionate un'opzione:

**Compressione immagine** Specifica un metodo di compressione per i dati compositi delle immagini.

**Ordine pixel** Scegliete Interlacciato per poter aggiungere la foto a Elements Organizer.

**Ordine byte** Le applicazioni più recenti sono in grado di leggere i file usando l'ordine di byte di PC IBM o Macintosh. Se non sapete con quale tipo di programma il file verrà aperto, potete selezionare la piattaforma su cui verrà letto.

**Salva piramide immagine** Conserva le informazioni su più risoluzioni. Photoshop Elements non include opzioni per l'apertura di file a risoluzione multipla: le immagini vengono aperte alla risoluzione più alta usata nel file. L'apertura di file a risoluzione multipla è invece supportata da *Adobe InDesign®* e alcuni server di immagini.

**Salva trasparenza** Mantiene la trasparenza come canale alfa aggiuntivo quando il file viene aperto in un'altra applicazione. (La trasparenza viene sempre mantenuta quando il file viene riaperto in Photoshop Elements.)

**Compressione livelli** Specifica il metodo di compressione dei dati per i pixel dei livelli (invece che per i dati compositi).

Molte applicazioni non sono in grado di leggere i dati relativi ai livelli e li ignorano quando aprono i file TIFF. Photoshop Elements invece è in grado di leggere i dati sui livelli dei file TIFF. Sebbene i file con dati sui livelli siano di dimensioni maggiori, salvando anche tali dati si evita di dover creare e gestire un file PSD a parte per i dati dei livelli.

## La compressione dei file

Esistono diversi formati grafici che comprimono i dati delle immagini in modo da ridurre le dimensioni dei file. Le tecniche *senza perdita* comprimono i dati delle immagini senza eliminare alcun dettaglio, mentre le tecniche *con perdita* comprimono le immagini riducendo il grado di dettaglio.

Le tecniche di compressione più comuni sono le seguenti:

**RLE (Run Length Encoding)** Tecnica di compressione senza perdita che agisce sulle porzioni trasparenti di ciascun livello nelle immagini con più livelli contenenti trasparenze.

**LZW (Lemple-Zif-Welch)** Tecnica di compressione senza perdita particolarmente indicata per le immagini che contengono ampie aree di un unico colore.

**JPEG** Tecnica di compressione con perdita particolarmente indicata per le fotografie.

**CCITT** Insieme di tecniche di compressione senza perdita per le immagini in bianco e nero.

**ZIP** Tecnica di compressione senza perdita particolarmente efficace per le immagini contenenti ampie aree di un unico colore.

## Impostare le preferenze di salvataggio

❖ Nell'ambiente Editor , scegliete Modifica > Preferenze > Salvataggio dei file e impostate le seguenti opzioni:

**Al primo salvataggio** Consente di impostare le modalità di salvataggio dei file:

- Chiedi se è l'originale (impostazione predefinita) apre la finestra di dialogo Salva con nome la prima volta che modificate e salvate il file originale. Tutti i salvataggi successivi sovrascrivono la versione precedente. Se avete aperto la copia modificata nell'ambiente Editor (da Elements Organizer), sia il primo salvataggio che quelli successivi sovrascrivono la versione precedente.
- Chiedi sempre apre la finestra di dialogo Salva con nome la prima volta che modificate e salvate il file originale. Tutti i salvataggi successivi sovrascrivono la versione precedente. Se avete aperto la copia modificata nell'ambiente Editor (da Elements Organizer), al primo salvataggio appare la finestra di dialogo Salva con nome.
- Salva sul file corrente non apre la finestra di dialogo Salva con nome. Il primo salvataggio sovrascrive l'originale.

**Anteprime immagine** Consente di salvare un'immagine di anteprima insieme al file. Selezionate Non salvare mai per salvare senza anteprima; Salva sempre, per salvare i file con l'anteprima specificata; Chiedi prima di salvare, per assegnare le anteprime file per file.

**Estensione file** Scegliete un'opzione per le estensioni a tre caratteri che indicano il formato del file: Usa maiuscole, per aggiungere estensioni con caratteri maiuscoli; Usa minuscole, per aggiungere estensioni con caratteri minuscoli. In genere è consigliabile impostare Usa minuscole.

**Priorità ad Adobe Camera Raw per file Raw supportati** Con questa opzione tutti i file raw da fotocamera supportati vengono aperti in Adobe Camera Raw anziché in altre applicazioni. Selezionate questa opzione se avete aggiunto altri plug-in alla cartella dei plug-in.

**Ignora profili dati fotocamera (EXIF)** Selezionate questa opzione per eliminare automaticamente gli eventuali profili colore usati dalla fotocamera digitale. Il profilo colore impostato in Photoshop Elements viene salvato con l'immagine.

**Massimizza compatibilità file PSD** Salva un'immagine composita come file Photoshop con più livelli che può essere importato o aperto da diverse applicazioni. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Mai per saltare questo passaggio.
- Selezionate Sempre per salvare automaticamente l'immagine composita.
- Selezionate Chiedi per ricevere di volta in volta un messaggio di conferma.

**Lista di file recenti contiene: \_ file** Specifica quanti file visualizzare nel sottomenu File > Apri file recentemente modificato. Immettete un valore compreso tra 0 e 30. Il valore predefinito è 10.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Salvare le modifiche in formati diversi"](#) a pagina 42

## Modifica guidata

La modalità Modifica guidata offre un approccio strutturato che facilita la realizzazione di particolari operazioni e fornisce informazioni sull'intero processo. La scheda Modifica guidata si trova nell'ambiente Editor, nella scheda Modifica all'interno del Raccoglitore pannelli.

Modifica guidata permette di effettuare le seguenti operazioni:

**Modifiche di base alle foto** Per ritagliare, ricomporre, ruotare e/o raddrizzare e rendere più nitide le foto.

**Illuminazione ed esposizione** Per schiarire o scurire, regolare la luminosità e il contrasto e regolare i livelli di tonalità.

**Correzione colore** Per migliorare i colori, rimuovere dominanti indesiderate e correggere l'incarnato.

**Attività guidate** Per ritoccare graffi, imperfezioni o strappi, modificare una foto mediante operazioni guidate e correggere la distorsione trapezoidale.

**Photomerge** Per creare un'unica foto ben riuscita da più foto di gruppo o foto con volti, o per rifinire una scena eliminando particolari indesiderati.

*Nota: le procedure di Modifica guidata disponibili possono variare in base alla versione di Photoshop Elements.*

**Azioni automatizzate** Per eseguire una serie di operazioni su una foto. Photoshop Elements viene fornito con un set di azioni già definite. Potete inoltre eseguire le azioni create in Adobe Photoshop CS3. Tenete presente che le azioni personalizzate possono eseguire solo operazioni supportate in Photoshop Elements e potrebbero non funzionare per tutti i tipi di file o livelli.

**Effetti fotografici** Per applicare effetti quali disegno al tratto, foto d'epoca e foto dai colori saturi tipici delle pellicole per diapositive.

### Usare le opzioni di Modifica guidata

- 1 Nella scheda Modifica dell'ambiente Editor, fate clic sul pulsante Modifica guidata.
- 2 Scegliete una delle procedure di Modifica guidata elencate.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Seguite i passaggi riportati, quindi fate clic su Chiudi.
  - Per scegliere una diversa procedura di Modifica guidata o tornare all'ambiente Editor, fate clic su Annulla.

*Nota: se, in una procedura di Modifica guidata, fate clic sul pulsante Solo dopo (in fondo al pannello Modifica guidata) per vedere la foto in modalità Prima e dopo, tale visualizzazione resta attiva quando uscite da Modifica guidata. Per ripristinare la visualizzazione su Solo dopo (impostazione predefinita), fate di nuovo clic sul pulsante per la modalità della finestra fino a ripristinare la visualizzazione Solo dopo; oppure fate clic sulla scheda Completa o Rapida per ripristinare una visualizzazione singola.*

## Modifica guidata Ritaglia foto

Usate la procedura di Modifica guidata Ritaglia foto per ritagliare un'immagine.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

*Nota: per ritagliare un'immagine, potete anche usare lo strumento sagoma. Per ulteriori informazioni sullo strumento sagoma, consultate “[Usare lo strumento sagoma](#)” a pagina 142.*

Per ulteriori informazioni sul ritaglio, consultate “[Ritaglio](#)” a pagina 140.

## Modifica guidata Ricomponi foto

Per ulteriori informazioni sulle funzioni utilizzate nella Modifica guidata Ricomponi foto, consultate “[Ricomposizione](#)” a pagina 170.

## Modifica guidata Ruota e/o raddrizza foto

Usate la procedura di Modifica guidata Ruota e/o raddrizza foto per ruotare un'immagine per incrementi di 90 gradi o tracciare una linea in base alla quale allineare l'immagine.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come ruotare un'immagine, consultate “[Ruotare o riflettere un elemento](#)” a pagina 166.

Per ulteriori informazioni su come raddrizzare un'immagine, consultate “[Raddrizzare un'immagine](#)” a pagina 144.

## Modifica guidata Rendi foto più nitida

Usate la procedura di Modifica guidata Rendi foto più nitida per rendere un'immagine più nitida.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come rendere più nitide le immagini, consultate “[Panoramica sulla nitidezza](#)” a pagina 162 o “[Rendere più nitida un'immagine](#)” a pagina 163.

## Modifica guidata Schiarisci o scurisci

Usate la procedura di Modifica guidata Schiarisci o scurisci per schiarire o scurire un'immagine.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come schiarire o scurire un'immagine, consultate “[Regolazione di ombre e luci](#)” a pagina 117.

## Modifica guidata Luminosità e contrasto

Usate la procedura di Modifica guidata Luminosità e contrasto per regolare la luminosità e il contrasto di un'immagine.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come regolare la luminosità e il contrasto, consultate “[Regolazione di ombre e luci](#)” a pagina 117.

## Modifica guidata Regola livelli

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo della funzione Livelli, consultate “[Le regolazioni Livelli](#)” a pagina 119.

## Modifica guidata Migliora colori

Usate la procedura di Modifica guidata Migliora colori per migliorare la tonalità, la saturazione e la luminosità di un'immagine.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come migliorare i colori, consultate “[Regolazione della saturazione e della tonalità del colore](#)” a pagina 128.

## Modifica guidata Rimuovi dominante di colore

Usate la procedura di Modifica guidata Rimuovi dominante di colore per correggere eventuali dominanti di colore in un'immagine.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come correggere le dominanti di colore, consultate “[Correzione delle dominanti di colore](#)” a pagina 124.

## Modifica guidata Correggi incarnato

Usate la procedura di Modifica guidata Correggi incarnato per correggere le tonalità di incarnato (abbronzatura, rossore e luce ambiente) in un'immagine.

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come correggere l'incarnato, consultate “[Regolare il colore dell'incarnato](#)” a pagina 130.

## Modifica guidata Ritocca graffi, imperfezioni o strappi

Usate la procedura di Modifica guidata Ritocca graffi, imperfezioni o strappi per correggere le imperfezioni (grandi o piccole) presenti in un'immagine (con il pennello correttivo e il pennello correttivo al volo).

Potete scegliere se visualizzare solo il risultato, o se visualizzare l'immagine in modalità “prima e dopo”, con l'originale e l'immagine risultante affiancate in orizzontale o verticale.

Per ulteriori informazioni su come correggere le imperfezioni, consultate “[Correggere imperfezioni più estese](#)” a pagina 150 o “[Rimuovere difetti e piccole imperfezioni](#)” a pagina 150.

## Modifica guidata Guida per la modifica di una foto

Usate la procedura di Modifica guidata Guida per la modifica di una foto per seguire la sequenza consigliata per l'applicazione delle modifiche più comunemente richieste nelle immagini. La procedura si basa sulla sequenza consigliata da Adobe per i vari tipi di modifiche, nell'ordine di applicazione ottimale. Attenendovi a questa sequenza, potrete contare su risultati ottimali per tutte le operazioni basilari di ritocco fotografico.

## Modifica guidata Correzione distorsione trapezoidale

Per ulteriori informazioni sulle funzioni utilizzate in questa Modifica guidata, consultate [“Correggere distorsioni introdotte dalla fotocamera”](#) a pagina 154 e [“Trasformare liberamente un elemento”](#) a pagina 169.

## Modifica guidata Foto di gruppo Photomerge

Per ulteriori informazioni su Foto di gruppo Photomerge, consultate [“Usare Foto di gruppo Photomerge”](#) a pagina 156.

## Modifica guidata Volti Photomerge

Per ulteriori informazioni su Volti Photomerge, consultate [“Usare Volti Photomerge”](#) a pagina 157.

## Modifica guidata Rifinisci scena Photomerge

Per ulteriori informazioni su Rifinisci scena Photomerge, consultate [“Usare Rifinisci scena Photomerge”](#) a pagina 158.

## Modifica guidata Esposizione Photomerge

Per ulteriori informazioni su Esposizione Photomerge, consultate [“Esposizione Photomerge”](#) a pagina 160.

## Modifica guidata Azioni automatizzate

Un'azione è una serie di operazioni eseguite da Photoshop Elements con un semplice clic del mouse. Photoshop Elements viene fornito con un set di azioni già definite. Potete inoltre eseguire le azioni create in Photoshop, purché utilizzino funzioni supportate da Photoshop Elements. Tenete presente che le azioni automatizzate potrebbero non funzionare per tutti i tipi di file o livelli.

- 1 Con la scheda Modifica guidata selezionata nell'ambiente Editor, accertatevi che Azioni automatizzate sia espanso e fate clic su Action Player.
- 2 Seguite le istruzioni riportate e scegliete un'azione dal menu.
- 3 Fate clic su Esegui azione.

## Installare le azioni create in Photoshop

Con il modulo Action Player della modifica guidata Azioni automatizzate è possibile eseguire le azioni create in Photoshop. Tenete presente che potete eseguire solo le azioni che utilizzano funzioni supportate in Photoshop Elements.

- ❖ Copiate il file .atn in uno dei seguenti percorsi:

**Windows XP** C:\Documents and Settings\All Users\Dati applicazioni\Adobe\Photoshop Elements\8.0\Locale\it\_IT\Workflow Panels\actions

**Vista** C:\ProgramData\Adobe\Photoshop Elements\8.0\Locale\it\_IT\Workflow Panels\actions

Al successivo avvio di Photoshop Elements l'azione sarà elencata nel menu della modifica guidata Azioni automatizzate.

### **Modifica guidata Creare un disegno al tratto da una foto**

Per ulteriori informazioni sulle funzioni utilizzate in questa Modifica guidata, consultate “[Convertire con precisione le immagini in bianco e nero](#)” a pagina 133, “[Le regolazioni Livelli](#)” a pagina 119, “[Aggiungi disturbo](#)” a pagina 208 e “[Regolare saturazione e tonalità](#)” a pagina 128.

### **Modifica guidata Creare una foto d'epoca**

Per ulteriori informazioni sulle funzioni utilizzate in questa Modifica guidata, consultate “[Utilizzo del pannello Effetti](#)” a pagina 189, “[Specificare l'opacità di un livello](#)” a pagina 66 e “[Le regolazioni Livelli](#)” a pagina 119.

### **Modifica guidata Effetto pellicola per diapositive con colori saturi**

Per ulteriori informazioni sulla regolazione della saturazione, consultate “[Regolare saturazione e tonalità](#)” a pagina 128.

# Capitolo 4: Utilizzo dei livelli

I livelli sono utili per aggiungere dei componenti a un'immagine e lavorare su di essi uno alla volta, senza apportare modifiche permanenti all'immagine originale. Per ogni livello, potete regolare il colore e la luminosità, applicare effetti speciali, riposizionarne il contenuto, specificare valori di opacità e fusione e così via. Potete anche riorganizzare l'ordine di sovrapposizione dei livelli, collegarli per modificarli tutti in una volta e creare animazioni Web basate sui livelli.

## Creazione dei livelli

### Nozioni di base sui livelli

I livelli sono paragonabili a lucidi sovrapposti sui quali si possono dipingere le immagini. Attraverso le aree trasparenti di un livello potete vedere i livelli sottostanti. Potete lavorare su ogni livello in modo indipendente e usarlo per sperimentare diversi effetti fino a ottenere quello desiderato. Ciascun livello rimane indipendente finché non combinate, o unite, più livelli. Il livello inferiore del pannello Livelli, lo Sfondo, è sempre bloccato o protetto: non potete quindi modificarne la posizione, né cambiarne il metodo di fusione o l'opacità, a meno che non lo convertiate in un livello normale).



*Le aree trasparenti di un livello lasciano trasparire i livelli sottostanti.*

I livelli sono organizzati nel pannello Livelli, che consigliamo di tenere sempre visibile quando lavorate con Adobe® Photoshop® Elements 8. Basterà un'occhiata infatti per individuare il livello attivo, cioè quello selezionato su cui state apportando le modifiche. Per facilitare la gestione dei livelli, potete unirli in modo da spostarli insieme. Se lavorate su un'immagine con molti livelli, al termine delle modifiche potrebbe essere utile ridurre le dimensioni del file unendo i livelli. Il pannello Livelli è un'importante fonte di informazioni per modificare le foto, ma potete usare anche il menu Livello per lavorare con i livelli.

I livelli normali sono livelli di immagine, ossia basati su pixel. Esistono vari altri tipi di livelli utilizzabili per creare effetti speciali:

**Livelli di riempimento** Contengono una sfumatura, una tinta unita o un pattern.

**Livelli di regolazione** Consentono di regolare il colore, la luminosità e la saturazione senza apportare modifiche permanenti all'immagine (fino a quando non unite il livello di regolazione).

**Livelli di testo e di forma** Consentono di creare forme e testi nitidi, basati su dati vettoriali.

Non potete colorare su un livello di regolazione, ma solo sulla sua maschera. Per colorare sui livelli di riempimento o di testo, dovete prima convertirli in normali livelli d'immagine.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I livelli di regolazione e di riempimento”](#) a pagina 68

[“Le maschere di ritaglio dei livelli”](#) a pagina 72

[“Bloccare o sbloccare un livello”](#) a pagina 58

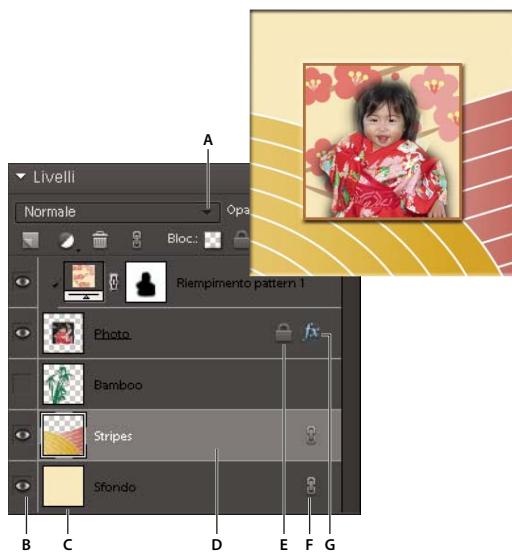
[“Le opzioni di opacità e fusione nei livelli”](#) a pagina 65

## Il pannello Livelli

Il pannello Livelli (Finestra > Livelli) elenca tutti i livelli di un'immagine, dal livello superiore al livello Sfondo. Per mantenerlo visibile mentre lavorate, potete spostare il pannello fuori dal Raccoglitore pannelli, trascinandolo dal titolo.

Il livello attivo, cioè quello su cui state lavorando, è evidenziato per facilitarne l'identificazione. Quando lavorate su un'immagine controllate sempre qual è il livello attivo, per essere certi di apportare le regolazioni e le modifiche su quello giusto. Se, ad esempio, scegliete un comando e vi sembra di non ottenere alcun risultato, controllate di aver attivato il livello giusto.

Le icone del pannello Livelli consentono di effettuare diverse operazioni, come creare, nascondere, collegare, bloccare ed eliminare i livelli. Salvo alcune eccezioni, le modifiche interessano solo il livello selezionato o attivo, che è evidenziato.



Pannello Livelli

A. Menu Metodo fusione B. Mostra o nasconde il livello C. Miniatura del livello D. Il livello attivo è evidenziato E. Livello bloccato F. Livello collegato a un altro livello G. Livello a cui è stato applicato uno stile

Nell'elenco dei livelli, il pannello contiene una miniatura, un titolo e una o più icone informative per ogni livello:

Il livello è visibile. Fate clic sull'occhio per mostrare o nascondere un livello. I livelli nascosti non vengono stampati.

-  Il livello è collegato a quello attivo.
-  Il livello ha uno stile applicato. Fate clic per modificare lo stile del livello nella finestra di dialogo Impostazioni stile.
-  Il livello è bloccato.
-  L'immagine contiene gruppi di livelli ed è stata importata da *Adobe Photoshop*. Photoshop Elements non supporta i gruppi di livelli e li mostra in modalità ridotta. Per ottenere un'immagine modificabile occorre semplificare i set di livelli.

I pulsanti nella parte inferiore del pannello consentono di effettuare le seguenti operazioni:

-  Crea un nuovo livello.
-  Crea un nuovo livello di regolazione o riempimento.
-  Elimina un livello.
-  Collega i livelli.
-  Blocca i pixel trasparenti.
-  Blocca tutti i livelli.

Nella parte superiore vi sono anche il menu Metodo fusione (Normale, Dissolvi, Scurisci e così via), una casella di testo Opacità e un pulsante Altro dal quale si apre un menu con comandi per i livelli e opzioni del pannello.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I livelli di regolazione e di riempimento”](#) a pagina 68

[“Le opzioni di opacità e fusione nei livelli”](#) a pagina 65

[“Semplificare un livello”](#) a pagina 59

## Aggiunta di livelli

I nuovi livelli appena aggiunti appaiono sopra il livello selezionato nel pannello Livelli. Per aggiungere dei livelli a un'immagine, potete usare uno dei metodi seguenti:

- Creare nuovi livelli vuoti o convertire le selezioni in livelli
- Convertire uno sfondo in un livello normale o viceversa
- Incollare nell'immagine selezioni copiate o tagliate
- Usare lo strumento testo o forma
- Duplicare un livello esistente

Potete creare fino a 8000 livelli in un'immagine, ognuno con metodo di fusione e opacità diversi, nei limiti imposti dalla memoria a disposizione.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Il testo”](#) a pagina 251

[“Le forme”](#) a pagina 260

[“Eliminare un livello”](#) a pagina 59

## Creare un nuovo livello vuoto e assegnargli un nome

- ❖ Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per creare un nuovo livello usando il nome e le impostazioni predefinite, fate clic sul pulsante Nuovo livello  , nella parte inferiore del pannello Livelli. Il livello risultante usa il metodo Normale e l'opacità al 100%; il nome verrà assegnato in base all'ordine di creazione. Per rinominare un nuovo livello, fate doppio clic su di esso e immettete un nuovo nome.
  - Per creare un nuovo livello e specificare un nome e le opzioni, scegliete Livello > Nuovo > Livello oppure scegliete Nuovo livello dal menu Altro del pannello Livelli. Specificate il nome e le opzioni, quindi fate clic su OK.

Il nuovo livello è selezionato e nel pannello appare sopra al livello precedentemente selezionato.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Copiare un livello da un’immagine all’altra”](#) a pagina 61

[“Eliminare un livello”](#) a pagina 59

[“Duplicare un livello all’interno di un’immagine”](#) a pagina 60

[“Specificare un metodo di fusione per un livello”](#) a pagina 67

[“Specificare l’opacità di un livello”](#) a pagina 66

## Creare un nuovo livello da una parte di un altro livello

Potete spostare parte di un’immagine da un livello a un nuovo livello, lasciando intatto l’originale.

- 1 Nell’ambiente Editor, selezionate un livello esistente ed effettuate una selezione.
- 2 Scegliete uno dei seguenti comandi:
  - Livello > Nuovo > Crea livello copiato, per copiare la selezione in un nuovo livello.
  - Livello > Nuovo > Crea livello tagliato, per tagliare la selezione e incollarla in un nuovo livello.

L’area selezionata appare in un livello nella stessa posizione rispetto ai bordi dell’immagine.



*Creazione di un nuovo livello mediante “copia e incolla” di una parte di un altro livello*

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Duplicare un livello all'interno di un'immagine"](#) a pagina 60

["Le selezioni"](#) a pagina 86

## Convertire il livello Sfondo in livello normale

Il livello Sfondo è il livello inferiore di un'immagine. Gli altri livelli sono sovrapposti al livello Sfondo, che solitamente contiene i dati dell'immagine di una foto. Per proteggere l'immagine, il livello Sfondo è sempre bloccato. Per cambiarne l'ordine di sovrapposizione, metodo di fusione o opacità, dovete prima convertirlo in un livello normale.

**1** Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul livello Sfondo nel pannello.
- Scegliete Livello > Nuovo > Livello dallo sfondo.
- Selezionate il livello Sfondo e scegliete Duplica livello dal menu Altro del pannello Livelli, in modo da lasciare inalterato il livello Sfondo e crearne una copia come nuovo livello.

 *Indipendentemente da come convertite il livello Sfondo, potete creare una copia del livello di sfondo convertito: selezionate il livello di sfondo convertito e scegliete Duplica livello dal menu Altro.*

**2** Assegname un nome al livello.

 *Se trascinate lo strumento gomma per sfondo sul livello Sfondo, questo viene automaticamente convertito in un livello normale e le aree cancellate diventano trasparenti.*

## Convertire un livello in Sfondo

Se l'immagine ha già un livello Sfondo, non è possibile convertire in Sfondo altri livelli. In questo caso, dovete prima convertire il livello Sfondo esistente in livello normale.

**1** Nell'ambiente Editor, selezionate un livello nel pannello Livelli.

**2** Scegliete Livello > Nuovo > Sfondo da livello.

Le aree trasparenti del livello originale vengono riempite con il colore di sfondo.

## Modifica dei livelli

### Selezionare un livello

Le modifiche apportate a un'immagine vengono applicate solo al livello attivo. Se non vedete i risultati desiderati quando modificate un'immagine, accertatevi che sia selezionato il livello corretto.

❖ Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Livelli, fate clic sulla miniatura o sul nome del livello.
- Per selezionare più livelli, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic su ciascun livello.
- Selezionate lo strumento sposta , fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine, quindi scegliete un livello dal menu di scelta rapida. Questo menu elenca tutti i livelli che contengono pixel nella posizione corrente del puntatore e tutti i livelli di regolazione.

 *Per selezionare i livelli in modo interattivo mentre usate lo strumento sposta, selezionate Selezione livello automatica nella barra delle opzioni. Per vedere quale livello verrà evidenziato, selezionate Mostra evidenziazione rollover. Con quest'opzione, lo strumento sposta visualizza un menu di scelta rapida in cui sono riportati i livelli in ordine. Trascinate per selezionare più livelli alla volta.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Selezionare tutte le aree opache di un livello”](#) a pagina 67

[“Copiare selezioni con lo strumento Sposta”](#) a pagina 103

## Mostrare o nascondere un livello

Nel pannello livelli, l'icona occhio  nella prima colonna a sinistra accanto a un livello indica che questo è visibile.

- 1 Se il pannello Livelli non è già aperto, nell'ambiente Editor scegliete Finestra > Livelli.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per nascondere un livello, fate clic sulla relativa icona occhio. Per visualizzare il livello, fate di nuovo clic nella colonna dell'occhio.
  - Per mostrare o nascondere più livelli, trascinate il puntatore lungo la colonna dell'occhio in corrispondenza dei livelli desiderati.
  - Per visualizzare solo un livello, fate clic sulla relativa icona occhio tenendo premuto Alt. Per mostrare tutti i livelli, fate di nuovo clic sull'icona occhio tenendo premuto Alt.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Il pannello Livelli”](#) a pagina 54

## Ridimensionare o nascondere le miniature dei livelli

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Opzioni pannello dal menu Altro del pannello Livelli.
- 2 Selezionate una nuova dimensione o selezionate Nessuna per nascondere le miniature. Quindi fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Il pannello Livelli”](#) a pagina 54

## Bloccare o sbloccare un livello

Potete bloccare i livelli parzialmente o interamente per proteggerne il contenuto. Quando un livello è bloccato, appare l'icona di un lucchetto a destra del nome del livello. Un livello bloccato non può essere eliminato. Ad eccezione dello sfondo, i livelli bloccati possono essere spostati in un'altra posizione nell'ordine di sovrapposizione nel pannello Livelli.

- ❖ Nell'ambiente Editor, selezionate il livello nel pannello Livelli ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per bloccare tutte le proprietà di un livello, fate clic sull'icona Blocca tutto  nella parte inferiore del pannello Livelli. Per sbloccarle, fate nuovamente clic sull'icona.
  - Per bloccare le aree trasparenti del livello e impedire che vengano colorate, fate clic sull'icona Blocca trasparenza , nella parte inferiore del pannello Livelli. Per sbloccarle, fate nuovamente clic sull'icona.

**Nota:** per impostazione predefinita, la trasparenza è bloccata per i livelli di testo e di forma; per sbloccarla occorre prima semplificare tali livelli.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Il pannello Livelli"](#) a pagina 54

## Rinominare un livello

Mentre aggiungete i livelli a un'immagine, è utile rinominarli in base al relativo contenuto. Utilizzate nomi descrittivi in modo da poter identificare facilmente i livelli nel pannello Livelli.

**Nota:** per rinominare il livello Sfondo, lo dovete prima convertire in un livello normale.

- ❖ Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sul nome del livello nel pannello Livelli e immettete un nuovo nome.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse sul livello e scegliete Rinomina un livello dal menu di scelta rapida.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Nozioni di base sui livelli"](#) a pagina 53

["Il pannello Livelli"](#) a pagina 54

["Convertire il livello Sfondo in livello normale"](#) a pagina 57

## Semplificare un livello

Potete semplificare un oggetto avanzato, un livello cornice, un livello di testo, un livello forma, un livello tinta unita, un livello sfumatura o un livello riempimento pattern (o un gruppo di livelli importato da Photoshop), in modo da convertirlo in un livello immagine. È necessario semplificare questi tipi di livello prima di potere applicarvi dei filtri o modificarli con gli strumenti di pittura. Sui livelli semplificati, tuttavia, non potrete più usare le opzioni di modifica di testo e forme.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un livello di testo, forma o riempimento oppure un gruppo di livelli di Photoshop dal pannello Livelli.
- 2 Semplificate il livello o il gruppo di livelli importati:
  - Se è selezionato un livello di forma, fate clic su Semplifica nella barra delle opzioni.
  - Se è selezionato un livello di testo, forma o riempimento oppure un gruppo di livelli di Photoshop, scegliete Semplifica livello dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I livelli di regolazione e di riempimento"](#) a pagina 68

["Nozioni di base sui livelli"](#) a pagina 53

## Eliminare un livello

Per ridurre la dimensione del file immagine, eliminate i livelli non necessari.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello nel pannello Livelli.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello sull'icona Elimina livello  , nella parte inferiore del pannello Livelli.
- Fate clic sull'icona Elimina livello nella parte inferiore del pannello Livelli e scegliete Sì nella finestra di dialogo di conferma. Per non visualizzare questa finestra, premete Alt mentre fate clic sull'icona Elimina livello.
- Scegliete Elimina livello dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli, quindi fate clic su Sì.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli” a pagina 53](#)

[“Creare un nuovo livello vuoto e assegnergli un nome” a pagina 56](#)

## **Campionare il colore da tutti i livelli visibili**

Per impostazione predefinita, con determinati strumenti potete applicare solo colori campionati dal livello attivo. Questo fa sì che sia possibile sfumare o campionare in un unico livello anche quando gli altri livelli sono visibili; oppure potete campionare da un livello e colorare in un altro.

Se volete applicare il colore prelevando dati campionati da tutti i livelli visibili, effettuate le seguenti operazioni:

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento bacchetta magica, secchiello, sfumino, sfoca, contrasta o timbro clone.
- 2 Nella barra delle opzioni selezionate Tutti i livelli.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli” a pagina 53](#)

[“Gli strumenti di pittura” a pagina 221](#)

## **Copia e disposizione dei livelli**

### **Duplicare un livello all'interno di un'immagine**

Potete duplicare qualunque livello, compreso il livello Sfondo, all'interno della stessa immagine.

- ❖ Nell'ambiente Editor, selezionate uno o più livelli nel pannello Livelli ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per duplicare e rinominare il livello, scegliete Livello > Duplica livello o scegliete Duplica livello dal menu Altro del pannello Livelli. Assegnate un nome al livello duplicato e fate clic su OK.
  - Per duplicare un livello senza assegnergli un nome, selezionate lo e trascinatelo sul pulsante Nuovo livello  , nella parte inferiore del pannello Livelli.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello o sulla miniatura e scegliete Duplica livello.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli” a pagina 53](#)

## Duplicare uno o più livelli in un'altra immagine

Potete anche copiare qualunque livello, compreso il livello Sfondo, da un'immagine e duplicarlo in un'altra. Tenete presente che le dimensioni in pixel dell'immagine di destinazione determinano le dimensioni di stampa massime del livello duplicato. Inoltre, se le dimensioni in pixel delle due immagini non sono le stesse, il livello duplicato potrà risultare più piccolo o più grande del previsto.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite l'immagine sorgente. Se intendete copiare un livello in un'immagine esistente piuttosto che in una nuova, aprite anche l'immagine di destinazione.
- 2 Nel pannello Livelli del documento sorgente, selezionate il nome del livello o dei livelli da duplicare. Per selezionare più livelli, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic sul nome di ciascun livello.
- 3 Scegliete Livello > Duplica livello oppure scegliete Duplica livello dal menu Altro del pannello Livelli.
- 4 Immettete un nome per il livello duplicato nella finestra di dialogo Duplica livello e scegliete un documento di destinazione, quindi fate clic su OK.
  - Per duplicare il livello in un'immagine esistente, scegliete un nome di file dal menu a comparsa Documento.
  - Per creare un nuovo documento per il livello, scegliete Nuovo dal menu Documento e digitate un nome per il nuovo file. Un'immagine creata dalla duplicazione di un livello è priva di sfondo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Le dimensioni e la risoluzione delle immagini”](#) a pagina 145

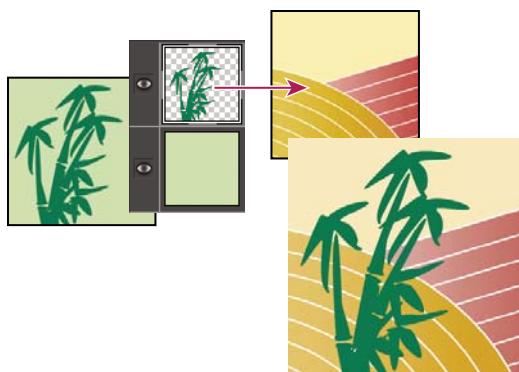
## Copiare un livello da un'immagine all'altra

Potete anche copiare qualunque livello, compreso il livello Sfondo, da un'immagine a un'altra. Tenete presente che la dimensione di stampa del livello copiato dipende dalla risoluzione dell'immagine di destinazione. Inoltre, se le dimensioni in pixel delle due immagini non sono le stesse, il livello duplicato potrà risultare più piccolo o più grande del previsto.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite le due immagini che vi interessano.
- 2 Nel pannello Livelli dell'immagine sorgente, selezionate il livello da copiare.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Selezione > Tutto per selezionare tutti i pixel del livello, quindi Modifica > Copia. Rendete attiva l'immagine di destinazione, quindi scegliete Modifica > Incolla.
  - Trascinate il nome del livello dal pannello Livelli dell'immagine sorgente, all'immagine di destinazione.
  - Con lo strumento sposta  trascinate il livello dall'immagine sorgente all'immagine di destinazione.

Il livello copiato appare nell'immagine di destinazione, sopra il livello attivo nel pannello Livelli. Se il livello trascinato è più grande dell'immagine di destinazione, ne risulterà visibile solo una parte. Usate lo strumento sposta per trascinare e visualizzare le altre parti del livello.

 *Tenete premuto Maiusc mentre trascinate un livello per copiarlo nella stessa posizione che occupava nell'immagine sorgente (se le immagini sorgente e di destinazione hanno le stesse dimensioni in pixel) o al centro dell'immagine di destinazione (se hanno dimensioni diverse).*



*Livello del bambù trascinato su un'altra immagine*

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Le dimensioni e la risoluzione delle immagini”](#) a pagina 145

## **Spostare il contenuto di un livello**

I livelli sono come immagini su lucidi sovrapposti. Potete spostare lateralmente uno dei livelli per modificare la porzione visibile del suo contenuto rispetto ai livelli sovrastanti e sottostanti.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un livello nel pannello Livelli. Per spostare contemporaneamente più livelli, collegateli nel pannello Livelli selezionandoli e facendo clic sull'icona Collega livelli .
- 2 Selezionate lo strumento sposta .
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate nell'immagine per fare “scivolare” i livelli selezionati fino alla posizione desiderata.
  - Premete i tasti freccia della tastiera per spostare i livelli in incrementi di 1 pixel; premete Maiusc e un tasto freccia per spostare i livelli in incrementi di 10 pixel.
  - Tenete premuto Maiusc mentre trascinate i livelli per spostarli in verticale, in orizzontale o in diagonale di 45°.

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

## **Modificare l'ordine di sovrapposizione dei livelli**

L'ordine di sovrapposizione specifica se un livello apparirà davanti o dietro ad altri livelli.

Per impostazione predefinita, il livello Sfondo deve rimanere quello più in basso nell'ordine di sovrapposizione. Per spostare il livello Sfondo, convertitelo prima in un livello normale.



*Livello trascinato sotto un altro per modificare l'ordine di sovrapposizione*

- 1 Nel pannello Livelli, selezionate uno o più livelli. Per selezionare più livelli, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic su ciascun livello.
- 2 Per modificare l'ordine di sovrapposizione, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate i livelli in alto o in basso nel pannello Livelli.
  - Scegliete Livello > Ordina e quindi Porta in primo piano, Porta avanti, Porta dietro o Porta sotto.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Convertire il livello Sfondo in livello normale”](#) a pagina 57

## **Collegare e scollegare i livelli**

Quando i livelli sono collegati, potete spostarne il contenuto simultaneamente. Potete inoltre copiare, incollare, unire e applicare trasformazioni a tutti i livelli collegati. In alcuni casi potrebbe essere necessario modificare o spostare un livello collegato. Per lavorare su un solo livello alla volta, potete scollegare i livelli.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate i livelli da collegare nel pannello Livelli. Per selezionare più livelli, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic su ciascun livello.
- 2 Fate clic sull'icona Collega livelli  , nella parte inferiore del pannello Livelli. L'icona di collegamento  appare accanto ai livelli collegati.
- 3 Per scollegare i livelli, selezionate un livello collegato nel pannello Livelli e fate clic sull'icona Collega livelli, nella parte inferiore del pannello Livelli.

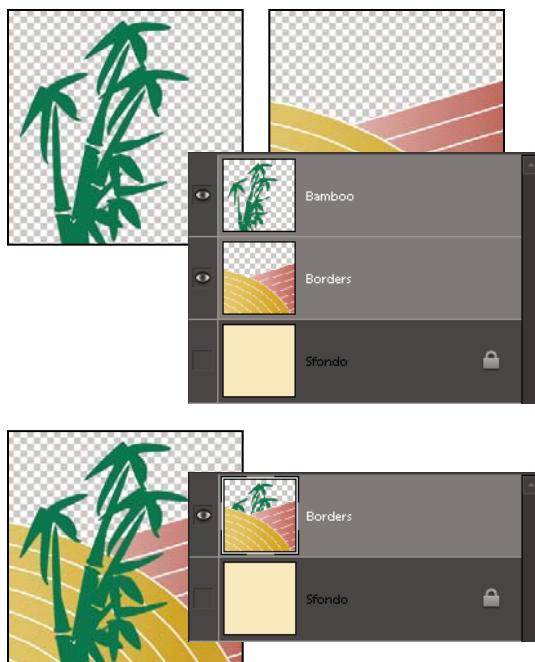
#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Le maschere di ritaglio dei livelli”](#) a pagina 72

## Unire i livelli

I livelli possono far aumentare notevolmente la dimensione del file di un’immagine. Potete però ridurla unendo i livelli dell’immagine. L’operazione di unione dei livelli deve essere effettuata solo dopo che sono state apportate tutte le modifiche necessarie.



Esempio di unione di livelli

Potete anche scegliere di unire fra loro solo i livelli collegati, i livelli visibili, un livello con quello sottostante oppure solo i livelli selezionati. Potete anche unire il contenuto di tutti i livelli visibili a un livello selezionato, pur non eliminando gli altri livelli visibili (in questo caso, tuttavia, la dimensione del file non si riduce).

Una volta terminato il lavoro di modifica di un’immagine, potete ridurre l’immagine a livello unico. Nell’immagine ridotta a livello unico, tutti i livelli visibili vengono uniti, i livelli nascosti vengono eliminati ed eventuali aree trasparenti vengono riempite di bianco.

1 Nell’ambiente Editor, accertatevi che nel pannello Livelli sia presente l’icona occhio accanto a ogni livello da unire.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per unire i livelli selezionati, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic su ciascun livello. Quindi scegliete Unisci livelli dal menu Altro del pannello Livelli.
- Per unire un livello a quello sottostante, selezionate quello più in alto fra i due; dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli scegliete Unisci sotto.

**Nota:** se il livello più in basso tra i due è un livello di forma, testo o riempimento, dovete prima semplificarlo. Se il livello più in basso tra i due è collegato a un altro livello o è un livello di regolazione, non potete scegliere Unisci sotto.

- Per unire tutti i livelli visibili, nascondete quelli da non unire; dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli scegliete Unisci visibili.
- Per unire tutti i livelli collegati visibili, selezionate uno dei livelli collegati; dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli scegliete Unisci collegati.

**Nota:** se il livello situato più in basso è un livello di testo, forma, riempimento con tinta unita, sfumatura o pattern, dovete prima semplificarlo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Unione dei livelli di regolazione”](#) a pagina 70

[“Semplificare un livello”](#) a pagina 59

## Unire i livelli in un altro livello

Usate questa procedura se intendete mantenere intatti i livelli che unite. Il risultato è un nuovo livello unito più tutti i livelli originari.

- 1 Nell'ambiente Editor, fate clic sull'icona occhio accanto ai livelli che non desiderate unire (per nasconderli) e accertatevi che appaia l'icona occhio accanto a ogni livello da unire.
- 2 Specificate un livello in cui unire tutti i livelli visibili. Potete crearne uno nuovo o selezionarne uno esistente nel pannello Livelli.
- 3 Tenete premuto Alt e scegliete Unisci visibili dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli. Photoshop Elements unisce una copia di tutti i livelli visibili nel livello selezionato.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Unione dei livelli di regolazione”](#) a pagina 70

## Unire tutti i livelli di un'immagine

Quando unite tutti i livelli di un'immagine, Photoshop Elements unisce nel livello di sfondo tutti i livelli visibili, riducendo la dimensione del file. Nell'immagine ridotta a livello unico, i livelli nascosti vengono eliminati ed eventuali aree trasparenti vengono riempite di bianco. Nella maggior parte dei casi, vi consigliamo di eseguire questa operazione solo dopo avere completato il lavoro sui singoli livelli.

- 1 Assicuratevi che i livelli da conservare nell'immagine siano visibili.
- 2 Dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli scegliete Unico livello.

 Per controllare la differenza tra la dimensione del file con i livelli e la dimensione dello stesso file con un unico livello, scegliete Dimensioni file nel menu a comparsa della barra di stato, in basso nella finestra dell'immagine.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

## Opacità e metodi di fusione

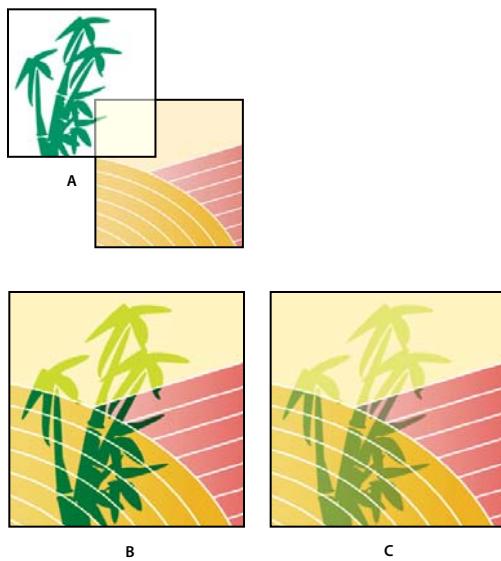
### Le opzioni di opacità e fusione nei livelli

 Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2306\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2306_pse_it).

L'opacità di un livello determina in quale misura il livello sottostante viene oscurato o rivelato. Un livello con opacità all'1% è quasi trasparente, mentre uno con opacità al 100% è opaco. Le aree trasparenti rimangono tali indipendentemente dall'impostazione di opacità usata.

Il metodo di fusione di un livello determina il modo in cui i relativi pixel si fondono con i pixel sottostanti. I metodi di fusione consentono di creare diversi effetti speciali.

L'opacità e il metodo di fusione di un livello interagiscono con l'opacità e il metodo di fusione degli strumenti di pittura. Ad esempio, se un livello è impostato sul metodo di fusione Dissolvi con opacità al 50% e dipingete su tale livello con lo strumento pennello impostato sul metodo Normale e opacità al 100%. il risultato è in metodo Dissolvi con opacità al 50%. Analogamente, se su un livello con metodo Normale e opacità al 100% usate lo strumento gomma con opacità al 50%, solo il 50% del colore scomparirà mentre cancellate.



*Fusione dei livelli*  
A. Livelli del bambù e dei bordi B. Livello del bambù con opacità al 100% e metodo Colore brucia C. Livello del bambù con opacità al 50% e metodo Colore brucia

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“I metodi di fusione”](#) a pagina 222

[“Gli strumenti di pittura”](#) a pagina 221

### Specificare l'opacità di un livello

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello nel pannello Livelli.
- 2 Nel pannello Livelli, specificate un valore da 0 a 100 per Opacità o fate clic sulla freccia a destra della casella Opacità e trascinate il cursore a comparsa.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

## Specificare un metodo di fusione per un livello

1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello nel pannello Livelli.

2 Scegliete un'opzione dal menu del metodo di fusione.

 *Subito dopo aver scelto un metodo di fusione, potete premere i tasti freccia su o freccia giù per provare altre opzioni di fusione disponibili nel menu.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“I metodi di fusione”](#) a pagina 222

## Selezionare tutte le aree opache di un livello

È possibile selezionare velocemente tutte le aree opache di un livello. Ciò risulta utile quando desiderate escludere le aree trasparenti da una selezione.

1 Nel pannello Livelli, tenete premuto Ctrl e fate clic sulla miniatura del livello:

2 Per aggiungere dei pixel alla selezione corrente, tenete premuto Ctrl+Maiusc e fate clic sulla miniatura del livello nel pannello Livelli.

3 Per rimuovere dei pixel dalla selezione corrente, tenete premuto Ctrl+Alt e fate clic sulla miniatura del livello nel pannello Livelli.

4 Per caricare l'intersezione dei pixel con una selezione corrente, tenete premuto Ctrl+Alt+Maiusc e fate clic sulla miniatura del livello nel pannello Livelli.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Le selezioni”](#) a pagina 86

## Personalizzare la griglia di trasparenza

La griglia a scacchiera identifica la trasparenza in un livello. Potete modificare l'aspetto di questa griglia; tuttavia, non scegliete il bianco uniforme, perché questo annullerebbe la distinzione visiva fra opaco (bianco) e trasparente (scacchiera).

1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Trasparenza.

2 Scegliete una dimensione di pattern dal menu Dimensione griglia.

3 Scegliete un colore di pattern dal menu Colori griglia. Per scegliere invece un colore personalizzato, fate clic su una delle due caselle sotto il menu Colori griglia e selezionate un colore dal Selettore colore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Il pannello Livelli”](#) a pagina 54

[“Usare il Selettore colore di Adobe”](#) a pagina 229

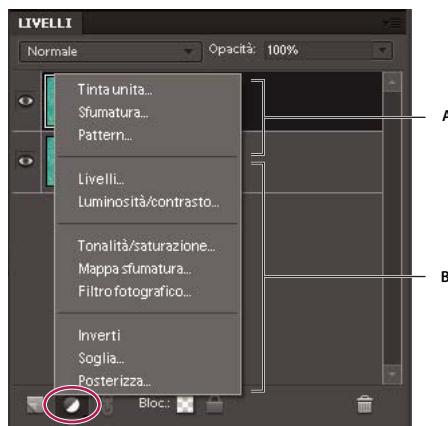
# Livelli di regolazione e riempimento

## I livelli di regolazione e di riempimento

I livelli di regolazione consentono di provare diverse regolazioni di colore e tonalità senza modificare in modo permanente i pixel di un'immagine. Un livello di regolazione è paragonabile a un velo che agisce sull'aspetto dei livelli sottostanti. Per impostazione predefinita, il livello di regolazione agisce su tutti i livelli sottostanti, anche se questo effetto è modificabile. Quando create un livello di regolazione, nel pannello Livelli una casella bianca rappresenta la regolazione di quel livello.

I livelli di riempimento consentono di riempire un livello con una tinta unita, una sfumatura o un pattern. A differenza dei livelli di regolazione, i livelli di riempimento non modificano i livelli sottostanti. Per colorare su un livello di riempimento, dovete prima convertirlo in livello normale (semplicificarlo).

I livelli di regolazione e di riempimento hanno le stesse opzioni di opacità e metodo di fusione dei livelli immagine e si possono spostare e riposizionare proprio come i livelli immagine. Per impostazione predefinita ai livelli di regolazione e riempimento viene dato il nome del tipo di effetto (ad esempio, Inverti o Colore riempimento).



Menu Crea un livello di regolazione  
A. Livelli di riempimento B. Livelli di regolazione

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Modificare le maschere di livello"](#) a pagina 71

["Le opzioni di opacità e fusione nei livelli"](#) a pagina 65

["Applicare gli strumenti pennello avanzato"](#) a pagina 118

["Semplificare un livello"](#) a pagina 59

## Creare i livelli di regolazione

- 1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello più alto su cui intendete agire.
- 2 Per limitare gli effetti di un livello di regolazione a un'area specifica di quel livello, effettuate una selezione.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per agire su tutti i livelli sotto il livello di regolazione, fate clic sul pulsante Crea un nuovo livello di riempimento o di regolazione  nella parte inferiore del pannello Livelli. Quindi, scegliete uno dei seguenti tipi di regolazione. Tenete presente che i primi tre comandi del menu sono livelli di riempimento, non di regolazione.



Immagine originale e con una regolazione di Tonalità/saturazione. La modifica riguarda solo i livelli sottostanti quello di regolazione.

- Per modificare solo uno o più livelli in successione sotto il livello di regolazione, scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > [tipo di regolazione]. Nella finestra di dialogo Nuovo livello, selezionate Usa livello precedente per creare maschera di ritaglio e fate clic su OK.

**Livelli** Corregge i valori tonali dell'immagine.

**Luminosità/contrasto** Rende più chiara o più scura l'immagine.

**Tonalità/saturazione** Regola i colori dell'immagine

**Mappa sfumatura** Mappa i pixel sul colore della sfumatura selezionata.

**Filtro fotografico** Regola il bilanciamento del colore e la temperatura cromatica dell'immagine.

**Inverti** Crea l'effetto di un negativo fotografico basato sui valori di luminosità dell'immagine.

**Soglia** Converte l'immagine in immagine monocromatica, senza grigio, in modo che possiate individuare le aree più scure e più chiare.

**Posterizza** Dà un aspetto piatto stile poster a una foto, riducendo il numero di valori di luminosità (livelli), e quindi il numero di colori, dell'immagine.

4 Nella finestra di dialogo, specificate le opzioni e fate clic su OK. (Inverti non ha opzioni).

Quando si seleziona Usa livello precedente per creare maschera di ritaglio, al punto 3, il livello di regolazione viene raggruppato con il livello immediatamente sottostante e l'effetto viene confermato per il gruppo.

5 Per aggiungere altri livelli al gruppo, tenete premuto Alt e portate il puntatore sulla linea che divide il livello più in basso del gruppo dal livello sottostante. Fate clic quando il puntatore assume la forma di due cerchi sovrapposti

 Quando si applica una correzione con gli strumenti pennello avanzato  e dettaglio pennello avanzato  viene automaticamente creato un livello di regolazione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Applicare gli strumenti pennello avanzato"](#) a pagina 118

["Gli istogrammi"](#) a pagina 114

## Creare i livelli di riempimento

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello sopra al quale si dovrà trovare il livello di riempimento.

- 2 Per limitare gli effetti del livello di riempimento a un'area specifica, effettuate una selezione.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Nuovo livello di riempimento o regolazione  nel pannello Livelli e scegliete il tipo di riempimento da creare. Tenete presente che i primi tre comandi del menu sono livelli di riempimento, gli altri sono livelli di regolazione.
  - Scegliete Livello > Nuovo livello di riempimento > *[tipo di riempimento]*. Nella finestra di dialogo Nuovo livello fate clic su OK.

**Tinta unita** Il livello creato viene riempito in tinta unita, con un colore che potete scegliere dal Selettore colore.

**Sfumatura** Crea un livello di riempimento con una sfumatura. Potete scegliere una sfumatura predefinita dal menu Sfumatura. Per modificare la sfumatura in Editore sfumatura, fate clic su di essa. Per spostare il centro della sfumatura, trascinate il puntatore nella finestra dell'immagine.

Potete anche specificare la forma (Stile) della sfumatura e l'angolazione con cui viene applicata (Angolo). Selezionate Inverti per invertirne l'orientamento, Dithering per ridurre la formazione di striature e Allinea con livello per calcolare il riempimento sfumatura in base al rettangolo di selezione del livello.

**Pattern** Crea un livello di riempimento con un pattern. Fate clic sul pattern e sceglietene uno dal pannello a comparsa. Potete ridimensionare il pattern e scegliere Allinea origine per posizionare l'origine del pattern su quella della finestra del documento. Selezionate Collega a livello per spostare il pattern automaticamente quando il livello viene riposizionato. Quando questa opzione è selezionata, potete posizionare il pattern trascinandolo nell'immagine mentre la finestra Riempimento pattern è aperta. Per creare un nuovo pattern predefinito dopo la modifica delle impostazioni del pattern, fate clic sul pulsante Nuovo predefinito .

## Modificare un livello di regolazione o di riempimento

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite la finestra di dialogo delle opzioni di regolazione o riempimento effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sulla prima miniatura a sinistra del livello di regolazione o di riempimento nel pannello Livelli.
  - Selezionate il livello nel pannello e scegliete Livello > Opzioni contenuto livello.
- 2 Effettuate le modifiche desiderate e fate clic su OK.

## Unione dei livelli di regolazione

Potete unire un livello di regolazione o di riempimento al livello sottostante, ad altri livelli selezionati, ai livelli del suo gruppo, ai livelli ai quali è collegato o a tutti gli altri livelli visibili. Non potete tuttavia usare un livello di regolazione o di riempimento come livello di base o di destinazione per un'unione.

Quando unite un livello di regolazione o di riempimento al livello sottostante, le regolazioni vengono semplificate e applicate permanentemente al livello unito. La regolazione non ha effetto sugli altri livelli sottostanti il livello di regolazione unito. Potete anche convertire (semplificare) un livello di riempimento in un livello immagine, senza unirlo.

I livelli di regolazione e riempimento la cui maschera (prima miniatura da destra, nel pannello Livelli) contiene solo valori bianchi non aumentano di molto le dimensioni del file; non è quindi necessario unirli per risparmiare spazio su disco.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**["Unire i livelli" a pagina 64](#)["Semplificare un livello" a pagina 59](#)**Modificare le maschere di livello**

Una maschera di livello impedisce che parti di un livello (o il livello intero) siano visibili. Potete usarla per mostrare o nascondere alcune parti di un'immagine o l'effetto di un livello. Quando la maschera di livello (miniatura a destra) applicata a un livello di regolazione è completamente bianca, l'effetto viene applicato a tutti i livelli sottostanti. Se non volete applicarlo a determinate parti dei livelli sottostanti, colorate di nero le aree corrispondenti della maschera. Se applicata a un livello di riempimento, la maschera consente di definire l'area a cui viene applicato il riempimento.



*Quando si colora una maschera di nero, si aumenta l'area protetta.*

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello di regolazione o di riempimento nel pannello Livelli.
- 2 Selezionate lo strumento pennello o uno strumento di pittura o modifica.
- 3 Usate i seguenti metodi per visualizzare la maschera di livello:
  - Per visualizzare solo la maschera, tenete premuto Alt e fate clic sulla miniatura della maschera di livello (la prima miniatura da destra). Per visualizzare nuovamente gli altri livelli, tenete premuto Alt e fate di nuovo clic sulla miniatura.
  - Per mostrare la maschera come una maschera rossa, tenete premuto Alt+Maiusc e fate clic sulla miniatura della maschera di livello (la prima miniatura da destra). Per disattivare la maschera rossa, tenete premuto Alt+Maiusc e fate di nuovo clic sulla miniatura.
  - Per modificare solo una parte dell'immagine, selezionate i pixel corrispondenti.
- 4 Modificate la maschera di livello:
  - Per rimuovere l'effetto di regolazione o riempimento, colorate di nero la maschera di livello.
  - Per aggiungere l'effetto di regolazione o riempimento, colorate di bianco la maschera di livello.

- Per rimuovere parzialmente l'effetto di regolazione o riempimento, in modo da mostrarlo con una certa gradazione di trasparenza, colorate di grigio la maschera di livello. (Fate doppio clic sul campione del colore di primo piano nella finestra degli strumenti per scegliere una tonalità di grigio nel pannello Campioni.) La riduzione dell'effetto o del riempimento è proporzionale alla tonalità di grigio usata: le tonalità più scure determinano più trasparenza, quelle più chiare più opacità.

 *Per disattivare la maschera, tenete premuto Maiusc e fate clic sulla miniatura della maschera (la prima da destra) nel pannello Livelli; fate di nuovo clic sulla miniatura per attivare la maschera.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Le selezioni"](#) a pagina 86

## Maschere di livello

### Le maschere di ritaglio dei livelli

Una maschera di ritaglio è un gruppo di livelli a cui è applicata una maschera. Il livello inferiore, o livello di base, definisce i bordi visibili dell'intero gruppo. Ad esempio, supponete di avere una forma nel livello di base, una foto nel livello sovrastante e del testo nel livello più in alto. Se create un gruppo di ritaglio, la foto e il testo appaiono solo in corrispondenza della forma definita nel livello di base e ne assumono lo stesso grado di opacità.

È possibile raggruppare solo i livelli in successione. Il nome del livello di base del gruppo è sottolineato e le miniature dei livelli sovrastanti sono rientrate. Nei livelli sovrastanti viene inoltre visualizzata l'icona della maschera di ritaglio .

 *Potete collegare i livelli di una maschera di ritaglio in modo da spostarli insieme.*



*La forma del livello più basso di una maschera di ritaglio determina l'area visibile del livello di foto superiore.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Nozioni di base sui livelli"](#) a pagina 53

["Collegare e scollegare i livelli"](#) a pagina 63

### Creare una maschera di ritaglio

1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt, posizionate il puntatore sulla linea tra due livelli nel pannello Livelli; quando il puntatore assume la forma di due cerchi sovrapposti , fate clic.

- Nel pannello Livelli, selezionate il livello sovrastante tra due livelli da raggruppare e scegliete Livello > Crea maschera di ritaglio.
- 2 Quando create una maschera di ritaglio da un livello esistente e da uno che state per creare, iniziate selezionando il livello esistente nel pannello Livelli. Quindi scegliete Nuovo livello dal menu Livello o dal menu Altro del pannello Livelli. Nella finestra di dialogo Nuovo livello, selezionate Usa livello precedente per creare maschera di ritaglio e fate clic su OK.

I livelli della maschera di ritaglio assumono l'opacità e gli attributi modali caratteristici del livello di base del gruppo.

 *Per modificare l'ordine di sovrapposizione della maschera di ritaglio rispetto agli altri livelli dell'immagine, selezionate tutti i livelli del gruppo. Quindi trascinate il livello di base del gruppo verso l'alto o il basso nel pannello Livelli. (Se invece trascinate un livello senza aver prima selezionato tutti i livelli del gruppo, il livello trascinato verrà rimosso dal gruppo.)*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Collegare e scollegare i livelli”](#) a pagina 63

## Rimuovere un livello da una maschera di ritaglio

Attenti a non separare il livello di base dal livello sovrastante: ciò separerebbe tutti i livelli della maschera di ritaglio.

❖ Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt, posizionate il puntatore sulla linea tra due livelli nel pannello Livelli; quando il puntatore assume la forma di due cerchi sovrapposti , fate clic.
- Nel pannello Livelli, selezionate un livello nella maschera di ritaglio, quindi scegliete Livello > Rilascia maschera di ritaglio. Questo comando rimuove dalla maschera di ritaglio il livello selezionato e tutti i livelli sovrastanti.
- Nel pannello Livelli selezionate un livello del gruppo che non sia il livello di base. Trascinate il livello sotto il livello di base oppure tra due livelli non raggruppati dell'immagine.

## Rilasciare la maschera di ritaglio

- 1 Nel pannello Livelli, selezionate un livello diverso dal livello di base della maschera di ritaglio.
- 2 Scegliete Livello > Rilascia maschera di ritaglio.

## Stili di livello

### Gli stili di livello

Gli stili di livello consentono di applicare velocemente effetti a un intero livello. Nel pannello Effetti, potete trovare diversi stili di livello predefiniti e applicarne uno con un clic del mouse.



Tre diversi stili di livello applicati al testo

L'effetto viene aggiornato automaticamente quando si modifica il livello. Se ad esempio applicate un'ombra esterna a un livello di testo, l'ombra si adeguerà automaticamente se poi modificate il testo.

Gli stili di livello sono cumulativi, potete cioè creare un effetto complesso applicando diversi stili a un livello. Potete applicare a un livello uno stile scelto da ciascuna delle librerie degli stili. Potete inoltre cambiare le impostazioni di uno stile di livello per regolare il risultato finale.

Quando applicate uno stile a un livello, viene visualizzata l'icona a destra del nome del livello, nel pannello Livelli. Gli effetti di livello sono collegati al contenuto del livello. Quando spostate o modificate i contenuti di un livello, gli effetti vengono modificati di conseguenza.

Se scegliete Livello > Stile livello > Impostazioni stile, potete modificare le impostazioni di uno stile di livello oppure applicare altre impostazioni di stile o altri attributi disponibili nella finestra di dialogo.

**Angolo illuminazione** Specifica l'angolo d'illuminazione con il quale l'effetto viene applicato al livello.

**Ombra esterna** Lunghezza dell'ombra proiettata dal contenuto di un livello. I cursori permettono di impostarne anche la dimensione e l'opacità.

**Dimensione bagliore esterno** Dimensione del bagliore emanato dai bordi esterni dei contenuti del livello. Il cursore permette di impostarne anche l'opacità.

**Dimensione bagliore interno** Dimensione del bagliore emanato dai bordi interni dei contenuti del livello. Il cursore permette di impostarne anche l'opacità.

**Dimensione smusso** Dimensione dello smusso lungo i bordi interni dei contenuti del livello.

**Direzione smusso** Direzione dello smusso, verso l'alto o verso il basso.

**Dimensione tratto** Dimensione del tratto.

**Opacità tratto** Opacità del tratto.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

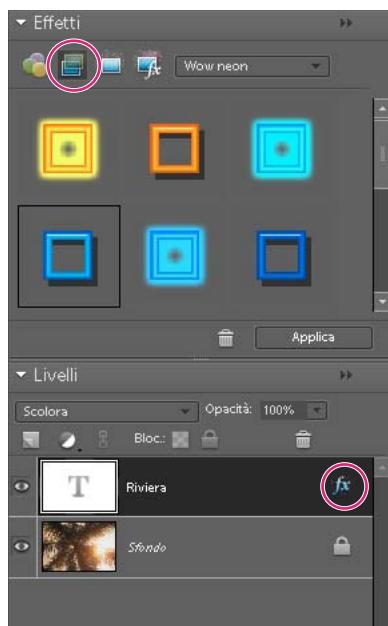
["Utilizzo del pannello Effetti"](#) a pagina 189

## Usare gli stili di testo

Potete applicare effetti speciali a un livello, nascondere o mostrare gli effetti applicati oppure cambiare la portata dello stile di livello (ad esempio, ridurre o aumentare la dimensione di un effetto bagliore). Inoltre, uno stile può essere facilmente copiato da un livello a un altro.

## Applicare uno stile di livello

- 1 Selezionate il livello nel pannello Livelli.
- 2 Nel pannello Effetti, scegliete Stili livello dal menu delle categorie.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate uno stile e fate clic su Applica.
  - Fate doppio clic su uno stile.
  - Trascinate uno stile su un livello.



Un'icona di stile indica che al livello è applicato uno stile di livello.

Se non siete soddisfatti del risultato, premete Ctrl+Z per rimuovere lo stile oppure scegliete Modifica > Annulla.

 Potete anche trascinare lo stile sull'immagine; lo stile verrà applicato al livello selezionato.

## Nascondere o mostrare tutti gli stili di livello nell'immagine

- ❖ Scegliete uno dei seguenti comandi:
- Livello > Stile livello > Nascondi tutti gli effetti.
  - Livello > Stile livello > Mostra tutti gli effetti.

## Modificare le impostazioni di uno stile di livello

Potete modificare le impostazioni di stile di un livello per regolare l'effetto. Potete anche copiare le impostazioni di stile tra i livelli e rimuovere uno stile da un livello.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sull'icona di stile  nel pannello Livelli.
  - Scegliete Livello > Stile livello > Impostazioni stile.
- 2 Per eseguire l'anteprima delle modifiche nell'immagine, selezionate Anteprima.

- 3 Regolate una o più impostazioni dello stile di livello o aggiungetene altre, quindi fate clic su OK.

### **Ridimensionare in scala uno stile di livello**

- 1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello che contiene gli effetti di stile da ridimensionare.
- 2 Scegliete Livello > Stile livello > Scala effetti.
- 3 Per eseguire l'anteprima delle modifiche nell'immagine, selezionate Anteprima.
- 4 Specificate di quanto intendete ridimensionare gli effetti. Ad esempio, se la scala corrente è 100%, per raddoppiare un bagliore esterno dovete impostare 200%. Quindi fate clic su OK.

### **Copiare le impostazioni da uno stile di livello all'altro**

- 1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello che contiene le impostazioni di stile da copiare.
- 2 Scegliete Livello > Stile livello > Copia stile livello.
- 3 Selezionate il livello di destinazione nel pannello Livelli e scegliete Livello > Stile livello > Incolla stile livello.

### **Rimuovere uno stile di livello**

- 1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente lo stile da rimuovere.
- 2 Scegliete Livello > Stile livello > Cancella stile livello.

# Capitolo 5: File raw da fotocamera

Potete elaborare i file raw da fotocamera mediante l'utilizzo di profili di fotocamera predefiniti supportati da Adobe® Photoshop® Elements 8 e impostare alcuni valori comuni a tutti i formati file di immagini (ad esempio, contrasto, gamma tonale e nitidezza). Una volta elaborato un file raw da fotocamera, potete aprire il file, modificarlo e salvarlo in uno dei tanti formati supportati da Photoshop Elements. L'elaborazione dei file raw da fotocamera (che possono essere considerati come negativi digitali) permette di lavorare liberamente con le immagini in Photoshop Elements mantenendo intatti i file originali così come sono stati acquisiti dalla fotocamera.

## Elaborazione di immagini da fotocamera in formato raw

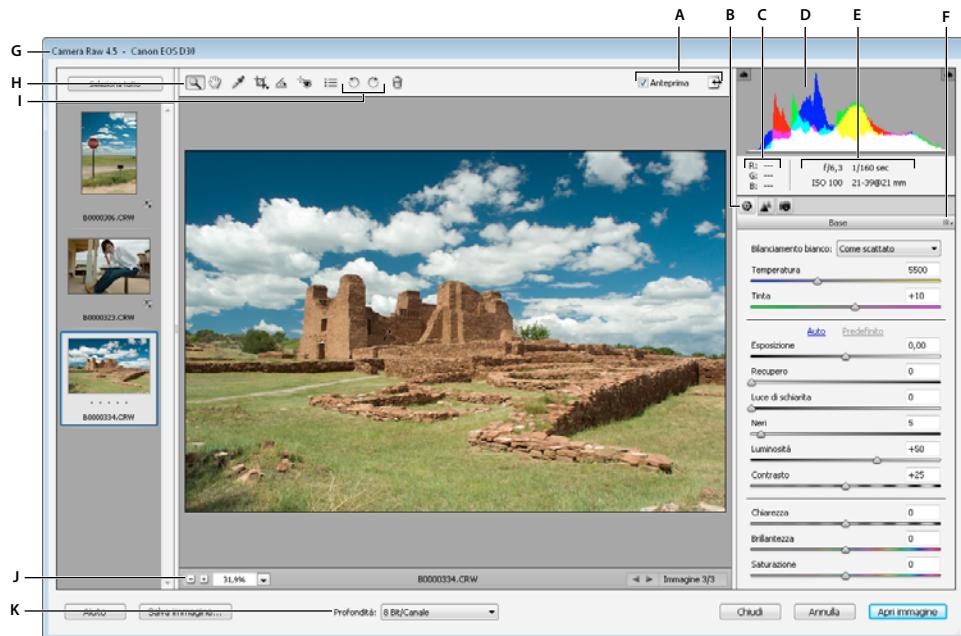
### Le immagini da fotocamera in formato raw

Un file in formato raw contiene i dati immagine non elaborati, provenienti dal sensore della fotocamera. Un file da fotocamera in formato raw è paragonabile a un negativo fotografico. Molte fotocamere digitali sono in grado di salvare i file in formato raw. Invece di ricorrere alla fotocamera per elaborare un file in formato raw, con Photoshop Elements potete aprire il file, elaborarlo e salvarlo. Lavorando sui file da fotocamera in formato raw potete impostare correttamente il bilanciamento del bianco, la gamma tonale, il contrasto, la saturazione del colore e la nitidezza.

Potete rielaborare questi fili ripetutamente, fino a ottenere il risultato desiderato. Photoshop Elements non salva le modifiche nel file raw originale, ma salva le ultime impostazioni specificate prima di importare il file dalla fotocamera al computer.

Dopo aver elaborato l'immagine in formato raw nella finestra di dialogo Camera Raw, potete usarla in Photoshop Elements come una qualsiasi altra foto in cui effettuare, ad esempio, la correzione per occhi rossi e la regolazione dei colori. Quindi potete salvare il file in uno dei formati supportati da Photoshop Elements; il formato consigliato è PSD.

Per usare i file raw, dovete impostare la fotocamera in modo che salvi i file nel proprio formato raw. I file scaricati dalla fotocamera hanno un'estensione di tipo .NEF, .CRW e così via. Photoshop Elements può aprire i file raw provenienti solo dalle fotocamere supportate. Per l'elenco delle fotocamere supportate, visitate il sito Web di Adobe.



Finestra di dialogo Camera Raw

A. Opzioni di visualizzazione B. Fate clic sulla scheda Base o Dettagli per accedere ai controlli. C. Valori RGB D. Istogramma E. Impostazioni immagine F. Menu Altro G. Informazioni sulla fotocamera e alcuni dati EXIF H. Strumenti I. Pulsanti Ruota J. Livelli di zoom K. Opzioni della profondità di bit

## Aprire ed elaborare file da fotocamera in formato raw

1 Nell'ambiente Editor, scegliete File > Apri.

2 Individuate uno o più file da fotocamera in formato raw da selezionare, quindi fate clic su Apri.

L'istogramma della finestra di dialogo per immagini Camera Raw mostra la gamma tonale dell'immagine in base alle impostazioni correnti e viene aggiornato automaticamente mentre effettuate le regolazioni.

3 (Facoltativo) Regolate la visualizzazione dell'immagine tramite controlli quali lo zoom e opzioni quali Ombre e Luci, con cui vengono evidenziati, nell'area di anteprima, eventuali dati ritagliati. Consultate [“Controlli per immagini raw da fotocamera”](#) a pagina 80.

**Nota:** selezionate la casella di controllo Anteprima per visualizzare l'immagine con le modifiche apportate. Deselezionate Anteprima per visualizzare l'immagine in base alle impostazioni originali della scheda corrente, insieme a quelle delle schede nascoste.

4 Per ruotare l'immagine di 90° in senso antiorario o orario, fate clic sui pulsanti Ruota immagine e .

5 Per applicare le impostazioni di un'immagine da fotocamera in formato raw aperta in precedenza o le impostazioni predefinite per la fotocamera, scegliete un'opzione dal menu Impostazioni. Potrebbe essere utile usare le medesime opzioni ad esempio se intendete elaborare rapidamente più immagini scattate in condizioni di illuminazione simili. Consultate [“Personalizzare le impostazioni della fotocamera”](#) a pagina 81.

6 (Facoltativo) Impostate le opzioni di regolazione del bilanciamento del bianco. Consultate [“Controlli di bilanciamento del bianco di Camera Raw”](#) a pagina 82.

Mentre regolate l'immagine nella finestra di dialogo di Camera Raw potete controllare i valori RGB dei pixel che la compongono. Per visualizzare i valori RGB in corrispondenza del puntatore, posizionate gli strumenti zoom, mano, bilanciamento bianco o taglierina sull'anteprima.

- 7 Modificate la gamma tonale mediante i cursori Esposizione, Luminosità, Contrasto e Saturazione. Consultate “Regolazioni dei toni per i file da fotocamera in formato raw” a pagina 83.

Per effettuare automaticamente le regolazioni e annullare quelle effettuate manualmente, selezionate Auto. Per ripristinare le impostazioni iniziali delle opzioni, tenete premuto Alt e fate clic su Ripristina.

- 8 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire una copia del file da fotocamera in formato raw (applicando le impostazioni di Camera Raw) in Photoshop Elements, fate clic su Apri. Potete ora modificare l’immagine in Photoshop Elements e salvarla in uno dei formati supportati. Il file raw originale non viene modificato.
- Per salvare le modifiche apportate a un file DNG, fate clic su Salva immagine. Consultate “Salvare le immagini da fotocamera in formato raw” a pagina 80.
- Per annullare le modifiche e chiudere la finestra di dialogo, fate clic su Annulla.

*Nota: il formato DNG (Digital Negative, negativo digitale) è il formato standard proposto da Adobe per i file da fotocamera in formato raw. Questo formato è utile per l’archiviazione delle immagini da fotocamera in formato raw, perché mantiene i dati acquisiti dal sensore della fotocamera e quelli che specificano l’aspetto della fotografia. Inoltre, le impostazioni Camera Raw dell’immagine possono essere memorizzate nei file DNG, anziché in file collaterali XMP o nel database di Camera Raw.*

## Regolare la nitidezza nei file da fotocamera in formato raw

Il cursore Nitidezza regola la nitidezza dell’immagine per offrire la definizione dei bordi desiderata. La regolazione della nitidezza è una variante del filtro Maschera di contrasto di Adobe Photoshop, che individua i pixel che differiscono da quelli circostanti secondo una specifica soglia e ne aumenta il contrasto come specificato. All’apertura di un file da fotocamera in formato raw, il plug-in Camera Raw calcola la soglia da usare in base al modello di fotocamera, al valore ISO e alla compensazione dell’esposizione. Potete scegliere se applicare la nitidezza a tutte le immagini o solo alle anteprime.

- 1 Ingrandite l’anteprima almeno fino al 100%.
- 2 Fate clic sulla scheda Dettagli.
- 3 Spostate il cursore Nitidezza verso destra per aumentare il grado di nitidezza o verso sinistra per diminuirlo. Il valore zero disattiva la nitidezza. In generale, per ottenere immagini più pulite impostate il cursore Nitidezza su valori bassi.

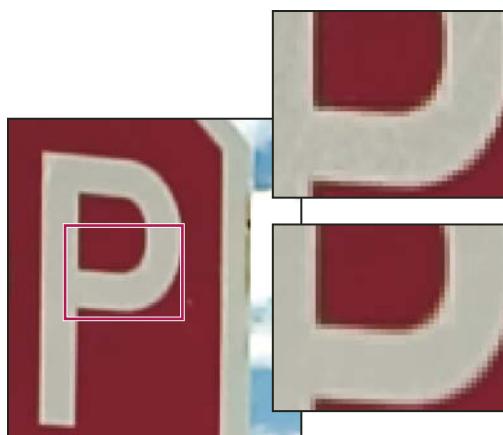
 *Se non dovete modificare troppo l’immagine in Photoshop Elements, usate il cursore Nitidezza di Camera Raw. Se invece dovete apportare grosse modifiche all’immagine, disattivate la nitidezza di Camera Raw e usate i filtri di contrasto di Photoshop Elements al termine di tutte le operazioni di modifica e ridimensionamento.*

## Riduzione del disturbo nei file da fotocamera in formato raw

La scheda Dettagli della finestra di dialogo Camera Raw consente di ridurre il disturbo dell’immagine, causato da imperfezioni che deteriorano la qualità dell’immagine. I disturbi dell’immagine possono apparire in due forme: disturbo di luminanza (scala di grigio), che rende l’immagine granulosa, e disturbo di croma (colore), che produce nell’immagine degli artefatti a colori. Le fotografie scattate con velocità ISO elevate o con fotocamere digitali poco sofisticate possono presentare disturbi evidenti.

Spostate il cursore Attenuazione luminanza verso destra per ridurre il disturbo in scala di grigio; spostate il cursore Riduzione disturbo colore verso destra per ridurre il disturbo del croma.

Prima di applicare regolazioni di Attenuazione luminanza o Riduzione disturbo colore, visualizzate l’immagine al 100% per migliorarne la visione.



Spostate il cursore Attenuazione luminanza verso destra per ridurre il disturbo in scala di grigio.

## Salvare le immagini da fotocamera in formato raw

È possibile salvare le modifiche apportate a un file da fotocamera in formato raw. La finestra di dialogo Camera Raw permette di salvare in un file .dng l'immagine da fotocamera in formato raw e le modifiche apportate. Si noti che quando un file viene salvato, non viene automaticamente aperto in Photoshop Elements. Per aprire un file raw da fotocamera, usate il comando Apri, come per un qualsiasi altro tipo di file. Sarà quindi possibile modificarlo e salvarlo, trattandolo come una qualsiasi altra immagine.

- 1 Nella finestra di dialogo di Camera Raw, applicate le regolazioni a una o più immagini.
- 2 Fate clic sul pulsante Salva immagine.
- 3 Nella finestra di dialogo Opzioni di salvataggio, specificate in quale percorso salvare il file e la convenzione da usare per i nomi dei file, se state elaborando e salvando più di un file.
- 4 Fate clic su Salva.

## Aprire un'immagine da fotocamera in formato raw nell'ambiente Editor

Una volta completata l'elaborazione dell'immagine nella finestra di dialogo Camera Raw, potete aprire l'immagine e modificarla nell'ambiente Editor.

- 1 Nella finestra di dialogo di Camera Raw, applicate le regolazioni a una o più immagini.
- 2 Fate clic sul pulsante Apri immagine. La finestra di dialogo Camera Raw si chiude e la foto si apre nell'ambiente Editor.

## Impostazioni e controlli

### Controlli per immagini raw da fotocamera

**Strumento zoom** Quando fate clic sull'immagine di anteprima, questo strumento passa al successivo livello di zoom predefinito. Per ridurre la visualizzazione, fate clic tenendo premuto il tasto Alt. Trascinate lo strumento zoom sull'immagine di anteprima per ingrandire un'area specifica. Per riportare il livello di zoom al 100%, fate doppio clic sullo strumento zoom.

**Strumento mano**  Sposta l'inquadratura dell'immagine nella finestra di anteprima se il livello di zoom dell'anteprima è tale da non rendere visibile l'intera immagine. Per accedere allo strumento mano mentre usate un altro strumento, tenete premuta la barra spaziatrice. Per adattare l'immagine di anteprima alla finestra, fate doppio clic sullo strumento mano.

**Strumento bilanciamento bianco**  Imposta come grigio neutro l'area su cui fate clic, per eliminare eventuali dominanti di colore e regolare di conseguenza il colore dell'intera immagine. I valori Temperatura e Tinta riflettono la regolazione del colore.

**Strumento taglierina**  Rimuove parte di un'immagine. Trascinate lo strumento sull'immagine di anteprima per selezionare la porzione che desiderate conservare, quindi premete Invio.

**Strumento raddrizza foto**  Per riallineare un'immagine in verticale o in orizzontale, potete usare lo strumento raddrizza foto. Questo strumento consente anche di raddrizzare l'immagine ridimensionando o ritagliando il quadro.

**Strumento rimozione occhi rossi**  Elimina gli occhi rossi dalle foto scattate con il flash (e gli occhi verdi o bianchi degli animali domestici).

**Apri finestra di dialogo Preferenze**  Apre la finestra di dialogo Preferenze di Camera Raw.

**Pulsanti Ruota**  Ruotano la foto in senso antiorario o orario.

## Personalizzare le impostazioni della fotocamera

Quando apriete un file da fotocamera in formato raw, Photoshop Elements legge le informazioni nel file per stabilire con quale modello di fotocamera è stato creato, quindi applica le impostazioni corrette all'immagine. Se dovete apportare sempre regolazioni simili, potete modificare le impostazioni predefinite della fotocamera. Potete inoltre modificare le impostazioni per ciascun modello di fotocamera usato, ma non per più fotocamere dello stesso modello.

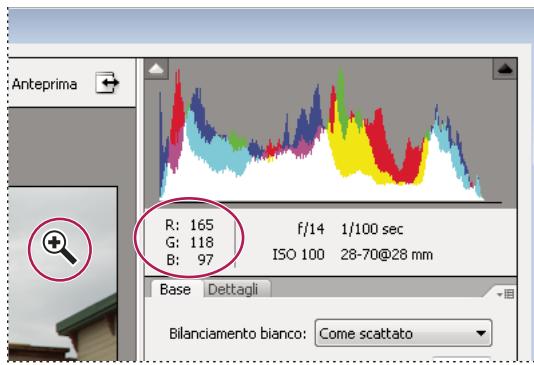
- 1 Nell'ambiente Editor, apriete un file da fotocamera in formato raw e apportate le regolazioni necessarie.
- 2 Per salvare le impostazioni correnti come impostazioni predefinite per la fotocamera con la quale avete creato l'immagine, fate clic sul triangolino accanto al menu Impostazioni e scegliete Salva nuove impostazioni predefinite Camera Raw.
- 3 Per usare le impostazioni predefinite di Photoshop Elements per la fotocamera, fate clic sul triangolino accanto al menu Impostazioni e scegliete Ripristina impostazioni predefinite Camera Raw.

## Utilizzo del colore in Camera Raw

### Utilizzo dell'istogramma e dei valori RGB di Camera Raw

L'istogramma Camera Raw mostra contemporaneamente i tre canali (rosso, verde e blu) dell'immagine. L'istogramma viene modificato sulla base delle impostazioni nella finestra di dialogo di Camera Raw.

Quando spostate gli strumenti zoom, mano o bilanciamento bianco sull'immagine di anteprima, in alto a destra nella finestra di dialogo vengono visualizzati i valori RGB.



Valori RGB di un'immagine

## Controlli di bilanciamento del bianco di Camera Raw

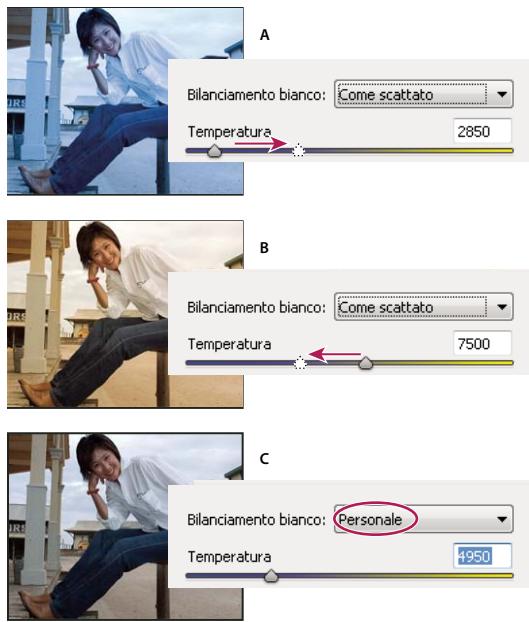
Il bilanciamento del bianco viene registrato dalla fotocamera digitale come voce dei metadati al momento dell'esposizione e potete visualizzarlo quando aprirete il file nella finestra di dialogo Camera Raw. Questa impostazione fornisce generalmente la giusta temperatura cromatica, ma se non ne siete soddisfatti la potete regolare.

La scheda Regola della finestra di dialogo Camera Raw offre tre controlli per la correzione di una dominante di colore nell'immagine:

**Bilanciamento bianco** Imposta il bilanciamento del colore dell'immagine per rispecchiare le condizioni di illuminazione in cui è stata scattata la foto. In alcuni casi, la scelta di un bilanciamento del bianco dal relativo menu offre risultati soddisfacenti. In molti altri casi, potete personalizzare il bilanciamento del bianco mediante le regolazioni Temperatura e Tinta.

**Nota:** il plug-in Camera Raw può leggere le impostazioni di bilanciamento del bianco di alcune fotocamere. Per usare le impostazioni di bilanciamento del bianco della fotocamera, selezionate l'opzione Come scattato del menu Bilanciamento bianco. Per le fotocamere le cui impostazioni di bilanciamento del bianco non sono riconosciute, l'opzione Come scattato equivale ad Automatico: il plug-in Camera Raw legge i dati dell'immagine e regola automaticamente il bilanciamento del bianco.

**Temperatura** Regola il bilanciamento del bianco su una temperatura cromatica personalizzata. Impostate la temperatura cromatica secondo la scala di temperatura Kelvin. Spostate il cursore verso sinistra per correggere una foto scattata con luce a temperatura cromatica più bassa: il plug-in rende i colori dell'immagine più freddi (tendenti al blu) per compensare la temperatura cromatica più bassa (con toni gialli) della luce ambiente. Spostate il cursore verso destra per correggere una foto scattata con luce a temperatura cromatica più elevata: il plug-in rende i colori dell'immagine più caldi (tendenti al giallo) per compensare la temperatura cromatica più elevata (con toni blu) della luce ambiente.



#### Correzione del bilanciamento bianco

A. Spostando il cursore verso destra potete correggere una foto scattata con luce a temperatura cromatica più alta. B. Spostando il cursore verso sinistra potete correggere una foto scattata con luce a temperatura colore più bassa. C. Risultato dopo la regolazione della temperatura cromatica

**Tinta** Regola il bilanciamento del bianco per compensare eventuali tinte verdi o magenta nelle foto. Spostate il cursore verso sinistra (valori negativi) per aggiungere verde alla foto, spostatelo verso destra (valori positivi) per aggiungere magenta.

 Per regolare rapidamente il bilanciamento del bianco, selezionate lo strumento bilanciamento bianco, quindi fate clic in un'area dell'anteprima di colore bianco o grigio neutro. I cursori Temperatura e Tinta si posizionano automaticamente per rendere il colore selezionato esattamente neutro (se possibile). Se fate clic su dei bianchi, scegliete un'area di luce contenente dei particolari bianchi significativi, anziché un'area di bianco speculare.



Uso dello strumento bilanciamento bianco per fare clic in un'area di bianco neutro e correzione risultante

## Regolazioni dei toni per i file da fotocamera in formato raw

**Esposizione** Regola la luminosità o le aree scure dell'immagine. Spostate il cursore verso sinistra per scurire l'immagine, verso destra per schiarirla. I valori sono espressi in incrementi equivalenti ai valori di diaframma. Una regolazione di +1,50 equivale ad aumentare l'apertura di una posizione e mezzo. Analogamente, una regolazione di -1,50 equivale a ridurre l'apertura di una posizione e mezzo.

 *Tenete premuto Alt mentre spostate il cursore Esposizione per visualizzare le zone di luce ritagliate. Per “ritaglio” in questo contesto si intende la mappatura dei valori dei pixel nel valore di luce più elevato o nel valore di ombra più basso. Le aree ritagliate risultano completamente bianche o completamente nere e senza particolari visibili. Spostate il cursore fino a che le zone di luce (non speculari) non risultano completamente ritagliate, quindi riducete leggermente la regolazione. Le zone nere indicano aree non ritagliate, quelle colorate indicano aree ritagliate solo in uno o due canali.*



*Tenete premuto Alt mentre spostate il cursore Esposizione per visualizzare le zone di luce ritagliate.*

**Recupero** Tenta di recuperare i particolari nelle aree di luce. Camera Raw può ricostruire alcuni particolari dalle aree in cui uno o due canali di colore sono ritagliati e convertiti in bianco.

**Luce di schiarita** Tenta di recuperare i particolari nelle aree in ombra, senza schiarire i neri. Camera Raw può ricostruire alcuni particolari dalle aree in cui uno o due canali di colore sono ritagliati e convertiti in nero. L'effetto del controllo Luce di schiarita è simile all'effetto della sezione delle ombre della funzione Luci/Ombre di Photoshop o dell'effetto Luci/Ombre di *After Effects*.

**Neri** Specifica i livelli di input che saranno mappati sul nero nell'immagine finale. Aumentando il valore del controllo Neri, vengono ampliate le aree mappate sul nero. A volte ciò crea l'impressione di un aumento del contrasto nell'immagine. Questa regolazione produce un effetto più evidente sulle ombre, mentre mezzitoni e luci restano quasi inalterati. L'effetto del controllo Neri è simile all'effetto del cursore punto nero per i livelli di input del comando Livelli di Photoshop o dell'effetto Livelli di *After Effects*.

**Luminosità** Regola la luminosità dell'immagine, in modo analogo al cursore Esposizione. Tuttavia, invece di ritagliare l'immagine nelle aree di luce (completamente bianche, senza particolari visibili) o di ombra (completamente nere, senza particolari visibili), il cursore Luminosità comprime le aree di luce e amplia quelle di ombra, quando lo si sposta verso destra. In genere, il cursore Luminosità regola la luminosità generale dell'immagine dopo che sono stati impostati i punti di ritaglio del bianco e del nero con i cursori Esposizione e Ombre.

**Contrasto** Regola i mezzitoni in un'immagine. I valori più elevati aumentano il contrasto dei mezzitoni, mentre i valori più bassi producono un'immagine con meno contrasto. In genere, con il cursore Contrasto si regola il contrasto dei mezzitoni dopo l'impostazione dei valori di Esposizione, Ombre e Luminosità.

**Chiarezza** Aumenta il contrasto ai bordi degli elementi dell'immagine. In questo modo, si ripristinano i particolari e la nitidezza eventualmente ridotti dalle regolazioni tonali.

**Brillantezza** Regola la saturazione in modo da ridurre il ritaglio quando i colori si avvicinano alla saturazione massima, modificando quella di tutti i colori poco saturi e influendo in misura inferiore sui colori più saturi. Brillantezza evita inoltre che i colori dell'incarnato risultino troppo saturi.

**Saturazione** Regola la saturazione del colore da -100 (monocromatico puro) a +100 (doppia saturazione).

**Migliorare la nitidezza** I comandi per migliorare la nitidezza aumentano la definizione dei bordi di un'immagine. Nel pannello Dettagli sono disponibili anche ulteriori controlli. Per visualizzare gli effetti prodotti da tali controlli, il livello di zoom deve essere impostato almeno su 100%.

- Fattore: regola la definizione dei bordi. Aumentate il valore Fattore per aumentare la nitidezza. Il valore zero disattiva la nitidezza. In generale, per ottenere immagini più pulite impostate il cursore Fattore su valori bassi. Questa regolazione individua i pixel che differiscono da quelli adiacenti secondo i valori di soglia specificati, quindi aumenta il contrasto dei pixel della quantità specificata.
- Raggio: regola la dimensione dei dettagli a cui viene applicata la nitidezza. Le foto ricche di particolari minimi possono richiedere un valore di raggio inferiore. Per le foto con particolari più grandi si può invece usare un valore di raggio maggiore. Un valore di raggio troppo elevato potrebbe conferire all'immagine un aspetto poco naturale.
- Dettagli: regola di quanto vengono resi più nitidi i dati ad alta frequenza nell'immagine e quanto questa elaborazione metta in evidenza di bordi. I valori più bassi agiscono principalmente sui bordi, riducendone la sfocatura. I valori più elevati sono utili per rendere le texture di un'immagine più accentuate.
- Mascheratura: controlla la mascheratura dei bordi. Il valore zero (0) applica a tutta l'immagine lo stesso fattore di nitidezza. Il valore 100 limita l'elaborazione alle sole aree in prossimità dei bordi più netti.

**Riduzione disturbo** Regola la saturazione del colore da -100 (monocromatico puro) a +100 (doppia saturazione).

- Luminanza: regola il disturbo in scala di grigio.
- Colore: regola il disturbo cromatico.

**Profilo fotocamera** Scegliete il profilo Adobe Camera Raw (ACR). Per ogni modello di fotocamera supportato, Camera Raw usa elabora le immagini in formato raw in base a specifici profili. Per scegliere tra i diversi profili di fotocamera disponibili nella scheda Calibrazione fotocamera, scegliete ACR 4.4, ACR 2.4 o Adobe Standard. Per alcune fotocamere, il profilo più recente e migliorato è indicato dal numero di versione più alto. La versione precedente è invece utile per mantenere uniformità di risultato con le immagini esistenti.

# Capitolo 6: Selezione di parti di un'immagine

Una *selezione* definisce l'area modificabile di una foto (ad esempio, se volete schiarire una parte della foto senza toccare le aree circostanti). Per effettuare una selezione, potete usare gli strumenti o i comandi di selezione. La selezione è delineata da un bordo, che è possibile nascondere. Potete modificare, copiare o eliminare i pixel all'interno di un bordo di selezione; i pixel al suo esterno non possono invece essere toccati, fintanto che la selezione resta attiva.

## Creazione di selezioni

### Le selezioni

 Per un video sulla selezione, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2322\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2322_pse_it) e [www.adobe.com/go/lrvid2323\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2323_pse_it).

Adobe® Photoshop® Elements 8 offre diversi strumenti, adatti ai vari tipi di selezione. Ad esempio, con lo strumento selezione ellittica potete selezionare aree circolari ed ellittiche, mentre con lo strumento bacchetta magica potete selezionare un'area di colori simili con un solo clic. Gli strumenti lazo consentono invece di effettuare selezioni più complesse. Per attenuare i bordi di una selezione potete ricorrere alle funzioni per bordi sfumati e anti-alias.

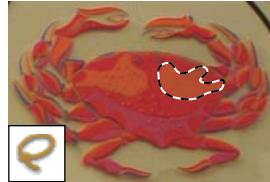
**Nota:** le selezioni riguardano solo il livello attivo: per apportare modifiche a tutti i livelli contemporaneamente, dovete dapprima unire tutti i livelli dell'immagine.



Selezione effettuata con lo strumento selezione ellittica e modifica del colore nell'area selezionata

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**["Unire tutti i livelli di un'immagine"](#) a pagina 65["Definire un bordo sfumato per uno strumento di selezione"](#) a pagina 101["Attenuare i bordi di una selezione con l'anti-alias"](#) a pagina 100**Gli strumenti di selezione**

Gli strumenti di selezione si trovano nel pannello Strumenti, che per impostazione predefinita si trova sul lato sinistro dello schermo.

|   |   |  |
|---|---|--|
|    |    |    |
| <p>Lo strumento <b>selezione rettangolare</b> consente di tracciare bordi di selezione quadrati o rettangolari.</p>   | <p>Lo strumento <b>selezione ellittica</b> consente di tracciare bordi di selezione circolari o ellittici.</p>  | <p>Lo strumento <b>lazo</b> consente di tracciare bordi di selezione a mano libera. È lo strumento ideale per effettuare selezioni di precisione.</p>  |
|   |   |   |
| <p>Lo strumento <b>lazo poligonale</b> consente di tracciare bordi di selezione composti da segmenti retti.</p>   | <p>Lo strumento <b>lazo magnetico</b> consente di tracciare un bordo di selezione che si allinea automaticamente ai contorni su cui trascinate nella foto.</p>                                  | <p>Lo strumento <b>bacchetta magica</b> consente di selezionare pixel di colore simile con un solo clic.</p>   |
|    |    |    |
| <p>Quando fate clic o trascinate su un'area, lo strumento <b>selezione rapida</b> effettua una selezione in modo rapido e automatico, in base al colore e alla texture.</p> | <p>Lo strumento <b>pennello di selezione</b> consente di selezionare o deselectrionare automaticamente l'area su cui trascinate, in base alla modalità attuale, ossia selezione o maschera.</p> | <p>Lo strumento <b>pennello avanzato</b> consente di applicare effetti e regolazioni di colore e tonalità a una selezione. Questo strumento crea un livello di regolazione che consente di apportare all'immagine modifiche non distruttive.</p> |

**Usare gli strumenti selezione rettangolare e selezione ellittica**

Lo strumento selezione rettangolare consente di tracciare bordi di selezione quadrati o rettangolari, mentre lo strumento selezione ellittica consente di tracciare bordi di selezione circolari o ellittici.



Opzioni degli strumenti selezione rettangolare e selezione ellittica

A. Strumento selezione rettangolare B. Strumento selezione ellittica C. Nuova selezione D. Aggiungi alla selezione E. Sottrae un'area da una selezione F. Interseca con la selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento selezione rettangolare o selezione ellittica dalla finestra degli strumenti.
- 2 (Facoltativo) Impostate le opzioni dello strumento selezione rettangolare o ellittica nella barra delle opzioni posta sopra l'immagine:
  - Specificate se intendete creare una nuova selezione, aggiungere a una selezione, sottrarre da una selezione o selezionare un'area intersecata da altre selezioni.
  - Per attenuare il bordo della selezione in modo che venga sfumato sul lato esterno, specificate un valore nella casella Sfuma.
  - Per attenuare i bordi della selezione, selezionate Anti-alias (solo per lo strumento selezione ellittica).
  - Dal menu a comparsa Metodo, scegliete Normale per impostare visivamente dimensioni e proporzioni del bordo della selezione; Proporzioni fisse per indicare il rapporto tra larghezza e altezza del bordo della selezione oppure Dimensione fissa per specificare i valori di altezza e larghezza.
- 3 Trascinate sull'area da selezionare. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per vincolare lo strumento di selezione a forme quadrate e circolari.

Per riposizionare il bordo tracciato con uno strumento di selezione, tenete premuta la barra spaziatrice e trascinate con lo strumento di selezione. Rilasciate la barra spaziatrice quando il bordo di selezione è nella posizione desiderata.

## Usare lo strumento lazo

Lo strumento Lazo consente di tracciare bordi di selezione a mano libera. Con questo strumento potete effettuare selezioni molto precise.



Opzioni dello strumento lazo

A. Strumento lazo B. Strumento lazo poligonale C. Strumento lazo magnetico D. Nuova selezione E. Aggiungi alla selezione F. Sotrai dalla selezione G. Interseca con la selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento lazo dalla finestra degli strumenti.
- 2 (Facoltativo) Impostate le opzioni dello strumento lazo nella barra delle opzioni posta sopra l'immagine:
  - Specificate se intendete creare una nuova selezione, aggiungere a una selezione, sottrarre da una selezione o selezionare un'area intersecata da altre selezioni.
  - Per attenuare il bordo della selezione in modo che venga sfumato sul lato esterno, specificate un valore nella casella Sfuma.
  - Per attenuare i bordi della selezione, selezionate Anti-alias.

- 3 Per tracciare un bordo di selezione a mano libera, trascinate:
  - Per aggiungere elementi alla selezione, rilasciate il pulsante del mouse, quindi premete Maiusc e quando il puntatore assume la forma , trascinate.
  - Per sottrarre elementi dalla selezione, rilasciate il pulsante del mouse, quindi premete Alt e quando il puntatore assume la forma , trascinate.
  - Per aggiungere segmenti retti, premete Alt (mentre tenete premuto il pulsante del mouse); rilasciate quindi il pulsante del mouse e quando il puntatore assume la forma , fate clic nel punto in cui deve finire il segmento.
- 4 Per chiudere il bordo di selezione, rilasciate il pulsante del mouse. Viene tracciato un segmento di selezione retto dal punto in cui avete rilasciato il pulsante del mouse al punto di partenza della selezione.

## Usare lo strumento lazo poligonale

Lo strumento lazo poligonale consente di tracciare bordi di selezione composti da segmenti retti. Potete creare tutti i segmenti necessari a formare il bordo di selezione.



Opzioni dello strumento lazo poligonale

A. Strumento lazo B. Strumento lazo poligonale C. Strumento lazo magnetico D. Nuova selezione E. Aggiungi alla selezione F. Sottrai dalla selezione G. Interseca con la selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento lazo poligonale  dalla finestra degli strumenti.
- 2 (Facoltativo) Impostate le opzioni dello strumento lazo poligonale nella barra delle opzioni posta sopra l'immagine:
  - Specificate se intendete creare una nuova selezione, aggiungere a una selezione, sottrarre da una selezione o selezionare un'area intersecata da altre selezioni.
  - Per attenuare il bordo della selezione in modo che venga sfumato sul lato esterno, specificate un valore nella casella Sfuma.
  - Per attenuare i bordi della selezione, selezionate Anti-alias.
- 3 Fate clic nel punto in cui deve iniziare il primo segmento retto, quindi fate clic una seconda volta nel punto in cui deve finire il primo segmento e iniziare il secondo. Continuate a fare clic per creare nuovi segmenti.

Se commettete un errore, premete Canc per cancellare i segmenti. Per passare da segmenti retti a tracciati a mano libera, premete Alt.

- 4 Per chiudere il bordo della selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Posizionate il puntatore sopra il punto iniziale e fate clic. Quando vi trovate sopra il punto iniziale, accanto al puntatore appare un cerchietto chiuso.
  - Se il puntatore non si trova sul punto iniziale, fate doppio clic o fate clic tenendo premuto Ctrl. Tra il puntatore e il punto iniziale della selezione viene tracciato un segmento di selezione retto.

## Usare lo strumento lazo magnetico

Lo strumento lazo magnetico consente di tracciare un bordo di selezione che si allinea automaticamente ai contorni degli oggetti su cui trascinate nella foto. In questo modo è facile tracciare bordi di precisione. Questo strumento, rappresentato dall'icona , è ideale per selezionare rapidamente oggetti con contorni complessi su uno sfondo ad alto contrasto.



Opzioni dello strumento lazo magnetico

A. Strumento lazo B. Strumento lazo poligonale C. Strumento lazo magnetico D. Nuova selezione E. Aggiungi alla selezione F. Sottrai dalla selezione G. Interseca con la selezione

**1** Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento lazo magnetico dalla finestra degli strumenti.

Per passare dallo strumento lazo magnetico agli altri strumenti lazo, con lo strumento lazo magnetico selezionato effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare lo strumento lazo, tenete premuto Alt e trascinate.
  - Per attivare lo strumento lazo poligonale, tenete premuto Alt e fate clic.
- 2** (Facoltativo) Impostate le opzioni dello strumento lazo magnetico nella barra delle opzioni posta sopra l'immagine:
- Specificate se intendete creare una nuova selezione, aggiungere a una selezione, sottrarre da una selezione o selezionare un'area intersecata da altre selezioni.
  - Per attenuare il bordo della selezione in modo che venga sfumato sul lato esterno, specificate un valore nella casella Sfuma.
  - Per attenuare i bordi della selezione, selezionate Anti-alias.
  - Per specificare un'area di rilevamento dei contorni, immettete un valore in pixel compreso tra 1 e 256 nella casella Larghezza. Lo strumento rileva i contorni solo entro la distanza specificata dal puntatore.

 Per modificare il puntatore del lazo magnetico in modo che indichi l'area di rilevamento dei contorni (il valore specificato nella casella Larghezza), premete Bloc Maiusc.

- Per specificare la sensibilità del lazo ai contorni della foto, impostate l'opzione Contrasto bordo su un valore compreso tra 1% e 100%. Un valore maggiore rileva solo i bordi che creano un contrasto netto con gli elementi circostanti; un valore più basso, quelli con un contrasto minore.
- Per specificare la velocità con cui il lazo imposta i punti di fissaggio, impostate Frequenza su un valore compreso tra 0 e 100. Un valore maggiore ancora più velocemente il bordo della selezione in posizione.

**3** Per aggiungere segmenti a una selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su diversi punti lungo il contorno.
- Trascinate lungo il contorno mentre tenete premuto il pulsante del mouse.

Il bordo della selezione si allinea al contorno nella foto. Se il bordo non si allinea al contorno desiderato, fate clic una volta per aggiungere un punto manualmente, quindi continuate a tracciare il bordo e a fare clic sui punti desiderati. Se commettete un errore, premete Canc per cancellare i punti lungo il bordo.

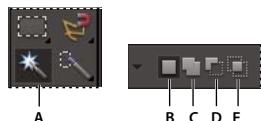
**4** Per chiudere il bordo della selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il bordo manualmente, trascinate fino al punto iniziale e fate clic. Quando vi trovate sopra il punto iniziale, accanto al puntatore appare un cerchietto chiuso.

- Per chiudere il bordo con un segmento magnetico a mano libera, fate doppio clic o premete Invio.
- Per chiudere il bordo con un segmento retto, fate doppio clic mentre tenete premuto Alt.

## Usare lo strumento bacchetta magica

Lo strumento bacchetta magica consente di selezionare pixel di colore simile con un solo clic. Potete specificare l'intervallo di colori, o tolleranza, per la selezione creata con questo strumento. Usate la bacchetta magica per selezionare aree di colori simili, ad esempio un cielo azzurro.



Opzioni dello strumento bacchetta magica

A. Strumento bacchetta magica B. Nuova selezione C. Aggiungi alla selezione D. Sottrai dalla selezione E. Interseca con la selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento bacchetta magica .
- 2 (Facoltativo) Impostate le opzioni dello strumento bacchetta magica nella barra delle opzioni posta sopra l'immagine:
  - Per Tolleranza, immettete un valore compreso tra 0 e 255, Inserite un valore basso per selezionare colori molto simili al pixel sul quale fate clic; un valore elevato, per un intervallo di colori più ampio.
  - Per specificare un bordo di selezione sfumato, selezionate Anti-alias.
  - Per selezionare solo le aree adiacenti che usano gli stessi colori, selezionate Contigui. Se questa opzione non è selezionata, i pixel che usano gli stessi colori vengono selezionati in tutta la foto.
  - Per selezionare i colori usando i dati di tutti i livelli visibili, selezionate Campiona tutti i livelli. Se questa opzione è deselectata, la bacchetta magica seleziona i colori solo nel livello attivo.
- 3 Nella foto, fate clic sul colore da selezionare.
- 4 Per aggiungere delle aree alla selezione, tenete premuto Maiusc e fate clic su aree non selezionate. Per rimuovere un'area dalla selezione, tenete premuto Alt e fate clic sull'area desiderata.

## Usare lo strumento selezione rapida

Lo strumento selezione rapida effettua automaticamente una selezione in base al colore e alla texture quando fate clic o trascinate sull'area da selezionare. La selezione effettuata non deve essere precisa, perché con lo strumento selezione rapida consente di creare il bordo in modo automatico e intuitivo.

**Nota:** lo strumento pennello avanzato consente di creare selezioni come lo strumento selezione rapida e allo stesso tempo di applicare una regolazione di tonalità o colore. Consultate “[Applicare gli strumenti pennello avanzato](#)” a pagina 118.



Opzioni dello strumento pennello selezione rapida e strumento di selezione

A. Strumento selezione rapida B. Strumento pennello di selezione C. Nuova selezione D. Aggiungi alla selezione E. Sottrai dalla selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento selezione rapida .

2 Nella barra delle opzioni, selezionate una delle seguenti voci:

**Nuova selezione** Consente di effettuare una nuova selezione. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita.

**Aggiungi alla selezione** Consente di aggiungere elementi a una selezione esistente.

**Sottrai dalla selezione** Consente di sottrarre elementi da una selezione esistente. Questa opzione è disponibile solo dopo che avete effettuato una selezione.

3 Scegliete la forma del pennello dal selettore pennelli nella barra delle opzioni. Per selezionare un'area estesa, potete usare un pennello più grande. Per selezioni più precise, scegliete un pennello più sottile.

4 Fate clic o trascinate su un'area che copra la gamma di colori dell'oggetto da selezionare, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

Viene visualizzato il bordo della selezione.

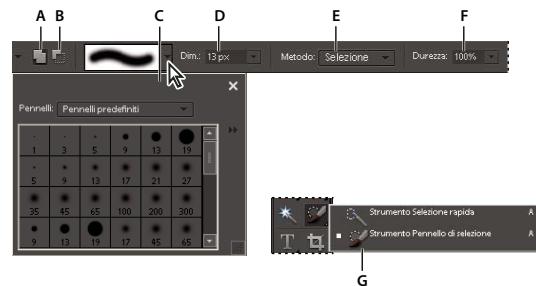
5 Per rifinire la selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un'area alla selezione, fate clic sul pulsante Aggiungi alla selezione  nella barra delle opzioni, quindi fate clic o trascinate sull'area da aggiungere.
- Per rimuovere un'area dalla selezione, fate clic sul pulsante Sottrai dalla selezione  nella barra delle opzioni, quindi fate clic o trascinate sull'area da sottrarre dalla selezione.
- Per avviare una nuova selezione, fate clic sul pennello Nuova selezione  nella barra delle opzioni e fate clic o disegnate per specificare la nuova area di selezione.

## Usare lo strumento pennello di selezione

Lo strumento pennello di selezione consente di effettuare le selezioni in due modi: con il metodo Selezione si colora l'area da selezionare, mentre con il metodo Maschera si colorano le aree da non selezionare, che verranno coperte da un "velo" semiopaco.

Effettuate una prima selezione approssimativa con uno strumento di selezione o con il pennello selezione rapida, quindi perfezionatela con il pennello di selezione. Potete usare il pennello di selezione in modalità Selezione per aggiungere elementi alla selezione o in modalità Maschera per sottrarli.



Opzioni dello strumento pennello di selezione

A. Aggiungi alla selezione B. Sottrai dalla selezione C. Pannello a comparsa dei pennelli D. Dimensione pennello E. Metodo F. Durezza G. Strumento pennello di selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento pennello di selezione  dalla finestra degli strumenti. Se questo strumento non è visibile, fate clic sullo strumento pennello di selezione rapida nella finestra degli strumenti e selezionate il pennello di selezione dall'elenco degli strumenti nascosti visualizzato.
- 2 Per impostazione predefinita, questo strumento è impostato su Aggiungi alla selezione . Per sottrarre un'area da una selezione, fate clic su Sottrai da selezione  nella barra delle opzioni.

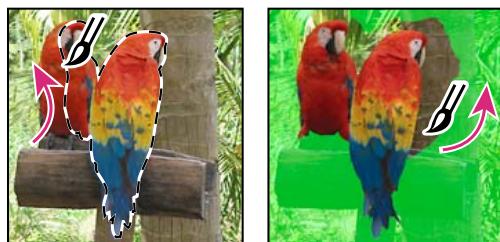
**3** (Facoltativo) Impostate le opzioni dello strumento pennello di selezione nella barra delle opzioni posta sopra l'immagine:

- Scegliete un pennello dal pannello a comparsa dei pennelli predefiniti.
- Specificate le dimensioni del pennello.
- Dal menu Metodo, scegliete Selezione (per aggiungere alla selezione) o Maschera (per sottrarre dalla selezione).
- Impostate la durezza della punta del pennello su un valore compreso tra 1% e 100%.

 *Se usate un pennello morbido con lo strumento pennello di selezione, il metodo Maschera vi consentirà di vedere meglio i bordi tenui della selezione.*

- Per il metodo Maschera, impostate Opacità sovrapp. (Opacità sovrapposizione) su un valore compreso tra 1% e 100%.
- Per il metodo Maschera, fate clic su Colore sovrapp. (Colore sovrapposizione) e selezionate un colore nel Selettore colore per impostare il colore della maschera. Questa opzione è utile quando il colore della maschera (Colore sovrapp.) è troppo simile ai colori della foto.

**4** Disegnate nella foto per selezionare o deselectare aree.

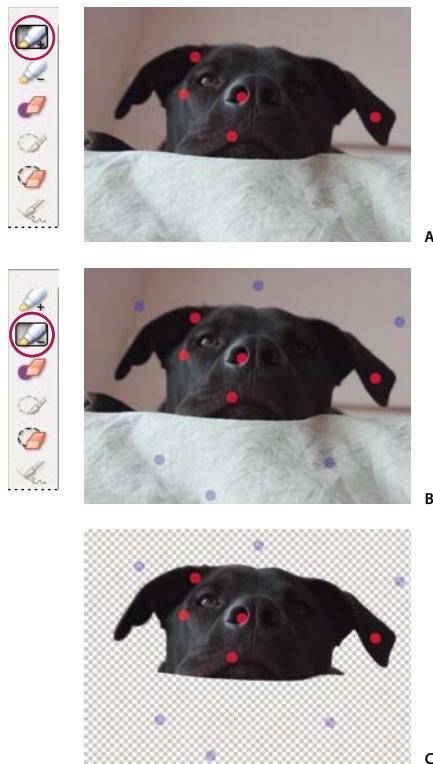


*Aggiunta di elementi alla selezione con il metodo Selezione (a sinistra) e rimozione di elementi con il metodo Maschera (a destra)*

## Usare Isola primo piano

Con Isola primo piano potete effettuare selezioni accurate in base all'aspetto delle aree di primo piano e di sfondo che specificate. Per specificare queste aree è sufficiente contrassegnarle mediante segni colorati. Dopo aver contrassegnato le aree e chiuso la finestra di dialogo, nell'ambiente Editor viene visualizzata nella foto solo l'area di primo piano.

Con Isola primo piano potete selezionare facilmente persone e oggetti in modo da poterli poi sovrapporre ad altri sfondi. Ad esempio, potete isolare ed “estrarre” un amico da una foto che lo ritrae sulla bicicletta di fronte a casa e sovrapporlo a una foto di ciclisti del Giro d’Italia. Potete salvare l’immagine estratta in un file che potrete usare in altre occasioni.



Usare Isola primo piano

A. Area da estrarre contrassegnata con punti rossi B. Area di sfondo contrassegnata con punti blu C. Immagine estratta

- 1 Nell'ambiente Editor,ate la foto contenente l'oggetto che desiderate isolare.
  - 2 Per limitare gli elementi che appaiono nella finestra di dialogo Isola primo piano, effettuate una selezione preliminare con lo strumento selezione ellittica o selezione rettangolare.
  - 3 Scegliete Immagine > Isola primo piano.
- Si apre la finestra di dialogo Isola primo piano; per impostazione predefinita è inizialmente selezionato lo strumento pennello per primo piano
- 4 Fate clic più volte o tracciate linee per contrassegnare l'area da isolare.
  - 5 Fate clic sullo strumento pennello per sfondo e fate clic più volte o tracciate linee per contrassegnare l'area da escludere dalla selezione.
- Nel caso di oggetti con diversi colori e texture, trascinate su tutti i colori e tutte le texture in modo da ottenere una selezione più accurata.*
- 6 Per facilitare questa operazione, servitevi degli strumenti zoom e mano per ingrandire la foto e spostarvi al suo interno. Per ridurre la foto, premete Alt mentre usate lo strumento zoom.
  - 7 Per specificare una dimensione di pennello diversa o un colore diverso, effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Scegliete una nuova dimensione dal menu Dimensione pennello.
    - Fate clic sul campione Colore di primo piano o Colore di sfondo e scegliete un nuovo colore dal Selettore colore, quindi fate clic su OK.
  - 8 Fate clic su Anteprima per visualizzare la selezione corrente.

**9** Per specificare le impostazioni dell'anteprima, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare quanto visualizzato nell'area di anteprima, scegliete Area di selezione o Foto originale dal menu Visualizza. In alternativa, premete il tasto X sulla tastiera per passare da una visualizzazione all'altra.
- Per specificare uno sfondo diverso, scegliete un'opzione dal menu Sfondo.

**10** Per perfezionare la selezione, effettuate una delle seguenti operazioni e visualizzate di nuovo i risultati in anteprima:

- Per aggiungere o sottrarre elementi dalla selezione, disegnate più punti o linee con il pennello per sfondo o con lo strumento Indica primo piano.

*Nota: quando cambiate colore di primo piano o di sfondo, diventa attivo il rispettivo pennello.*

- Per eliminare i punti colorati di primo piano o di sfondo, selezionate lo strumento Gomma per punti  e fate clic o trascinate sui segni da rimuovere.
- Per aggiungere aree a una selezione, selezionate lo strumento aggiungi a selezione  e fate clic o trascinate sulle aree desiderate.
- Per rimuovere aree da una selezione, selezionate lo strumento rimuovi dalla selezione  e trascinate sulle aree desiderate.
- Per attenuare i bordi della selezione di primo piano, selezionate lo strumento attenua bordi  e trascinate sulle aree desiderate.
- Per sfumare i bordi della selezione, specificate un valore più alto nella casella Sfuma.
- Per riempire i rimanenti fori nella selezione principale, fate clic su Riempì fori.
- Per separare e rimuovere un'area dalla selezione principale, selezionate lo strumento sottrai da selezione  e trascinate una linea tra la selezione principale e l'area da rimuovere. Quindi fate clic su Riempì fori.
- Per rimuovere i colori di margine rimasti tra il primo piano e lo sfondo, fate clic su Elimina margine. Per aumentare o diminuire lo spessore del margine eliminato, specificate un valore dal menu Spessore margine.

**11** Per estrarre le aree selezionate, fate clic su OK. Per iniziare tutto daccapo, fate clic su Ripristina per rimuovere tutti i segni.

## Eliminare un'area selezionata

Se eliminate una selezione dal livello Sfondo o da un livello in cui è attivata l'opzione Blocca trasparenza, l'area selezionata viene sostituita con il colore di sfondo o con il pattern a scacchiera.

❖ Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere la selezione, scegliete Modifica > Elimina. Se cancellate una selezione per errore, per ripristinarla scegliete Modifica > Annulla.
- Premete Backspace o Canc per rimuovere la selezione.
- Scegliete Modifica > Taglia per tagliare la selezione e copiarla negli Appunti. Potrete quindi incollarla altrove.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Bloccare o sbloccare un livello”](#) a pagina 58

## Selezionare e deselectare aree con i comandi

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per selezionare tutti i pixel di un livello, selezionate il livello nel pannello Livelli e scegliete Selezione > Tutto.
  - Per deselectare le selezioni, scegliete Selezione > Deseleziona. Questo è il metodo più sicuro per deselectare l'area.
  - Per riselectare le selezioni più recenti, scegliete Selezione > Riselecta.
- 2 Per mostrare o nascondere i bordi della selezione, scegliete Visualizza > Selezione.

**Nota:** potete anche deselectare un'area facendo clic in qualsiasi punto della foto all'esterno dell'area selezionata. Se usate uno strumento di selezione che opera in base ai clic del mouse, come la bacchetta magica, fate attenzione a non selezionare inavvertitamente altre aree dell'immagine.

## Modifica delle selezioni

### Spostare il bordo della selezione

Lo spostamento del bordo di selezione riposiziona solo il bordo senza alterare la foto.

- 1 Con uno strumento di selezione nell'ambiente Editor, selezionate Nuova selezione  nella barra delle opzioni e portate il puntatore all'interno di un bordo di selezione esistente. Il puntatore assume una forma diversa  per indicare che la selezione può essere spostata.

**Nota:** l'opzione Nuova selezione è visualizzata nella barra delle opzioni quando è selezionato un qualsiasi strumento di selezione (tranne lo strumento pennello di selezione). Per selezionare questa opzione, se necessario passate temporaneamente a un altro strumento di selezione.

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate la selezione per racchiudere una diversa area della foto. Potete trascinare un bordo di selezione oltre i limiti del quadro; tuttavia, ciò rende difficile ripristinare la situazione precedente. Potete anche trascinare il bordo di selezione in un'altra finestra dell'immagine.
  - Per spostare la selezione in incrementi di 1 pixel, usate i tasti freccia sulla tastiera.
  - Per spostare la selezione in incrementi di 10 pixel, tenete premuto Maiusc e usate i tasti freccia.
  - Per vincolare la direzione di spostamento a multipli di 45°, iniziate a trascinare; quindi tenete premuto Maiusc mentre continuate a trascinare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Spostare una selezione"](#) a pagina 102

### Invertire una selezione

Quando si inverte una selezione, le aree non selezionate diventano aree selezionate. In questo modo risulteranno protette le aree selezionate in precedenza.

- ❖ In una foto con un bordo di selezione esistente, scegliete Selezione > Inversa.
-  Potete usare questo comando per selezionare facilmente un oggetto visualizzato su un'area in tinta unita. Selezionate il colore in tinta unita con la bacchetta magica, quindi scegliete Selezione > Inversa.

## Aggiungere o sottrarre elementi da una selezione

Potete aggiungere o sottrarre elementi da una selezione esistente per perfezionare i bordi di selezione. Per dare alla selezione la forma di un anello, ad esempio, potete prima creare una selezione circolare e quindi sottrarre una selezione circolare al suo interno.

- ❖ Nell'ambiente Editor, selezionate uno strumento di selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Tenete premuto Maiusc per aggiungere (accanto al puntatore appare un più) oppure Alt per sottrarre (accanto al puntatore appare un meno). A questo punto, selezionate l'area da aggiungere o sottrarre ed effettuate un'altra selezione.
  - Fate clic su Aggiungi alla selezione o Sottrai dalla selezione nella barra delle opzioni, quindi effettuate un'altra selezione. Le opzioni Aggiungi alla selezione e Sottrai dalla selezione sono visualizzate nella barra delle opzioni quando è selezionato un qualsiasi strumento di selezione.

## Selezionare un'area che interseca una selezione corrente

È possibile limitare l'area interessata da una selezione. Ad esempio, in una foto di un paesaggio montano innevato, per selezionare le nubi bianche senza selezionare le cime bianche delle montagne sottostanti, selezionate prima l'intero cielo; dopodiché con la bacchetta magica attivate Interseca con la selezione e disattivate Contigui, quindi selezionate solo le aree bianche incluse nella precedente selezione del cielo.



Selezione del cielo e delle cime delle montagne con lo strumento selezione rettangolare (in alto). Opzione Interseca con la selezione e uso della bacchetta magica per selezionare le nuvole (al centro). Immagine risultante dopo aver aumentato la luminosità delle nuvole (in basso).

- ❖ Nell'ambiente Editor, selezionate uno strumento di selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate Interseca con la selezione nella barra delle opzioni e selezionate un'area che interseca la selezione esistente.
  - Tenete premuto Alt+Maiusc per visualizzare una crocetta accanto al puntatore, quindi selezionate un'area che interseca la selezione esistente.

## Espandere o contrarre una selezione di un numero specifico di pixel

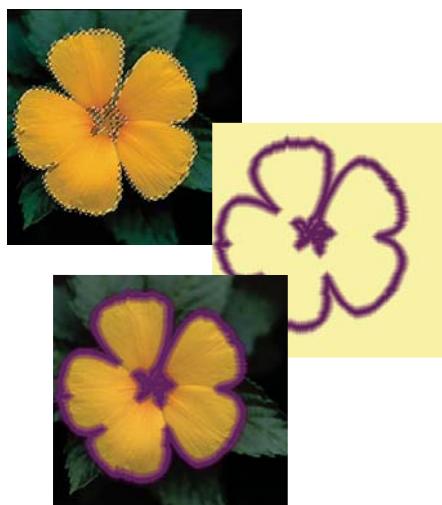
Con i comandi del menu Selezione potete aumentare o diminuire le dimensioni di una selezione esistente ed eliminare i pixel irregolari all'interno o all'esterno di una selezione basata sui colori.

- 1 Nell'ambiente Editor, create la selezione con uno strumento di selezione.
- 2 Scegliete Selezione > Modifica > Espandi o Contrai.
- 3 Per Espandi di o Contrai di, inserite un valore in pixel compreso tra 1 e 100 e fate clic su OK.

Il bordo di selezione si sposta verso l'esterno o l'interno del numero di pixel specificati. Eventuali porzioni del bordo di selezione che combaciano con il bordo del quadro non vengono modificate.

## Racchiudere una selezione esistente con un nuovo bordo

Il comando Bordo consente di creare un bordo di selezione con anti-alias e sfumato. Quando aggiungete il nuovo bordo di selezione, vengono selezionati solo i pixel tra i due bordi di selezione.



Bordo di selezione di 4 pixel creato con il comando Bordo (in alto). Selezione copiata su un nuovo livello e riempita per creare un contorno (al centro). Bordo di selezione riempito nell'immagine originale per aggiungere un contorno all'immagine (in basso).

- 1 Nell'ambiente Editor, create la selezione con uno strumento di selezione.
- 2 Scegliete Selezione > Modifica > Bordo.
- 3 Immettete un valore compreso tra 1 e 200 pixel nella casella Larghezza e fate clic su OK.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Sfocare i bordi di una selezione con la sfumatura”](#) a pagina 101

## Includere nella selezione aree di colore simile

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'area con uno strumento di selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Selezione > Estendi per includere tutti i pixel adiacenti compresi nell'intervallo di tolleranza specificato nella barra delle opzioni. Se necessario, passate a uno strumento di selezione che preveda un intervallo di tolleranza, come la bacchetta magica. Un valore di tolleranza più alto consente di aggiungere una gamma di colori più ampia.

- Scegliete Selezione > Simile per includere i pixel di tutta la foto, e non solo quelli adiacenti alla selezione, che rientrano nell'intervallo specificato.

2 Per aumentare la sezione con incrementi progressivi, scegliete più volte uno dei comandi descritti.

*Nota: non potete usare i comandi Estendi e Simile per le foto in metodo Bitmap.*

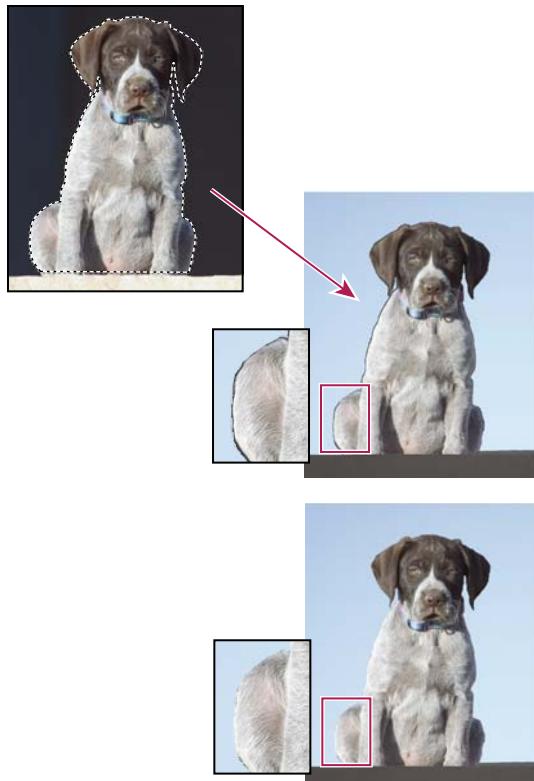
## Rimuovere i pixel estranei da una selezione basata sui colori

Il comando Arrotonda cerca attorno a ciascun pixel selezionato altri pixel che rientrino nell'intervallo di colori specificato e li seleziona.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'area con uno strumento di selezione e scegliete Selezione > Modifica > Arrotonda.
- 2 Per Raggio campione, inserite un valore di pixel compreso tra 1 e 100 e fate clic su OK.

## Eliminare il margine di una selezione

Quando spostate o incollate una selezione, alcuni dei pixel che ne circondano il bordo vengono inclusi nella selezione. Questi pixel estranei possono produrre un margine o un alone attorno ai bordi della selezione. Il comando Elimina margine da livello sostituisce il colore dei pixel di margine con i colori dei pixel vicini che contengono colori puri, ovvero senza colore di sfondo. Ad esempio, se selezionate un oggetto giallo su uno sfondo blu e spostate la selezione, parte dello sfondo blu viene spostata con l'oggetto. Il comando Elimina margine da livello sostituisce i pixel blu con quelli gialli.



Cane selezionato e copiato in una nuova immagine in cui risultano visibili imperfezioni dovute allo sfondo scuro (in alto). Immagine dopo l'uso del comando Elimina margine da livello (in basso).

- 1 Copiate e incollate una selezione in un livello nuovo o esistente.
- 2 Scegliete Migliora > Regola colore > Elimina margine da livello.
- 3 Nella finestra di dialogo Elimina margine, immettete il numero di pixel che desiderate sostituire attorno all'oggetto. Un valore compreso tra 1 e 2 dovrebbe essere sufficiente.
- 4 Fate clic su OK.

## Attenuazione dei bordi della selezione con l'anti-alias e la sfumatura

### Attenuare i bordi di una selezione con l'anti-alias

Per arrotondare i bordi troppo netti di una selezione potete ricorrere all'anti-alias o alla sfumatura. La funzione anti-alias arrotonda i bordi scattati di una selezione uniformando il passaggio del colore tra i pixel del bordo e i pixel dello sfondo. Poiché cambiano solo i pixel del bordo, non viene perso alcun particolare dell'immagine. L'anti-alias è utile quando tagliate, copiate e incollate le selezioni per creare immagini composite.

Potete selezionare l'anti-alias con gli strumenti lazo, lazo poligonale, lazo magnetico, selezione ellittica e bacchetta magica. Per usare l'anti-alias, dovete selezionare questa opzione prima di effettuare la selezione: non potete aggiungere l'anti-alias a una selezione esistente.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento lazo, lazo poligonale o lazo magnetico, selezione ellittica o bacchetta magica.
- 2 Attivate Anti-alias nella barra delle opzioni dello strumento selezionato.
- 3 Effettuate una selezione nella finestra dell'immagine.

## Sfocare i bordi di una selezione con la sfumatura

- ❖ Per attenuare i bordi troppo netti di una selezione potete ricorrere alla sfumatura. La sfumatura sfoca i bordi creando una transizione tra la selezione e i pixel circostanti. Questa sfumatura può causare la perdita di particolari sul bordo della selezione.

Potete creare una selezione sfumata con gli strumenti selezione ellittica, selezione rettangolare, lazo, lazo poligonale o lazo magnetico. Potete anche aggiungere un bordo sfumato a una selezione esistente tramite il menu Selezione. Gli effetti del bordo sfumato vengono applicati quando spostate, tagliate, copiate o riempite la selezione.



Immagine originale (a sinistra); selezione con bordo sfumato, comando Inverti e riempimento bianco (a destra).

## Definire un bordo sfumato per uno strumento di selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate uno strumento lazo o di selezione nella finestra degli strumenti, quindi immettete un valore nella casella Sfuma nella barra delle opzioni per definire l'ampiezza della sfumatura. La sfumatura inizia in corrispondenza del bordo di selezione.
  - Selezionate lo strumento pennello di selezione, quindi scegliete un pennello morbido dal pannello a comparsa dei pennelli nella barra delle opzioni.
- 2 Effettuate una selezione nella finestra dell'immagine.

## Definire un bordo sfumato per una selezione esistente

- 1 Nell'ambiente Editor, create la selezione con uno strumento di selezione scelto dalla finestra degli strumenti.
- 2 Scegliete Selezione > Sfuma.
- 3 Immettete un valore compreso tra 0,2 e 250 nella casella di testo Raggio sfumatura e fate clic su OK. Questo valore definisce lo spessore dell'area di sfumatura.

# Spostamento e copia delle selezioni

## Spostare una selezione

Lo strumento sposta  consente di tagliare e trascinare una selezione di pixel in una nuova posizione nella foto. Potete usare lo strumento anche per spostare e copiare selezioni tra foto diverse e tra foto in applicazioni diverse.



Spostamento di una selezione da una foto a un'altra con lo strumento sposta

 Per attivare lo strumento sposta quando è selezionato un altro strumento, tenete premuto Ctrl. (Questa tecnica non funziona con lo strumento mano.)

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'area con uno strumento di selezione e selezionate lo strumento sposta  nella finestra degli strumenti.
- 2 (Facoltativo) Modificate le impostazioni dello strumento sposta nella barra delle opzioni.
- 3 Portate il puntatore all'interno della selezione e trascinatela in un'altra posizione. Se avete selezionato più aree, durante il trascinamento si sposteranno tutte le selezioni di pixel.

## Opzioni dello strumento sposta

Quando selezionate lo strumento sposta , potete modificare le seguenti impostazioni nella barra delle opzioni:

**Selezione livello automatica** Seleziona il livello più alto che contiene dei pixel sotto lo strumento sposta, anziché il livello selezionato.

**Mostra rettangolo di selezione** Visualizza il rettangolo di selezione intorno all'elemento selezionato. I quadratini ai lati e agli angoli del bordo della selezione vi consentono di ridimensionarla.

**Mostra evidenziazione** Evidenzia i singoli livelli al passaggio del mouse sull'immagine. Per selezionare e spostare un livello evidenziato, fate clic su di esso. I livelli già selezionati non sono evidenziati.

**Menu Ordina** Sposta il livello selezionato davanti, in mezzo o dietro ad altri livelli. Le opzioni includono Porta in primo piano, Porta avanti, Porta dietro o Porta sotto. Per ordinare un livello, selezionatelo e scegliete un elemento nel menu Ordina.

**Menu Allinea** Allinea i livelli selezionati. Le opzioni comprendono Bordi superiori, Centri verticali, Bordi inferiori, Bordi sinistri, Centri orizzontali e Bordi destri. Potete allineare più livelli contemporaneamente. Per allineare i livelli, selezionateli tenendo premuto il tasto Maiusc e scegliete una voce del menu Allinea.

**Menu Distribuisci** Distribuisce la spaziatura tra i livelli selezionati. Le opzioni comprendono Bordi superiori, Centri verticali, Bordi inferiori, Bordi sinistri, Centri orizzontali e Bordi destri. Potete distribuire più livelli contemporaneamente. Per distribuire i livelli, selezionateli tenendo premuto il tasto Maiusc e scegliete una voce del menu Distribuisci.

## Copia di selezioni o livelli

Potete copiare e incollare le selezioni con lo strumento sposta o i seguenti comandi del menu Modifica: Copia, Copia elementi uniti, Taglia, Incolla o Incolla in selezione.

Ricordate che quando incollate una selezione o un livello fra immagini con risoluzioni diverse, i dati incollati mantengono le dimensioni in pixel originali. La parte incollata può quindi risultare sproporzionata rispetto alla nuova immagine. Prima di copiare e di incollare, usate il comando Immagine > Ridimensiona > Dimensione immagine per dare la stessa risoluzione alla foto sorgente e a quella di destinazione.

Le selezioni tagliate o copiate vengono memorizzate negli Appunti. Tenete presente che negli Appunti viene memorizzata una sola selezione alla volta.

Quando chiudete Photoshop Elements, il contenuto degli Appunti viene cancellato a meno che nelle Preferenze generali non sia selezionata l'opzione Esporta Appunti.

### Copiare selezioni con lo strumento Sposta

Quando copiate una selezione tra più foto, trascinatela dalla finestra dell'immagine attiva a quella dell'immagine di destinazione. Quando potrete rilasciare la selezione, un bordo evidenzia la finestra dell'immagine.

- 1 Selezionate la parte dell'immagine da copiare.
- 2 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento sposta  nella finestra degli strumenti.
- 3 Tenete premuto Alt e trascinate la selezione che desiderate copiare e spostare.
- 4 Per creare altre copie della stessa selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Tenete premuto Alt e trascinate la selezione in una nuova posizione.
  - Per spostare la selezione duplicata di 1 pixel, tenete premuto il tasto Alt e premete un tasto freccia. In questo modo i pixel vengono spostati e copiati, creando un effetto sfocato.
  - Per spostare la selezione duplicata di 10 pixel, premete Alt+Maiusc e un tasto freccia. In questo modo i pixel vengono spostati e non copiati.

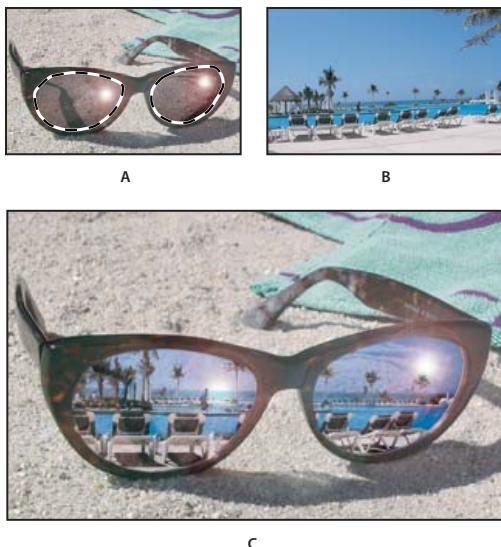
### Copiare una selezione con i comandi

- 1 Nell'ambiente Editor, usate uno strumento di selezione per scegliere l'area da copiare.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Modifica > Copia, per copiare la selezione negli Appunti.
  - Scegliete Modifica > Copia elementi uniti, per copiare negli Appunti tutti i livelli all'interno dell'area selezionata.

Quando chiudete Photoshop Elements, il contenuto degli Appunti viene cancellato a meno che nelle Preferenze generali non sia selezionata l'opzione Esporta Appunti.

### Incollare una selezione in un'altra

Potete usare il comando Incolla in selezione per incollare una selezione in un'altra. Questo comando vi consente di sfruttare gli elementi già presenti nell'area selezionata ed evita che l'immagine incollata risulti piatta e innaturale. Ad esempio, potete usare il metodo di fusione Luce intensa con un'opacità dell'85% per riprodurre il riflesso del sole sulle lenti degli occhiali da sole. Quando usate i metodi di fusione in tal modo, dovete creare un nuovo livello e incollare la selezione su quel livello.



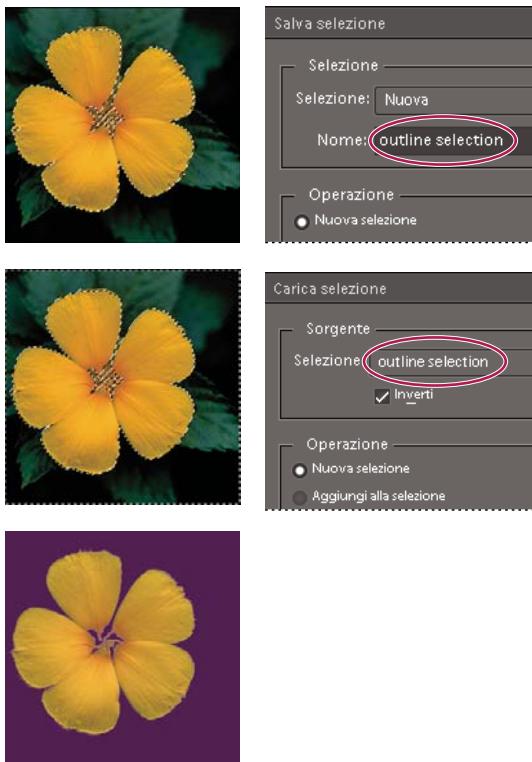
Copiare una selezione da un'immagine a un'altra  
A. Parte della foto originale selezionata B. Foto da copiare e incollare nell'originale C. Immagine finale

- 1 Nell'ambiente Editor, usate il comando Copia per copiare la parte della foto che volete incollare (potete anche copiare foto da altre applicazioni).
  - 2 Effettuate una selezione nell'immagine in cui volete incollare la foto copiata.  
*Nota: la foto copiata apparirà solo all'interno del bordo di selezione. La foto copiata può essere spostata, ma se la portate completamente fuori dal bordo non sarà più visibile.*
  - 3 Scegliete Modifica > Incolla dentro.
  - 4 Con il puntatore all'interno del bordo di selezione, trascinate l'immagine incollata nella posizione corretta.
  - 5 Una volta ottenuto il risultato desiderato, deselectionate l'immagine incollata per confermare le modifiche.
-  Per attivare lo strumento sposta quando è selezionato un altro strumento, tenete premuto Ctrl. (Questa tecnica non funziona con lo strumento mano.)

## Salvataggio delle selezioni

### Salvare, caricare o eliminare una selezione

Il salvataggio di una selezione consente di modificare in un secondo momento l'area selezionata di una foto. Potete lavorare su altre parti della foto prima di caricare la selezione salvata.



Salvare la selezione (in alto), caricare la selezione (al centro) e usare la selezione per applicare un riempimento a tinta unita (in basso)

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una selezione nella foto.
- 2 Scegliete Selezione > Salva selezione.
- 3 Nella finestra di dialogo Salva selezione, scegliete Nuovo dal menu a comparsa Selezione.
- 4 Immettete un nome per la selezione nella casella di testo Nome e fate clic su OK.
- 5 Per caricare la selezione, scegliete Selezione > Carica selezione, scegliete la selezione salvata dal menu Selezione e fate clic su OK.
- 6 Per eliminare una selezione, scegliete Selezione > Elimina selezione, scegliete una selezione salvata dal menu Selezione e fate clic su OK.

## Modificare una selezione salvata

Potete modificare le selezioni salvate sostituendole oppure effettuando aggiunte o sottrazioni.

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una selezione nella foto.
- 2 Scegliete Selezione > Salva selezione.
- 3 Nella finestra di dialogo Salva selezione, scegliete la selezione da modificare dal menu Selezione.
- 4 Selezionate una delle seguenti opzioni e fate clic su OK:

**Sostituisci selezione** Sostituisce la selezione salvata con la selezione corrente.

**Aggiungi alla selezione** Aggiunge la selezione corrente alla selezione salvata.

**Sottrai dalla selezione** Sottrae la selezione corrente dalla selezione salvata.

**Interseca con la selezione** Sostituisce la selezione salvata con l'intersezione tra questa e la selezione corrente.

 *Potete anche modificare una selezione salvata caricandola e usando gli strumenti di selezione per aggiungervi elementi (Maiusc + trascinamento) o sottrarvi elementi (Alt + trascinamento). Consultate “[Aggiungere o sottrarre elementi da una selezione](#)” a pagina 97.*

## Modificare una selezione con una selezione salvata

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite una foto contenente una selezione salvata.
- 2 Effettuate una nuova selezione nella foto.
- 3 Scegliete Selezione > Carica selezione.
- 4 Scegliete una selezione salvata dal menu Selezione.
- 5 Selezionate una delle seguenti opzioni:

**Aggiungi alla selezione** Aggiunge la selezione salvata alla selezione corrente.

**Sotrai dalla selezione** Sottrae la selezione salvata dalla selezione corrente.

**Interseca con la selezione** Sostituisce la selezione corrente con l'intersezione tra questa e la selezione salvata.

- 6 Per invertire l'area selezionata, selezionate Inversa e fate clic su OK

# Capitolo 7: Correzione di colori e toni

Adobe® Photoshop® Elements 8 dispone di diversi strumenti che permettono di regolare la gamma tonale, il colore e la nitidezza delle foto. È inoltre possibile eliminare macchie di polvere o altri difetti. Queste operazioni possono essere eseguite in diversi modi, in base alle proprie esigenze ed esperienza.

## Nozioni di base sulla correzione di colori e toni

### Introduzione alla correzione del colore

Photoshop Elements offre diversi strumenti e comandi per regolare la gamma tonale, il colore e la nitidezza nelle foto e per eliminare macchie di polvere o altri difetti. Potete usare uno dei tre ambienti di lavoro disponibili, a seconda delle vostre esigenze ed esperienza.

**Modifica guidata** Se avete poca esperienza nell'elaborazione digitale delle immagini e nell'uso di Photoshop Elements, potete usare la modalità Modifica guidata e seguire le istruzioni che vi guideranno nelle operazioni di correzione del colore. In questo modo potrete inoltre acquisire maggiore familiarità con il flusso di lavoro.

**Correzione rapida** Se la vostra conoscenza dell'elaborazione digitale delle immagini è limitata, Correzione rapida è l'ambiente ideale per imparare a correggere le foto. Include infatti molti degli strumenti di base per regolare la luminosità e il colore.

**Modifica completa** Se avete già esperienza nell'elaborazione delle immagini, Modifica completa è l'ambiente più flessibile e potente per la correzione delle foto. Mette infatti a vostra disposizione comandi per regolare la luminosità e il colore, come pure strumenti per correggere difetti, effettuare selezioni, aggiungere testo e colorare le immagini.

Quando usate alcuni dei comandi di regolazione nell'ambiente Editor, potete agire direttamente sui pixel dell'immagine. Oppure potete usare i livelli di regolazione per effettuare regolazioni non distruttive, facili da mettere a punto fino a ottenere il risultato desiderato. In Modifica completa, gli strumenti pennello avanzato  e dettaglio pennello avanzato  creano automaticamente un livello di regolazione per la correzione che state applicando. Consultate “[Applicare gli strumenti pennello avanzato](#)” a pagina 118.

**Camera Raw** Se acquisite foto digitali da fotocamera in formato raw, potete aprire e correggere i file raw nella finestra di dialogo Camera Raw. Poiché la fotocamera non ha ancora elaborato i file raw, potete regolare il colore e l'esposizione e migliorare così le immagini. Spesso queste saranno le uniche regolazioni che dovete apportare in Photoshop Elements. Per aprire i file in formato raw con Photoshop Elements, dovete prima di tutto copiarli in uno dei formati supportati.

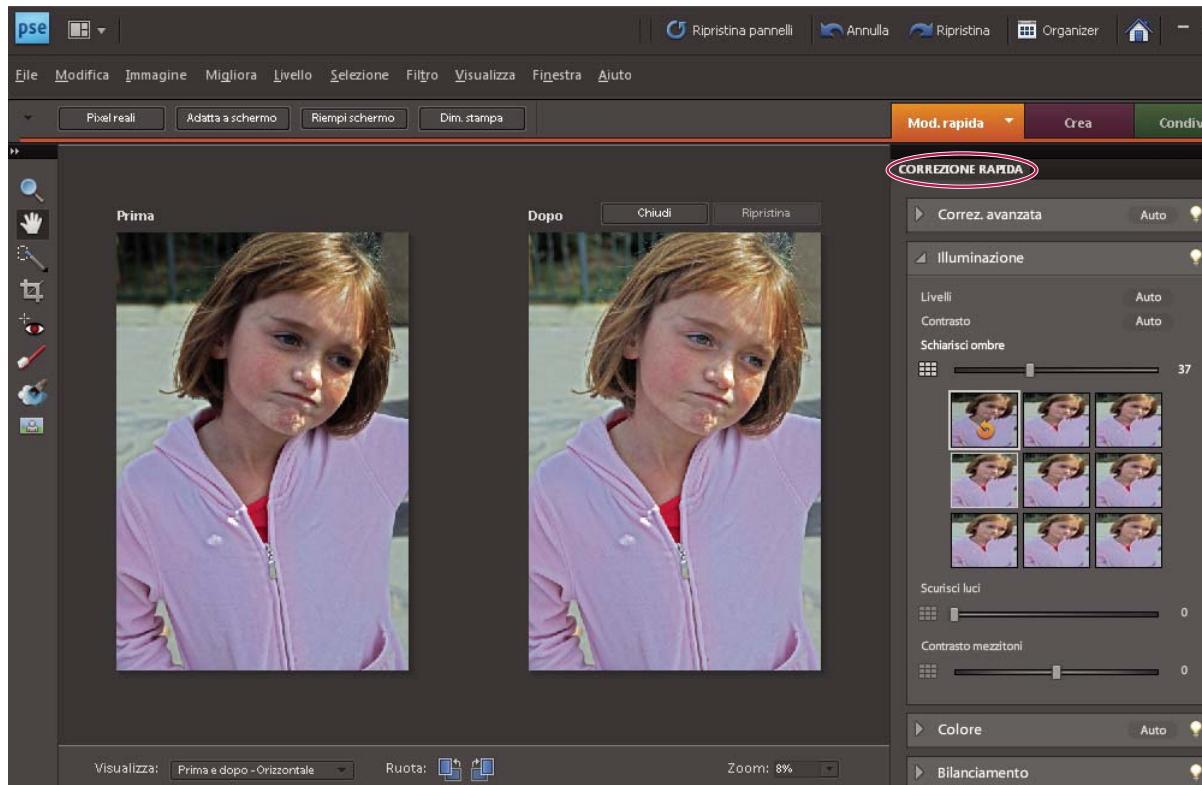
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Le immagini da fotocamera in formato raw](#)” a pagina 77

### Correggere il colore in Correzione rapida

 Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2307\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2307_pse_it).

Correzione rapida raccoglie molti degli strumenti di base di Photoshop Elements per la correzione delle foto. Quando lavorate in Correzione rapida, cercate di applicare alla foto solo pochi comandi di regolazione del colore e della luminosità. In genere, un solo comando automatico è sufficiente per correggere una foto. Se tale comando non fosse sufficiente a ottenere il risultato desiderato, fate clic sul pulsante Ripristina e tentate con un altro. Potete inoltre correggere l'immagine usando i cursori di regolazione, anche se avete già usato un comando automatico. Applicate la nitidezza come ultima correzione apportata a un'immagine.



Utilizzo della funzione di Correzione rapida per schiarire automaticamente le ombre e correggere all'istante la foto

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate una o più foto in Elements Organizer, fate clic sulla freccia accanto a Correggi, quindi fate clic su Modifica foto.
- Con una foto aperta in Elements, fate clic sulla freccia accanto a Modifica, quindi su Modifica rapida.

Mentre siete in modalità Correzione rapida potete accedere a tutte le foto del Raccoglitrice foto.

- 2 (Facoltativo) Impostate le opzioni di anteprima effettuando una selezione dal menu Visualizza (sotto l'immagine di anteprima). Potete impostare l'anteprima in modo che mostri l'aspetto della foto prima e dopo una correzione oppure entrambe le anteprime affiancate.
- 3 (Facoltativo) Servitevi degli strumenti di Modifica rapida per effettuare lo zoom, spostare e ritagliare l'immagine. Potete inoltre effettuare una selezione, correggere gli occhi rossi, rendere più brillante il bianco dei denti e rendere il cielo più azzurro.
- 4 Per ruotare un'immagine in incrementi di 90 gradi, fate clic sui pulsanti Ruota a sinistra o Ruota a destra in fondo alla finestra.

- 5 Impostate le opzioni di correzione dell'immagine nella parte destra della finestra. Se non ottenete risultati soddisfacenti, fate clic sul pulsante Ripristina, quindi tentate con altri comandi. Se necessario, fate clic sul triangolino per visualizzare le opzioni di correzione in un pannello.

## Anteprima di Correzione rapida

Photoshop Elements offre un'anteprima della foto con le regolazioni richieste, prima di applicare effettivamente tali regolazioni all'immagine. Utilizzate l'icona di anteprima di Correzione rapida  per visualizzare il risultato ottenuto dall'applicazione delle regolazioni all'immagine. Ad esempio, potete visualizzare l'anteprima di una modifica di colore sull'immagine prima di applicare effettivamente tale modifica.

- 1 Nel pannello Correzione rapida, apportate le modifiche necessarie mediante gli appositi cursori e fate clic sull'icona di anteprima di Correzione rapida, accanto al cursore.

Potete visualizzare le miniature delle varianti disponibili.

- 2 Passate il mouse sulle miniature per ottenere un'anteprima della modifica da applicare alla foto.

- 3 Fate clic sulla miniatura per applicare temporaneamente la regolazione all'immagine.

- 4 Fate clic sul pulsante Conferma per salvare la regolazione o su Annulla per annullare tale modifica.

Per regolare un'immagine utilizzando un'anteprima come punto di partenza, fate clic e tenete premuto il pulsante del mouse, quindi trascinate verso destra o sinistra.

Il pannello Correzione rapida contiene i seguenti strumenti con cui rifinire le foto:

**Correzione automatica** Regola la luminosità e il colore. Correzione automatica corregge il bilanciamento del bianco complessivo e, se necessario, migliora i particolari delle aree di luce e d'ombra. Per applicare questo comando, fate clic sul pulsante Auto.

- **Fattore** Trascinate il cursore per variare l'entità della correzione.

**Illuminazione** Regola il contrasto complessivo di un'immagine e può incidere sui colori. Se l'immagine necessita di maggiore contrasto e presenta una dominante di colore, potete usare le seguenti opzioni:

- Livelli
- Contrasto

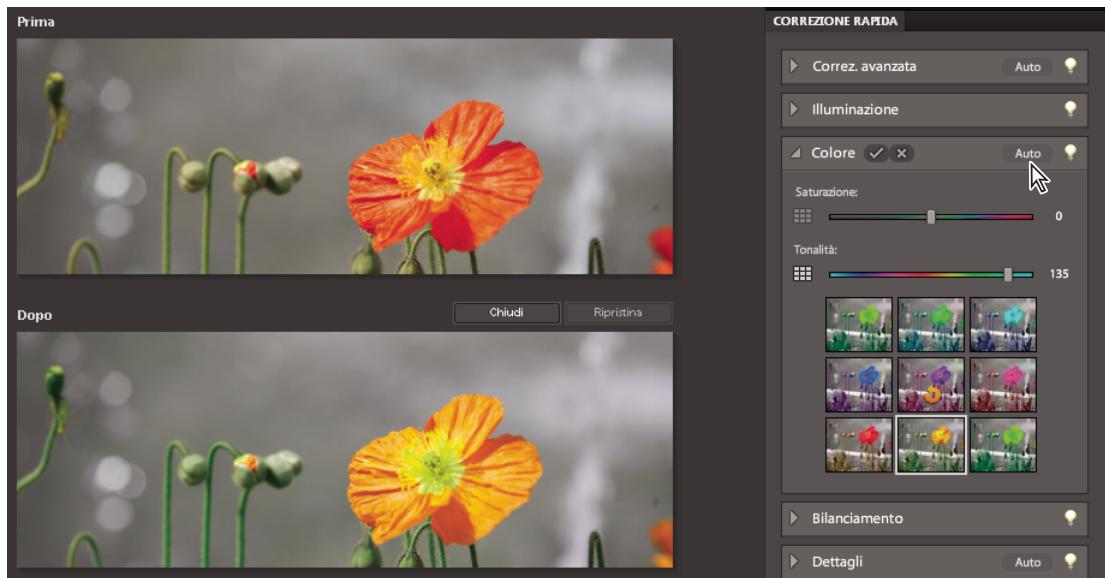
Queste opzioni mappano i pixel più chiari e quelli più scuri di ogni canale di colore rispettivamente sul monocromatico. Per applicare queste impostazioni, fate clic sul pulsante Auto accanto alla relativa opzione. Consultate “[Le regolazioni Livelli](#)” a pagina 119 o “[Modifica guidata Regola livelli](#)” a pagina 50.

- **Schiarisci ombre** Trascinate questo cursore per schiarire le aree più scure della foto senza incidere sulle aree di luce. Le aree di nero puro non vengono alterate.

- **Scurisci luci** Trascinate questo cursore per scurire le aree più chiare della foto senza incidere sulle aree d'ombra. Le aree di bianco puro non vengono alterate.

- **Contrasto mezzitoni** Regola il contrasto nei valori tonali centrali (i valori che si trovano a metà strada tra il bianco puro e il nero puro). Non incide sulle luci e le ombre di massima entità.

**Colore** Regola il colore individuando le ombre, i mezzitoni e le luci dell'immagine, invece dei singoli canali di colore. Inoltre rende neutri i mezzitoni e riduce i pixel bianchi e neri usando un set di valori predefiniti. Per applicare questo comando, fate clic sul pulsante Auto.



Regolazione dei colori in Correzione rapida

- **Saturazione** Trascinate il cursore per rendere i colori più brillanti o più delicati.
- **Tonalità** Scosta tutti i colori di un'immagine. È consigliabile applicare questo comando in piccole entità o solo per gli oggetti selezionati i cui colori vanno modificati.
- Bilanciamento** Regola il bilanciamento complessivo dei colori di un'immagine senza alterarne il contrasto.
- **Temperatura** Trascinate il cursore per rendere i colori più caldi (tendenti al rosso) o freddi (tendenti al blu). Usate questo comando per migliorare i tramonti o le tonalità della carnagione o quando è disattivato il bilanciamento del colore della fotocamera.
- **Tinta** Trascinate il cursore per rendere i colori più verdi o più magenta. Usate questo comando per mettere a punto i colori dopo aver usato il comando Temperatura.
- Dettagli** Regola la nitidezza dell'immagine. Fate clic sul pulsante Auto per usare l'entità di nitidezza predefinita.
- **Nitidezza** Trascinate il cursore per variare l'entità di nitidezza. Ingrandite l'anteprima al 100% per ottenere una vista più accurata dell'entità di nitidezza che state applicando.

## Correggere le foto con i pulsanti di ritocco del pannello Strumenti di Correzione rapida

Mediante i pulsanti di ritocco disponibili nel pannello degli strumenti di Correzione rapida è possibile applicare correzioni e regolazioni ad aree specifiche di un'immagine. Ad eccezione della rimozione degli occhi rossi, le regolazioni dei pulsanti di ritocco vengono applicate mediante livelli di regolazione. I dati del livello dell'immagine non vengono quindi eliminati né modificati in modo permanente. Potete pertanto modificare le impostazioni di queste regolazioni in qualsiasi momento, senza compromettere l'immagine originale. I pulsanti di ritocco Rende i denti più bianchi, Rende azzurro il cielo dai toni smorti e Bianco e nero con contrasto elevato consentono di applicare le regolazioni dello strumento pennello avanzato. Consultate “[Regolare colore e tonalità con i pennelli avanzati](#)” a pagina 117 e “[I livelli di regolazione e di riempimento](#)” a pagina 68.

1 Nel pannello degli strumenti di Correzione rapida, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sullo strumento occhi rossi  per eliminare il rosso dagli occhi dei soggetti di una foto. Questa funzione elimina gli occhi rossi dalle foto scattate con il flash e gli occhi verdi o bianchi degli animali domestici. Trascinate lo strumento sull'immagine attorno all'occhio da correggere o fate clic sul pulsante Automatico nella barra delle opzioni. Consultate “[Rimuovere con precisione gli occhi rossi](#)” a pagina 149.
- Fate clic sul pulsante Rende i denti più bianchi  per applicare la regolazione Bianchi brillanti. Trascinate sull'immagine nell'area dei denti da rendere più bianchi.
- Fate clic sul pulsante Rende azzurro il cielo dai toni smorti  per applicare la regolazione Cielo azzurro. Trascinate sull'immagine nell'area in cui desiderate rendere il cielo più azzurro.

 Per un video che illustra come rendere il cielo più azzurro, consultate [www.adobe.com/go/lrvid2304\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2304_pse_it).

- Fate clic sul pulsante Bianco e nero - contrasto elevato  per applicare una regolazione Filtro rosso contrasto elevato. Trascinate sull'immagine nell'area da convertire in immagine monocromatica con elevato contrasto. Questa regolazione simula gli effetti prodotti dai fotografi mediante l'uso di una pellicola monocromatica e un filtro rosso applicato all'obiettivo.

2 (Facoltativo) Se avete applicato una regolazione Bianchi brillanti, Cielo azzurro o Filtro rosso ad alto contrasto, potete effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per applicare la regolazione anche ad altre parti dell'immagine, fate clic sul pulsante Aggiungi alla selezione  e trascinate sull'immagine.
- Per rimuovere la regolazione da alcune parti dell'immagine, fate clic sul pulsante Sottrai dalla selezione  e trascinate sull'immagine.

## Opzioni di Correzione rapida e nell'ambiente Editor

Questi strumenti funzionano allo stesso modo sia in Correzione rapida che nell'ambiente Editor.

**Strumento zoom**  Imposta l'ingrandimento dell'immagine di anteprima. I comandi e le opzioni sono analoghi a quelli dello strumento zoom disponibile nella finestra degli strumenti. Consultate “[Zoom in o Zoom out](#)” a pagina 36.

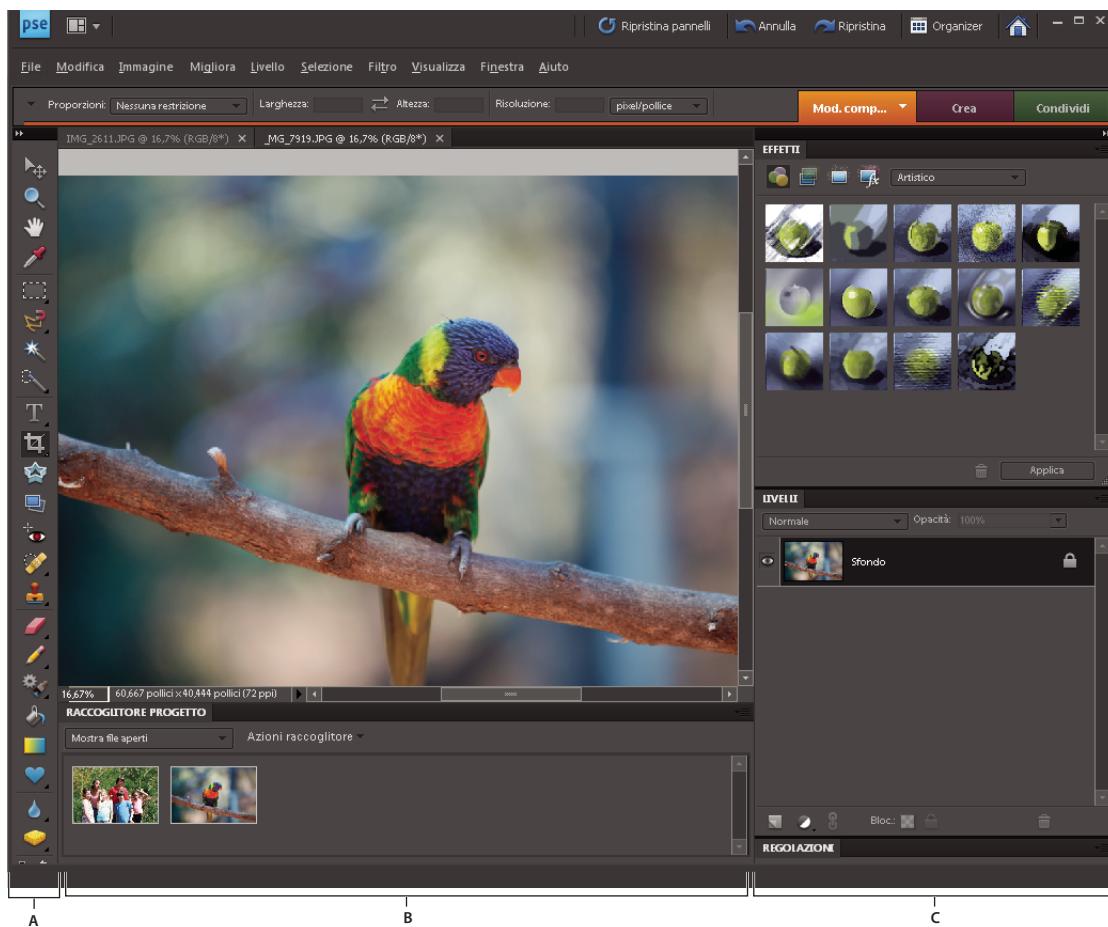
**Strumento mano**  Sposta l'immagine nella finestra di anteprima se l'intera immagine non è visibile. Per accedere allo strumento mano quando è selezionato un altro strumento, premete la barra spaziatrice. Consultate “[Visualizzazione delle immagini in Modifica completa o in Correzione rapida](#)” a pagina 36.

**Strumento selezione rapida**  Seleziona le porzioni dell'immagine in base alla posizione in cui fate clic o trascinate lo strumento (consultate “[Usare lo strumento selezione rapida](#)” a pagina 91).

**Strumento taglierina**  Rimuove parte di un'immagine. Trascinate lo strumento sull'immagine di anteprima per selezionare la porzione che desiderate conservare, quindi premete Invio. Consultate “[Ritagliare un'immagine](#)” a pagina 140.

## Correzione del colore in Modifica completa

Se avete già esperienza nell'elaborazione delle immagini, l'Editor è l'ambiente più flessibile e potente per la correzione delle foto. Mette infatti a disposizione comandi di regolazione della luminosità e del colore, come pure strumenti per correggere difetti, effettuare selezioni, aggiungere testo e colorare le immagini. Quando usate alcuni dei comandi di regolazione nell'ambiente Editor, potete agire direttamente sui pixel dell'immagine. Oppure potete usare i livelli di regolazione per effettuare regolazioni non distruttive, facili da mettere a punto fino a ottenere il risultato desiderato. Gli strumenti pennello avanzato  e dettaglio pennello avanzato  creano automaticamente un livello di regolazione per la correzione applicata. Consultate “[Applicare gli strumenti pennello avanzato](#)” a pagina 118 e “[I livelli di regolazione e di riempimento](#)” a pagina 68.



### Modifica completa

**A.** Sono disponibili diversi strumenti con cui correggere i problemi e selezionare parti di una foto. **B.** Il Raccoglitore progetto mostra le foto aperte nell'ambiente Editor. **C.** Il Raccoglitore pannelli contiene i pannelli che permettono di trasformare e migliorare le foto.

Quando lavorate sulle foto nell'ambiente Editor, effettuate le seguenti operazioni in base alle esigenze di ogni immagine. Non tutte le immagini richiederanno tutte queste operazioni; l'elenco che segue rappresenta un flusso di lavoro consigliato generico:

### 1. Specificate un'opzione di gestione del colore.

Specificate le opzioni di gestione del colore. Consultate “[Impostare la gestione del colore](#)” a pagina 188.

**2. Visualizzate l'immagine al 100% e, se necessario, ritagliatela.**

Prima di apportare qualsiasi correzione ai colori, impostate la visualizzazione dell'immagine al 100%. Al 100%, Photoshop Elements visualizza infatti l'immagine il più accuratamente possibile. Potete anche controllare se questa presenta difetti quali macchie di polvere o graffi. Se intendete ritagliare la foto, fatelo ora in modo da risparmiare memoria e affinché l'istogramma usi soltanto le informazioni necessarie. Prima di ritagliare un'immagine, per meglio inquadrare l'area desiderata, servitevi dello strumento zoom per ridurre l'ingrandimento e ottimizzare la visualizzazione.

**3. Verificate la qualità della scansione e la gamma tonale.**

Determinate dall'istogramma dell'immagine se questa è sufficientemente particolareggiata per produrre un output di alta qualità.

**4. Ridimensionate l'immagine.**

Ridimensionate l'immagine nel modo opportuno, se dovrà essere usata in un'altra applicazione o un altro progetto. Se intendete invece stamparla o usarla in un progetto di Photoshop Elements, non occorre in genere ridimensionarla. Consultate [“Le dimensioni e la risoluzione delle immagini”](#) a pagina 145.

**5. Correggete le luci e le ombre.**

Iniziate le correzioni regolando i valori estremi dei pixel di luce e d'ombra nell'immagine. L'impostazione della gamma tonale complessiva ottimizza il grado di nitidezza nei particolari di tutta l'immagine. Questo processo è detto impostazione delle luci e delle ombre o dei punti bianco e nero. Consultate [“Le regolazioni Livelli”](#) a pagina 119 o [“Modifica guidata Regola livelli”](#) a pagina 50.

**6. Regolate il bilanciamento del colore.**

Dopo la gamma tonale, potete regolare il bilanciamento del colore di un'immagine per eliminare dominanti di colore indesiderate o correggere i colori ipersaturi o iposaturi. Con alcuni comandi automatici di Photoshop Elements potete correggere contemporaneamente la gamma tonale e il colore. Consultate [“Regolare saturazione e tonalità”](#) a pagina 128.

**7. Effettuate altre regolazioni del colore.**

Dopo aver corretto il bilanciamento del colore globale nell'immagine, potete effettuare regolazioni opzionali per migliorare i colori. Ad esempio, potete migliorare la brillantezza del colore aumentandone la saturazione.

**8. Ritoccate l'immagine.**

Usate gli strumenti di ritocco, ad esempio il pennello correttivo al volo, per eliminare macchie di polvere o difetti dall'immagine. Consultate [“Rimuovere difetti e piccole imperfezioni”](#) a pagina 150.

**9. Rendete più nitida l'immagine.**

Come ultimo passaggio, rendete più nitidi i bordi degli elementi dell'immagine. In questo modo, si ripristinano i particolari e la nitidezza eventualmente ridotti dalle regolazioni tonali. Consultate [“Panoramica sulla nitidezza”](#) a pagina 162.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Le immagini da fotocamera in formato raw”](#) a pagina 77

## Correggere automaticamente luminosità e colore

Photoshop Elements offre numerosi comandi automatici per correggere la luminosità e il colore sia in Modifica completa che in Correzione rapida. Il comando da scegliere dipende dall'immagine.

Potete sperimentare l'effetto di ciascuno dei comandi automatici. Se con un comando non ottenete il risultato desiderato, annullatelo scegliendo Modifica > Annulla e provatene un altro. Raramente dovete usare più di un comando automatico per correggere un'immagine.

1 Per regolare una parte dell'immagine, selezionate l'area desiderata con uno strumento di selezione. Se non viene effettuata alcuna selezione, la regolazione viene applicata a tutta l'immagine.

2 Scegliete uno dei seguenti comandi dal menu Migliora:

**Correzione automatica** Corregge il bilanciamento del bianco complessivo e migliora i particolari delle aree di luce e d'ombra, se necessario.

**Livelli automatici** Regola il contrasto complessivo di un'immagine e può incidere sui colori. Se l'immagine necessita di maggiore contrasto e presenta una dominante di colore, provate ad applicare questo comando. Livelli automatici mappa i pixel più chiari e quelli più scuri di ogni canale di colore rispettivamente sul bianco e sul nero.

**Contrasto automatico** Regola il contrasto complessivo di un'immagine senza alterarne i colori. Usatelo quando l'immagine necessita di un maggiore contrasto ma i colori sono giusti. Questo comando mappa sul bianco e sul nero i pixel rispettivamente più chiari e più scuri dell'immagine, rendendo le aree di luce più chiare e quelle d'ombra più scure.

**Correzione automatica colori** Regola il contrasto e il colore individuando le ombre, i mezzitoni e le luci dell'immagine, invece dei singoli canali di colore. Inoltre rende neutri i mezzitoni e imposta i punti del bianco e del nero usando un set di valori predefiniti.

**Contrasto automatico** Regola la nitidezza dell'immagine delineando meglio i bordi e aggiungendo particolari che potrebbero essere stati ridotti dalle regolazioni tonali apportate.

**Correzione automatica occhi rossi** Rileva e corregge automaticamente eventuali occhi rossi.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Rimuovere con precisione gli occhi rossi”](#) a pagina 149

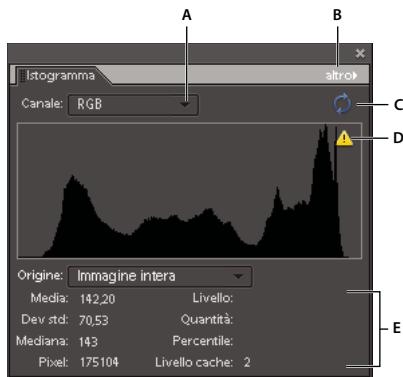
[“Sostituire i colori in un'immagine”](#) a pagina 153

[“Rendere più nitida un'immagine”](#) a pagina 163

## Gli istogrammi

L'istogramma consente di analizzare la distribuzione tonale dell'immagine e determinare se occorre correggerla. L'istogramma mostra la distribuzione dei valori dei pixel di un'immagine in un grafico a barre. Il lato sinistro del grafico mostra i valori d'ombra dell'immagine (iniziando dal livello 0) e il lato destro mostra i valori di luce (livello 255). L'asse verticale del grafico rappresenta il numero totale di pixel per un dato livello.

Potete visualizzare l'istogramma di un'immagine nel pannello Istogramma. Gli istogrammi sono disponibili anche nelle finestre di dialogo Livelli e Camera Raw. Mentre lavorate, potete aggiornare l'istogramma per controllare in che modo le regolazioni agiscono sulla gamma tonale. Quando viene visualizzata l'icona di avvertenza di dati in cache  , fate clic su di essa per aggiornare i dati dell'istogramma.



Pannello Istogramma

A. Menu Canale B. Menu del pannello C. Pulsante Aggiornamento fuori cache D. Icona di avvertenza di dati in cache E. Statistiche

La presenza di molti pixel a una delle estremità del grafico (sia all'estremità delle luci che all'estremità delle ombre) potrebbe indicare che i particolari dell'immagine nelle aree di luce o d'ombra rischiano di risultare "ritagliati" (ossia eliminati perché riprodotti rispettivamente in bianco puro o nero puro). Purtroppo un'immagine di questo tipo può difficilmente essere migliorata. Se lavorate su un'immagine acquisita da scanner, potete tentare di acquisirla di nuovo per produrre una gamma tonale migliore. Se la fotocamera digitale offre la funzione di istogramma dell'immagine, esaminatelo per verificare se l'esposizione è corretta e, se non lo fosse, modificate le impostazioni di esposizione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione della fotocamera.

L'istogramma potrebbe rivelare che un'immagine non usa l'intera gamma tonale disponibile se non sono disponibili pixel nelle aree di luce e d'ombra. Potete correggere un'immagine con una gamma tonale ridotta estendendo la gamma tonale con il comando Livelli o con uno dei comandi automatici del menu Migliora.



Come leggere un istogramma

A. Foto sovraesposta, con zone di luce ritagliate B. Foto con esposizione corretta e gamma tonale completa C. Foto sottoesposta, con zone di ombra ritagliate

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Le immagini da fotocamera in formato raw"](#) a pagina 77

["Utilizzo dell'istogramma e dei valori RGB di Camera Raw"](#) a pagina 81

["Modifica guidata Regola livelli"](#) a pagina 50

## Visualizzare un istogramma

1 Se il pannello Iistogramma non è aperto nell'ambiente Editor o nel Raccoglitore palette, scegliete Finestra > Iistogramma.

2 Scegliete l'origine dell'istogramma dal menu Origine:

**Immagine intera** Visualizza un istogramma dell'immagine intera, includendo tutti i livelli nel caso di documenti a più livelli.

**Livello selezionato** Visualizza un istogramma del livello selezionato nel pannello Livelli.

**Composito con regolazione** Visualizza un istogramma di un livello di regolazione selezionato nel pannello Livelli, compresi tutti i livelli sottostanti.

3 Per visualizzare l'istogramma di una porzione dell'immagine, effettuate una selezione all'interno dell'immagine e scegliete un'opzione dal menu Canale:

**RGB** Visualizza un istogramma composito formato dai singoli canali di colore posti uno sull'altro.

**Rosso, Verde e Blu** Visualizza gli istogrammi per i singoli canali di colore.

**Luminosità** Visualizza un istogramma che rappresenta i valori di luminosità o intensità del canale composito.

**Colori** Visualizza i singoli colori dell'istogramma RGB composito. Il rosso, il verde e il blu rappresentano i pixel in questi canali. Il cyan, il magenta e il giallo rappresentano le aree in cui si sovrappongono gli istogrammi di due canali. Il grigio rappresenta le aree in cui si sovrappongono tutti i tre canali di colore.

Le immagini in scala di grigio hanno una sola opzione per il canale, ossia il grigio.

4 Per visualizzare le seguenti statistiche su un intervallo di valori, trascinate il puntatore sull'istogramma e tenete premuto il pulsante del mouse per evidenziare l'intervallo. Per ottenere informazioni su un'area specifica dell'istogramma, posizionate il puntatore sull'area stessa:

**Media** Rappresenta il valore di luminosità medio.

**Deviazione standard (Dev std)** Rappresenta il grado di variazione dei valori di intensità.

**Intermedio** Mostra il valore centrale nell'intervallo di valori di intensità.

**Pixel** Rappresenta il numero totale di pixel nell'immagine o nell'area selezionata.

**Livello** Visualizza il livello di intensità dell'area sotto al puntatore.

**Quantità** Mostra il numero totale di pixel corrispondente al livello di intensità sotto al puntatore.

**Percentile** Visualizza la percentuale di pixel con un livello di intensità pari o inferiore a quello sotto al puntatore. Il valore è espresso come percentuale di tutti i pixel dell'immagine, da 0% all'estremità sinistra a 100% all'estremità destra.

**Livello cache** Mostra le impostazioni per la cache dell'immagine. Se è selezionata l'opzione Usa cache per istogrammi nella finestra Preferenze, gli istogrammi vengono visualizzati più rapidamente in Photoshop Elements ma con minor precisione. Per visualizzare istogrammi più accurati, deselectate questa opzione.

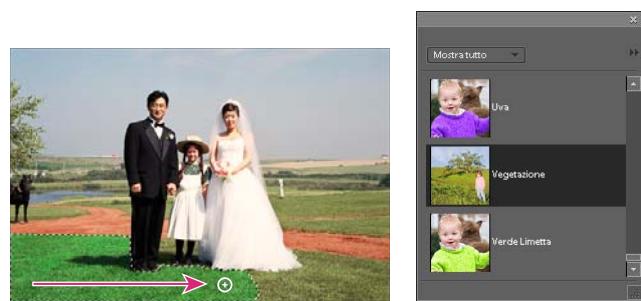
# Regolazione di ombre e luci

## Regolare colore e tonalità con i pennelli avanzati

 Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2324\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2324_pse_it).

Gli strumenti pennello avanzato  e dettaglio pennello avanzato  applicano regolazioni di tonalità e colore a specifiche aree di una foto. Con questi strumenti è possibile applicare anche alcuni effetti. È sufficiente scegliere un predefinito e applicare la correzione. Entrambi gli strumenti creano automaticamente livelli di regolazione. Questa funzione offre flessibilità in quanto permette di lavorare con le foto senza modificare il livello dell'immagine originale. Potete così modificare le regolazioni in qualsiasi momento e vengono mantenute tutte le informazioni dell'immagine.

Quando applicate lo strumento pennello avanzato, viene effettuata una selezione in base a colori e texture simili. La regolazione viene applicata simultaneamente all'area selezionata.



Applicazione di una selezione di regolazione con lo strumento pennello avanzato

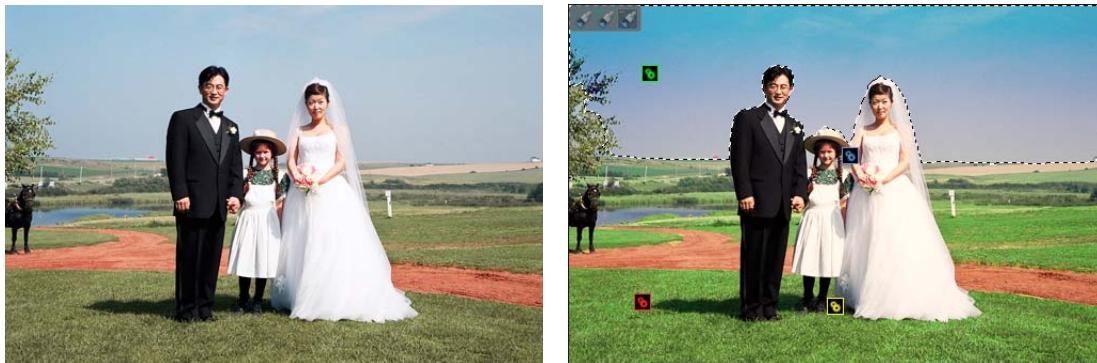
Lo strumento dettaglio pennello avanzato permette di “pitturare” la regolazione su specifiche aree di una foto. Utilizzate questo strumento per regolare i dettagli più delicati.



Applicazione di un tratto di regolazione con lo strumento dettaglio pennello avanzato

Entrambi questi pennelli vi permettono di aggiungere o sottrarre aree dalla selezione interessata dalla regolazione. A una foto è inoltre possibile applicare più predefiniti di regolazione. Ogni predefinito viene applicato su un proprio di livello di regolazione. Potete inoltre modificare le impostazioni separatamente per ogni regolazione.

Quando viene apportata una correzione, una puntina viene visualizzata nel punto iniziale della regolazione, come riferimento per quella data regolazione. Quando viene applicato un altro predefinito di regolazione, viene inserita una nuova puntina. Questo facilita la successiva modifica di una particolare regolazione, soprattutto nel caso ne vengano applicate diverse.



Puntine rappresentanti diverse regolazioni applicate a una foto

## Applicare gli strumenti pennello avanzato

- Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento pennello avanzato o dettaglio pennello avanzato dalla finestra degli strumenti.

Un pannello a comparsa presenta i predefiniti di regolazione disponibili.

- Scegliete una regolazione dal pannello a comparsa dei predefiniti.

 *Scegliete un'opzione dal menu del pannello a comparsa per visualizzare diversi set di regolazioni. Per ulteriori informazioni sulla configurazione del pannello a comparsa, consultate “I predefiniti” a pagina 248.*

- (Facoltativo) Regolate la dimensione e la qualità del pennello effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per il pennello avanzato, aprite il selettore pennelli nella barra delle opzioni e regolate le impostazioni.
- Per lo strumento dettaglio pennello avanzato, selezionate una punta di pennello predefinita dal pannello a comparsa dei predefiniti di pennello. Regolate quindi la dimensione del pennello nella barra delle opzioni.

- Pitturate o trascinate sull'immagine.

La correzione viene applicata su un proprio livello di regolazione e una puntina indica il punto in cui avete inizialmente applicato il pennello.

- (Facoltativo) Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per applicare la regolazione corrente anche ad altre parti dell'immagine, pitturate o trascinate sull'immagine. Se necessario, accertatevi che Aggiungi alla selezione  sia selezionato.
- Per rimuovere aree dalla regolazione corrente, selezionate Sottrai dalla selezione  e pitturate sull'immagine.
- Per applicare un diverso tipo di regolazione, selezionate Nuova selezione , selezionate un predefinito dal pannello a comparsa e pitturate sull'immagine.
- Per attenuare i bordi della selezione, fate clic su Migliora bordo nella barra delle opzioni, regolate le impostazioni nella finestra di dialogo, quindi fate clic su OK. Per ulteriori informazioni, consultate “[Attenuazione dei bordi della selezione con l'anti-alias e la sfumatura](#)” a pagina 100.

**Nota:** se usate un altro strumento e poi tornate allo strumento pennello avanzato o dettaglio pennello avanzato, l'ultima regolazione applicata diventa la regolazione attiva.

- (Facoltativo) Se avete applicato più regolazioni, effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare la regolazione da modificare o a cui aggiungere o sottrarre un'area dell'immagine:

- Fate clic su una puntina.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla foto e scegliete la regolazione desiderata nella parte inferiore del menu.

## Modificare le impostazioni di correzione dello strumento pennello avanzato

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nell'immagine, fate clic con il pulsante destro del mouse su una puntina o una selezione attiva e scegliete Modifica impostazioni di regolazione.
  - Nel pannello Livelli, fate doppio clic sulla miniatura del livello di regolazione desiderato.
  - Fate doppio clic su una puntina.
- 2 Regolate le impostazioni nella finestra di dialogo, quindi fate clic su OK.

## Cambiare il predefinito di correzione dello strumento pennello avanzato

- 1 Fate clic su una puntina o una selezione attiva, quindiate il pannello a comparsa dei predefiniti nella barra delle opzioni.
- 2 Scegliete un predefinito di regolazione dal pannello a comparsa.

## Eliminare una correzione apportata con lo strumento pennello avanzato

- ❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse su una puntina o una selezione attiva e scegliete Elimina regolazione.

*Nota: nel pannello Livelli, eliminate il livello di regolazione corrispondente alla correzione pennello avanzato che desiderate eliminare.*

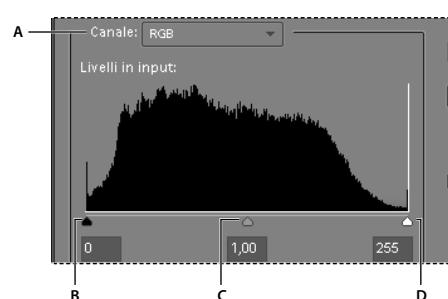
## Pannello a comparsa Pennello avanzato

Photoshop Elements permette di applicare diversi predefiniti di regolazione mediante gli strumenti pennello avanzato e dettaglio pennello avanzato . Potete scegliere una regolazione dal pannello a comparsa dei predefiniti nella barra delle opzioni. Come tutti i pannelli a comparsa, è possibile configurare anche il pannello a comparsa dei predefiniti del pennello avanzato. Dal menu del pannello, scegliete se visualizzare le regolazioni come miniatura o sotto forma di elenco. Potete inoltre trascinare il selettori fuori dalla barra delle opzioni in modo da renderlo mobile nell'area di lavoro.

Un menu nell'area in alto a sinistra del pannello permette di visualizzare tutte le regolazioni o determinati set di regolazioni. Le regolazioni sono di diverso tipo, tonali o correttive.

## Le regolazioni Livelli

La finestra di dialogo Livelli è un potente strumento per la regolazione della gamma tonale e del colore. È possibile apportare regolazioni all'intera immagine o a una porzione selezionata. Per accedere alla finestra di dialogo, scegliete Migliora > Regola illuminazione > Livelli.



*Finestra di dialogo Livelli*

**A.** Canali per la regolazione del colore **B.** Valori di ombra **C.** Mezzitoni **D.** Valori di luce

Nella finestra di dialogo Livelli, potete effettuare una o più delle seguenti operazioni:

- Impostare i valori di luce e d'ombra in modo che l'immagine usi l'intera gamma tonale.
- Regolare la luminosità dei mezzitoni dell'immagine senza alterare i valori di luce e d'ombra.
- Correggere una dominante di colore rendendo neutri i grigi. Potete anche migliorare un'immagine aggiungendo una leggera dominante di colore, ad esempio aggiungendo un colore caldo a un tramonto.
- Se preparate le immagini per la stampa tipografica, definite i valori di destinazione per i valori RGB di luce e d'ombra.

Con la finestra Livelli potete lavorare direttamente sui pixel dell'immagine o su un livello di regolazione. I livelli di regolazione garantiscono un'ottima flessibilità:

- Potete modificare una regolazione in qualsiasi momento facendo doppio clic sul livello di regolazione per riaprire la finestra di dialogo Livelli.
- Potete ridurre l'effetto di una regolazione riducendo l'opacità del livello di regolazione, nel pannello Livelli.
- Potete utilizzare più livelli di regolazione sovrapposti per effettuare più regolazioni senza correre il rischio di rovinare l'immagine a causa delle troppe regolazioni successive.
- Potete applicare una maschera al livello di regolazione per limitare la regolazione a una porzione dell'immagine.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I livelli di regolazione e di riempimento"](#) a pagina 68

["Modifica guidata Regola livelli"](#) a pagina 50

## Migliorare i particolari delle aree di luce e d'ombra

1 Nell'ambiente Editor, scegliete Migliora > Regola illuminazione > Luci/ombre.

2 Trascinate i cursori di regolazione o inserite i valori nelle caselle di testo, quindi fate clic su OK.

**Schiarisci ombre** Schiarisce le aree scure della foto e rivela più particolari nelle aree d'ombra di quanti non siano stati acquisiti nell'immagine.

**Scurisci luci** Scurisce le aree chiare della foto e rivela più particolari nelle aree di luce di quanti non siano stati acquisiti nell'immagine. Le aree di bianco puro non contengono alcun particolare e non vengono alterate da questa regolazione.

**Contrasto mezzitoni** Aumenta o riduce il contrasto dei mezzitoni. Usate questo cursore se il contrasto dell'immagine non è soddisfacente dopo aver regolato luci e ombre.

Per ripristinare l'aspetto dell'immagine così come era al momento dell'apertura della finestra di dialogo, tenete premuto Alt e fate clic sul pulsante Ripristina.



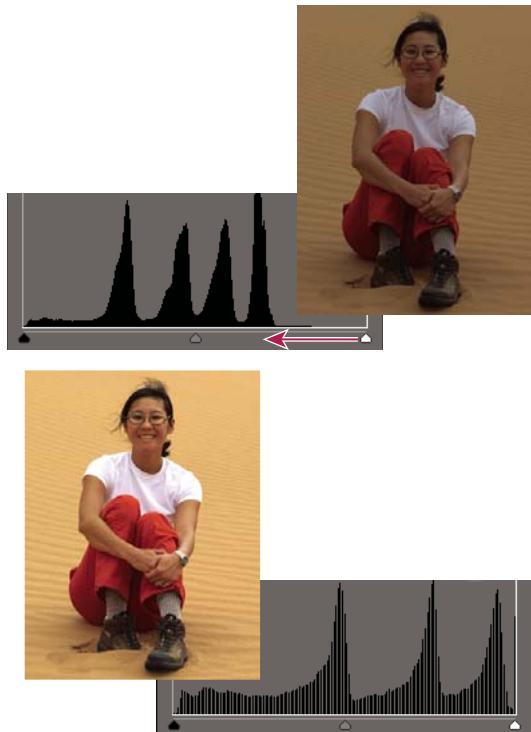
Prima (in alto) e dopo (in basso) la regolazione di ombre e luci. La regolazione addolcisce il volto e rivela più particolari dietro gli occhiali da sole.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Eliminare automaticamente una dominante di colore”](#) a pagina 126

### Regolare le ombre e la luminosità con il comando Livelli

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Migliora > Regola illuminazione > Livelli.
  - Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Livelli o apriete un livello di regolazione Livelli esistente.
- 2 Scegliete RGB dal menu Canale. Scegliendo RGB la regolazione avrà effetto su tutti i tre canali di colore (rosso, verde e blu). Se lavorate su un'immagine in scala di grigio, sarà disponibile solo il canale grigio.
- 3 Per impostare i valori di luce e d'ombra, trascinate i cursori bianco e nero di Livelli in input (rispettivamente i cursori destro e sinistro sotto l'istogramma) fino all'inizio del primo gruppo di pixel dalla rispettiva estremità dell'istogramma. Oppure, inserite i valori direttamente nella prima e terza casella di Livelli in input.



Trascinando il cursore delle luci verso sinistra la foto viene schiarita.

 Tenete premuto Alt e trascinate il cursore delle ombre per visualizzare le aree che verranno convertite in nero (livello 0). Tenete premuto Alt e trascinate il cursore delle luci per visualizzare le aree che verranno convertite in bianco (livello 255). Le aree colorate mostrano dove avviene tale conversione nei singoli canali.

- 4 Per regolare la luminosità dei mezzitoni senza alterare i valori di luce e d'ombra, trascinate il cursore grigio di Livelli in input (quello centrale). Potete anche immettere i valori direttamente nella casella centrale di Livelli in input (1,0 rappresenta il valore corrente di mezzitoni, senza regolazione). Fate clic su OK.

La regolazione viene riportata nel pannello Istogramma.

**Nota:** potete fare clic su Automatico per spostare automaticamente i cursori delle luci e delle ombre verso i punti più chiari e più scuri di ogni canale. Questa operazione equivale a usare il comando Livelli automatici e potrebbe causare uno scostamento dei colori nell'immagine.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Modifica guidata Regola livelli” a pagina 50

“Regolare saturazione e tonalità” a pagina 128

“Correggere automaticamente luminosità e colore” a pagina 114

## Regolare la luminosità e il contrasto in aree selezionate

È consigliabile usare il comando Luminosità/contrasto su porzioni di un'immagine. Se questo comando viene usato per regolare la luminosità di un'intera immagine o ridurne il contrasto, nell'immagine risultante non sarà più disponibile l'intera gamma tonale. I comandi Livelli e Luci/ombre sono invece più adatti per apportare regolazioni sulla gamma tonale.

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per effettuare regolazioni direttamente sui pixel dell'immagine, scegliete Migliora > Regola illuminazione > Luminosità/contrasto.
  - Per effettuare regolazioni su un livello, scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Luminosità/contrasto.
- 2 Trascinate i cursori per regolare la luminosità e il contrasto, quindi fate clic su OK.

Trascinando a sinistra si diminuisce il livello; a destra, lo si aumenta. Il numero a destra di ciascun cursore indica rispettivamente il valore di luminosità e contrasto.

## Schiarire o scurire rapidamente aree isolate

Lo strumento scherma schiarisce le aree di un'immagine, mentre lo strumento brucia le scurisce. Usate lo strumento scherma per mettere in evidenza i particolari nelle aree d'ombra e lo strumento brucia per evidenziare quelli nelle aree di luce.



Immagine originale (a sinistra), dopo aver usato lo strumento brucia (in alto al centro) e dopo aver usato lo strumento scherma (in basso a destra)

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento scherma o brucia . Se non trovate tali strumenti, li potete selezionare nel gruppo dello strumento spugna .

- 2 Impostate le opzioni per lo strumento nella barra delle opzioni:

**Menu a comparsa dei pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Intervallo** Imposta la gamma tonale dell'immagine da regolare. Selezionate Mezzitoni per modificare l'intervallo intermedio dei grigi, Ombre per modificare le aree scure e Luci per modificare quelle chiare.

**Esposizione** Imposta l'effetto che lo strumento applica con ogni tratto. Una percentuale maggiore aumenta l'effetto.

 *Per schermare o bruciare gradualmente un'area, impostate un valore basso di esposizione per lo strumento e trascinatevi più volte sull'area da correggere.*

3 Trascinate sulla parte dell'immagine da modificare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Regolare saturazione e tonalità"](#) a pagina 128

## Saturare o desaturare rapidamente aree isolate

Lo strumento spugna rende più o meno sature specifiche aree di un'immagine. Usate lo strumento spugna per mettere in evidenza o attenuare il colore di un oggetto o di un'area.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento spugna . Se non trovate lo strumento spugna, lo potete selezionare nel gruppo dello strumento scherma  o brucia .
- 2 Impostate le opzioni per lo strumento nella barra delle opzioni.

**Menu a comparsa dei pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Specificate se lo strumento deve essere utilizzato per saturare o desaturare il colore.

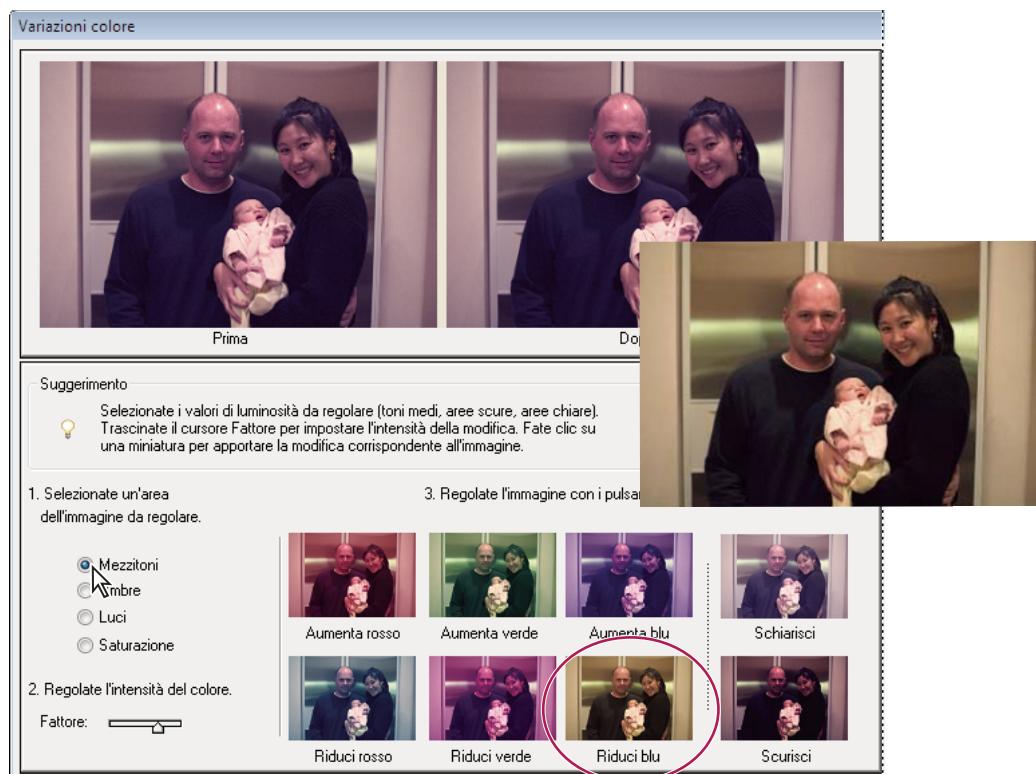
**Flusso** Imposta l'intensità di ogni tratto dello strumento. In modalità Saturazione, un valore percentuale più elevato aumenta la saturazione. In modalità Togli saturazione, un valore percentuale più elevato aumenta la desaturazione.

## Correzione delle dominanti di colore

### Correggere le dominanti di colore tramite variazioni di un'immagine

Nella finestra di dialogo Variazioni colore potete applicare regolazioni di colore e gamma tonale all'immagine paragonando e scegliendo tra diverse variazioni in miniatura della foto. Variazioni colore funziona meglio su immagini con toni medi che non richiedono regolazioni cromatiche precise.

**Nota:** Variazioni colore non può essere usato per immagini in Scala di colore.



Confronto fra le regolazioni cromatiche nella finestra di dialogo Variazioni colore

1 Nell'ambiente Editor, scegliete Migliora > Regola colore > Variazioni colore.

Le due anteprime mostrano l'immagine originale (Prima) e l'immagine con le modifiche apportate (Dopo).

2 Selezionate un'opzione per scegliere cosa regolare nell'immagine:

**Mezzitoni, Ombre o Luci** Specificate quale parte della gamma tonale desiderate regolare: le aree scure, quelle intermedie o quelle chiare.

**Saturazione** Rende i colori dell'immagine più brillanti (più saturazione) o più delicati (meno saturazione).

3 Impostate l'entità (o intensità) di ogni regolazione con il cursore Fattore. Trascinando il cursore verso sinistra l'intensità di regolazione diminuisce, verso destra aumenta.

4 Per regolare il colore dei mezzitoni, delle luci o delle ombre, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere colore all'immagine, fate clic sulla miniatura Aumenta [colore].
- Per sottrarre colore, fate clic sulla miniatura Riduci [colore].

Ogni volta che fate clic su una miniatura, vengono aggiornate tutte le altre.

5 Per regolare la saturazione del colore, fate clic sui pulsanti Meno saturazione o Più saturazione.

6 Per annullare o ripristinare le regolazioni, effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK per applicare le modifiche all'immagine.

- Fate clic su Ripristina immagine per tornare al punto di partenza e annullare tutte le regolazioni.
- Fate clic su Annulla modifica per ogni regolazione da annullare. Non potete annullare l'opzione Ripristina immagine.

- Dopo aver annullato una nuova regolazione, fate clic su Ripristina modifica una o più volte per ogni regolazione da ripristinare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Migliorare i particolari delle aree di luce e d'ombra"](#) a pagina 120

["Regolare le ombre e la luminosità con il comando Livelli"](#) a pagina 121

## Eliminare automaticamente una dominante di colore

Una *dominante di colore* è uno sgradevole scostamento dei colori in una foto. Ad esempio, una foto scattata in un ambiente interno senza flash potrebbe avere troppo giallo. Il comando Elimina dominante colore consente di modificare la miscela dei colori complessiva in un'immagine per eliminare le dominanti di colore.



Originale (a sinistra) e dopo l'eliminazione della dominante verde (a destra)

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Migliora > Regola colore > Elimina dominante colore.
- 2 Nell'immagine, fate clic su un'area che dovrebbe essere di colore bianco, nero o grigio neutro. L'immagine cambia in base al colore selezionato.
- 3 Per tornare al punto di partenza e annullare le modifiche apportate all'immagine, fate clic sul pulsante Ripristina.
- 4 Fate clic su OK per confermare la modifica.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Correggere automaticamente luminosità e colore"](#) a pagina 114

## Eliminare una dominante di colore con il comando Livelli

Questa tecnica richiede esperienza nella correzione del colore e conoscenza della ruota dei colori RGB.

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Migliora > Regola illuminazione > Livelli.
  - Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Livelli o apriete un livello di regolazione Livelli esistente.
- 2 Scegliete il canale di colore da regolare dal menu a comparsa Canale:
  - Rosso, per aggiungere rosso o cyan all'immagine.
  - Verde, per aggiungere verde o magenta all'immagine.
  - Blu, per aggiungere blu o giallo all'immagine.
- 3 Trascinate il cursore centrale di Livelli in input a sinistra o a destra per aggiungere o sottrarre del colore.
- 4 Una volta ottenuti colori complessivi soddisfacenti, fate clic su OK.

**💡 Per eliminare rapidamente una dominante di colore, potete usare il contagocce dei mezzitoni nella finestra di dialogo Livelli. Fate doppio clic sul contagocce e accertatevi che i valori RGB siano uguali. Dopo aver chiuso il Selettori colore, fate clic su un'area dell'immagine che deve essere di colore grigio neutro.**

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“La ruota dei colori” a pagina 180](#)

[“Regolare le ombre e la luminosità con il comando Livelli” a pagina 121](#)

[“Modifica guidata Regola livelli” a pagina 50](#)

[“Eliminare automaticamente una dominante di colore” a pagina 126](#)

## Regolare le curve del colore

Il comando Regola curve dei colori consente di migliorare le tonalità di colore in una foto regolando le luci, i mezzitoni e le ombre in ciascun canale di colore. Ad esempio, il comando consente di correggere i soggetti in controluce con forte retroilluminazione, o i soggetti che risultano troppo chiari perché troppo vicini al flash della fotocamera.

La finestra di dialogo Regola curve dei colori presenta un confronto dei possibili risultati e permette di scegliere tra diversi predefiniti tonali selezionando uno degli stili elencati nel campo Selezionate uno stile. Per perfezionare la regolazione, modificate le impostazioni di luci, luminosità e contrasto dei mezzitoni, e ombre.



*Regolare le curve del colore in un'immagine*

**A.** Selezionate uno stile (scegliendolo dai predefiniti). **B.** Regolate i cursori (opzioni personalizzate).

- 1 Nell'ambiente Editor, apriete un'immagine.
- 2 Per regolare un livello o una parte dell'immagine, selezionate l'area o il livello desiderato con uno strumento di selezione. Se non viene effettuata alcuna selezione, la regolazione viene applicata a tutta l'immagine.
- 💡 Per conservare la foto originale mentre provate ad applicare diverse regolazioni tonali, regolate le curve dei colori in un livello contenente una copia dell'immagine.**
- 3 Scegliete Migliora > Regola colore > Regola curve dei colori.
- 4 Selezionate uno stile (ad esempio, Retroilluminazione o Solarizza).
- 5 Regolate i cursori Regola luci, Luminosità mezzitoni, Contrasto mezzitoni e Regola ombre.
- 6 Per applicare la regolazione all'immagine, fate clic su OK. Per annullare le modifiche e tornare al punto di partenza, fate clic su Ripristina. Per chiudere la finestra di dialogo Regola curve dei colori, fate clic su Annulla.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

## Regolazione della saturazione e della tonalità del colore

### Regolare saturazione e tonalità

Il comando Regola tonalità/saturazione regola la tonalità (il colore), la saturazione (la purezza) e la luminosità di un’intera immagine o dei singoli componenti di colore in un’immagine.

Usate il cursore Tonalità per creare effetti speciali, per colorare un’immagine in bianco e nero (ad esempio con un effetto seppia) o per modificare il colore di una porzione di un’immagine.



A

B

C

*Variazioni cromatiche ottenute con il comando Regola tonalità/saturazione*

*A. Originale B. Immagine interamente modificata con un effetto seppia tramite l’opzione Colora C. Colori magenta selezionati nel menu Modifica e sostituiti utilizzando il cursore Tonalità*

Usate il cursore Saturazione per rendere i colori più brillanti o più delicati. Potete ad esempio vivacizzare un paesaggio aggiungendo saturazione a tutti i colori o attenuare il colore troppo acceso in un ritratto.



*Prima e dopo la regolazione della saturazione del colore*

Usate il cursore Luminosità insieme ad altre regolazioni per schiarire o scurire una porzione di un’immagine. Fate attenzione a non usarlo sull’immagine intera, perché questa regolazione riduce la gamma tonale complessiva.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“La ruota dei colori”](#) a pagina 180

## Modificare la saturazione o la tonalità del colore

1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Migliora > Regola colore > Regola tonalità/saturazione.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Tonalità/saturazione o aprite un livello di regolazione Tonalità/saturazione esistente.

Le due barre di colore in questa finestra di dialogo rappresentano i colori nello stesso ordine in cui appaiono nella ruota dei colori. La barra di colore superiore mostra il colore prima della regolazione; quella inferiore mostra come la regolazione modifica tutte le tonalità a piena saturazione.

2 Nel menu a comparsa Modifica, scegliete quale colore regolare:

- Composito, per regolare tutti i colori contemporaneamente.
- Uno degli intervalli di colore elencati, per il colore da regolare. Un cursore di regolazione compare tra le barre dei colori e consente di modificare un intervallo di tonalità.

3 Per Tonalità, immettete un valore o trascinate il cursore fino a ottenere i colori desiderati.

I valori visualizzati nella casella di testo riflettono il grado di rotazione attorno alla ruota dei colori rispetto al colore originale del pixel. Un valore positivo indica una rotazione in senso orario; un valore negativo, in senso antiorario. I valori possono essere compresi tra -180 e +180.

- 4 Per Saturazione, immettete un valore o trascinate il cursore verso destra per aumentare la saturazione, verso sinistra per diminuirla. I valori possono essere compresi tra -100 e +100.
- 5 Per Luminosità, immettete un valore o trascinate il cursore verso destra per aumentare la luminosità, verso sinistra per diminuirla. I valori possono essere compresi tra -100 e +100. Fate attenzione quando usate questo cursore su un'immagine intera perché riduce la gamma tonale complessiva dell'immagine.
- 6 Fate clic su OK. Oppure, per annullare le modifiche e tornare al punto di partenza, tenete premuto il tasto Alt e fate clic su Ripristina.

## Modificare l'intervallo dei cursori Tonalità/saturazione

1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:

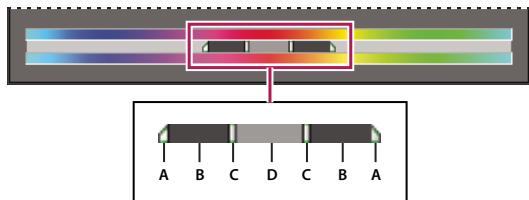
- Scegliete Migliora > Regola colore > Regola tonalità/saturazione.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Tonalità/saturazione o aprite un livello di regolazione Tonalità/saturazione esistente.

2 Scegliete un singolo colore dal menu Modifica.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni per il cursore di regolazione:

- Trascinate uno dei triangoli per regolare la quantità di riduzione del colore, senza alterare l'intervallo.
- Trascinate una delle barre grigie per regolare l'intervallo, senza modificare la quantità di riduzione.
- Trascinate la parte grigia centrale per spostare il cursore di regolazione, selezionando una diversa area di colore.
- Trascinate una delle barre bianche verticali vicino alla parte centrale grigio scuro per regolare l'intervallo della componente del colore. Aumentando l'intervallo diminuisce la riduzione e vice versa.

Per spostare contemporaneamente la barra del colore e quella del cursore di regolazione, trascinate la barra del colore tenendo premuto Ctrl.

**Cursore di regolazione**

**A.** Regola la riduzione del colore senza modificare l'intervallo. **B.** Regola l'intervallo senza modificare la riduzione del colore. **C.** Regola l'intervallo della componente del colore. **D.** Sposta l'intero cursore.

Se fate rientrare il cursore di regolazione in un diverso intervallo di colore, il nome cambia per indicare la modifica. Ad esempio, se scegliete Giallo e ne modificate l'intervallo facendolo rientrare nella parte di rosso della barra, il nome diventerà Rossi 2. Potete convertire fino a sei singoli intervalli di colore in vari tipi dello stesso intervallo (ad esempio, da Rossi 1 a Rossi 6).

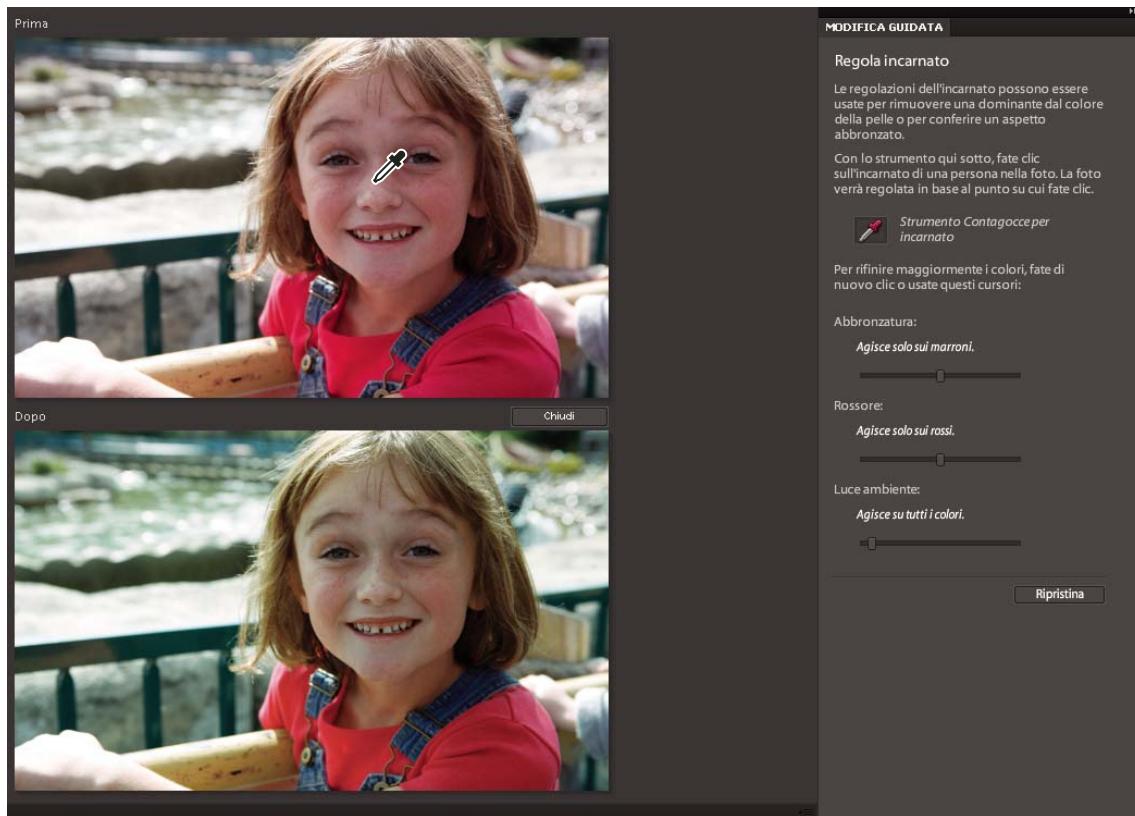
**Nota:** per impostazione predefinita, l'intervallo di colore selezionato quando si sceglie una componente di colore ha un'ampiezza di 30°, con una riduzione colore di 30° a ogni estremità. Un valore di riduzione troppo basso può produrre delle striature nell'immagine.

**4** Per modificare l'intervallo scegliendo dei colori dall'immagine, selezionate lo strumento contagocce, quindi fate clic sull'immagine. Usate lo strumento contagocce + per aggiungere all'intervallo, contagocce - per sottrarre.

Oppure, quando è selezionato il contagocce, premete Maiusc per aggiungere all'intervallo o Alt per sottrarre.

## Regolare il colore dell'incarnato

Il comando Regola colore dell'incarnato regola il colore generale di una foto per rendere più naturale l'incarnato. Quando fate clic su un'area di pelle nella foto, Photoshop Elements regola il colore dell'incarnato e gli altri colori della foto. Per ottenere il colore desiderato potete regolare separatamente i colori marrone e rosso.



Originale (in alto) e dopo la regolazione dell'incarnato (in basso)

- 1 Aprite la foto nell'ambiente Editor e selezionate il livello a cui applicare la correzione.
- 2 Scegliete Migliora > Regola colore > Regola colore dell'incarnato.
- 3 Fate clic su un'area della pelle.

Photoshop Elements regola automaticamente i colori dell'immagine. Le modifiche potrebbero essere minime.

**Nota:** accertatevi che la casella Anteprima sia selezionata, affinché possiate verificare le modifiche mentre vengono apportate.

- 4 (Facoltativo) Per perfezionare la correzione, trascinate uno o più dei cursori seguenti:

**Abbronzatura** Aumenta o riduce il livello di marrone nella pelle.

**Rossore** Aumenta o riduce il livello di rosso nella pelle.

**Temperatura** Modifica il colore generale dell'incarnato.

- 5 Al termine della regolazione, fate clic su OK. Oppure, per annullare le modifiche e tornare al punto di partenza, fate clic su Ripristina.

## Regolare la saturazione in aree isolate

Lo strumento spugna cambia la saturazione o la vivacità del colore in un'area.



Aumento della saturazione con lo strumento spugna

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento spugna .

2 Impostate le opzioni per lo strumento nella barra delle opzioni:

**Menu a comparsa dei pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Intensifica o riduce la saturazione del colore. Scegliete Saturazione per intensificare la saturazione del colore. In modalità scala di grigio, l'opzione Saturazione aumenta il contrasto. Scegliete Togli saturazione per ridurre la saturazione del colore. In modalità scala di grigio, l'opzione Togli saturazione riduce il contrasto.

**Flusso** Imposta la velocità di variazione della saturazione. Trascinate il cursore a comparsa Flusso o specificate un valore nella casella di testo.

3 Trascinate sulla parte dell'immagine da modificare.

## Modificare il colore di un oggetto

Il comando Sostituisci colore sostituisce un determinato colore in un'immagine. Potete impostare la tonalità, la saturazione e la luminosità del colore.

1 Nell'ambiente Editor, scegliete Migliora > Regola colore > Sostituisci colore.

2 Selezionate un'opzione di visualizzazione sotto la miniatura dell'immagine:

**Selezione** Visualizza nella casella di anteprima la maschera, che ha l'aspetto di una versione in bianco e nero dell'immagine.

**Immagine** Visualizza l'immagine nella casella di anteprima. Tale opzione è utile se lavorate con un'immagine ingrandita o se avete problemi di spazio sullo schermo.

3 Fate clic prima sul pulsante contagocce e poi sul colore da sostituire nell'immagine o nella casella di anteprima. Usate il contagocce + per aggiungere colori e il contagocce - per rimuovere colori ed evitare che vengano modificati.

4 Trascinate il cursore Tolleranza per controllare in che misura i colori simili vengono inclusi nella selezione.

5 Per specificare un nuovo colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i cursori Tonalità, Saturazione e Luminosità (o immettete i valori nelle caselle di testo).
- Fate clic sulla casella Risultato e specificate un nuovo colore nel Selettore colore, quindi fate clic su OK.

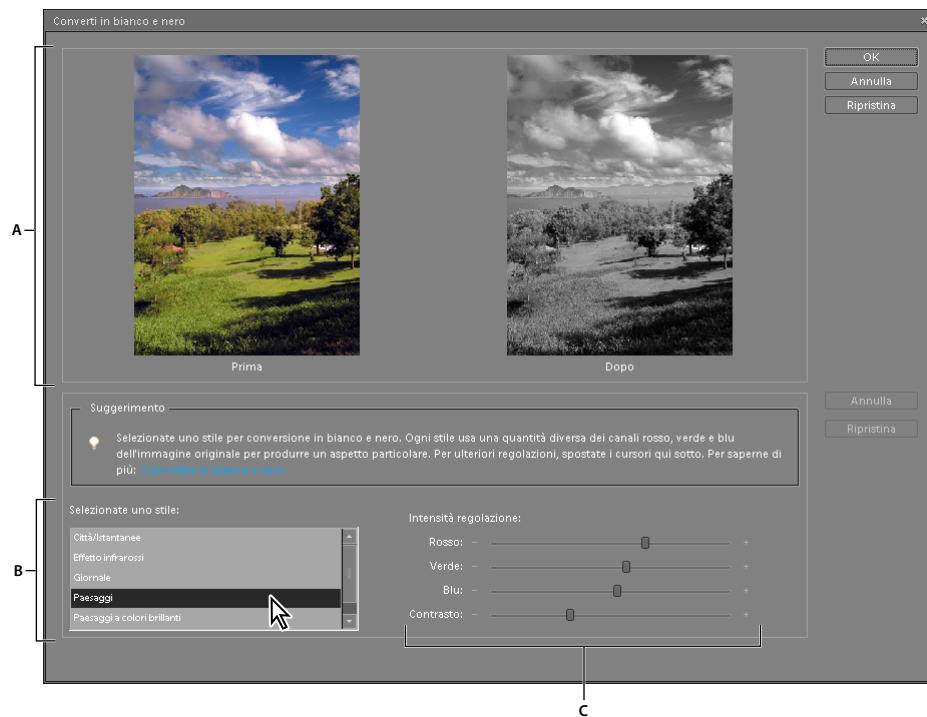
6 Oppure, per annullare le modifiche e tornare al punto di partenza, tenete premuto il tasto Alt e fate clic su Ripristina.

## Convertire con precisione le immagini in bianco e nero

 Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2325\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2325_pse_it).

Il comando Converti in bianco e nero consente di scegliere un particolare risultato di conversione, a differenza del comando Elimina colore che effettua invece la conversione in automatico.

La finestra di dialogo Converti in bianco e nero presenta un confronto dei possibili risultati e permette di scegliere tra diversi predefiniti di conversione, ognuno rappresentato da uno stile dell'immagine. Selezionate uno stile, quindi usate i cursori disponibili per perfezionare la conversione.



Conversione in bianco e nero

A. Anteprime Prima e Dopo B. Selezionate uno stile. C. Regolate l'intensità.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite un'immagine.
- 2 Selezionate un'area o un livello da convertire. Se non selezionate un'area o un livello, sarà convertita l'immagine intera.

 Per effettuare una prova di conversione in bianco e nero mantenendo inalterata la foto originale, applicate la conversione a un livello duplicato.

- 3 Scegliete Migliora > Converti in bianco e nero.
- 4 Selezionate uno stile adatto al contenuto dell'immagine (ad esempio, Ritratti o Paesaggi a colori brillanti).
- 5 Trascinate i cursori Intensità regolazione per regolare il fattore di rosso, verde, blu o contrasto.

**Nota:** i cursori Intensità regolazione per rosso, verde e blu non applicano il colore all'immagine, ma solo di includere più o meno dati dai canali di colore originali nella nuova immagine in bianco e nero.

- 6 Per convertire l'immagine, fate clic su OK. Oppure, per annullare le modifiche e tornare al punto di partenza, fate clic su Ripristina. Per chiudere la finestra di dialogo Converti in bianco e nero, fate clic su Annulla.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

**Convertire automaticamente le immagini in bianco e nero**

Il comando Elimina colore effettua la conversione in bianco e nero assegnando a ogni pixel di un’immagine RGB uguali valori di rosso, verde e blu. La luminosità complessiva di ogni pixel rimane invariata. L’effetto di questo comando è analogo all’impostazione della Saturazione su -100 nella finestra di dialogo Tonalità/saturazione.

- 1 Per regolare una parte dell’immagine, selezionate l’area desiderata con uno strumento di selezione. Se non viene effettuata alcuna selezione, la regolazione viene applicata a tutta l’immagine.
- 2 Scegliete Migliora > Regola colore > Elimina colore.

**Aggiungere predefiniti personali per la conversione in bianco e nero**

È possibile aggiungere manualmente dei predefiniti personali per la conversione in bianco e nero, modificando uno specifico file di testo.

*Nota: questa attività può essere eseguita dagli utenti più esperti.*

- 1 Chiudete l’ambiente Editor.
- 2 Individuate la cartella ~ \Programmi\Adobe\Photoshop Elements 8.0\Required.
- 3 Aprite il file bwconvert.txt con un editor di testi (ad esempio, Blocco note).
- 4 Seguendo la convenzione di denominazione dei predefiniti già presenti nel file, aggiungete il nuovo predefinito e assegnateli un nome univoco.
- 5 Salvate il file (mantenendo il nome file originale).
- 6 Avviate Editor e scegliete Migliora > Converti in bianco e nero per visualizzare i predefiniti.

**Aggiungere colore a un’immagine in scala di grigio**

Potete colorare un’intera immagine in scala di grigio o selezionare delle aree dell’immagine e applicarvi diversi colori. Ad esempio, potete selezionare i capelli di una persona e farli castani e poi selezionare le guance e aggiungervi del rosa.

*Nota: se l’immagine che colorate è in modalità Scala di grigio, dovete convertirla in RGB scegliendo Immagine > Metodo > Colore RGB nell’ambiente Editor.*

- 1 Nell’ambiente Editor, scegliete Migliora > Regola colore > Regola tonalità/saturazione o Livello > Nuovo livello di regolazione > Tonalità/saturazione per usare un livello di regolazione.
- 2 Selezionate Colora. Se il colore di primo piano non è nero o bianco, Photoshop Elements converte l’immagine nella tonalità del colore di primo piano corrente. Il valore di luminosità di ogni pixel non cambia.
- 3 Se necessario, usate il cursore Tonalità per selezionare un nuovo colore. Usate il cursore Saturazione per regolare la saturazione. Quindi fate clic su OK.

# Filtri di regolazione

## Applicare il filtro Equalizza

Il filtro Equalizza ridistribuisce i valori di luminosità dei pixel in un’immagine, affinché rappresentino più uniformemente tutto l’intervallo dei livelli di luminosità. Quando selezionate questo comando, Photoshop Elements trova i valori più luminosi e più scuri nell’immagine composita e li rimappa affinché il valore più luminoso sia il bianco e quello più scuro il nero. Photoshop Elements equalizza quindi la luminosità, cioè distribuisce uniformemente i valori dei pixel intermedi lungo la scala del grigio.

- 1 Nell’ambiente Editor, selezionate un’immagine, un livello o un’area.
- 2 Scegliete Filtro > Regolazioni > Equalizza.
- 3 Se avete selezionato un’area dell’immagine, selezionate l’elemento da equalizzare e fate clic su OK:
  - Equalizza solo area selezionata, per distribuire uniformemente solo i pixel nella selezione.
  - Equalizza intera immagine in base all’area selezionata, per distribuire uniformemente tutti i pixel dell’immagine in base ai pixel dell’area selezionata.

## Altri argomenti presenti nell’Aiuto

[“I filtri”](#) a pagina 194

[“Applicare un filtro”](#) a pagina 195

## Applicare il filtro Mappa sfumatura

Il filtro Mappa sfumatura mappa l’intervallo di scala di grigio di un’immagine sui colori di un riempimento sfumatura specificato.



Uso del filtro Mappa sfumatura per simulare il color seppia

- 1 Nell’ambiente Editor, selezionate un’immagine, un livello o un’area.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Filtro > Regolazioni > Mappa sfumatura.
  - Dal pannello o dal menu Livelli, create un nuovo livello di regolazione Mappa sfumatura oppure apritene uno esistente.

**3** Specificate il riempimento sfumatura che desiderate usare:

- Per scegliere tra i riempimenti sfumatura, fate clic sul triangolo a destra del riempimento sfumatura visualizzato nella finestra di dialogo Mappa sfumatura. Fate clic per selezionare il riempimento sfumatura desiderato, quindi fate clic in un'area vuota della finestra di dialogo per richiudere l'elenco.
- Per modificare il riempimento sfumatura attualmente visualizzato nella finestra di dialogo Mappa sfumatura, fate clic su di esso. Quindi, modificate il riempimento sfumatura esistente o creare uno nuovo.

Per impostazione predefinita, ombre, mezzitoni e luci dell'immagine sono mappati rispettivamente sul colore iniziale (a sinistra), sul colore centrale e sul colore finale (a destra) del riempimento sfumatura.

**4** Selezionate una, nessuna o entrambe le Opzioni sfumatura:

- Dithering aggiunge un disturbo casuale per sfumare l'aspetto del riempimento sfumatura e ridurre le striature.
- Inverti cambia la direzione del riempimento sfumatura e inverte la mappa sfumatura.

**5** Fate clic su OK.**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["I filtri"](#) a pagina 194

["Applicare un filtro"](#) a pagina 195

["Le sfumature"](#) a pagina 244

["I livelli di regolazione e di riempimento"](#) a pagina 68

**Applicare il filtro Inverti**

Il filtro Inverti inverte i colori di un'immagine. Potete usare questo comando per rendere negativa un'immagine positiva in bianco e nero o per creare un'immagine positiva da un negativo in bianco e nero acquisito da scanner.

**Nota:** poiché il supporto della pellicola a colori contiene una maschera arancione, il comando Inverti non può creare immagini positive accurate da una pellicola negativa a colori acquisita da scanner. Accertatevi di usare le impostazioni corrette per negativi a colori quando digitalizzate le pellicole con uno scanner per diapositive.

Quando invertite un'immagine, il valore di luminosità di ciascun pixel viene convertito in quello inverso sulla scala dei 256 valori di colore. Per esempio, un pixel in un'immagine positiva con un valore pari a 255 assume il valore 0.

**1** Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.

**2** Scegliete Filtro > Regolazioni > Inverti.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Applicare un filtro"](#) a pagina 195

["I livelli di regolazione e di riempimento"](#) a pagina 68

**Applicare il filtro Posterizza**

Il filtro Posterizza definisce il numero di livelli di tonalità (o valori di luminosità) per ogni canale di un'immagine e mappa i pixel sul più vicino livello corrispondente. Ad esempio, scegliendo due livelli di tonalità in un'immagine RGB ottenete sei colori, due per il rosso, due per il verde e due per il blu.

Questo comando è utile per creare effetti speciali, ad esempio grandi aree di uno stesso colore in una fotografia. I suoi effetti sono più evidenti se diminuite il numero di livelli di grigio in un'immagine in scala di grigio. Produce effetti interessanti anche nelle immagini a colori.

 *Se volete inserire un certo numero di colori in un'immagine, convertitela in scala di grigio e specificate il numero di livelli desiderato. Riconvertitela quindi nel precedente metodo di colore e sostituite le varie tonalità di grigio con i colori desiderati.*

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Filtro > Regolazioni > Posterizza.
  - Dal pannello o dal menu Livelli, create un nuovo livello di regolazione Posterizza oppure apritene uno esistente.
- 3 Immettete il numero di livelli desiderati e fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I filtri”](#) a pagina 194

[“Applicare un filtro”](#) a pagina 195

[“I livelli di regolazione e di riempimento”](#) a pagina 68

## Applicare il filtro Soglia

Il filtro Soglia converte le immagini in scala di grigio o a colori in immagini in bianco e nero ad alto contrasto. Potete definire un livello specifico come soglia. Tutti i pixel più chiari della soglia vengono convertiti in bianco; quelli più scuri vengono convertiti in nero. Il comando Soglia è utile per determinare le aree più chiare e più scure di un'immagine.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Filtro > Regolazioni > Soglia.
  - Dal pannello o dal menu Livelli, create un nuovo livello di regolazione Soglia oppure apritene uno esistente.
- La finestra di dialogo Soglia visualizza un istogramma dei livelli della luminanza dei pixel nella selezione corrente.
- 3 Selezionate Anteprima ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per convertire l'immagine in bianco e nero, trascinate il cursore sotto l'istogramma finché il livello di soglia desiderato non compare nella parte superiore della finestra di dialogo, quindi fate clic su OK. Durante il trascinamento, l'immagine cambia in modo da riflettere la nuova impostazione della soglia.
  - Per identificare una luce rappresentativa, trascinate il cursore verso destra finché l'immagine diventa nero puro. Trascinate quindi il cursore verso il centro finché nell'immagine compaiono aree di bianco uniforme.
  - Per identificare un'ombra rappresentativa, trascinate il cursore verso sinistra finché l'immagine diventa bianco puro. Trascinate quindi il cursore verso il centro finché nell'immagine compaiono aree di nero uniforme.
- 4 (Facoltativo) Per ripristinare le impostazioni predefinite, tenete premuto Alt e fate clic sul pulsante Ripristina.
- 5 (Facoltativo) Fate clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo Soglia senza applicare le modifiche all'immagine.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**["I filtri" a pagina 194](#)["Applicare un filtro" a pagina 195](#)["I livelli di regolazione e di riempimento" a pagina 68](#)

## Appicare il Filtro fotografico

Il comando Filtro fotografico imita gli effetti ottenuti montando un filtro colorato sull'obiettivo della fotocamera per regolare il bilanciamento del colore e la temperatura cromatica della luce che attraversa la lente e impressiona la pellicola. Il comando Filtro fotografico consente inoltre di scegliere un colore predefinito per applicare una tonalità all'immagine. Se volete effettuare una regolazione di colore, il comando Filtro fotografico vi permette di specificare un colore dal Selettore colore di Adobe.



Immagine originale (a sinistra) e con l'applicazione del Filtro più caldo (81) con Densità 60% (a destra)

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Filtro > Regolazioni > Filtro fotografico.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Filtro fotografico. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

**2** Per scegliere il colore del filtro, effettuate una delle seguenti operazioni nella finestra di dialogo Filtro fotografico:

**Filtro più caldo (85) e Filtro più freddo (80)** Filtri di conversione del colore che regolano il bilanciamento del bianco di un'immagine. Se un'immagine è stata scattata con una bassa temperatura cromatica della luce (con toni gialli), Filtro più freddo (80) rende i colori dell'immagine più blu per compensare la temperatura cromatica più bassa della luce ambiente. Viceversa, se la foto è stata scattata con una temperatura cromatica della luce più alta (con toni blu), Filtro più caldo (85) rende i colori dell'immagine più caldi per compensare la più elevata temperatura cromatica della luce ambiente.

**Filtro più caldo (81) e Filtro più freddo (82)** Filtri per il bilanciamento della luce che consentono di effettuare piccole regolazioni della qualità cromatica di un'immagine. Filtro più caldo (81) rende l'immagine più calda (con toni gialli) e Filtro più freddo (82) rende l'immagine più fredda (con toni blu).

**Singoli colori** Regola la tonalità dell'immagine a seconda del colore predefinito scelto. Il colore scelto dipende da come usate il comando Filtro fotografico. Se la foto ha una dominante di colore, potete scegliere un colore complementare

per eliminarla. Inoltre, potete usare i colori per applicare ritocchi o effetti speciali. Ad esempio, Sott'acqua simula la dominante di colore blu/verdastra tipica delle foto scattate sott'acqua.

- Selezionate Filtro e scegliete uno dei predefiniti elencati nel menu Filtro.
- Selezionate Colore, fate clic sulla casella del colore e usate il Selettori colore di Adobe per specificare un colore per un filtro colorato personalizzato.

Per vedere i risultati ottenuti con l'uso del filtro colorato, accertatevi che l'opzione Anteprima sia selezionata.

Per evitare che l'immagine si scurisca in seguito all'applicazione del filtro colorato, controllate che l'opzione Mantieni luminosità sia selezionata.

- 3 Per regolare la quantità di colore applicata all'immagine, usate il cursore Densità o immettete una percentuale nel campo Densità. Per agire maggiormente sul colore, aumentate la densità.
- 4 Fate clic su OK.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“I filtri”](#) a pagina 194

[“Applicare un filtro”](#) a pagina 195

[“Regolare il colore dell'incarnato”](#) a pagina 130

[“I livelli di regolazione e di riempimento”](#) a pagina 68

# Capitolo 8: Ritaglio, ridimensionamento, ritocco e trasformazione delle foto

Per creare una composizione personalizzata di immagini, potete ritagliare e ridimensionare le immagini. Ritagliando una foto potete creare il punto focale in un'immagine o rimuovere immagini indesiderate dallo sfondo. Ridimensionandola potete inserire più immagini su una stessa pagina o collocare meglio le foto all'interno del layout. Potete ritoccare alcune aree di una foto per rimuovere l'effetto occhi rossi, sostituire i colori, ammorbidire, sfocare e aumentare il contrasto di un'immagine. Potete poi ruotare, ridimensionare, distorcere o applicare la prospettiva a foto, livelli e selezioni; potete infine manipolare un'immagine piana bidimensionale come se si trattasse di un oggetto solido tridimensionale.

## Ritaglio

### Ritagliare un'immagine

Lo strumento taglierina elimina la parte dell'immagine non inclusa nella selezione. Questa operazione è utile ad esempio per eliminare elementi di sfondo fuorvianti e concentrare l'attenzione sul soggetto. Per impostazione predefinita, quando ritagliate una foto viene mantenuta la risoluzione dell'originale. L'opzione Usa proporzioni foto consente di visualizzare e modificare la dimensione e risoluzione della foto durante il ritaglio. Se usate una dimensione predefinita, la risoluzione varia di conseguenza.



*Foto ritagliata per eliminare una parte dello sfondo fuorviante.*

- 1 Selezionate lo strumento taglierina  nell'ambiente Editor; oppure nella scheda Correggi dell'ambiente Organizer fate clic su  Ritaglia.
  - 2 Se intendete usare una risoluzione diversa da quella della foto originale, selezionate una delle opzioni seguenti dal menu Proporzioni o specificate i nuovi valori nelle caselle Larghezza e Altezza della barra delle opzioni:
- Nessuna restrizione** Consente di ridimensionare l'immagine senza alcuna restrizione.

**Usa proporzioni foto** Visualizza le proporzioni originali della foto durante l'operazione di ritaglio. Le caselle Larghezza e Altezza visualizzano i valori usati per ritagliare l'immagine. La casella Risoluzione consente di modificare la risoluzione dell'immagine.

**Dimensione predefinita** Consente di scegliere una dimensione predefinita di ritaglio. Se desiderate che il risultato finale abbia una dimensione specifica, ad esempio per inserirlo in una cornice da 4 x 6 pollici, scegliete tale dimensione predefinita.

**Nota:** quando specificate dei valori nelle caselle Larghezza e Altezza, il menu Proporzioni viene automaticamente impostato su Personale.

- 3 (Editor) Trascinate il mouse sull'area che desiderate conservare. Quando rilasciate il pulsante del mouse, la selezione della taglierina appare come un rettangolo di selezione con maniglie agli angoli e sui lati.
- 4 (Facoltativo) Regolate la selezione effettuando una o più delle seguenti operazioni:
  - Per modificare la dimensione predefinita o le proporzioni, scegliete dei nuovi valori dal menu Proporzioni nella barra delle opzioni.
  - Per spostare la selezione, portate il puntatore nel rettangolo di selezione e trascinate tenendo premuto il pulsante del mouse, oppure tenete premuto il tasto Alt e usate i tasti freccia.
  - Per ridimensionare la selezione, trascinate una maniglia. Se avete scelto Nessuna restrizione dal menu Proporzioni, potete vincolare le proporzioni durante il ridimensionamento tenendo premuto Maiusc mentre trascinate una maniglia d'angolo.
  - (Editor) Per invertire i valori di Larghezza e Altezza, fate clic sull'icona Scambia altezza e larghezza  nella barra delle opzioni.
  - (Editor) Per ruotare la selezione, portate il puntatore al di fuori del rettangolo di selezione (il puntatore diventa una freccia ricurva  ) e trascinate. Nel caso di un'immagine in metodo Bitmap, non potete ruotare la selezione dello strumento taglierina.

**Nota:** per modificare colore e opacità dell'area oscurata (l'area ritagliata che circonda l'immagine), cambiate le preferenze dello strumento taglierina. Scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione e cursori e specificate un nuovo valore di colore e opacità nell'area Strumento Taglierina della finestra di dialogo Preferenze. Se non desiderate visualizzare alcuna area colorata durante il ritaglio, deselectate Usa protezione.

- 5 Per eseguire l'operazione di ritaglio, fate clic sul pulsante verde Conferma  , in basso a destra nella selezione, o premete Invio. Per annullare l'operazione di ritaglio, fate clic sul pulsante rosso Annulla  o premete Esc.



Per confermare l'operazione di ritaglio fate clic su Conferma.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Ricampionare un'immagine"](#) a pagina 148

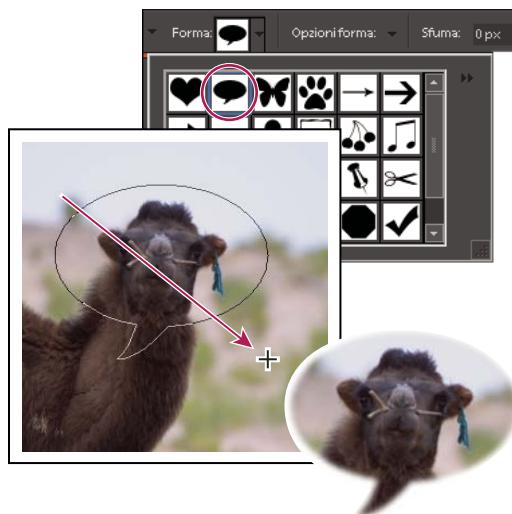
## Ritagliare in base a un bordo di selezione

Potete usare il comando Ritaglia per eliminare le aree non incluse nella selezione corrente. Quando ritagliate un'immagine in base a una selezione, Photoshop Elements esegue l'operazione utilizzando come riferimento il rettangolo che contiene la selezione. Le selezioni di forma irregolare, come ad esempio quelle eseguite con lo strumento lazo, vengono ritagliate in base a un rettangolo che contiene la selezione. Se usate il comando Ritaglia senza aver prima effettuato una selezione, Photoshop Elements ritaglia 50 pixel da ciascun bordo dell'immagine.

- 1 Nell'ambiente Editor, con uno strumento di selezione (ad esempio, lo strumento selezione rettangolare  ) selezionate la parte dell'immagine da mantenere.
- 2 Scegliete Immagine > Ritaglia.

## Usare lo strumento sagoma

Lo strumento sagoma ritaglia una foto in base alla forma selezionata. Dopo avere trascinato la forma sulla foto, potete spostare e ridimensionare il rettangolo di selezione fino a ottenere l'area desiderata.



Usate lo strumento sagoma per ritagliare una foto e creare una forma divertente.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento sagoma  .
- 2 Fate clic sul menu Forma nella barra delle opzioni per visualizzare una libreria di forme fra le quali scegliere. Per aprire altre librerie, fate clic sul triangolino a destra della libreria aperta e scegliete una nuova libreria dall'elenco.
- 3 Fate doppio clic su una forma per selezionarla.
- 4 Impostate le opzioni per le forme:

**Senza vincoli** Disegna una forma di qualunque dimensione.

**Proporzioni definite** Mantiene le proporzioni di altezza e larghezza per la forma ritagliata.

**Dimensioni definite** Ritaglia la foto in base alla dimensione esatta della forma selezionata.

**Dimensione fissa** Specifica le misure esatte della forma finita.

**Dal centro** Disegna la forma a partire dal centro.

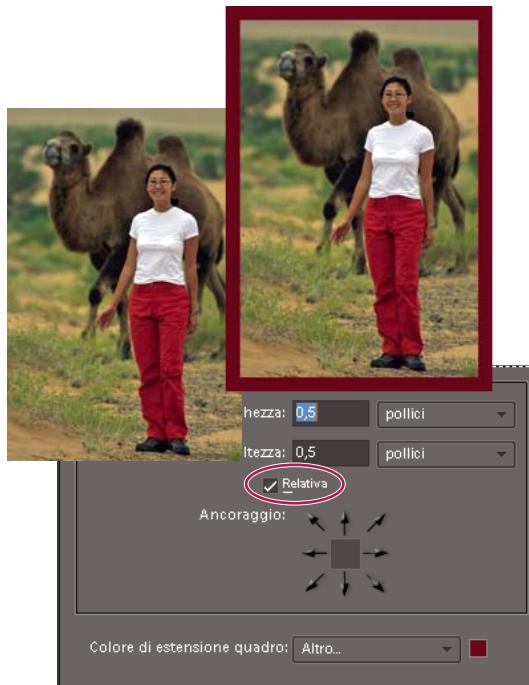
- 5 Specificate un valore in Sfuma per smussare i bordi della forma finita.

**Nota:** l'opzione Sfuma attenua i bordi dell'immagine ritagliata, dissolvendo e fondendo i bordi con lo sfondo.

- 6 Trascinate nell'immagine per creare il bordo della forma e spostatela fino a ottenere la posizione desiderata.
- 7 Per eseguire l'operazione di ritaglio, fate clic sul pulsante verde Conferma  nella barra delle opzioni o premete Invio. Per annullare l'operazione di ritaglio, fate clic sul pulsante Annulla  o premete Esc.

## Modificare le dimensioni del quadro

Potete aggiungere dello spazio lungo uno o più lati di un'immagine. Quando si aumenta la dimensione del quadro, l'area aggiunta assume, sul livello Sfondo, il colore di sfondo corrente; negli altri livelli è trasparente. Nello spazio di quadro aggiunto potete inserire del testo o ridimensionare la foto.



*Aumentate le dimensioni del quadro per aggiungere all'immagine un bordo colorato.*

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Ridimensiona > Dimensione quadro.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Inserite le nuove dimensioni del quadro nelle caselle Larghezza e Altezza. Scegliete le unità di misura desiderate dai rispettivi menu. L'unità Colonne misura la larghezza in base ai valori di Dimensione colonna specificati in Preferenze > Unità di misura e righelli ed è applicabile solo alle riduzioni di dimensione.
  - Selezionate Relativo e specificate di quanto intendete aumentare o ridurre le dimensioni del quadro. Inserite un valore negativo per ridurre le dimensioni del quadro. Usate questa opzione se intendete aumentare le dimensioni del quadro di una quota specifica, ad esempio di 5 cm su ciascun lato.
- 3 Per Ancoraggio, fate clic su una freccia per indicare il punto in cui posizionare l'immagine esistente nel nuovo quadro.
- 4 Scegliete un'opzione dal menu Colore di estensione quadro per modificare il colore della porzione di quadro aggiunta, quindi fate clic su OK.

## Raddrizzare un'immagine

Per riallineare un'immagine in verticale o in orizzontale, potete usare lo strumento raddrizza foto. Questo strumento consente anche di raddrizzare l'immagine ridimensionando o ritagliando il quadro.

### Raddrizzare un'immagine manualmente

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento raddrizza foto .
- 2 Per raddrizzare tutti i livelli dell'immagine, selezionate Ruota tutti i livelli, quindi scegliete un'opzione dal menu Opzioni quadro (disponibile soltanto se è selezionato Ruota tutti i livelli):

**Adatta quadro (riduci o ingrandisci)** Ridimensiona il quadro in base al risultato della rotazione. Poiché raddrizzando la foto gli angoli dell'immagine fuoriescono dal quadro impostato, l'immagine raddrizzata includerà aree di sfondo vuoto, ma i pixel non verranno ritagliati.

**Ritaglia per rimuovere lo sfondo** Ritaglia l'immagine ed elimina lo sfondo vuoto che diventa visibile quando si raddrizza la foto. Alcuni pixel vengono ritagliati.

**Ritaglia secondo dimensioni originali** Mantiene inalterate le dimensioni del quadro. L'immagine raddrizzata includerà quindi aree di sfondo vuoto e alcuni pixel verranno ritagliati.



*Foto raddrizzata e ritagliata per eliminare lo sfondo*

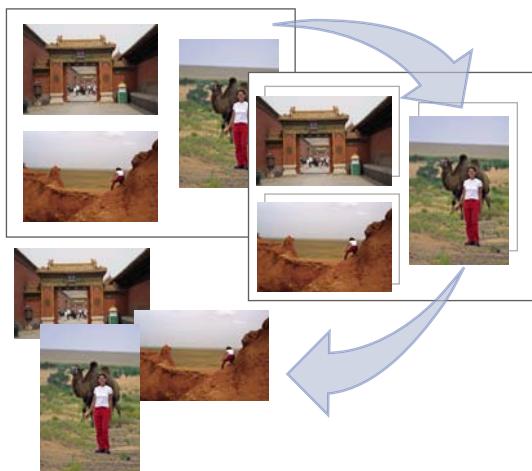
- 3 Per raddrizzare l'immagine, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per l'allineamento orizzontale, tracciate una linea all'interno dell'immagine che funga da nuovo bordo orizzontale diritto.
  - Per l'allineamento verticale, tenete premuto Ctrl e tracciate una linea che funga da nuovo bordo verticale diritto.

### Raddrizzare un'immagine automaticamente

- Per raddrizzare automaticamente l'immagine e lasciare inalterate le dimensioni del quadro, scegliete Immagine > Ruota > Raddrizza immagine. L'immagine raddrizzata includerà aree di sfondo vuoto, ma i pixel non verranno ritagliati.
- Per raddrizzare e ritagliare automaticamente l'immagine, scegliete Immagine > Ruota > Raddrizza e ritaglia immagine. L'immagine raddrizzata non includerà aree di sfondo vuoto, ma alcuni pixel verranno ritagliati.

## Separare più foto contenute in un'unica immagine digitalizzata

Se avete acquisito varie foto insieme usando uno scanner a letto piano, potete separarle nelle singole immagini e raddrizzarle automaticamente. Le foto devono essere chiaramente distanziate tra loro.



Separazione di foto acquisite da scanner in tre immagini diverse

- ❖ Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Dividi foto acquisite da scanner. Photoshop Elements separa automaticamente le foto e le inserisce ognuna in un file diverso.
-  *Nel caso di immagini con aree di bianco che arrivano fino al bordo (con cielo molto chiaro, neve, ecc.), questo comando funziona meglio se, dopo avere disposto le foto sullo scanner, le coprite con un foglio di carta scura.*

## Dimensioni e risoluzione dell'immagine

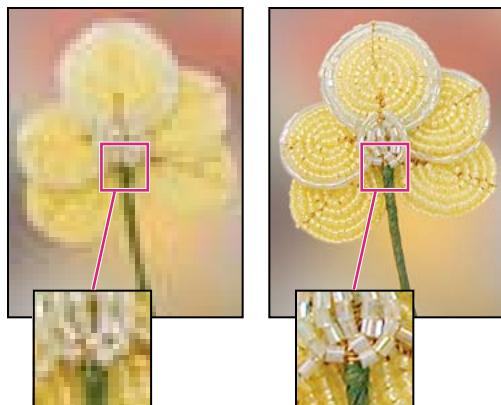
### Le dimensioni e la risoluzione delle immagini

Le dimensioni dell'immagine (o dimensioni in pixel) sono determinate dal numero di pixel che costituiscono la larghezza e l'altezza. Ad esempio, una fotocamera digitale può scattare foto con 3000 pixel in larghezza e 2000 in altezza. Queste due misure sono direttamente correlate alla dimensione del file immagine e indicano entrambe la quantità di dati immagine che descrivono la foto.

La risoluzione è determinata dal grado di particolari visibili in un'immagine e viene misurata in pixel per pollice (ppi). Maggiore è il numero dei pixel, migliore è la risoluzione. In genere, maggiore è la risoluzione di un'immagine, migliore è la qualità della stampa.

Pur contenendo una quantità specifica di dati immagine, le foto digitali non hanno una risoluzione o delle dimensioni di output specifiche. Quando modificate la risoluzione di un file, cambiano anche le dimensioni fisiche e viceversa.

Potete controllare il rapporto tra dimensioni dell'immagine e risoluzione nella finestra di dialogo Dimensione immagine (Immagine > Ridimensiona > Dimensione immagine). Deselezionate Ricampiona immagine per non modificare la quantità di dati immagine della foto, quindi modificate la larghezza, l'altezza o la risoluzione. Mentre modificate un valore anche gli altri due cambiano di conseguenza.



Stessa immagine stampata a 72 ppi e 300 ppi; particolare con ingrandimento al 200%.

Se dovete eseguire una stampa con una risoluzione specifica o stampare un'immagine in un formato molto più piccolo o più grande rispetto alle dimensioni in pixel, potete ricampionarla. Il ricampionamento comporta l'eliminazione o l'aggiunta di pixel all'immagine, al fine di ottenere le dimensioni o la risoluzione desiderate.

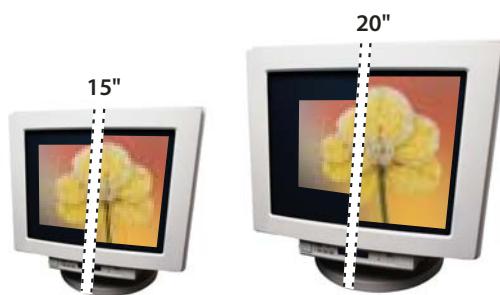
## La risoluzione della stampante

La risoluzione della stampante corrisponde al numero di punti di inchiostro per pollice (dpi). In genere, più numerosi sono i punti per pollice, migliore risulterà l'output di stampa. La maggior parte delle stampanti a getto d'inchiostro ha una risoluzione che varia da 720 a 5760 dpi; l'ultimo valore si riferisce alle dimensioni di punto minime supportate da una stampante.

La risoluzione della stampante è diversa ma comunque collegata a quella dell'immagine. Per stampare una foto di alta qualità con una stampante a getto di inchiostro, potete ottenere buoni risultati con una risoluzione immagine di 220 ppi. Una risoluzione più bassa vi consente di stampare una foto di dimensioni maggiori, ma di qualità inferiore. Se scegliete una dimensione di stampa che risulterebbe in una risoluzione inferiore a 220 ppi per l'ambiente Editor e 150 ppi in Elements Organizer, compare un messaggio di avvertenza.

## La risoluzione del monitor

La risoluzione del monitor viene misurata in pixel. Ad esempio, se la risoluzione del monitor è impostata su 1600 x 1200 e la foto da visualizzare ha le stesse dimensioni in pixel, quando viene visualizzata al 100% l'immagine riempie lo schermo intero. La dimensione di un'immagine sullo schermo dipende da una serie di fattori: dimensioni dei pixel dell'immagine, dimensioni del monitor e impostazione della risoluzione del monitor. In Photoshop Elements potete modificare il livello di ingrandimento sullo schermo e lavorare con immagini di qualsiasi dimensione in pixel.



832 x 624 / 640 x 480      1024 x 768 / 640 x 480

Immagine da 620 x 400 pixel visualizzata su monitor di dimensioni e risoluzioni diverse

Quando preparate le immagini per visualizzarle sullo schermo, dovete considerare la risoluzione minima alla quale è possibile visualizzare le foto.

## Determinare le dimensioni dell'immagine in un file aperto

- ❖ Nell'ambiente Editor, tenete premuto il tasto del mouse premuto sulla casella delle informazioni del file, sul fondo del documento. Nella casella compariranno la larghezza e l'altezza dell'immagine (espresse nell'unità di misura selezionata per i righelli), la dimensione in pixel totali dell'immagine, il numero di canali e la risoluzione dell'immagine (in ppi).

## Visualizzare sullo schermo le dimensioni di stampa

- ❖ Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Visualizza > Dimensione di stampa.
  - Selezionate lo strumento mano o zoom, quindi fate clic su Dimensione di stampa nella barra delle opzioni.

L'immagine verrà ingrandita o ridotta in modo da simulare le dimensioni di stampa approssimative, in base a quanto specificato nella sezione Dimensioni documento della finestra di dialogo Dimensione immagine. Tenete presente che le dimensioni e la risoluzione del vostro monitor influenzano le dimensioni di stampa visualizzate.

## Modificare dimensioni di stampa e risoluzione senza ricampionamento

Potrebbe essere necessario modificare dimensioni di stampa e risoluzione se intendete inviare l'immagine a un service di stampa che vi ha richiesto file con una risoluzione specifica.

Se intendete stampare direttamente da Photoshop Elements, non è necessario eseguire questa procedura. Potete invece selezionare una dimensione nella finestra di dialogo di Stampa e Photoshop Elements imposterà la risoluzione corretta.

**Nota:** *per cambiare solo le dimensioni di stampa o la risoluzione e definire il numero totale di pixel nell'immagine in modo proporzionale, è necessario ricampionare l'immagine.*

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Ridimensiona > Dimensione immagine.
- 2 Accertatevi che l'opzione Ricampiona immagine sia deselezionata. Se questa opzione è deselezionata, potete cambiare le dimensioni e la risoluzione di stampa senza modificare il numero totale di pixel nell'immagine, ma le proporzioni correnti non verranno rispettate.

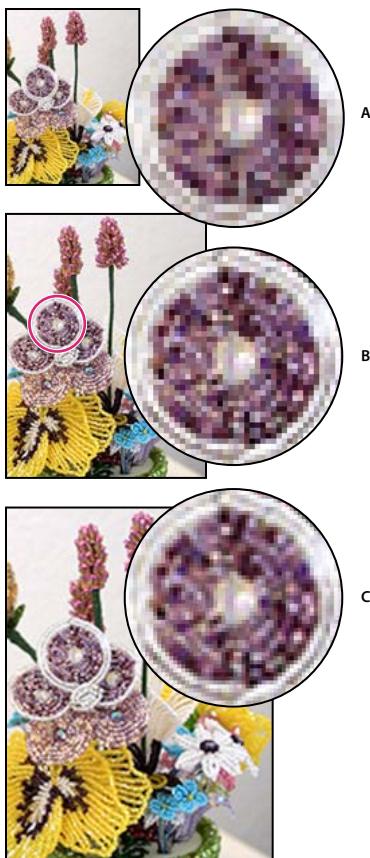
**Nota:** *per utilizzare le funzioni Mantieni proporzioni e Scala stili, è necessario che Ricampiona immagine sia selezionato.*

- 3 Selezionate Mantieni proporzioni per conservare lo stesso rapporto tra altezza e larghezza. Questa opzione aggiorna automaticamente la larghezza quando si modifica l'altezza e viceversa.
- 4 In Dimensioni documento, specificate i nuovi valori per l'altezza e la larghezza. Se lo desiderate, scegliete una nuova unità di misura. Per la Larghezza, l'opzione Colonne usa le dimensioni di larghezza e distanza per le colonne specificate in Preferenze > Unità di misura e righelli.
- 5 Specificate un nuovo valore di Risoluzione. Se lo desiderate, scegliete una nuova unità di misura, quindi fate clic su OK.

 *Per ripristinare i valori iniziali di Dimensione immagine, tenete premuto Alt e fate clic su Ripristina.*

## Ricampionare un'immagine

La modifica delle dimensioni in pixel è detta *ricampionamento*. Il ricampionamento modifica non solo le dimensioni di un'immagine sullo schermo ma anche la qualità e l'output di stampa, ovvero le dimensioni o la risoluzione dell'immagine stampata. Tenete presente che il ricampionamento può causare un deterioramento della qualità dell'immagine. Il *ricampionamento verso il basso* (o downsampling), cioè la riduzione del numero di pixel, elimina alcune informazioni dall'immagine. Il *ricampionamento verso l'alto* (o upsampling), cioè l'aumento del numero di pixel, aggiunge nuovi pixel in base ai valori cromatici dei pixel esistenti e l'immagine perde in particolari e nitidezza.



*Ricampionamento di un'immagine*

**A.** Immagine con ricampionamento verso il basso **B.** Immagine originale **C.** Immagine con ricampionamento verso l'alto

Per evitare di dover ricorrere al ricampionamento verso l'alto, digitalizzate o create l'immagine con una risoluzione sufficientemente alta per la stampante o la periferica di output. Per visualizzare un'anteprima dell'immagine dopo avere modificato le dimensioni in pixel o per eseguire delle stampe di prova a diverse risoluzioni, ricampionate una copia del file.

 *Quando preparate le immagini per il Web, è utile specificarne le dimensioni in pixel.*

**1** Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Ridimensiona > Dimensione immagine.

**2** Selezionate l'opzione Ricampiona immagine, quindi scegliete un metodo di interpolazione:

**Vicina più prossima** Più rapido, ma meno preciso. Questo metodo è indicato per illustrazioni con bordi senza anti-alias, per mantenere i bordi netti e generare un file più piccolo. Può però causare un effetto scalettato sui bordi, che diventa evidente se distorcete o ridimensionate un'immagine o applicate più manipolazioni a una stessa selezione.

**Bilineare** Media qualità.

**Bicubica** Più lento ma più preciso, consente di ottenere le migliori gradazioni di tonalità.

**Bicubica più morbida** Da usare quando dovete ingrandire le immagini.

**Bicubica più nitida** Da usare quando dovete ridurre le dimensioni di un'immagine. Questo metodo mantiene la qualità dei particolari in un'immagine ricampionata. Tuttavia, potrebbe esagerare la nitidezza di alcune aree dell'immagine. In questo caso provate con Bicubica.

- 3 Selezionate Mantieni proporzioni per conservare lo stesso rapporto tra altezza e larghezza. Questa opzione aggiorna automaticamente la larghezza quando si modifica l'altezza e viceversa.
- 4 In Dimensione pixel specificate i valori per la larghezza e l'altezza. Per specificare i valori come percentuali delle dimensioni correnti, scegliete l'unità di misura percentuale.

Le nuove dimensioni del file sono riportate accanto a Dimensione pixel; le dimensioni precedenti sono tra parentesi.

- 5 Fate clic su OK per cambiare le dimensioni in pixel e ricampionare l'immagine.

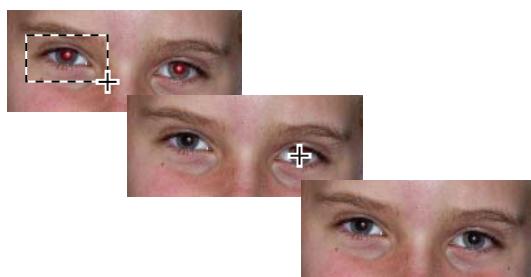
 *Per ottenere risultati ottimali, se desiderate creare un'immagine più piccola ricampionatela verso il basso e applicate il filtro Maschera di contrasto. Per creare un'immagine più grande, acquisitela di nuovo da scanner con una risoluzione superiore.*

## Ritocco

### Rimuovere con precisione gli occhi rossi

Lo strumento occhi rossi consente di eliminare il rosso dagli occhi dei soggetti fotografati con il flash. Gli occhi rosso sono causati dal flash della fotocamera che illumina la retina del soggetto. Questo effetto è maggiormente riscontrabile quando le foto vengono scattate in una stanza buia e la pupilla del soggetto è dilatata al massimo. Per evitare l'effetto occhi rossi, usate la funzionalità di rimozione occhi rossi della fotocamera, se disponibile.

 *Per correggere automaticamente l'effetto occhi rossi durante l'importazione delle foto in Elements Organizer, selezionate Correggi automaticamente occhi rossi nella finestra di dialogo Acquisisci foto. Potete anche eliminare gli occhi rossi dalle foto selezionate direttamente nel Browser foto.*



*Per correggere l'effetto occhi rossi, selezionate (in alto) o fate clic (al centro) su un occhio.*

- 1 Per correggere manualmente l'effetto occhi rossi, selezionate lo strumento rimozione occhi rossi  nella finestra degli strumenti di Modifica completa o nel pannello Ritocco di Correzione rapida.
- 2 Nella barra delle opzioni, impostate la dimensione della pupilla e il fattore di scurimento.
- 3 Nell'immagine, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic su un'area rossa di un occhio.

- Tracciate una selezione che copra l'area dell'occhio.

Quando rilasciate il tasto del mouse, il rosso viene rimosso dall'occhio.

**Nota:** potete anche correggere l'effetto occhi rossi in automatico, facendo clic su Automatico nella barra delle opzioni dello strumento rimozione occhi rossi.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Correggere automaticamente luminosità e colore"](#) a pagina 114

["Regolare il colore dell'incarnato"](#) a pagina 130

["Correggere le foto con i pulsanti di ritocco del pannello Strumenti di Correzione rapida"](#) a pagina 111

## Rimuovere difetti e piccole imperfezioni

Lo strumento pennello correttivo al volo rimuove rapidamente piccole macchie o altre imperfezioni dalle foto. Potete fare clic una volta su una macchia o fare clic e trascinare per rimuovere le imperfezioni all'interno di un'area delimitata.



Usate lo strumento pennello correttivo al volo per rimuovere rapidamente le imperfezioni.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento pennello correttivo al volo .
- 2 Scegliete le dimensioni del pennello. Un pennello leggermente più grande dell'area da correggere consente di coprire l'intera area con un solo clic.
- 3 Scegliete un'opzione Tipo nella barra delle opzioni.

**Corrispondenza per vicinanza** Usa i pixel attorno ai bordi della selezione per trovare un'area dell'immagine da usare per coprire l'area selezionata. Se questa opzione non produce una correzione soddisfacente, scegliete Modifica > Annulla e provate l'opzione Crea texture.

**Crea texture** Usa tutti i pixel della selezione per creare una texture con cui correggere l'area. Se il problema non si risolve, provate trascinando sull'area una seconda volta.

**Nota:** per applicare le modifiche a tutti i livelli dell'immagine, fate clic su Campiona tutti i livelli.

- 4 Fate clic sull'area da correggere nell'immagine o fate clic e trascinate su un'area più grande.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Regolare il colore dell'incarnato"](#) a pagina 130

## Correggere imperfezioni più estese

Con il pennello correttivo è possibile rimuovere le imperfezioni da aree ampie trascinando il mouse sopra di esse. Potete eliminare oggetti da uno sfondo uniforme, ad esempio un oggetto in un prato verde.



Prima e dopo l'uso del pennello correttivo

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento pennello correttivo .

2 Nella barra delle opzioni scegliete le dimensioni del pennello e impostate le opzioni per il pennello correttivo:

**Metodo** Determina il metodo con cui l'immagine originale o il pattern si fonde con i pixel esistenti. Il metodo Normale sovrappone i nuovi pixel ai pixel originali. Il metodo Sostituisci conserva grana della pellicola e texture ai bordi del tratto del pennello.

**Origine** Imposta l'origine da usare per correggere i pixel: Campione usa i pixel dell'immagine corrente, mentre Pattern usa i pixel del pattern specificato nel pannello Pattern.

**Allineato** Campiona i pixel in modo continuo senza perdere il punto di campionamento, anche se viene rilasciato il pulsante del mouse. Deselezionate Allineato per continuare a usare i pixel campionati nel punto di campionamento iniziale ogni volta che interrompete e riprendete a usare lo strumento.

**Campiona tutti i livelli** Selezionate Campiona tutti i livelli per campionare i dati dal livello corrente, dal livello corrente e quelli sottostanti, o da tutti i livelli.

3 Posizionate il puntatore su un'immagine aperta e fate clic tenendo premuto Alt per campionare i dati.

**Nota:** se effettuate il campionamento in un'immagine e lo applicate a un'altra immagine, entrambe devono avere lo stesso metodo colore oppure una delle due deve esser in scala di grigio.

4 Trascinate nell'immagine sopra l'imperfezione per fondere i dati esistenti con i dati campionati. I pixel campionati vengono combinati con i pixel esistenti ogni volta che rilasciate il pulsante del mouse.

 Se ai bordi dell'area da correggere vi è un forte contrasto, effettuate una selezione prima di usare lo strumento pennello correttivo. La selezione deve essere più grande dell'area da correggere, ma deve seguire con precisione il contorno dei pixel in contrasto. Quando usate lo strumento pennello correttivo, la selezione impedisce che i colori penetrino dall'esterno.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Regolare il colore dell'incarnato"](#) a pagina 130

["I metodi di fusione"](#) a pagina 222

["I pattern"](#) a pagina 241

## Clonare immagini o aree di un'immagine

Lo strumento timbro clone consente di usare un campione di un'immagine per duplicare gli oggetti, rimuovere le imperfezioni o colorare sopra gli oggetti di una foto.

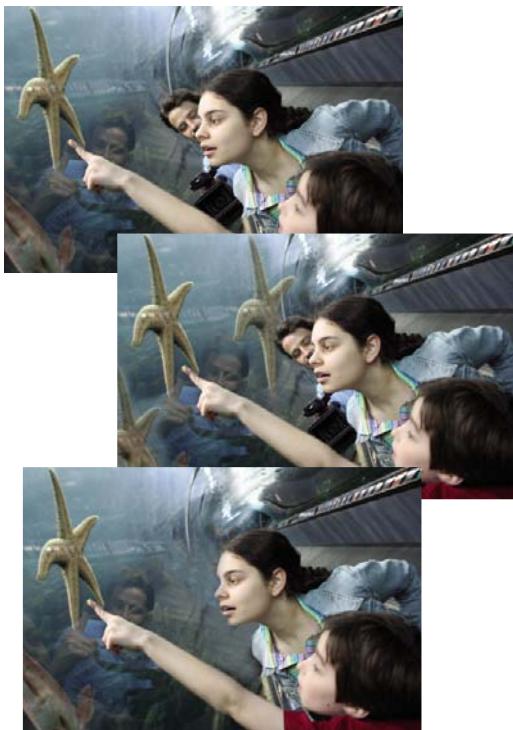


Foto originale (in alto), dopo l'aggiunta di due stelle marine con lo strumento timbro clone (al centro) e dopo la rimozione di una persona con lo strumento timbro clone (in basso)

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento timbro clone .

2 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni, potete modificare le seguenti impostazioni.

**Pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Determina il metodo con cui l'immagine originale o il pattern si fonde con i pixel esistenti. Il metodo Normale sovrappone i nuovi pixel ai pixel originali.

**Opacità** Imposta l'opacità del colore da applicare. Un valore di opacità basso lascia trasparire i pixel che si trovano sotto un tratto di pennello. Trascinate il cursore a comparsa o specificate un valore per l'opacità.

**Allineato** Sposta l'area campionata insieme al cursore quando iniziate a usare lo strumento, indipendentemente da quante volte smettete o riprendete l'operazione. Questa opzione è utile per eliminare aree indesiderate quali fili del telefono che attraversano l'orizzonte o uno strappo in una foto digitalizzata. Se l'opzione Allineato è deselezionata, lo strumento timbro clone applica l'area campionata a partire dal punto di campionamento iniziale ogni volta che interrompete e riprendete l'operazione. Questo è utile per applicare più copie di una stessa porzione di foto ad aree diverse della stessa o di un'altra immagine.

**Campiona tutti i livelli** Per campionare (copiare) i dati da tutti i livelli visibili, selezionate Campiona tutti i livelli. Per campionare i dati del solo livello attivo, deselezionate questa opzione.

3 Posizionate il puntatore sulla parte di un'immagine aperta che volete campionare e fate clic tenendo premuto Alt. I pixel in questo punto di campionamento vengono duplicati nell'immagine quando colorate.

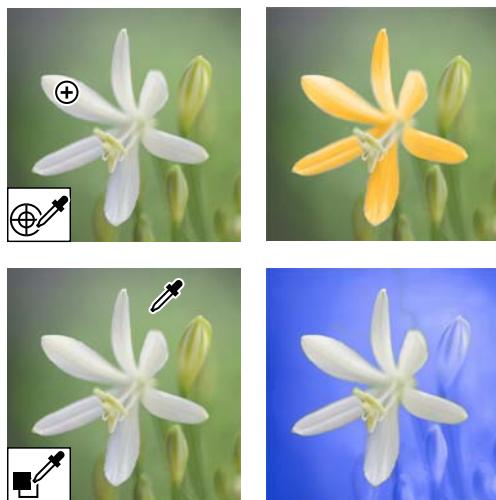
4 Trascinate o fate clic per colorare con lo strumento.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I metodi di fusione”](#) a pagina 222

## Sostituire i colori in un’immagine

Lo strumento sostituzione colore semplifica la sostituzione di alcuni colori nell’immagine. È possibile usare lo strumento sopra un colore specifico, ad esempio il giallo di un fiore, per sostituirlo con un altro colore, ad esempio il rosso. Potete usare lo strumento sostituzione colore anche per correggere i colori.



*Sostituzione dei colori*

- 1 Selezionate lo strumento sostituzione colore . Lo strumento sostituzione colore si trova nel gruppo dello strumento pennello .
- 2 Scegliete la forma del pennello dal menu Pennello nella barra delle opzioni. In Metodo, in genere l’impostazione viene mantenuta su Colore.
- 3 In Limiti, scegliete una delle seguenti opzioni:
  - Non contigui** Il colore campionato viene sostituito ovunque appaia sotto il puntatore.
  - Contigui** Vengono sostituiti i colori contigui rispetto al colore che si trova sotto il puntatore.
- 4 In Tolleranza, specificate una valore percentuale basso per sostituire i colori molto simili al pixel su cui fate clic o un valore più alto per sostituire un intervallo di colori più ampio.
- 5 Per applicare alle aree da correggere un bordo di selezione sfumato, selezionate Anti-alias.
- 6 Scegliete un colore di primo piano da usare per sostituire il colore indesiderato.
- 7 Fate clic sul colore da sostituire nell’immagine.
- 8 Trascinate nell’immagine per sostituire il colore.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Regolare il colore dell’incarnato”](#) a pagina 130

## Sfocare o ammorbidire i bordi

Lo strumento sfoca ammorbidisce i contorni netti o le aree di un'immagine e ne attenua i particolari. Sfocando uno sfondo molto pieno, è possibile porre al centro dell'attenzione le immagini desiderate. A questo scopo potete anche usare i filtri Sfocatura.



Foto originale (a sinistra) e foto dopo la sfocatura dello sfondo (a destra)

1 Selezionate lo strumento sfoca .

2 Impostate le opzioni nella barra delle opzioni:

**Menu a comparsa dei pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Indica come combinare i pixel da sfocare con gli altri pixel nell'immagine.

**Intensità** Specifica il livello di sfocatura da applicare a ogni tratto.

**Campiona tutti i livelli** Sfoca tutti i livelli visibili. Se questa opzione è diselezionata, lo strumento sfoca soltanto il livello attivo.

3 Trascinate sulla parte dell'immagine da sfocare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Sfoca e Sfoca maggiormente”](#) a pagina 201

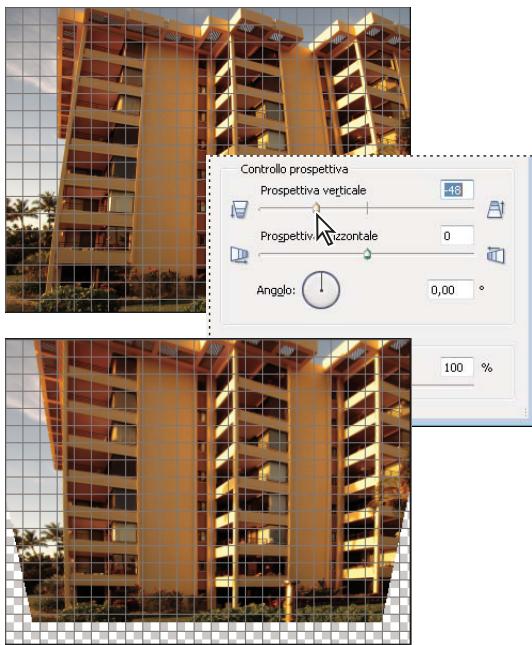
[“Controllo sfocatura”](#) a pagina 202

[“I metodi di fusione”](#) a pagina 222

## Correggere distorsioni introdotte dalla fotocamera

Nella finestra di dialogo Correzione distorsione da fotocamera è possibile correggere problemi comuni di distorsione ottica, come i bordi scuri causati da difetti o un errato oscuramento delle lenti. Ad esempio, fotografando il cielo in condizioni di scarsa luminosità, l'immagine potrebbe risultare più scura agli angoli che non al centro. Modificando il fattore di vignettatura e l'impostazione dei mezzitoni è possibile correggere la distorsione.

È inoltre possibile usare i controlli della prospettiva per ruotare un'immagine e correggere il problema prospettico causato dall'errata inclinazione verticale o orizzontale della fotocamera. La griglia dell'immagine del filtro Correzione distorsione da fotocamera consente di apportare queste regolazioni in modo semplice e accurato.



Correzione delle distorsioni introdotte dalla fotocamera

1 Scegliete Filtro > Correzione distorsione da fotocamera.

2 Selezionate la casella Anteprima.

3 Impostate una delle seguenti opzioni per correggere l'immagine, quindi fate clic su OK:

**Rimuovi distorsione** Corregge i problemi di distorsione a barilotto e di distorsione a cuscinetto. Digitate un numero nella casella o spostate il cursore per raddrizzare le linee orizzontali o verticali arcuate verso l'esterno o verso il centro dell'immagine.

**Fattore vignettatura** Imposta il valore di luminosità o oscurità lungo il bordo di un'immagine. Digitate un valore nella casella o spostate il cursore per cambiare gradualmente la tonalità dell'immagine.

**Punto intermedio vignettatura** Indica la larghezza dell'area interessata dall'effetto del cursore Fattore. Muovete il cursore o digitate un numero più basso per applicare la correzione a una parte più grande dell'immagine. Digitate un numero più alto per ridurre l'effetto solo ai bordi dell'immagine.

**Prospettiva verticale** Corregge la prospettiva dell'immagine causata dall'inclinazione verso l'alto o verso il basso della fotocamera. Digitate un numero nella casella o usate il cursore per rendere parallele le linee verticali di un'immagine.

**Prospettiva orizzontale** Identifica i bordi e i dettagli di un'immagine; consente di rendere visibili un numero maggiore di particolari e di ridurre gli aloni. Digitate un numero o usate il cursore per ridurre la sfocatura causata dal movimento della fotocamera o del soggetto. Impostate il controllo Angolo se avete usato l'Effetto movimento.

**Angolo** Ruota l'immagine per compensare l'inclinazione della fotocamera o per effettuare regolazioni dopo la correzione della prospettiva. Digitate un numero nella casella o trascinate il quadrante per ruotare l'immagine a sinistra (senso antiorario) o a destra (senso orario).

**Scala** Aumenta o riduce la scala dell'immagine. Le dimensioni dell'immagine non variano. Digitate un numero nella casella o usate il cursore per rimuovere le aree vuote dell'immagine generate dalle operazioni effettuate per correggere distorsioni a cuscinetto, rotazioni o problemi di prospettiva. Aumentando la scala è possibile che l'immagine venga ritagliata e che venga applicata un'interpolazione per raggiungere le dimensioni originali.

**Mostra griglia** Quando l'opzione è selezionata, viene visualizzata la griglia. La griglia viene nascosta quando l'opzione è deselectonata.

**Zoom** Mostra una visualizzazione ravvicinata quando si usa lo strumento zoom in e una visualizzazione distante quando si usa lo strumento zoom out.

**Colore** Specifica il colore della griglia.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Modifica guidata Correzione distorsione trapezoidale” a pagina 51

“Regolare le curve del colore” a pagina 127

“Migliorare i particolari delle aree di luce e d'ombra” a pagina 120

## Usare Foto di gruppo Photomerge

 Per un video sulle funzioni Photomerge, consultate [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_it).

Foto di gruppo Photomerge permette di creare una foto di gruppo perfetta a partire da più foto.

**Nota:** per ottenere i migliori risultati possibili, le diverse foto usate come base per Foto di gruppo Photomerge dovrebbero essere state riprese tutte in una stessa sessione.

- 1 Per selezionare le foto da usare come immagini sorgente per Foto di gruppo Photomerge, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - In Elements Organizer, selezionate le foto desiderate.
  - Nell'ambiente Editor, aprite le foto desiderate.
- 2 Scegliete File > Nuovo > Foto di gruppo Photomerge.
- 3 Scegliete la foto di gruppo migliore e trascinatela dal Raccoglitore progetto alla finestra Finale.
- 4 Fate clic su altre foto nel Raccoglitore progetto (per convenienza, le foto sono evidenziate da colori diversi). Con lo strumento matita contrassegnate le aree che desiderate unire nella foto finale. Per perfezionare l'immagine finale, usate lo strumento matita per aggiungere ulteriori contenuti o lo strumento gomma per rimuoverne.
- 5 Impostate una o più delle seguenti opzioni:

**Mostra tratti** Fate clic su questa opzione per mostrare i tratti di matita contrassegnati nell'immagine sorgente.

**Mostra regioni** Fate clic su questa opzione per mostrare le regioni selezionate nell'immagine finale.

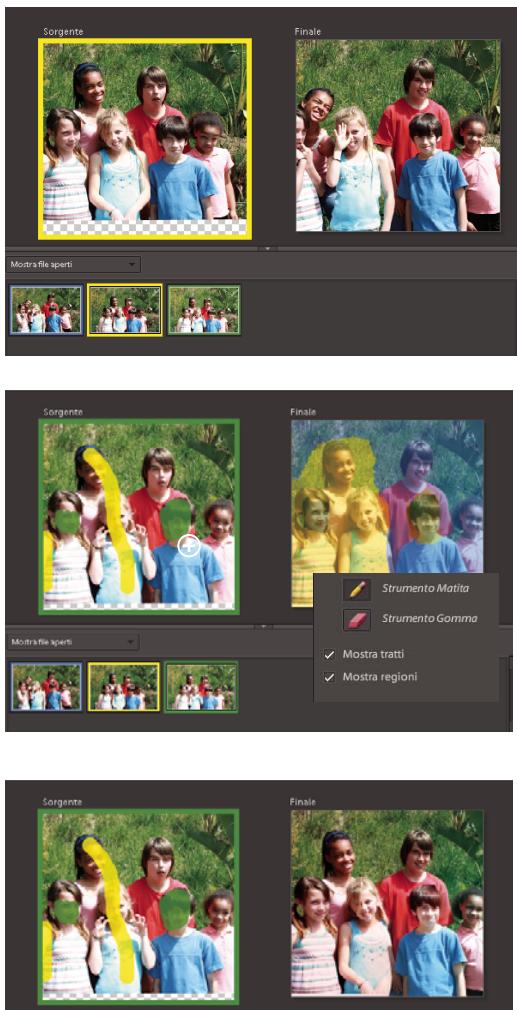
**Opzioni avanzate** Fate clic su questa freccia per aprire o ridurre le Opzioni avanzate.

**Strumento allineamento** Per correggere l'allineamento di più foto, fate clic sullo strumento allineamento, posizionate tre marcatori sull'immagine sorgente e tre sull'immagine finale, quindi fate clic su Allinea foto.

**Nota:** Foto di gruppo Photomerge utilizza l'allineamento automatico. Usate lo strumento allineamento solo se l'allineamento automatico non produce i risultati sperati.

**Fusione pixel** Selezionate questa opzione per unire i pixel.

- 6 Fate clic su Ripristina per annullare le modifiche e ricominciare da capo; su Chiudi per confermare le modifiche apportate in Foto di gruppo Photomerge; oppure su Annulla per annullare le modifiche e chiudere Foto di gruppo Photomerge.



Finestra Foto di gruppo Photomerge

**Nota:** Foto di gruppo Photomerge non supporta il formato file PSE. Se si tenta di creare una foto di gruppo Photomerge con un file PSE, compare un messaggio di errore. Si tratta di una limitazione nota.

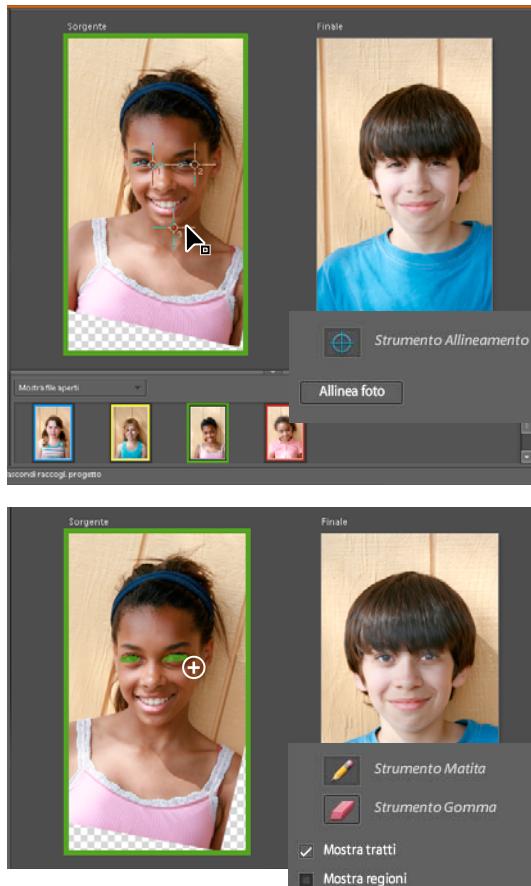
## Usare Volti Photomerge

 Per un video sulle funzioni Photomerge, consultate [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_it).

La funzione Volti Photomerge permette di combinare diverse caratteristiche facciali per creare un volto divertente.

- 1 Per selezionare le foto da usare come immagini sorgente per i volti in Volti Photomerge, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - In Elements Organizer, selezionate le foto desiderate per i volti.
  - Nell'ambiente Editor, aprite le foto desiderate per i volti.
- 2 Scegliete File > Nuovo > Volti Photomerge.
- 3 Scegliete una delle foto di volti da usare come immagine di base e trascinatela dal Raccoglitrice progetto alla finestra Finale.

- 4 Fate clic su un'altra immagine nel Raccoglitore progetto e selezionate lo strumento Allineamento. Posizionate tre marcatori sugli occhi e sulla bocca dell'immagine sorgente e dell'immagine finale, quindi fate clic su Allinea foto.
- 5 Fate clic su altre foto nel Raccoglitore progetto (per convenienza, le foto sono evidenziate da colori diversi). Con lo strumento matita contrassegnate le aree che desiderate unire nella foto finale. Per perfezionare l'immagine finale, usate lo strumento matita per aggiungere ulteriori contenuti o lo strumento gomma per rimuoverne.
- 6 Impostate le seguenti opzioni:
  - Mostra tratti** Fate clic su questa opzione per mostrare i tratti di matita contrassegnati nell'immagine sorgente.
  - Mostra regioni** Fate clic su questa opzione per mostrare le regioni selezionate nell'immagine finale.
- 7 Fate clic su Ripristina per annullare le modifiche e ricominciare da capo; su Chiudi per confermare le modifiche apportate in Volti Photomerge; oppure su Annulla per annullare le modifiche e chiudere Volti Photomerge.



Finestra Volti Photomerge

## Usare Rifinisci scena Photomerge

Rifinisci scena Photomerge permette di creare una foto perfetta a partire da più foto. Potete eliminare dalla foto gli elementi indesiderati (ad esempio, un turista davanti al monumento fotografato).

**Nota:** per ottenere i migliori risultati possibili, le diverse foto usate con Rifinisci scena Photomerge dovrebbero ritrarre tutte la stessa scena, dalla stessa angolazione.

1 Per selezionare da 2 a 10 foto per Rifinisci scena Photomerge, effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Elements Organizer, selezionate le foto desiderate.
- Nell'ambiente Editor, aprite le foto desiderate.

2 Scegliete File > Nuovo > Rifinisci scena Photomerge.

L'ambiente Editor si trova ora in modalità Modifica guidata e il pannello Rifinisci scena Photomerge contiene gli strumenti e le istruzioni necessari.

3 Scegliete la foto migliore e trascinatela dal Raccoglitore progetto alla finestra Finale.

Questa foto diventa l'immagine di base per la foto finale.

4 Fate clic su un'altra immagine nel Raccoglitore progetto (per convenienza, le foto sono evidenziate da colori diversi).

L'immagine compare nella finestra Sorgente.

5 Per aggiungere o sottrarre aree alla finestra Finale, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere un'area, contrassegnatela nella finestra Finale con lo strumento Matita.
- Per aggiungere un'area alla finestra Finale, contrassegnatela nella finestra Sorgente con lo strumento Matita.
- Per perfezionare l'immagine finale, usate lo strumento matita per aggiungere ulteriori contenuti o lo strumento gomma per rimuoverne.

6 (Facoltativo) Selezionate una delle seguenti opzioni:

**Mostra tratti** Mostra i tratti matita nell'immagine sorgente.

**Mostra regioni** Mostra le regioni selezionate nell'immagine finale.

7 (Facoltativo) Per correggere eventuali problemi di allineamento, fate clic sul triangolino Opzioni avanzate per accedere alle seguenti opzioni:

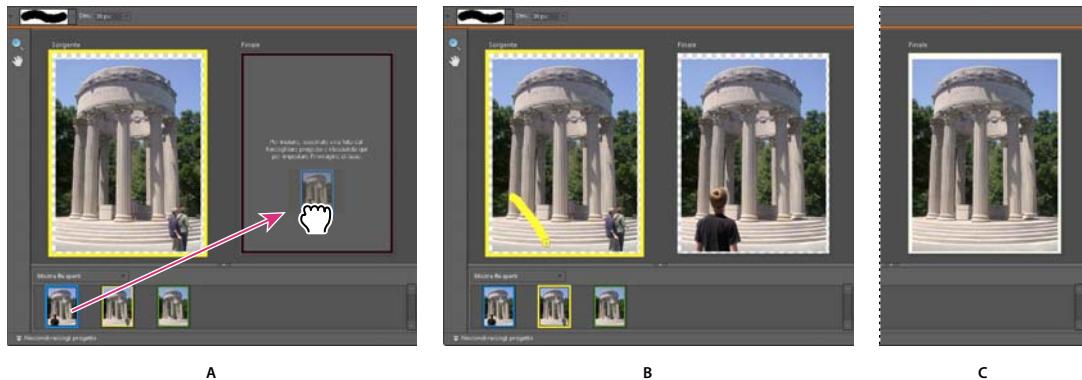
**Strumento allineamento**  Permette di correggere l'allineamento di più foto. Fate clic con lo strumento allineamento per posizionare tre indicatori sull'immagine sorgente e tre sull'immagine finale. Trascinate gli indicatori in aree simili in ciascuna foto, quindi fate clic su Allinea foto.

**Nota:** Rifinisci scena Photomerge utilizza l'allineamento automatico. Utilizzate lo strumento allineamento solo se l'allineamento automatico non produce i risultati desiderati.

**Fusione pixel** Applica la fusione ai pixel con diverse opzioni. Fate alcune prove per vedere se con questa opzione sia possibile migliorare la foto.

8 (Facoltativo) Selezionate altre foto nel Raccoglitore progetto da utilizzare nella finestra Sorgente e ripetete il punto 5.

9 Fate clic su Ripristina per annullare le modifiche e ricominciare da capo; su Chiudi per confermare le modifiche apportate in Rifinisci scena Photomerge; oppure su Annulla per annullare le modifiche e chiudere Rifinisci scena Photomerge.



Rifinisci scena Photomerge

**A.** Trascinare una foto nella finestra Finale **B.** Usare lo strumento Matita per indicare l'area da sostituire nella finestra Finale **C.** Risultato nella finestra Finale

## Esposizione Photomerge

 Per un video sulle funzioni Photomerge, consultate [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_it).

Con Esposizione Photomerge potete elaborare le scene con problematiche di esposizione. Potete unire insieme due foto per ottenere una foto finale con la corretta esposizione. Ad esempio, se avete una foto con una finestra sullo sfondo e desiderate ottenere una foto finale dalle seguenti caratteristiche:

- Buona esposizione della vista dalla finestra.
- Buona esposizione dei soggetti più scuri all'interno.

In genere in una situazione simile si ottiene una vista dalla finestra sovraesposta (troppo chiara) o soggetti all'interno sottoesposti (troppi scuri).

Per ottenere invece una foto perfetta, effettuate le seguenti operazioni:

- Scattate due foto della stessa scena, con esposizioni diverse. Per ottenere i migliori risultati, scattate le foto con diversi valori di esposizione e senza mosso. Esempio:
  - Scattate due o più foto con il flash per la corretta esposizione del soggetto all'interno della stanza.
  - Quindi, scattate una foto senza flash per la corretta esposizione dello sfondo (la vista dalla finestra).

 Per riprendere lo stesso soggetto più volte con diverse esposizioni potete usare la funzione di bracketing dell'esposizione della fotocamera.

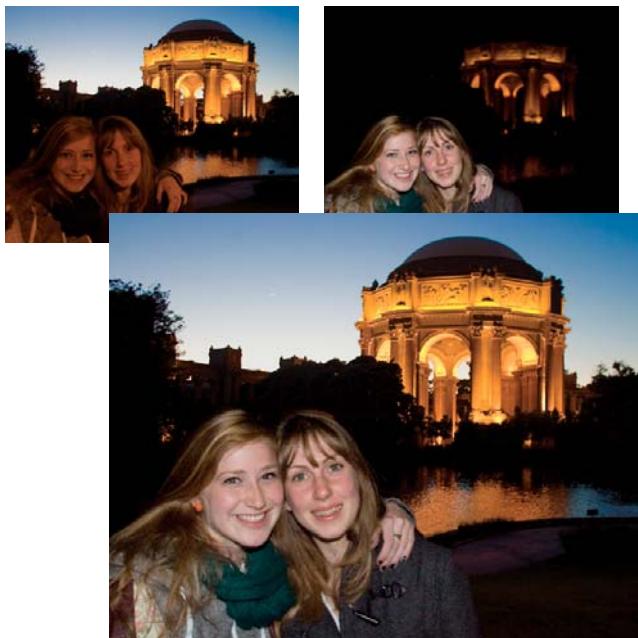
- Unite le due foto per ottenere una foto finale con la corretta esposizione.

Esposizione Photomerge consente di unire le due foto per ottenere una foto finale con la corretta esposizione.

Esposizione Photomerge può essere utilizzato nelle seguenti modalità:

- Modalità automatica
- Modalità manuale

 Per ottenere i migliori risultati in modalità automatica, utilizzate delle foto con diversi valori di esposizione con la funzione di bracketing esposizione. Per ottenere i migliori risultati in modalità manuale, utilizzate delle foto scattate con e senza flash.



Esposizione Photomerge

### Esposizione Photomerge automatica

Potete selezionare le foto in Elements Organizer, quindi selezionarle e deselectarle nel Raccoglitore progetto.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Elements Organizer, selezionate almeno due foto e fino a un massimo di dieci, quindi scegliete File > Nuovo > Esposizione Photomerge.
- In Photoshop Elements Editor, aprete i file mediante File > Apri.
  - a** Per visualizzare tutti i file aperti, selezionate Mostra file aperti nel Raccoglitore progetto.
  - b** Nel Raccoglitore progetto, selezionate almeno due foto e fino a un massimo di dieci.
  - c** Scegliete File > Nuovo > Esposizione Photomerge.

Le foto selezionate vengono visualizzate in Photoshop Elements Editor.

**2** Nel pannello Photomerge, selezionate Automatico.

Nell'ambiente Editor potete visualizzare le foto selezionate.

**3** Selezionate una delle seguenti opzioni:

**Fusione semplice** Questa opzione non consente di modificare le impostazioni di Esposizione Photomerge. Quanto selezionate questa opzione, la foto finale viene visualizzata nell'ambiente Editor.

**Fusione avanzata** Quanto selezionate questa opzione, potete regolare le impostazioni mediante gli appositi cursori. Potete visualizzare la foto finale nell'ambiente Editor in base alle impostazioni scelte. Potete regolare le seguenti impostazioni:

- **Particolari in aree di luce** Per aumentare o ridurre i particolari visibili nelle aree di luce (chiare).

- **Ombre** Per schiarire o scurire le ombre.

- **Saturazione** Per modificare l'intensità del colore.

**4** Una volta ottenuto il risultato desiderato, fate clic su Chiudi per completare Esposizione Photomerge.

## Esposizione Photomerge manuale

*Nota: per Esposizione Photomerge, se utilizzate delle foto scattate con il flash la modalità predefinita è quella manuale.*

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Elements Organizer, selezionate almeno due foto e fino a un massimo di dieci, quindi scegliete File > Nuovo > Esposizione Photomerge.
- In Photoshop Elements Editor, aperte i file mediante File > Apri.
  - Per visualizzare tutti i file aperti, selezionate Mostra file aperti nel Raccoglitore progetto.
  - Nel Raccoglitore progetto, selezionate almeno due foto e fino a un massimo di dieci.
  - Scegliete File > Nuovo > Esposizione Photomerge.

Le foto selezionate vengono visualizzate in Photoshop Elements Editor.

**2** Nel pannello Photomerge, selezionate Manuale.

La prima immagine nel Raccoglitore progetto viene visualizzata come immagine sorgente. Potete selezionare nel Raccoglitore progetto l'immagine da usare come sfondo.

**3** Impostate le seguenti opzioni:

**Mostra tratti** Fate clic su questa opzione per mostrare i tratti dello strumento matita nell'immagine sorgente.

**Mostra regioni** Fate clic su questa opzione per mostrare le regioni selezionate nell'immagine finale.

**4** Con lo strumento selezione, selezionate le aree con la corretta esposizione nell'immagine sorgente. Cambiate l'immagine di primo piano e selezionate eventuali aree desiderate da questa foto.

Sopra l'immagine di sfondo inizialmente selezionata potete ora visualizzare l'immagine finale con le varie aree copiate dalle diverse immagini sorgente.

**5** Con il cursore Trasparenza, impostate la trasparenza delle aree selezionate per ottenere una corretta fusione con lo sfondo. Selezionate Fusione bordo per attenuare i bordi.

*Nota: il cursore Trasparenza agisce solo sulle aree selezionate dall'immagine sorgente corrente. Per cambiare la trasparenza delle aree selezionate da altre immagini sorgente, passate all'immagine sorgente desiderata. Il valore utilizzato per una particolare immagine viene memorizzato. Se il cursore non viene modificato, il valore predefinito è 0.*

**6** Per correggere l'allineamento di più foto, selezionate Opzioni avanzate e fate clic sullo strumento allineamento. Posizionate tre marcatori nell'immagine sorgente e tre in quella finale, quindi fate clic su Allinea foto. Fate clic su Chiudi.

## Migliorare la nitidezza

### Panoramica sulla nitidezza

I comandi per migliorare la nitidezza aumentano la definizione dei bordi di un'immagine. Praticamente tutte le foto, sia che provengano da una fotocamera che da uno scanner, migliorano quando ne viene aumentata la nitidezza.

Quando desiderate migliorare la nitidezza delle immagini, tenete presente le seguenti indicazioni.

- È impossibile migliorare la nitidezza di una foto completamente sfocata.

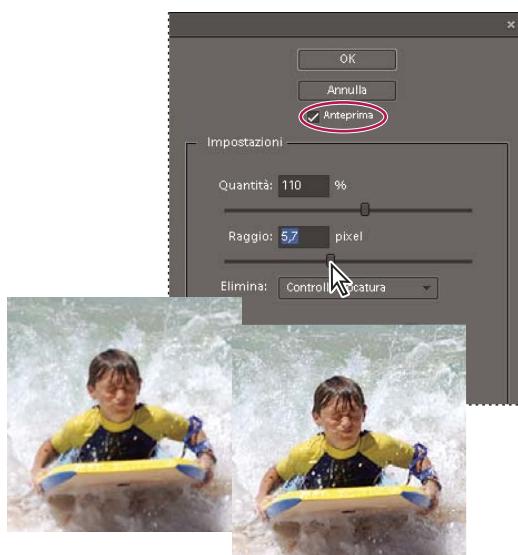
- Regolate la nitidezza su un livello separato in modo da poter ripetere l'operazione successivamente con diverse impostazioni. Impostate il metodo di fusione su Luminosità per evitare variazioni di colore lungo i bordi. Se vi sembra che la regolazione della nitidezza influisca sull'intensità di luci e ombre, usate i comandi per la fusione dei livelli per evitare questo effetto.
- Se dovete ridurre i disturbi dell'immagine, fatelo prima di regolare la nitidezza in modo da non sortire l'effetto opposto.
- Regolate la nitidezza più volte e con piccoli incrementi. La prima regolazione della nitidezza deve essere effettuata per correggere la sfocatura provocata dallo scanner o dalla fotocamera digitale. Dopo avere effettuato la correzione de colori e ridimensionato l'immagine, ripetete la regolazione.
- Se possibile, giudicate la nitidezza dell'immagine dopo averla finalizzata per il suo scopo finale. L'entità della regolazione varia a seconda che l'immagine sia destinata alla stampa piuttosto che a una pagina Web.

## Rendere più nitida un'immagine

Il comando Nitidezza automatica migliora la chiarezza o la messa a fuoco senza il rischio di una regolazione eccessiva.

Lo strumento contrasta mette a fuoco i bordi di una foto e aumenta la nitidezza dell'immagine. Una regolazione eccessiva dà luogo a una foto con un aspetto granuloso. Per evitare questo risultato, impostate un valore di Intensità inferiore nella barra delle opzioni. La soluzione migliore consiste nell'effettuare una regolazione leggera e accrescerla secondo necessità trascinando più volte sull'area interessata dell'immagine, incrementando la nitidezza a ogni passaggio.

Nella finestra di dialogo Regola nitidezza sono presenti alcuni comandi non disponibili con lo strumento contrasta o con il comando Nitidezza automatica. È possibile impostare un algoritmo di messa a fuoco e controllare il valore di nitidezza da applicare alle aree di luce e ombra.



Regolazione della nitidezza

## Rendere più nitida automaticamente un'immagine

- ❖ Scegliete Migliora > Nitidezza automatica.

## Rendere più nitide alcune aree di un'immagine



Immagine originale (in alto), due volti con nitidezza corretta (in basso a sinistra) e due volti con nitidezza eccessiva (in basso a destra)

1 Selezionate lo strumento contrasta .

2 Impostate le opzioni nella barra delle opzioni:

**Menu dei pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine.

**Intensità** Specifica il livello di nitidezza da applicare a ogni tratto.

**Campiona tutti i livelli** Applica la regolazione a tutti i livelli visibili. Se questa opzione è deselectata, lo strumento regola soltanto il livello attivo.

3 Trascinate sulla parte dell'immagine da regolare.

## Rendere più nitida un'immagine con precisione

1 Scegliete Migliora > Regola nitidezza.

2 Selezionate la casella Anteprima.

3 Impostate le seguenti opzioni per regolare la nitidezza dell'immagine, quindi fate clic su OK.

**Quantità** Imposta il fattore di nitidezza. Digitate un numero nella casella o trascinate il cursore per aumentare o ridurre il contrasto tra i pixel sul bordo e conferire una maggiore nitidezza.

**Raggio** Determina il numero di pixel, che circondano i pixel sul bordo, interessati dalla regolazione. Digitate un numero nella casella o trascinate il cursore per cambiare il valore de raggio. Aumentando il raggio, la nitidezza diventa più accentuata.

**Elimina** Imposta l'algoritmo di messa a fuoco usato per regolare la nitidezza dell'immagine: Controllo sfocatura è il metodo usato dal filtro Maschera di contrasto; Sfocatura con lente rileva i bordi e i dettagli di un'immagine, fornisce un livello più alto di nitidezza dei dettagli e riduce gli aloni; Effetto movimento cerca di ridurre la sfocatura causata dal movimento della fotocamera o del soggetto fotografato. Scegliete un'opzione di sfocatura dal menu a comparsa.

**Angolo** Imposta la direzione del movimento quando nel menu Elimina è impostata l'opzione Effetto movimento. Digitate un numero nella casella o trascinate il quadrante per cambiare il valore percentuale dell'angolo a sinistra (senso antiorario) o a destra (senso orario).

**Più definito** Elabora il file più lentamente per rimuovere la sfocatura in modo più accurato.

## Usare il filtro Maschera di contrasto

Il filtro Maschera di contrasto riproduce una tecnica tradizionale per pellicola usata per fare risaltare i bordi degli elementi di un'immagine. Il filtro Maschera di contrasto corregge la sfocatura verificatasi durante la fotografia, l'acquisizione da scanner, il ricampionamento o la stampa. È utile per immagini destinate alla stampa o alla visualizzazione online.

Il filtro Maschera di contrasto individua i pixel che differiscono da quelli adiacenti secondo i valori di soglia specificati, quindi aumenta il contrasto dei pixel della quantità specificata. Per i pixel adiacenti entro il raggio specificato, i pixel chiari si schiariscono ulteriormente e quelli scuri si scuriscono.

Gli effetti del filtro Maschera di contrasto sono molto più accentuati sullo schermo che nella stampa ad alta risoluzione. Se la destinazione finale è la stampa, fate delle prove per determinare le impostazioni della finestra di dialogo più adatte al caso.



Il filtro Maschera di contrasto aggiunge contrasto e riduce la sfocatura.

1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.

2 Scegliete Migliora > Maschera di contrasto.

3 Selezionate l'opzione Anteprima.

4 Impostate le seguenti opzioni e fate clic su OK:

**Quantità** Determina di quanto deve essere aumentato il contrasto dei pixel. Per immagini stampate ad alta risoluzione, il fattore migliore è compreso tra 150% e 200%.

**Raggio** Specifica il numero di pixel da mettere in risalto lungo i bordi. Per immagini ad alta risoluzione, è consigliabile un raggio compreso tra 1 e 2. Un valore inferiore dà risalto solo ai pixel del bordo; un valore maggiore agisce su una fascia più ampia di pixel. Questo effetto è molto meno evidente in stampa che a video, in quanto un raggio di 2 pixel rappresenta un'area molto piccola in un'immagine stampata ad alta risoluzione.

**Soglia** Determina di quanto devono differire i pixel rispetto all'area circostante per poter essere considerati pixel del bordo e quindi messi in risalto. Per evitare di introdurre un effetto di disturbo (ad esempio in immagini con tonalità color pelle) provate a usare dei valori di Soglia compresi tra 2 e 20. Il valore predefinito di Soglia (0) agisce su tutti i pixel dell'immagine.

# Trasformazione

## Ruotare o riflettere un elemento

Potete ruotare o riflettere una selezione, un livello o un'intera immagine. Scegliete il comando di correzione a seconda dell'elemento che desiderate ruotare o riflettere.

1 Nell'ambiente Editor, selezionate la foto, il livello, la selezione o la forma da ruotare o riflettere.

2 Scegliete Immagine > Ruota e selezionate uno dei seguenti comandi dal sottomenu:

**90° a sinistra, Livello 90° a sinistra o Selezione 90° a sinistra** Ruota la foto, il livello o la selezione di un quarto di giro in senso antiorario. L'opzione Ruota selezione è disponibile solo se l'immagine ha una selezione attiva.

**90° a destra, Livello 90° a destra o Selezione 90° a destra** Ruota la foto, il livello o la selezione di un quarto di giro in senso orario.

**180°, Livello 180° o Selezione 180°** Ruota la foto, il livello o la selezione di mezzo giro.

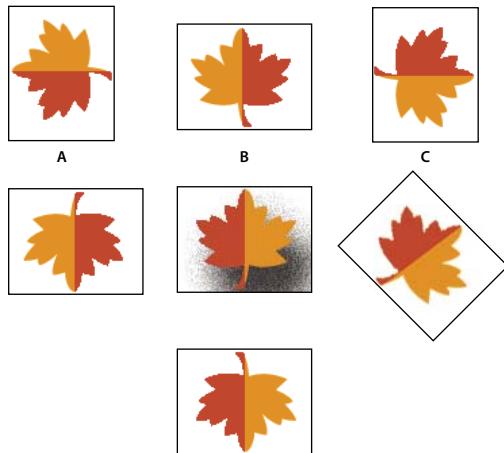
**Personale** Ruota l'elemento in base al valore specificato. Se avete selezionato questa opzione, immettete il numero di gradi e la direzione in cui ruotare l'elemento.

*Nota: un valore positivo ruota l'elemento in senso orario; un valore negativo lo ruota invece in senso antiorario.*

Al termine, fate clic su OK.

**Rifletti orizzontale, Rifletti livello in orizzontale o Rifletti selezione in orizzontale** Riflette la foto, il livello o la selezione in orizzontale.

**Rifletti verticale, Rifletti livello in verticale o Rifletti selezione in verticale** Riflette la foto, il livello o la selezione in verticale.



*Ruotare un'immagine*

**A. Ruota di 90° a sinistra B. Rifletti orizzontale C. Ruota di 90° a destra D. Ruota di 180° E. Immagine originale F. Rotazione libera G. Rifletti verticale**

## Ruotare liberamente un elemento

Con il comando Rotazione libera livello o Rotazione libera selezione, potete ruotare liberamente qualsiasi elemento.



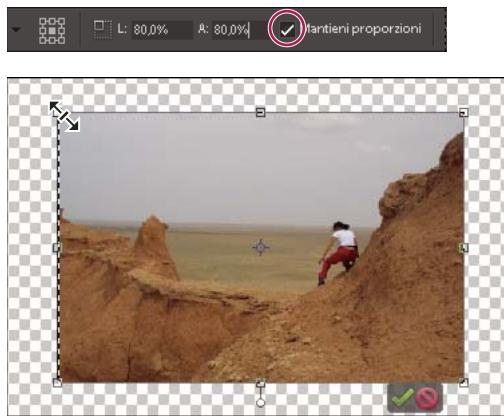
Usate il comando Rotazione libera livello per raddrizzare l'immagine e fate clic sul pulsante Conferma per applicare la rotazione.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello o la selezione da ruotare.
  - 2 Scegliete Immagine > Ruota > Rotazione libera livello o Rotazione libera selezione. Nell'immagine viene visualizzato un rettangolo di selezione.
- Nota:** se selezionate un'immagine che è un livello di sfondo (ad esempio una foto importata da una fotocamera o uno scanner), dovete convertirla in un livello normale prima di applicarle una trasformazione.
- 3 (Facoltativo) Per cambiare il punto attorno al quale ruota l'elemento, fate clic su uno dei quadratini dell'icona Posizione punto di riferimento nella barra delle opzioni.
  - 4 Per specificare il valore della rotazione, effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Tenete premuto il pulsante del mouse e trascinate la maniglia di rotazione, sul fondo del rettangolo di selezione. Quando il cursore passa sulla maniglia, assume l'aspetto di frecce concentriche . Premete Maiusc mentre trascinate per vincolare la rotazione a incrementi di 15°.
    - Nella casella Ruota nella barra delle opzioni, immettete un angolo di rotazione compreso tra -180 (rotazione massima in senso antiorario) e 180 (rotazione massima in senso orario).
  - 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Per applicare la trasformazione, fate doppio clic all'interno del rettangolo di selezione e fate clic sul pulsante Conferma o premete Invio.
    - Per annullare la trasformazione, fate clic sul pulsante Annulla o premete Esc.

## Ridimensionare in scala un elemento

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate la foto, il livello, la selezione o la forma da ridimensionare.
  - 2 Scegliete Immagine > Ridimensiona > Scala.
- Nota:** se selezionate un'immagine che è un livello Sfondo (ad esempio una foto importata da una fotocamera o uno scanner), dovete convertirla in un livello normale prima di applicarle una trasformazione.

- 3** Per specificare il valore del ridimensionamento, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per mantenere invariate le proporzioni (ed evitare di distorcere l'immagine) durante il ridimensionamento, selezionate Mantieni proporzioni e trascinate una maniglia d'angolo. In alternativa, premete Alt mentre trascinate una maniglia d'angolo.
  - Per ridimensionare solo l'altezza o la larghezza, trascinate una maniglia laterale.
  - Immettete una percentuale per la larghezza, l'altezza o entrambe nella barra delle opzioni.
- 4** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per applicare la trasformazione, fate doppio clic all'interno del rettangolo di selezione e fate clic sul pulsante Conferma  o premete Invio.
  - Per annullare la trasformazione, fate clic sul pulsante Annulla  o premete Esc.



Per ridimensionare in modo proporzionale, trascinate la maniglia d'angolo con l'icona Scala.

## Inclinare o distorcere un elemento

L'inclinazione sposta l'asse degli elementi in senso verticale o orizzontale. La distorsione allunga o accorcia un elemento.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate la foto, il livello, la selezione o la forma da trasformare.
- 2 Scegliete Immagine > Trasforma > Inclina oppure Immagine > Trasforma > Distorci. Se state trasformando una forma ed è attivo lo strumento forma, scegliete Immagine > Trasforma forma > Inclina oppure Immagine > Trasforma forma > Distorci.

**Nota:** se selezionate un'immagine che è un livello Sfondo (ad esempio una foto importata da una fotocamera o uno scanner), dovete convertirla in un livello normale prima di applicare una trasformazione.

- 3 Trascinate una maniglia per inclinare o distorcere il rettangolo di selezione.
  - 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per applicare la trasformazione, fate doppio clic all'interno del rettangolo di selezione e fate clic sul pulsante Conferma  o premete Invio.
  - Per annullare la trasformazione, fate clic sul pulsante Annulla  o premete Esc.

## Applicare la prospettiva a un elemento

L'applicazione della prospettiva conferisce tridimensionalità agli oggetti.



Immagine originale (a sinistra) e dopo l'applicazione della prospettiva (a destra)

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate l'elemento da trasformare.
  - 2 Scegliete Immagine > Trasforma > Prospettiva. Se state trasformando una forma ed è attivo uno strumento per forma, scegliete Immagine > Trasforma forma > Prospettiva.
- Nota:** se selezionate un'immagine che è un livello di sfondo (ad esempio una foto importata da una fotocamera o uno scanner), dovete convertirla in un livello normale prima di applicarle una trasformazione.
- 3 Trascinate una maniglia d'angolo del rettangolo di selezione per applicare la prospettiva.
  - 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Per confermare la trasformazione, fate doppio clic all'interno del rettangolo di selezione oppure fate clic sul pulsante Conferma o premete Invio.
    - Per annullare la trasformazione, fate clic sul pulsante Annulla o premete Esc.

## Trasformare liberamente un elemento

Il comando Trasformazione libera consente di applicare più trasformazioni (rotazione, ridimensionamento, inclinazione, distorsione e prospettiva) con un'unica operazione. Invece di selezionare diversi comandi, è sufficiente premere un tasto per passare da un tipo di trasformazione all'altro.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate l'elemento da trasformare.
  - 2 Scegliete Immagine > Trasforma > Trasformazione libera. Se state trasformando una forma, scegliete Immagine > Trasforma forma > Trasformazione forma libera.
- Nota:** se selezionate un'immagine che è un livello Sfondo (ad esempio una foto importata da una fotocamera o uno scanner), dovete convertirla in un livello normale prima di applicarle una trasformazione.
- 3 (Facoltativo) Per cambiare il punto attorno al quale ruota l'elemento, fate clic su uno dei quadratini dell'icona Posizione punto di riferimento nella barra delle opzioni.
  - 4 Per trasformare l'oggetto, effettuate una o più operazioni tra quelle elencate:
    - Per ridimensionare, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione. Per ridimensionare la larghezza e l'altezza in modo proporzionale, premete Maiusc mentre trascinate una maniglia d'angolo oppure fate clic sul pulsante Mantieni proporzioni nella barra delle opzioni e trascinate una maniglia d'angolo.
    - Per ruotare, portate il puntatore al di fuori del rettangolo di selezione e trascinate. Quando si trova all'esterno del rettangolo di selezione, il puntatore assume la forma di una doppia freccia ricurva . Premete Maiusc e trascinate per vincolare la rotazione a incrementi di 15°.
    - Per distorcere, premete Ctrl (Windows) e trascinate una maniglia. Quando si trova su una maniglia, il puntatore diventa un triangolino grigio .

- Per inclinare, premete Ctrl+Maiusc e trascinate una delle maniglie centrali sui lati del rettangolo di selezione. Quando si trova su una maniglia laterale, il puntatore diventa un triangolino grigio con una piccola freccia doppia .
  - Per applicare la prospettiva, premete Ctrl+Alt+Maiusc e trascinate una maniglia d'angolo. Quando si trova su una maniglia d'angolo, il puntatore diventa un triangolino grigio .
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per confermare la trasformazione, fate doppio clic all'interno del rettangolo di selezione quindi fate clic sul pulsante Conferma  o premete Invio.
  - Per annullare la trasformazione, fate clic sul pulsante Annulla  o premete Esc.

## Applicare una trasformazione al livello Sfondo

Prima di poter applicare una qualsiasi trasformazione al livello Sfondo, dovete convertirlo in un normale livello.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello Sfondo nel pannello Livelli.
- 2 Convertite lo sfondo.
- 3 Applicate la trasformazione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Convertire il livello Sfondo in livello normale"](#) a pagina 57

## Ricomposizione



Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2341\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2341_pse_it).

Lo strumento ricomponi consente di ridimensionare in modo selettivo le foto, senza apportare modifiche ai contenuti visivi più importanti dell'immagine quali persone, edifici, animali e così via. Il ridimensionamento normale agisce su tutti i pixel in modo uniforme. La ricomposizione agisce invece solo sui pixel nelle aree di importanza visiva minore. Grazie alla ricomposizione è possibile ingrandire o ridurre le immagini per migliorare una composizione, riempire l'ingombro disponibile in un layout o cambiare l'orientamento.

**Nota:** è possibile effettuare la ricomposizione anche senza utilizzare le opzioni di protezione delle aree. Ad esempio, per ricomporre una foto senza segnare le aree da proteggere o da rimuovere, trascinate le maniglie dell'immagine .



Prima (a sinistra) e dopo la ricomposizione

Per mantenere inalterate o rimuovere specifiche aree durante il ridimensionamento, la ricomposizione consente di proteggere in modo selettivo determinati contenuti.



A. Foto selezionata per la ricomposizione B. Aree contrassegnate da proteggere (in verde) e da rimuovere (in rosso) C. Foto ricomposta

## Ricomporre una foto nell'ambiente Modifica guidata

- 1 Dal Raccoglitore progetto,ate la foto da ridimensionare e selezionate Modifica guidata.
- 2 Nel pannello Modifica guidata, espandete la sezione Modifiche di base alle foto e selezionate Ricomponi foto.
- 3 Contrassegnez le aree da proteggere con il pennello protezione . Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate una delle seguenti modalit:

**Usa evidenziazione normale** Questa modalit è simile alle normali operazioni di pittura. Contrassegnez tutte le aree da proteggere. Ad esempio, per proteggere un cerchio in modalit Evidenziazione normale dovet pitturare sull'intero cerchio.

**Usa evidenziazione rapida** Potete evidenziare rapidamente tutte le aree da proteggere. Per evidenziare le aree desiderate, racchiudete il soggetto in un cerchio. Ad esempio, per evidenziare l'area all'interno di un cerchio, tracciate il perimetro del cerchio: in questa modalit viene contrassegnata per la protezione l'area interna del cerchio.

*Potete specificare la dimensione del pennello e la foto.*

Le aree contrassegnate per la protezione sono indicate in verde.

- 4 Per annullare parte delle aree protette (verdi), effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Cancellate con lo strumento gomma verde .

- Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate Cancella evidenziazioni da proteggere.

5 Contrassegnate le aree da rimuovere (quelle di scarsa importanza visiva) con il pennello rimozione .

Le aree contrassegnate per la rimozione sono indicate in rosso.

 *Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate Cancella tutte le evidenziazioni per annullare le aree contrassegnate da proteggere e da rimuovere.*

6 Per annullare parte delle aree da rimuovere (rosse), effettuate una delle seguenti operazioni:

- Cancellate con lo strumento gomma rossa .
- Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate Cancella evidenziazioni da rimuovere.

7 Trascinate le maniglie dell'immagine per ricomporre la foto. Al termine, fate clic su Chiudi.

## Ricomporre una foto nell'ambiente Modifica completa

1 Dal Raccoglitore progetto,ate una foto da ridimensionare e selezionate Immagine > Ricomponi oppure fate clic sullo strumento ricomponi .

**Nota:** per visualizzare lo strumento ricomponi, premete C oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sulla taglierina nella barra degli strumenti e selezionate lo strumento ricomponi.

Viene visualizzata una finestra di dialogo con una breve descrizione dello strumento ricomponi. Per non visualizzare più questa finestra di dialogo, selezionate Non mostrare più. Per visualizzare nuovamente questa finestra di dialogo mentre lavorate con lo strumento ricomponi, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla foto e selezionate Mostra aiuto per ricomposizione. Per una dimostrazione dell'utilizzo dello strumento ricomponi, fate clic su Visualizza un'esercitazione video online.

2 Contrassegnate le aree da proteggere con il pennello protezione .

Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate una delle seguenti modalità:

- Usa evidenziazione normale
- Usa evidenziazione rapida

 *Potete specificare la dimensione del pennello e la foto.*

Le aree contrassegnate per la protezione sono indicate in verde.

**Nota:** è possibile effettuare la ricomposizione anche senza utilizzare le opzioni di protezione delle aree. Ad esempio, per ricomporre una foto senza segnare le aree da proteggere o da rimuovere, trascinate le maniglie dell'immagine .

3 Per annullare parte delle aree protette (verdi), effettuate una delle seguenti operazioni:

- Cancellate con lo strumento gomma verde .
- Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate Cancella evidenziazioni da proteggere.

4 Contrassegnate le aree da rimuovere (quelle di scarsa importanza visiva) con il pennello rimozione .

Le aree contrassegnate per la rimozione sono indicate in rosso.

 *Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate Cancella tutte le evidenziazioni per annullare le aree contrassegnate da proteggere e da rimuovere.*

5 Per annullare parte delle aree da rimuovere (rosse), effettuate una delle seguenti operazioni:

- Cancellate con lo strumento gomma rossa .
- Fate clic sulla foto con il pulsante destro del mouse e selezionate Cancella evidenziazioni da rimuovere.

 *Potete specificare la dimensione del pennello e la foto.*

- 6 Trascinate le maniglie dell'immagine  per ricomporre la foto. Al termine, fate clic sull'icona Conferma operazione corrente .

## Ricomporre una foto in un progetto fotografico

Potete utilizzare lo strumento ricomponi per ricomporre le foto nei seguenti progetti fotografici:

- Album fotografici
- Biglietti di auguri
- Collage fotografici

1 Realizzate un album fotografico, un biglietto di auguri o un collage fotografico.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse sul progetto fotografico e selezionate Ricomponi foto.

3 (Facoltativo) Contrassegнатe le aree da proteggere con il pennello protezione .

Le aree protette sono indicate in verde. Per annullare parte delle aree protette, utilizzate lo strumento gomma verde .

**Nota:** è possibile effettuare la ricomposizione anche senza utilizzare le opzioni di protezione delle aree. Ad esempio, per ricomporre una foto senza segnare le aree da proteggere o da rimuovere, trascinate le maniglie dell'immagine .

4 (Facoltativo) Contrassegнатe le aree da proteggere con il pennello protezione .

Le aree contrassegnate per la rimozione sono indicate in rosso. Per annullare parte delle aree contrassegnate per la rimozione, utilizzate lo strumento gomma rossa .

 *Potete specificare la dimensione del pennello e la foto.*

- 5 Trascinate le maniglie dell'immagine  per ricomporre la foto. Al termine, fate clic sull'icona Conferma operazione corrente .

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creazione di progetti nell'ambiente Editor"](#) a pagina 265

## Opzioni di ricomposizione

Con lo strumento ricomponi potete usare le seguenti opzioni.

**Dimensioni** Per definire la dimensione del pennello.

**Predefinito** Per specificare le proporzioni da utilizzare per il ridimensionamento. Il predefinito agisce sulle proporzioni della foto e non sulle sue dimensioni. Ad esempio, se usate un predefinito per proporzioni 3x5, l'immagine viene ridimensionata rispettando tali proporzioni. Per ridimensionare la foto mantenendo le sue proporzioni originali, tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate le maniglie d'angolo.

**Nota:** se non tenete premuto il tasto Maiusc, l'immagine viene ridimensionata senza rispettarne le proporzioni originali.

**Quantità** Per impostare la soglia di ricomposizione. Impostando la soglia su 100% si indica una ricomposizione al 100%. Con la soglia impostata su 0, lo strumento ricomposizione si comporta invece in modo simile allo strumento trasformazione.

**Evidenzia incarnato** Identifica ed evidenzia le aree contenenti colori di tonalità incarnato. Potete così mantenere inalterate tali aree. Fate clic sull'icona Evidenzia incarnato  per visualizzare le aree suggerite contenenti tonalità incarnato. Per cancellare le aree identificate che contengono tonalità di incarnato, usate lo strumento gomma per aree protette; in alternativa, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine e selezionate Cancellare evidenziazioni da proteggere.

**Scambia altezza e larghezza** Per scambiare i valori specificati per l'altezza e la larghezza. Ad esempio, se avete specificato 10 per l'altezza e 15 per la larghezza, per scambiare tali valori fate clic sull'icona Scambia altezza e larghezza . L'altezza viene così impostata su 15 e la larghezza su 10.

## Creazione di una composizione panoramica

### Creazione di immagini panoramiche con Panorama Photomerge



Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2331\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2331_pse_it).

Il comando Panorama Photomerge consente di unire più fotografie in un'immagine continua. Ad esempio, potete prendere 5 fotografie consecutive di un orizzonte urbano e unirle per ricostruire una veduta panoramica. Il comando Panorama Photomerge consente di unire le foto sia in orizzontale che in verticale.

Quando impostate una composizione Panorama Photomerge, dovete identificare i file da unire (i *file sorgente*), che verranno assemblati automaticamente da Photoshop Elements in un unico panorama. Una volta creato il panorama, potete ancora apportare delle modifiche alla posizione delle singole foto, se necessario.



Creazione di una composizione Panorama Photomerge

La resa finale di una composizione panoramica dipende in larga misura dalle foto usate. Per evitare problemi, osservate le seguenti norme generali quando scattate le foto da usare con Panorama Photomerge.

**Lasciate un margine di sovrapposizione sufficiente** Le immagini dovrebbero sovrapporsi del 15%–40% circa. Se il margine di sovrapposizione è inferiore, potrebbe non essere possibile ricostruire la vista panoramica. Se la sovrapposizione è pari al 50% o maggiore, potrebbe essere difficile elaborare le immagini e la fusione potrebbe dare risultati meno soddisfacenti.

**Usate la stessa lunghezza focale per tutte le foto** Quando scattate le foto evitate di usare lo zoom.

**Tenete la macchina fotografica sempre alla stessa altezza** Panorama Photomerge tollera rotazioni lievi tra le immagini, ma un'alterazione di più gradi può causare errori nella ricomposizione automatica del panorama. L'uso di un treppiedi con supporto girevole consente di mantenere lo stesso punto di osservazione e lo stesso allineamento.



Quando scattate le foto di un panorama da un punto di osservazione elevato, evitate l'errore comune di usare l'orizzonte come punto di riferimento. Questo produce infatti un visibile effetto di rotazione tra le immagini. Se usate un treppiedi, potrete mantenere la macchina fotografica alla stessa altezza mentre scattate le foto.

**Non cambiate posizione** Cercate di non spostarvi durante lo scatto di una serie di foto, in modo da riprenderle tutte dallo stesso punto di osservazione. Usate il mirino ottico e tenete la macchina fotografica vicina all'occhio per mantenere fisso il punto di osservazione. In alternativa, usate un treppiedi per tenere la fotocamera nella stessa posizione.

**Evitate di usare obiettivi che distorcono l'immagine** Gli obiettivi che producono una notevole distorsione, come il grand'angolo, possono interferire con Panorama Photomerge.

**Mantenete la stessa esposizione** Evitate di usare il flash solo per alcune foto: usatelo per tutte o per nessuna. L'opzione di fusione avanzata di Panorama Photomerge consente di correggere esposizioni diverse, ma differenze troppo accentuate possono rendere difficile l'allineamento. In alcune fotocamere digitali, le impostazioni di esposizione si adattano automaticamente durante lo scatto: controllate che le impostazioni siano identiche se volete ottenere immagini con la stessa esposizione.

## Creare una composizione Panorama Photomerge

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nell'ambiente Editor, scegliete File > Nuovo > Panorama Photomerge.
- In Elements Organizer, scegliete File > Nuovo > Panorama Photomerge.

2 Nella finestra di dialogo Photomerge, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Usa:

**File** Genera la composizione Photomerge usando file immagine singoli.

**Cartelle** Usa tutte le immagini memorizzate in una cartella per creare la composizione Photomerge. I file nella cartella vengono visualizzati nella finestra di dialogo.

In alternativa, fate clic su Aggiungi file aperti per utilizzare le immagini attualmente aperte nell'ambiente Editor.

3 Per selezionare le foto desiderate, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Aggiungi file aperti per utilizzare le immagini attualmente aperte nell'ambiente Editor.
- Fate clic sul pulsante Sfoglia per individuare i file o la cartella sorgente.

 *Per aggiungere più file, fate di nuovo clic su Sfoglia e individuate i file sorgenti desiderati. Per rimuovere un file dall'elenco, selezionatelo e fate clic su Rimuovi.*

4 Scegliete un'opzione di layout:

**Automatico** Analizza le immagini sorgenti e applica un layout Prospettiva o Cilindrico, a seconda di quale dei due produce una composizione migliore.

**Prospettiva** Crea una composizione uniforme designando una delle immagini sorgenti (per impostazione predefinita, l'immagine di mezzo) come immagine di riferimento. Le altre immagini vengono quindi trasformate (riposizionate, allungate o inclinate secondo necessità) in modo che le aree sovrapposte corrispondano.

**Cilindrico** Riduce la distorsione "a farfalla" che si produce con il layout Prospettiva, visualizzando le singole immagini come in un cilindro spianato. Viene mantenuta la corrispondenza delle aree sovrapposte. L'immagine di riferimento viene collocata al centro. Questa opzione è particolarmente indicata per immagini panoramiche estese.

**Solo riposizionamento** Allinea i livelli e mantiene la corrispondenza delle aree sovrapposte, ma non trasforma (allunga o inclina) nessuna delle immagini sorgente.

**Layout interattivo** Scegliete questa opzione per aprire le immagini sorgente in una finestra di dialogo e posizionarle manualmente.

5 Fate clic su OK per creare un panorama come nuovo file.

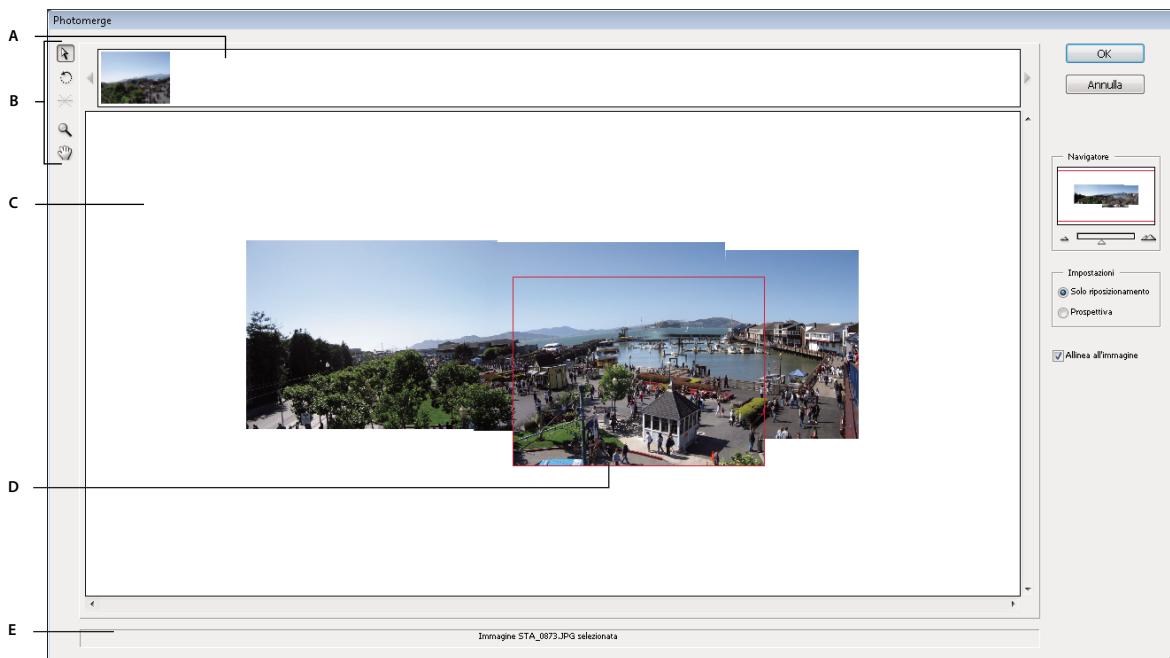
## Creare una composizione Panorama Photomerge in modo interattivo

In genere, con le opzioni automatiche della finestra di dialogo Photomerge si possono ottenere buone immagini panoramiche. Se non dovessero produrre il risultato desiderato, selezionate l'opzione Layout interattivo. Nella finestra di dialogo Photomerge per layout interattivi è possibile ridisporre manualmente le immagini sorgente.

- 1 Per aprire la finestra di dialogo per layout interattivi, scegliete Layout interattivo nella finestra di dialogo Photomerge principale.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per mantenere allineate le aree con sovrapposizione, selezionate Solo riposizionamento e Allinea all'immagine. Photoshop Elements applica un effetto di fusione in modo da correggere eventuali differenze di esposizione tra le immagini sorgente.
  - Selezionate Prospettiva; Photoshop Elements seleziona una delle immagini sorgente come immagine di riferimento per il fuoco prospettico. Le altre immagini vengono allungate o inclinate per simulare un effetto avvolgente. Per cambiare il fuoco prospettico e l'orientamento della prospettiva, usate lo strumento Fuoco prospettico.
- 3 Trascinate le immagini nell'area di lavoro e disponetele manualmente.
- 4 Dopo avere riorganizzato la composizione, fate clic su OK per generare il panorama come nuovo file. La composizione viene quindi aperta in Photoshop Elements.

### Finestra di dialogo Photomerge per layout interattivi

La finestra di dialogo Photomerge contiene gli strumenti che vi permettono di modificare la composizione: una scatola luminosa dove memorizzare le immagini non usate, un'area di lavoro per assemblare la composizione e opzioni per visualizzare e modificare quest'ultima. Potete inoltre ingrandire o ridurre la visualizzazione del panorama per meglio controllare l'allineamento di ogni file.



Finestra di dialogo Photomerge per layout interattivi

A. Scatola luminosa B. Strumenti C. Area di lavoro D. Immagine selezionata E. Barra di stato

- Per spostarvi, selezionate lo strumento sposta visualizzazione e trascinate nell'area di lavoro. In alternativa, trascinate l'area di visualizzazione (la casella rossa) o la barra di scorrimento del navigatore.
- Per eseguire lo zoom, fate clic sull'icona di ingrandimento o di riduzione oppure usate lo strumento zoom . Per attivare lo strumento di riduzione, tenete premuto Alt.
- Per ruotare le immagini, scegliete lo strumento seleziona immagine , fate clic sull'immagine da ruotare, quindi selezionate lo strumento ruota e trascinate con un movimento circolare attorno all'immagine.
- Per riordinare le immagini nella scatola luminosa, selezionate lo strumento selezione immagine e trascinate un'immagine nella scatola luminosa.
- Per aggiungere un'immagine alla composizione, selezionate lo strumento selezione immagine e trascinate l'immagine dalla scatola luminosa all'area di lavoro.
- Per rimuovere un'immagine dalla composizione, selezionate lo strumento selezione immagine e trascinate l'immagine dall'area di lavoro alla scatola luminosa.

Per sovrapporre automaticamente le parti comuni delle immagini, accertatevi che sia selezionata l'opzione Allinea all'immagine.

### Modificare il fuoco prospettico di una composizione Panorama Photomerge

Lo strumento fuoco prospettico consente di selezionare l'immagine di riferimento per il fuoco prospettico, per determinare la prospettiva da applicare alla composizione Panorama Photomerge.

- 1 Selezionate Prospettiva nella sezione Impostazioni della finestra di dialogo Photomerge. Per impostazione predefinita, l'immagine di riferimento per il fuoco prospettico è quella centrale (se selezionata, è contraddistinta da un bordo blu).
- 2 Selezionate lo strumento fuoco prospettico e fate clic su un'immagine nell'area di lavoro per farne l'immagine di riferimento per il fuoco prospettico. Ogni composizione ha una sola immagine di riferimento per il fuoco prospettico.

**Nota:** per visualizzare il bordo della selezione della foto, tenete premuto Alt mentre spostate il puntatore sull'immagine.

**3** Se necessario, usate lo strumento seleziona immagine  per regolare la posizione delle altre immagini. Le immagini non usate come riferimento per il fuoco prospettico, se selezionate, sono contraddistinte da un bordo rosso.

Quando applicate la correzione prospettica, tutte le immagini vengono collegate all'immagine di riferimento per il fuoco prospettico. Per eliminare questo collegamento, fate clic su Solo riposizionamento, separate le immagini nell'area di lavoro o ricollocate l'immagine di riferimento per il fuoco prospettico nella scatola luminosa. Quando il collegamento viene eliminato, le immagini riprendono le loro forme originali.

La correzione prospettica è efficace fino a un angolo di visuale di circa 120°. Se la composizione ha un angolo di visuale più ampio, deselectionate l'opzione Prospettiva.

# Capitolo 9: Nozioni di base sul colore

In Adobe® Photoshop® Elements 8, potete usare due modelli di colore per modificare il colore. Il primo modello si basa sulla percezione dei colori dell'occhio umano e dunque su tonalità, saturazione e luminosità (HSB); il secondo si basa sul modo in cui i colori vengono visualizzati sul monitor di un computer (in percentuali di rosso, verde e blu o RGB). La ruota dei colori è un ulteriore strumento che aiuta a meglio capire le relazioni tra i colori. In Photoshop Elements sono disponibili quattro metodi delle immagini che determinano il numero di colori visualizzati in un'immagine: RGB, bitmap, scala di grigio e scala di colore.

## Nozioni di base sul colore

### Il colore

L'occhio umano percepisce il colore nelle sue tre caratteristiche principali: tonalità, saturazione e luminosità (HSB: Hue, Saturation, Brightness); sul monitor del computer, invece, i colori sono visualizzati tramite diversi valori di luce rossa, verde e blu (RGB: Red, Green, Blue). In Photoshop Elements potete usare i modelli HSB e RGB per selezionare e modificare il colore. La ruota dei colori vi aiuta a capire meglio le relazioni tra i colori.

### Modello HSB

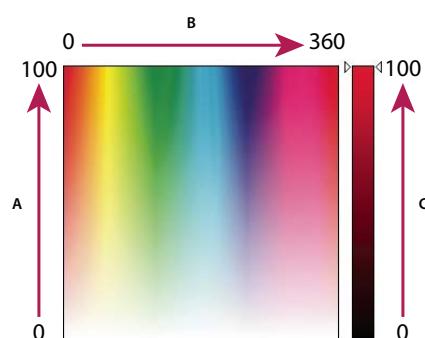
Il modello HSB è basato sulla percezione umana del colore e descrive tre caratteristiche principali del colore:

**Tonalità** Colore riflesso o trasmesso da un oggetto. Viene calcolata come posizione sulla ruota dei colori standard ed è espressa in gradi, da 0 a 360. In generale, la tonalità è identificata dal nome del colore, come rosso, arancione o verde.

**Saturazione** Intensità o purezza del colore. La saturazione, definita anche *croma*, rappresenta la quantità di grigio rispetto alla tonalità ed è calcolata come percentuale, da 0 (grigio) a 100 (colore completamente saturo). Sulla ruota dei colori standard, la saturazione aumenta dal centro verso il bordo.

**Luminosità** Chiarezza o scurezza relativa del colore, generalmente calcolata come percentuale, da 0 (nero) a 100 (bianco).

In Photoshop Elements potete usare il modello HSB per definire un colore nella finestra di dialogo Selettore colore, ma non per creare e modificare le immagini.



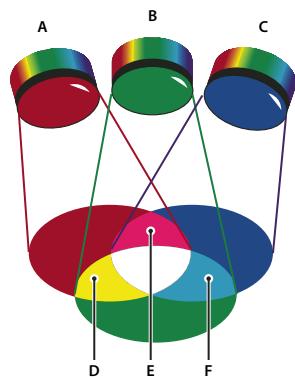
Visualizzazione del modello HSB nel Selettore colore di Adobe

A. Saturazione B. Tonalità C. Luminosità

## Modello RGB

Una vasta percentuale dello spettro visibile può essere rappresentata miscelando luce rossa, verde e blu (RGB) in diverse proporzioni e intensità. Questi tre colori sono denominati *colori primari additivi*. Tutti insieme producono la luce bianca. La sovrapposizione di due di essi produce il cyan, il magenta o il giallo.

I colori primari additivi sono usati per l'illuminazione, i video e i monitor. I monitor, ad esempio, creano il colore emettendo luce attraverso fosfori rossi, verdi e blu.

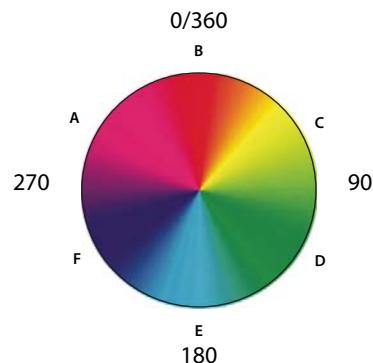


Colori additivi (RGB)  
A. Rosso B. Verde C. Blu D. Giallo E. Magenta F. Cyan

## La ruota dei colori

La ruota dei colori vi aiuta a capire e a ricordare le relazioni tra i colori. Il rosso, il verde e il blu sono i colori primari additivi. Il cyan, il magenta e il giallo sono i colori primari sottrattivi. All'opposto di ciascun colore primario additivo si trova il suo complementare, ovvero rosso-cyan, verde-magenta e blu-giallo.

Ogni colore primario sottrattivo è composto da due colori primari additivi, ma non dal suo complementare. Quindi, se aumentate la quantità di un colore primario in un'immagine, diminuite contemporaneamente la quantità del suo complementare. Ad esempio, il giallo è costituito dalla luce verde e rossa, ma non da quella blu. Quando in Photoshop Elements si regola il giallo, si modificano anche i valori cromatici nel canale di colore blu. Analogamente, se si aggiunge del blu all'immagine, si sottrae del giallo.



Ruota dei colori  
A. Magenta B. Rosso C. Giallo D. Verde E. Cyan F. Blu

# Utilizzo dei metodi immagini e delle tavole colore

## I metodi delle immagini

Il metodo di un'immagine determina il numero di colori visualizzabili in un'immagine e può influire sulla dimensione del file dell'immagine. Photoshop Elements offre quattro metodi di immagini: RGB, bitmap, scala di grigio e scala di colore.



*Metodi delle immagini*

A. Metodo Bitmap B. Metodo Scala di grigio C. Metodo Scala di colore D. Metodo RGB

**Metodo Bitmap** Usa uno di due valori cromatici (bianco o nero) per rappresentare i pixel in un'immagine. Nel metodo Bitmap le immagini sono a 1 bit, hanno cioè una profondità di bit pari a 1.

**Metodo Scala di grigio** Usa fino a 256 tonalità di grigio. Le immagini in scala di grigio sono immagini a 8 bit. Ogni pixel di un'immagine in scala di grigio ha un valore di luminosità compreso tra 0 (nero) e 255 (bianco). I valori della scala di grigio possono anche essere calcolati come percentuale di copertura di inchiostro nero (0% corrisponde al bianco, 100% al nero).

**Metodo Scala di colore** Usa fino a 256 colori. Le immagini in scala di colore sono immagini a 8 bit. Nella conversione di un'immagine in scala di colore, Photoshop Elements crea una tavola di consultazione del colore (CLUT, Color LookUp Table) in cui vengono memorizzati e indicizzati i colori dell'immagine. Se un colore usato nell'immagine originale non è incluso nella tavola, per riprodurlo verrà usato il colore più simile oppure ne verrà effettuata una simulazione mediante combinazione dei colori disponibili. Il metodo Scala di colore limita la paletta dei colori e quindi può ridurre le dimensioni dei file mantenendo allo stesso tempo una buona qualità visiva (ad esempio per una pagina Web). Tuttavia, questo metodo limita anche il numero di modifiche che potete apportare all'immagine. Per eseguire modifiche di una certa importanza, convertite temporaneamente l'immagine in RGB.

Quando scegliete un diverso metodo di colore per un'immagine nell'ambiente Editor (Immagine > Metodo > [metodo immagine]), i valori cromatici dell'immagine vengono modificati in modo permanente. Ci sono vari motivi per convertire un'immagine in un metodo diverso. Ad esempio, per aggiungere colore a una vecchia foto digitalizzata in scala di grigio dovete convertirla in metodo RGB. Prima di convertire un'immagine effettuate le seguenti operazioni:

- Apportate il maggior numero possibile di modifiche fintanto che è impostato il metodo RGB.

- Salvate una copia di backup dell'immagine prima di convertirla. Accertatevi che la copia salvata contenga tutti i livelli, in modo da poter eventualmente modificare la versione originale dell'immagine dopo la conversione.
- Unite i livelli del file prima di convertirlo. L'interazione dei colori tra metodi di fusione dei livelli varia in base al metodo dell'immagine.

*Nota: quando l'immagine viene convertita in bitmap o scala di colore, i livelli nascosti vengono eliminati e i livelli automaticamente uniti, in quanto questi metodi non supportano i livelli.*

**Metodo di colore RGB** Metodo predefinito per le nuove immagini di Photoshop Elements e per le immagini acquisite dalla fotocamera digitale. Nel metodo RGB ai componenti rosso (R, red), verde (G, green) e blu (B, blue) viene assegnato un valore di intensità per ogni pixel, compreso fra 0 (nero) e 255 (bianco). Ad esempio, un colore rosso acceso può avere un valore R di 246, G di 20 e B di 50. Quando i valori di tutti e tre i componenti sono uguali, il risultato è una tonalità di grigio neutro. Quando i tre componenti hanno come valore 255, si ottiene il bianco puro; quando il valore è 0, si ottiene il nero puro.

## Convertire un'immagine nel metodo Bitmap

Per convertire un'immagine in metodo bitmap, dovete prima convertirla in scala di grigio, semplificando così le informazioni sul colore e riducendo la dimensione del file. La conversione in scala di grigio elimina dai pixel i dati sulla tonalità e la saturazione, per conservare solo i valori sulla luminosità. Tuttavia, dato che sono disponibili poche opzioni di modifica nel metodo bitmap, conviene modificare l'immagine in scala di grigio prima di convertirla.

- 1 Scegliete Immagine > Metodo > Bitmap.
- 2 Se l'immagine è in RGB, fate clic su OK per convertirla in scala di grigio.
- 3 Nel campo Output, inserite un valore per la risoluzione di output dell'immagine bitmap e scegliete un'unità di misura. Per impostazione predefinita, la risoluzione di input e di output corrispondono entrambe alla risoluzione corrente dell'immagine.
- 4 Selezionate uno dei seguenti metodi di conversione bitmap e fate clic su OK:

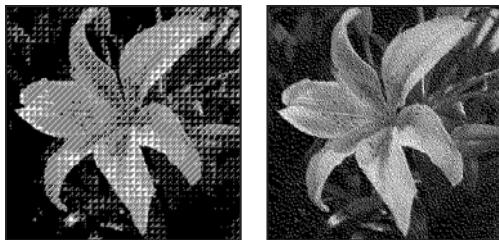
**Soglia 50** Converte i pixel con valori di grigio: in bianco, se il valore è superiore al livello di grigio medio (128); in nero, se il valore è inferiore. Il risultato è una rappresentazione dell'immagine in bianco e nero ad alto contrasto.



Immagine originale in scala di grigio (a sinistra) e dopo l'applicazione del metodo di conversione Soglia 50% (a destra)

**Dithering pattern** Converte l'immagine organizzando i livelli di grigio in configurazioni geometriche di punti bianchi e neri.

**Dithering diffusione** Esegue una conversione con un processo di diffusione dell'errore, a partire dal pixel nell'angolo superiore sinistro dell'immagine. Se il valore del pixel è superiore al grigio medio (128), il pixel diventa bianco; se inferiore, diventa nero. Poiché il pixel originale è raramente bianco puro o nero puro, la conversione genera sempre qualche errore. L'errore viene però trasferito ai pixel circostanti e diffuso su tutta l'immagine, creando una texture a grana grossa, tipo pellicola. Questa opzione è utile per visualizzare le immagini su uno schermo in bianco e nero.



Metodi di conversione Dithering pattern e Dithering diffusione

## Convertire un'immagine dal metodo Bitmap in Scala di grigio

Prima di applicare la conversione, tenete presente che un'immagine bitmap modificata in scala di grigio può apparire diversa quando viene riconvertita in bitmap. Ad esempio, un pixel nero in modalità bitmap viene modificato in una tonalità di grigio in modalità scala di grigio: se il valore di grigio è piuttosto chiaro, il pixel diventerà bianco quando l'immagine sarà riconvertita in bitmap.

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Metodo > Scala di grigio.
- 2 Inserite un valore compreso tra 1 e 16 per il rapporto dimensioni.

Il rapporto dimensioni è il fattore per la riduzione di un'immagine. Ad esempio, per ridurre un'immagine in scala di grigio del 50%, specificate un rapporto dimensioni pari a 2. Se inserite un numero maggiore di 1, viene calcolata la media di più pixel nell'immagine bitmap e generato un unico pixel nell'immagine in scala di grigio. Ciò consente di generare diverse tonalità di grigio a partire da un'immagine digitalizzata con uno scanner a 1 bit.

## Convertire un'immagine in scala di colore

La conversione in scala di colore riduce il numero di colori a un massimo di 256 (il numero di colori standard supportati dai formati GIF e PNG-8 e dalla maggior parte dei browser Web). Questo tipo di conversione riduce dunque le dimensioni del file eliminando dall'immagine alcune informazioni sui colori.

*Nota: per eseguire la conversione in scala di colore, l'immagine di partenza deve essere in RGB o scala di grigio.*

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Metodo > Scala di colore.
- 2 Fate clic su OK per unire i livelli.

*Nota: tutti i livelli visibili vengono uniti e quelli nascosti vengono eliminati.*

Le immagini in scala di grigio vengono convertite in modo automatico. Per le immagini RGB compare la finestra di dialogo Scala di colore.

- 3 Selezionate Anteprima per visualizzare un'anteprima delle modifiche.
- 4 Specificate una o più delle seguenti opzioni di conversione e fate clic su OK.

**Palette** Specifica la paletta di colori da applicare all'immagine in scala di colore. Sono disponibili 10 palette di colori:

- **Esatta** Crea una paletta con esattamente gli stessi colori che appaiono nell'immagine RGB. Questa opzione è disponibile solo se l'immagine usa 256 colori o meno. Poiché la paletta contiene tutti i colori presenti nell'immagine, non viene applicato il dithering.
- **Sistema (Mac OS)** Usa la paletta a 8 bit predefinita del sistema Mac OS, che si basa su una campionatura uniforme dei colori RGB.
- **Sistema (Windows)** Usa la paletta a 8 bit predefinita del sistema Windows, che si basa su una campionatura uniforme dei colori RGB.

• **Web** Usa i 216 colori usati dai browser Web, indipendentemente dalla piattaforma, per visualizzare le immagini su monitor che supportano solo 256 colori. Usate questa opzione per evitare il dithering del browser durante la visualizzazione delle immagini su monitor che non supportano più di 256 colori.

• **Uniforme** Crea una paletta basata su una campionatura uniforme dei colori a partire dal colore RGB al cubo. Ad esempio, se Photoshop Elements campiona 6 livelli di colore equidistanti di rosso, verde e blu, la combinazione genererà una paletta uniforme di 216 colori ( $6 \times 6 \times 6 = 216$ ). Il numero totale di colori visualizzati nell'immagine corrisponde al cubo perfetto più vicino (8, 27, 64, 125 o 216) inferiore al valore visualizzato nella casella Colori.

• **Locale (percettiva) o Composita (percettiva)** Crea una paletta personale dando priorità ai colori ai quali l'occhio umano è più sensibile. Locale (percettiva) applica la paletta a immagini singole; Composita (percettiva) applica la paletta selezionata a più immagini (ad esempio per creazioni multimediali).

• **Locale (selettiva) o Composita (selettiva)** Crea una tavola colore simile a quella creata dall'opzione Percettiva, ma favorisce aree di colore più estese e mantiene i colori per il Web. Questa opzione garantisce in genere la massima integrità dei colori dell'immagine. Locale (selettiva) applica la paletta a immagini singole; Composita (selettiva) applica la paletta selezionata a più immagini (ad esempio per creazioni multimediali).

• **Locale (adattata) o Composita (adattata)** Crea una paletta basata su una campionatura dello spettro dei colori che compaiono con maggiore frequenza nell'immagine. Ad esempio, un'immagine RGB contenente solo i colori verde e blu produce una paletta composta in prevalenza da questi due colori. Molte immagini impiegano colori concentrati in determinate aree dello spettro. Per definire una paletta in modo più preciso, selezionate prima una parte dell'immagine con i colori a cui desiderate dare maggiore rilievo. Photoshop Elements orienta la conversione verso tali colori. Locale (adattata) applica la paletta a immagini singole; Composita (adattata) applica la paletta selezionata a più immagini (ad esempio per creazioni multimediali).

• **Personale** Crea una paletta personale tramite la finestra di dialogo Tavola colore. Potete modificare e salvare la tavola per riusarla in futuro, o fare clic su Carica per caricarne una già salvata. Questa opzione mostra anche la paletta adattata corrente, utile per visualizzare un'anteprima dei colori più usati nell'immagine.

• **Precedente** Usa la paletta personale impiegata nella conversione precedente. È utile per convertire più immagini con la stessa paletta personale.

**Colori** Specifica il numero di colori da includere nella tavola colore (fino a 256) per le palette Uniforme, Percettiva, Selettiva o Adattata.

**Forzato** Specifica se inserire o meno determinati colori all'interno della tavola. L'opzione Bianco e nero aggiunge un bianco e un nero puri alla tavola colore; l'opzione Primari aggiunge rosso, verde, blu, cyan, magenta, giallo, nero e bianco; l'opzione Web aggiunge i 216 colori sicuri per il Web; l'opzione Personale consente di definire i colori personalizzati.

**Trasparenza** Specifica se conservare le aree trasparenti dell'immagine durante la conversione. Se questa opzione è selezionata, nella tavola colore viene aggiunta una voce speciale per un colore trasparente. Se è deselectata, le aree trasparenti vengono riempite con il colore alone o, se non è stato scelto un colore alone, con il bianco.

**Alone** Specifica il colore di sfondo con cui riempire i bordi anti-alias lungo le aree trasparenti dell'immagine. Se l'opzione Trasparenza è selezionata, l'alone viene applicato alle aree di contorno per favorirne la fusione con lo sfondo della pagina Web dello stesso colore. Se l'opzione Trasparenza è deselectata, l'alone viene applicato alle aree trasparenti. Se scegliete Nessuno e Trasparenza è selezionato, viene creata una trasparenza con contorni netti; altrimenti tutte le aree trasparenti vengono riempite di bianco al 100%.

**Dithering** Specifica se usare o meno un pattern di dithering. A meno che non abbiate selezionato l'opzione Esatta, la tavola colore che state usando potrebbe non includere tutti i colori presenti nell'immagine. I colori mancanti possono essere simulati con il dithering. I pixel dei colori disponibili vengono cioè miscelati per simulare i colori mancanti.

- **Nessuno** Non esegue il dithering dei colori, ma usa il colore più simile a quello mancante. Ciò può provocare transizioni brusche tra le diverse tonalità di colore nell'immagine, generando un effetto posterizzato.
- **Diffusione** Usa un metodo di diffusione dell'errore che produce un dithering meno strutturato rispetto all'opzione Pattern. Per impedire che venga applicato il dithering anche ai colori dell'immagine che sono rappresentati nella tavola colore, selezionate Mantieni colori esatti. Ciò può risultare utile per rispettare le linee sottili e il testo nelle immagini destinate al Web.
- **Pattern** Simula i colori assenti dalla tavola tramite un pattern quadrato simile a un retino mezzetinte.
- **Disturbo** Aiuta a ridurre la visibilità dei pattern di giuntura lungo i bordi.

**Fattore** Specifica la percentuale di colori dell'immagine a cui applicare il dithering. Se specificate un fattore alto viene eseguito il dithering di più colori, ma le dimensioni del file possono aumentare.

**Mantieni colori esatti** Impedisce che venga applicato il dithering ai colori dell'immagine presenti nella tavola colore.

## Modificare i colori della tavola di scala colore

Potete modificare i colori nella tavola per realizzare effetti speciali o potete assegnare la trasparenza a un solo colore della tavola.

- 1 Aprite l'immagine in scala di colore nell'ambiente Editor.
- 2 Scegliete Immagine > Metodo > Tavola colore.
- 3 Fate clic nella tavola per scegliere il colore da modificare, oppure trascinate per scegliere un intervallo di colori.
- 4 Scegliete un colore dal Selettore colore o campionate un colore dall'immagine.

Se dovete modificare un intervallo di colori, Photoshop Elements crea una sfumatura nella tavola tra i colori iniziale e finale. Il primo colore che scegliete nel Selettore colore è quello iniziale. Non appena fate clic su OK, il Selettore colore ricompare per permettervi di scegliere il colore finale dell'intervallo.

I colori selezionati vengono inseriti nella finestra Tavola colore, con la sequenza specificata.

- 5 Fate clic su Anteprima per visualizzare i risultati delle modifiche apportate all'immagine.
- 6 Fate clic su OK nella finestra Tavola colore per applicare i nuovi colori all'immagine in scala di colore.

## Assegnare la trasparenza a un unico colore della tavola di scala colore

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Metodo > Tavola colore.
- 2 Con lo strumento contagocce fate clic sul colore desiderato all'interno della tavola o dell'immagine. Il colore campionato risulterà trasparente nell'immagine. Fate clic su OK.

## Usare una tavola di scala colore predefinita

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Metodo > Tavola colore.
- 2 Scegliete un'opzione dal menu Tavola.

**Corpo nero** Mostra una paletta basata sui diversi colori prodotti da un radiatore a corpo nero quando viene riscaldato (da nero a rosso, arancione, giallo e bianco).

**Scala di grigio** Mostra una paletta di 256 livelli di grigio, dal nero al bianco.

**Spettro** Mostra una paletta basata sui colori prodotti quando la luce bianca attraversa un prisma (da viola, blu e verde a giallo, arancione e rosso).

**Sistema** Mostra la paletta standard Windows o Mac OS a 256 colori.

## Salvare e caricare una tavola di scala colore

- Per salvare una tavola, fate clic sul pulsante Salva nella finestra di dialogo Tavola colore.
- Per caricare una tavola, fate clic sul pulsante Carica nella finestra di dialogo Tavola colore. Dopo aver caricato una tavola colore in un’immagine, i colori dell’immagine cambiano in modo da riflettere le posizioni esatte a cui fanno riferimento all’interno della nuova tavola.

*Nota: potete anche caricare le tavole colore salvate nel pannello Campioni colore.*

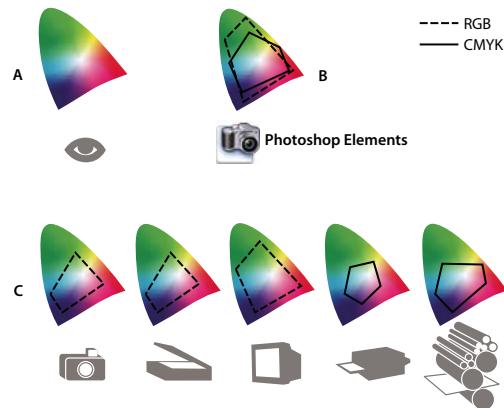
### Altri argomenti presenti nell’Aiuto

[“Usare il pannello Campioni colore”](#) a pagina 227

## Impostazione della gestione del colore

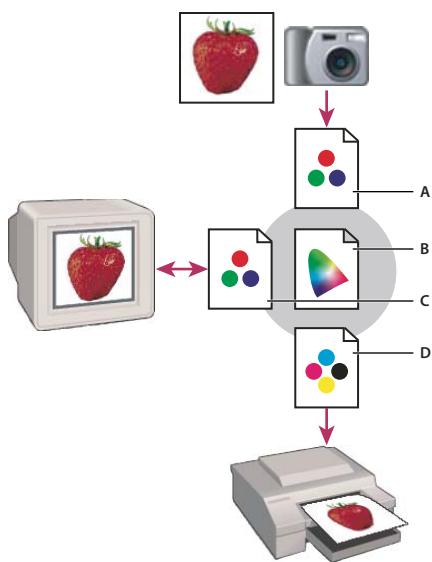
### La gestione del colore

Grazie alla gestione del colore è possibile migliorare la corrispondenza di colori tra scanner, monitor e stampanti. Ognuna di queste periferiche riproduce un diverso spettro di colori, o *gamma di colori*. Man mano che un’immagine passa dalla fotocamera al monitor e infine alla stampante, i colori cambiano perché ogni periferica ha una diversa gamma di colori e quindi li riproduce in modo diverso.



*Gamme di colore per periferiche e documenti diversi*  
**A.** Spazio colorimetrico Lab (tutto lo spettro visibile) **B.** Documenti (spazio di lavoro) **C.** Periferiche

Tramite la gestione del colore, i colori dell’immagine vengono convertiti in modo che ogni periferica li possa riprodurre allo stesso modo e i colori che vedete sul monitor saranno così molto simili a quelli dell’immagine stampata. Difficilmente si ottiene però una corrispondenza perfetta, perché la stampante potrebbe non disporre della stessa gamma di colori del monitor.



#### Gestione del colore tramite profili

A. I profili descrivono gli spazi colorimetrici della periferica di input e del documento. B. Usando le descrizioni dei profili, il sistema di gestione del colore identifica i colori effettivi del documento. C. Il profilo del monitor indica al sistema come convertire i valori numerici nello spazio colorimetrico del monitor. D. In base al profilo della periferica di output, il sistema converte i valori numerici del documento nello spazio colorimetrico della periferica di output, affinché vengano stampati i colori effettivi.

### Creazione di profili per le periferiche

Affinché la gestione del colore funzioni, è necessario creare un profilo per la periferica o usare lo specifico profilo ICC creato dal produttore.

**Dispositivi di acquisizione** Il profilo non è fondamentale per dispositivi di acquisizione quali fotocamere e scanner. Può essere tuttavia utile impostare il profilo di uno scanner per riprodurre fedelmente i colori di originali sotto forma di lucidi e ridurre così il lavoro di correzione colore in Photoshop Elements.

**Monitor** È importante calibrare e creare un profilo per il monitor. Se usate un computer portatile o un monitor LCD, potete usare il profilo fornito dal produttore. Se disponete di un colorimetro e del software per creare i profili, potrete usare i profili così creati in Photoshop Elements.

**Stampanti** In genere è possibile migliorare i risultati di stampa tramite la creazione di un profilo per la propria stampante a getto d'inchiostro; tuttavia, potrete ottenere ottime stampe anche senza un profilo stampante e utilizzando invece i comandi dell'apposito driver di stampa. Molti produttori di stampanti forniscono i profili ICC nel proprio sito Web. Ogni combinazione di stampante, inchiostro e tipo di carta richiede uno specifico profilo. Potete anche avere dei profili studiati per la vostra combinazione preferita di inchiostro e carta.

Quando lavorate a una foto e la salvate, Photoshop Elements può incorporare nel file un profilo ICC che riflette i colori visualizzati sul monitor del computer o quelli generati dal dispositivo di origine. L'incorporamento dei profili in un'immagine rende i colori "portatili" e quindi consente a dispositivi diversi di convertirne i valori. Se, ad esempio, inviate la foto alla stampante a getto d'inchiostro, il sistema di gestione del colore legge il profilo incorporato e converte i dati dei colori basandosi sul profilo della stampante. La stampante potrà così usare i dati cromatici convertiti per riprodurre i colori sul supporto selezionato.

### Operazioni per la gestione del colore

Per utilizzare la gestione del colore, dovete effettuare le seguenti operazioni:

- Impostate la gestione del colore incorporando un profilo colore e utilizzate i profili delle periferiche per la digitalizzazione e la stampa. Consultate ["Impostare la gestione del colore"](#) a pagina 188.

- Calibrate e create un profilo per il monitor del computer. Se utilizzate un monitor LCD, usate il profilo predefinito del monitor. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione del vostro monitor LCD.
- Quando stampate un'immagine da Photoshop Elements, accertatevi di aver specificato il profilo cromatico corretto nell'area Gestione colore della finestra di dialogo Stampa. Oppure, se non avete un profilo della stampante, specificate i colori usando i comandi del driver di stampa (consultate Introduzione alla stampa). Scegliete un'impostazione del colore che sia adeguata per il vostro specifico flusso di lavoro, ad esempio Ottimizza sempre per la stampa.

## Impostare la gestione del colore

1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Impostazioni colore.

2 Selezionate una delle seguenti opzioni di gestione del colore, quindi fate clic su OK:

**Nessuna gestione colore** Lascia l'immagine senza alcun profilo incorporato. Questa opzione utilizza come spazio di lavoro il profilo del monitor. All'apertura di un'immagine, elimina l'eventuale profilo colore esistente; al salvataggio di un'immagine, non incorpora alcun profilo.

**Ottimizza sempre i colori per schermo computer** Utilizza sRGB come spazio di lavoro RGB; la spazio di lavoro Scala di grigio è invece Gamma grigio 2.2. Questa opzione mantiene eventuali profili incorporati e assegna il profilo sRGB quando viene aperto un file senza alcun profilo incorporato.

**Ottimizza sempre per la stampa** Utilizza Adobe RGB come spazio di lavoro RGB; la spazio di lavoro Scala di grigio è invece Ingrossamento punti 20%. Questa opzione mantiene eventuali profili incorporati e assegna il profilo Adobe RGB quando viene aperto un file senza alcun profilo incorporato.

**Scegli di volta in volta** Consente di scegliere fra sRGB (impostazione predefinita) e Adobe RGB all'apertura di ogni file senza alcun profilo incorporato.

3 Quando salvate un file, selezionate Profilo ICC nella finestra di dialogo Salva con nome.

## Convertire il profilo colore

Non capito spesso di dover modificare il profilo colore di un documento, dato che il profilo colore viene assegnato automaticamente da Photoshop Elements in base alle impostazioni selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni colore. La modifica manuale del profilo colore può essere tuttavia necessaria quando si prepara un documento per una diversa destinazione di salvataggio oppure se occorre correggere un criterio che non deve più essere implementato nel documento. La modifica del profilo colore dovrebbe essere effettuata solo da utenti esperti.

❖ Nell'ambiente Editor, scegliete Immagine > Converti profilo colore ed effettuate una delle seguenti operazioni:

**Rimuovi profilo** Consente di rimuovere il profilo in modo che il documento non sia più soggetto alla gestione del colore.

**Converti in profilo sRGB** Incorpora nel documento un profilo sRGB.

**Converti in profilo Adobe RGB** Incorpora nel documento un profilo Adobe RGB.

# Capitolo 10: Filtri, effetti, stili e grafica

È possibile migliorare le immagini usando una grande varietà di filtri, effetti, stili ed elementi grafici. Usando i filtri Togli interlacciato e Colori NTSC, potete ammorbidire le linee di un video o prepararlo per la riproduzione televisiva. Potete inoltre installare e usare filtri plug-in di terze parti o creare filtri personali.

## Effetti

### Utilizzo del pannello Effetti

Il pannello Effetti fornisce una posizione centrale da cui è possibile applicare tutti gli effetti desiderati. Per impostazione predefinita, il pannello Effetti si trova in alto nel Raccoglitore pannelli.



Pannello Effetti

A. CATEGORIA B. MINIATURE DI ESEMPIO C. MENU ALTRO D. SOTTOCATEGORIA E. COMANDO APPLICA (SALVA)

**Filtri** Applica i filtri all'immagine.

**Stili livello** Applica gli stili di livello all'immagine.

**Effetti foto** Applica gli effetti fotografici all'immagine.

Ogni sezione mostra esempi degli elementi grafici e degli effetti che è possibile aggiungere o applicare a un'immagine e generalmente contiene un menu di categorie e relative sottocategorie.

### Utilizzo del pannello Contenuto

Il pannello Contenuto fornisce una posizione centrale da cui è possibile applicare alle immagini grafica, elementi decorativi a tema e stili di testo. Per visualizzare il pannello Contenuto, scegliete Finestra > Contenuto.



Pannello Contenuto

A. Categoria B. Menu Altro C. Miniature di esempio

Nel pannello Contenuto sono presenti le seguenti sezioni che permettono di migliorare le immagini in molti modi:

**Filtro per sfondi** Scegliete da un'ampia gamma di sfondi decorativi.

**Filtro per cornici** Scegliete tra le cornici predefinite per migliorare l'immagine o il progetto.

**Filtro per grafici** Applicate elementi grafici all'immagine o al progetto.

**Filtro per forme** Applicate forme all'immagine o al progetto.

**Filtro per effetti testo** Inserite testo nell'immagine o nel progetto.

**Filtro per temi** Scegliete da una selezione di temi applicabili al progetto.

Ogni sezione mostra esempi degli elementi grafici e degli effetti che è possibile aggiungere o applicare a un'immagine e generalmente contiene un menu di categorie e relative sottocategorie.

*Nota: quando si fa clic su uno di questi pulsanti, vengono visualizzate le miniature relative al pulsante attivato.*

## Aggiungere a un'immagine forme stilizzate o grafica

Quando aggiungete una forma o un elemento grafico a un'immagine, la forma o l'elemento grafico si trovano su un nuovo livello e non influenzano l'immagine originale.

1 Nel pannello Contenuto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Filtro per grafica o Filtro per forme .
- Scegliete un'opzione dal menu delle categorie (ad esempio, Per evento o Per attività), quindi scegliete una sottocategoria (ad esempio, Bebè o Cucina).

2 Nella finestra degli strumenti, scegliete un colore per la forma nella finestra degli strumenti.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate una miniatura e fate clic su Applica.
- Fate doppio clic su una miniatura.
- Trascinate la miniatura sull'immagine.

4 Usate lo strumento sposta per riposizionare o ridimensionare la forma o l'elemento grafico.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Le forme” a pagina 260

“Selezionare o spostare una forma” a pagina 263

## Aggiungere uno sfondo artistico a un’immagine

Quando si aggiunge uno sfondo artistico a un’immagine, si sostituisce il livello dello sfondo esistente. Ad esempio, con gli strumenti di selezione potete creare diversi livelli con cui separare i membri della famiglia dallo sfondo della cucina; quindi potete e sostituire quest’ultimo con uno sfondo di un paesaggio naturale.

- 1 Se l’immagine è composta di un unico livello, il livello Sfondo, selezionatelo e scegliete Livello > Duplica livello. Assegnate un nome al livello e fate clic su OK.
- 2 Selezionate il livello Sfondo nel pannello.
- 3 Nel pannello Contenuto, fate clic sull’icona Sfondi .
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate una miniatura e fate clic su Applica.
  - Fate doppio clic su una miniatura.
  - Trascinate la miniatura sull’immagine.

## Aggiungere una cornice o un tema a un’immagine

Quando aggiungete una cornice o un tema a un progetto fotografico, nella cornice appare un’area vuota (grigia) destinata all’immagine. Fate clic e trascinate l’immagine dal Raccoglitore progetti all’area vuota.

- 1 Nel pannello Contenuto, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sull’icona Filtro per temi  o Filtro per cornici .
  - Scegliete un’opzione dal menu delle categorie (ad esempio, Per evento o Per attività), quindi scegliete una sottocategoria (ad esempio, Bebè o Cucina).
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate una miniatura e fate clic su Applica.
  - Fate doppio clic su una miniatura.
  - Trascinate la miniatura sullo sfondo vuoto.
- 3 Trascinate l’immagine desiderata dal Raccoglitore progetto alla cornice.
- 4 Usate il cursore per ridimensionare l’immagine entro il bordo della cornice o del tema, quindi fate clic sull’icona Conferma  per applicare le modifiche o sull’icona Annulla  per annullarle.
- 5 Usate lo strumento Sposta per centrare l’immagine, quindi fate clic sull’icona Conferma  per applicare le modifiche o sull’icona Annulla  per annullarle.

## Gli effetti fotografici

Gli effetti fotografici consentono di conferire rapidamente un aspetto diverso alle immagini. Nel pannello Effetti, fate clic su Effetti foto  e scegliete una delle sottocategorie, ad esempio Foto con dissolvenza, Effetti vari, Monocromatico, Foto antica o Foto d’epoca.

**Cornice** Vengono applicati vari effetti ai bordi di un livello selezionato o a una porzione di un livello. Quando si applica una cornice, viene creato un campo in cui è possibile aggiungere o modificare facilmente i contenuti.

**Effetti immagine** Vengono applicati degli effetti a una copia del livello selezionato. Aggiungendo a un’immagine l’effetto Bufera di neve, la foto sembrerà scattata durante una nevicata. Con l’effetto Luce al neon la foto assumerà l’aspetto di un’immagine scattata sotto la luce al neon. Potete usare effetti immagine quali Pastello a olio o Sfocatura leggera per ammorbidente i colori o sfocare un’immagine. Gli effetti immagine possono anche essere combinati, ma potrebbe essere necessario unire prima tutti i livelli dell’immagine.

**Texture** Vengono applicati livelli di texture a un’immagine. Potete aggiungere texture a una nuova immagine vuota da usare come sfondo oppure a un’immagine esistente. Agendo sulla disposizione dei livelli, sull’opacità e operando con gli altri strumenti per i livelli, otterrete risultati piacevoli e interessanti.

 *Molti effetti fotografici applicano filtri con valori modificati.*

### Altri argomenti presenti nell’Aiuto

[“Utilizzo del pannello Effetti”](#) a pagina 189

[“Migliorare le prestazioni con filtri ed effetti”](#) a pagina 198

[“Unire tutti i livelli di un’immagine”](#) a pagina 65

## Applicare un effetto

 *Se volete provare un effetto, usate un livello duplicato in modo da conservare l’immagine originale.*

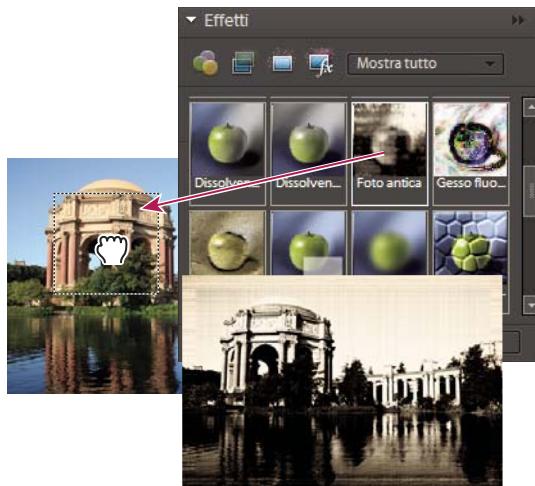
1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare un effetto a un intero livello, deselectate tutte le aree dell’immagine, quindi selezionate il livello nel pannello Livelli.
- Per applicare un effetto a una porzione di un livello, usate uno strumento di selezione per selezionare l’area desiderata.
- Per applicare un effetto al testo, selezionate o create del testo, quindi usate uno degli effetti di testo del pannello Contenuto.

2 Nel pannello Effetti, scegliete Effetti foto  ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su un effetto.
- Trascinate un effetto sull’immagine.
- Selezionate un effetto, quindi fate clic su Applica.

**Nota:** *in alcuni casi, quando applicate un effetto a un’immagine con più livelli, vi viene richiesto di unire prima tutti i livelli.*



Trascinamento di un effetto immagine su una foto

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Gli effetti fotografici”](#) a pagina 191

[“Migliorare le prestazioni con filtri ed effetti”](#) a pagina 198

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

## Aggiungere del testo stilizzato a un’immagine

Quando aggiungete del testo a un’immagine, viene aggiunto un livello di testo che consente di modificare il testo senza agire direttamente sull’immagine originale.

- 1 Nel pannello Contenuto, fate clic sull’icona Testo , quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate una miniatura e fate clic su Applica.
  - Fate doppio clic su una miniatura.
  - Trascinate una miniatura nell’immagine.
- 2 Sull’immagine viene visualizzato un riquadro in cui inserire il testo e lo strumento testo diventa attivo. Digitate il nuovo testo.
- 3 Una volta apportate le modifiche al testo, fate clic sull’icona Conferma per applicarle o sull’icona Annulla .
- 4 Usate lo strumento sposta per riposizionare o ridimensionare il riquadro per il testo.
- 5 (Facoltativo) Per colorare il testo, servitevi del pannello a comparsa Colore nella barra delle opzioni.
- 6 Una volta apportate le modifiche al testo, fate clic sull’icona Conferma per applicarle oppure sull’icona Annulla per annullarle.
- 7 (Facoltativo) Per provare a usare diversi effetti di testo, trascinate un’altra miniatura sul riquadro per il testo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Il testo”](#) a pagina 251

[“Modificare il testo in un livello di testo”](#) a pagina 253

[“Modificare l’orientamento di un livello di testo”](#) a pagina 257

## Aggiungere grafica o effetti ai Preferiti

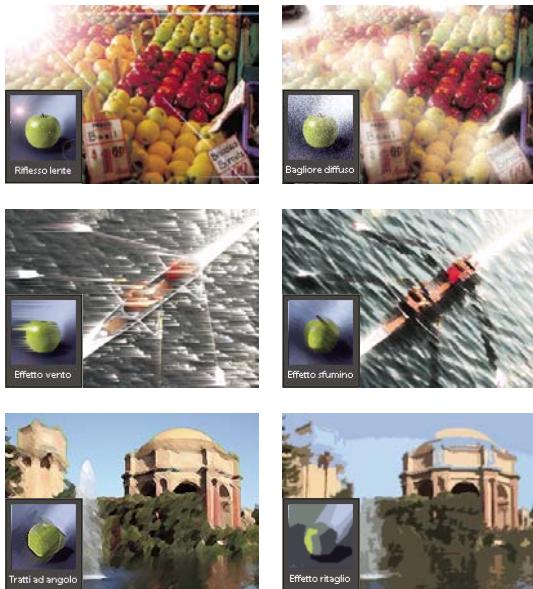
Se trovate elementi grafici o effetti a cui vorrete accedere rapidamente in un secondo tempo, aggiungeteli alla sezione Preferiti del pannello Effetti.

- ❖ Nel pannello Effetti o Contenuto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura e scegliete Aggiungi a preferiti.

## Filtri

### I filtri

Potete usare i filtri per ripulire o ritoccare le foto. Potete inoltre usare alcuni filtri per applicare effetti speciali o creare trasformazioni uniche grazie agli effetti di distorsione. Oltre ai filtri forniti da Adobe, sono disponibili anche plug-in di filtri prodotti da terze parti. Dopo l'installazione, i filtri plug-in sono disponibili in fondo all'elenco dei filtri.



*I filtri possono cambiare radicalmente il senso di una foto o un'immagine.*

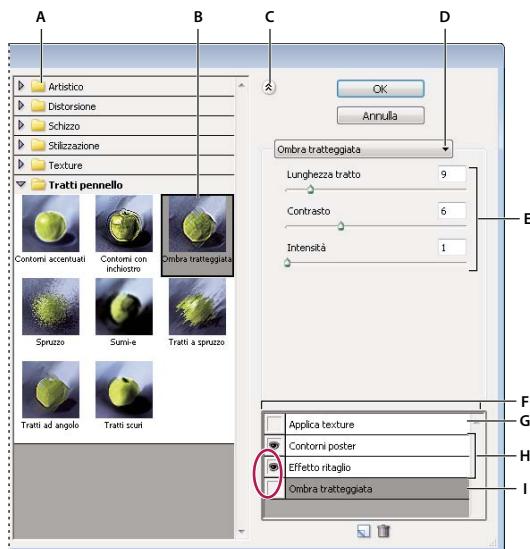
Potete applicare i filtri in uno dei tre seguenti modi:

**Menu Filtro** Contiene tutti i filtri disponibili e consente di applicare i filtri singolarmente.

**Galleria filtri** Analogamente al pannello Effetti, mostra miniature di esempio degli effetti di ogni filtro. Con la Galleria filtri potete applicare più filtri in modo cumulativo e singoli filtri più di una volta. Potete anche cambiare l'ordine di applicazione dei filtri e le impostazioni di ogni filtro applicato fino ad ottenere l'effetto desiderato. Proprio per la sua flessibilità, la Galleria filtri è generalmente il metodo migliore per applicare i filtri. Non tutti i filtri del menu Filtro sono però disponibili nella Galleria filtri.

**Pannello Effetti** Mostra esempi in miniatura dei risultati di tutti i filtri presenti nel menu Filtro. Potete usare la palette anche per applicare effetti e stili di livello.

Tuttavia, non tutti i filtri sono disponibili nella Galleria filtri. Alcuni filtri sono disponibili solo come singoli comandi dal menu Filtro. Inoltre, diversamente dal pannello Effetti, la Galleria filtri non consente di applicare effetti e stili di livello.



Finestra di dialogo Galleria filtri

A. CATEGORIA DEL FILTRO B. MINIATURA DEL FILTRO SELEZIONATO C. MOSTRA/NASCONDE LE MINIATURE DEI FILTRI D. MENU FILTRO E. OPZIONI PER IL FILTRO SELEZIONATO F. ELENCO DI EFFETTI FILTRO DA APPLICARE O ORDINARE G. FILTRO NASCONTO H. FILTRI APPLICATI IN MODO CUMULATIVO MA NON SELEZIONATI I. FILTRO SELEZIONATO MA NON APPLICATO

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo del pannello Effetti"](#) a pagina 189

### Opzioni per superfici di tipo texture e vetro

I filtri Conté Crayon, Vetro, Pastelli su superficie ruvida, Applica texture e Vernice di fondo presentano delle opzioni di texture. Queste opzioni fanno apparire l'immagine come se fosse su materiali di vario genere, come tela da pittura o muro di mattoni, o come se fosse vista attraverso un vetro.

**Texture** Specifica il tipo di texture da applicare. Potete anche fare clic su Carica texture  per specificare un file Photoshop.

**Ridimensionamento** Aumenta o diminuisce l'effetto sulla superficie dell'immagine.

**Rilievo (se disponibile)** Regola la profondità della superficie della texture.

**Luce (se disponibile)** Imposta la direzione della sorgente luminosa nell'immagine.

**Inverti** Inverte i colori chiari e scuri della superficie.

### Migliorare le prestazioni con filtri ed effetti

Alcuni filtri ed effetti possono richiedere molta memoria, specialmente se applicati a un'immagine ad alta risoluzione. Per migliorare le prestazioni, potete usare queste tecniche:

- Provate i filtri e le impostazioni su un'area ridotta dell'immagine.
- Provate i filtri e le impostazioni su una copia dell'immagine di dimensioni ridotte. Se il risultato vi soddisfa, applicate all'immagine originale il filtro usando le stesse impostazioni.

- Prima di applicare il filtro o l'effetto, liberate la memoria, svuotando il contenuto degli Appunti, della paletta Storia o di entrambi. Scegliete Modifica > Cancella > *[comando]*.
- Chiudete eventuali applicazioni aperte per rendere disponibile più memoria.
- Regolate le impostazioni in modo da rendere meno complessi i filtri che richiedono molta memoria. Alcuni dei filtri che richiedono molta memoria sono: Effetti di luce, Effetto ritaglio, Vetro colorato, Effetto cromatura, Effetto increspatura, Spruzzo, Tratti a spruzzo e Vetro. Ad esempio, per ridurre la complessità del filtro Vetro colorato, aumentate le dimensioni delle celle. Per ridurre la complessità del filtro Effetto ritaglio, aumentate Semplicità contorno, riducete Precisione contorno o eseguite entrambe le operazioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Gli effetti fotografici"](#) a pagina 191

## Filtri artistici

### Matita colorata

Il filtro Matita colorata ridisegna un'immagine simulando l'effetto di matite colorate su uno sfondo in tinta unita. I bordi importanti sono mantenuti e assumono l'aspetto di grossi tratteggi; il colore di sfondo a tinta unita è visibile nelle aree più uniformi. Potete impostare la larghezza della matita, la pressione del tratto e la luminosità della carta.

**Nota:** per un effetto pergamena, modificate il colore di sfondo prima di applicare il filtro Matita colorata all'area selezionata.

### Effetto ritaglio

Il filtro Effetto ritaglio riproduce un'immagine come se fosse fatta di ritagli di carta colorata. Le immagini a elevato contrasto appaiono come profili; le immagini colorate vengono create da diversi livelli di carta colorata. Potete impostare il numero di livelli di tonalità, la semplicità del contorno e la precisione del contorno.

### Pennello a secco

Il filtro Pennello a secco colora un'immagine usando una tecnica con pennello a secco (tra olio e acquerello). Questo filtro semplifica l'immagine riducendo l'intervallo di colori in aree con colori comuni. Potete impostare le dimensioni del pennello, il dettaglio del pennello e la texture.

### Grana pellicola

Il filtro Grana pellicola applica un pattern uniforme e granuloso all'immagine. Aggiunge alle aree più chiare dell'immagine un pattern più uniforme e saturo. Questo filtro è utile per eliminare effetti di striatura nelle fusioni e per uniformare visivamente gli elementi di diverse sorgenti. Potete impostare la granulosità, l'area di luce e l'intensità.

### Affresco

Il filtro Affresco dipinge un livello con tratti brevi, arrotondati e applicati in modo veloce. Potete impostare le dimensioni del pennello, il dettaglio del pennello e la texture.

## Luce al neon

Il filtro Luce al neon usa il colore di primo piano, il colore di sfondo e il colore del bagliore per colorare e ammorbidire un'immagine. Potete impostare la dimensione, la luminosità e il colore del bagliore. Con una dimensione di bagliore a valori bassi, il colore del bagliore è limitato alle aree in ombra. Con valori alti, il colore del bagliore è spostato verso i mezzitoni e le aree di luce del livello. Per selezionare il colore del bagliore, fate clic sulla casella Colore bagliore e selezionate un colore nel Selettore colore.

## Effetto pennellate

Il filtro Effetto pennellate conferisce all'immagine l'aspetto di un dipinto. Potete impostare le dimensioni del pennello, il contrasto e i tipi di pennello.

## Effetto spatola

Il filtro Effetto spatola riduce i dettagli dell'immagine attribuendole l'impressione di una tela dipinta con mano leggera che rivela la trama sottostante. Potete impostare le dimensioni del tratto, il dettaglio del tratto e la morbidezza.

## Involucro di plastica

Il filtro Involucro di plastica riproduce un livello come se fosse rivestito di un involucro di plastica lucida, accentuando i particolari della superficie. Potete impostare l'intensità della luce, il dettaglio e la morbidezza.

## Contorni poster

Il filtro Contorni poster riduce il numero di colori di un'immagine in base all'opzione di posterizzazione impostata, identifica i bordi dell'immagine e disegna linee nere su di essi. Le aree ampie dell'immagine vengono colorate in modo semplice; particolari scuri e fini vengono distribuiti su tutta l'immagine. Potete impostare lo spessore del contorno, l'intensità del contorno e la posterizzazione.

## Pastelli su superficie ruvida

Il filtro Pastelli su superficie ruvida dà all'immagine l'aspetto di un disegno tracciato con pastelli colorati su uno sfondo con texture. Nelle aree con colore brillante, il gesso appare spesso e lascia trasparire poco la superficie; nelle aree più scure, il gesso appare raschiato via e lascia trasparire la superficie. Potete impostare la lunghezza del tratto, il dettaglio del tratto e le opzioni di texture. Le opzioni Texture consentono di conferire all'immagine l'aspetto di un'immagine dipinta su texture diverse, ad esempio tela, mattoni, tessuto o arenaria.

## Effetto sfumino

Il filtro Effetto sfumino ammorbidisce un'immagine con brevi tratti diagonali "strusciati" sulle aree più scure delle immagini. Le aree più chiare diventano più luminose e meno nitide. Potete impostare la lunghezza del tratto, l'area di luce e l'intensità.

## Effetto spugna

Il filtro Effetto spugna colora un livello con aree ad alta densità di texture di colore contrastante. Potete impostare le dimensioni del pennello, la definizione e l'uniformità.

## Vernice di fondo

Il filtro Vernice di fondo colora un livello come se si trovasse su uno sfondo con texture. Potete impostare la dimensione del pennello, la zona di copertura e le opzioni di texture. Le opzioni Texture consentono di conferire all'immagine l'aspetto di un'immagine dipinta su texture diverse, ad esempio tela, mattoni, tessuto o arenaria.

## Effetto acquerello

Il filtro Effetto acquerello colora un'immagine in stile acquerello, semplificandone i particolari, mediante un pennello con molta acqua e colore. Nelle aree con significativi cambiamenti di tonalità lungo i bordi, il filtro satura i colori. Potete impostare il dettaglio del pennello, l'intensità delle ombre e la texture.

# Filtri Sfocatura

## Media

Il filtro Media trova il valore di colore medio di un'immagine o selezione e riempie l'immagine o selezione con tale colore in modo uniforme. Ad esempio, se selezionate un'area di erba, questo filtro cambia il colore di quest'area in una tonalità omogenea di verde.

## Sfoca e Sfoca maggiormente

I filtri di sfocatura ammorbidiscono una selezione o un'immagine e sono utili per eseguire dei ritocchi. Questi filtri sfumano le transizioni in base alla media dei colori dei pixel vicini ai bordi netti delle linee e delle aree ombreggiate.

**Sfoca** Elimina il disturbo nelle aree dell'immagine con transizioni significative di colore. I filtri Sfocatura sfumano le transizioni in base alla media dei colori dei pixel vicini ai bordi netti delle linee e delle aree ombreggiate.

**Sfoca maggiormente** Produce un effetto molto più forte rispetto al filtro Sfoca.

*Nota: prima di applicare un filtro Sfocatura, disattivate l'opzione Blocca pixel trasparenti nel pannello Livelli.*



*Sfocatura applicata allo sfondo di una foto*

## Controllo sfocatura

Il filtro Controllo sfocatura sfoca rapidamente una selezione in base a una quantità regolabile. L'impostazione si basa sulla curva di Gauss a forma di campana, generata quando Photoshop Elements applica una media ponderata ai pixel. Questo filtro aggiunge particolari a bassa frequenza e può produrre un effetto nebuloso. Potete impostare il raggio di sfocatura per determinare fino a che distanza il filtro debba cercare i pixel diversi da sfocare.

## Effetto movimento

Il filtro Effetto movimento sfoca in una determinata direzione (da  $-360^\circ$  a  $+360^\circ$ ) e a una distanza specifica (da 1 a 999). L'effetto del filtro è analogo a quello che si ottiene fotografando un oggetto in movimento con un tempo di esposizione fisso. Potete impostare l'angolo e la distanza di sfocatura.

## Sfocatura radiale

Il filtro Sfocatura radiale simula la sfocatura di una fotocamera in zoom o in rotazione per produrre una sfocatura morbida. L'opzione Fattore controlla il livello di sfocatura. Rotazione sfoca l'immagine lungo linee circolari concentriche e consente di specificare il grado di rotazione. Zoom sfoca l'immagine lungo linee radiali, come in una zoomata in avanti o indietro, e consente di specificare un fattore compreso fra 1 e 100. La qualità della sfocatura varia da Bozza (per risultati più veloci ma molto granulosi), a Buona e Migliore per risultati più sfumati, evidenti solo se applicati a un'ampia selezione. Potete specificare l'origine della sfocatura trascinando il pattern nella casella Centro sfocatura.

## Sfocatura migliore

Il filtro Sfocatura migliore sfoca un'immagine con molta precisione. Potete specificare un raggio per determinare fino a dove il filtro debba cercare i pixel diversi da sfocare, una soglia per il limite di diversità oltre il quale i pixel vengono eliminati e la qualità della sfocatura. Potete inoltre impostare un metodo per l'intera selezione (Normale) o per i bordi delle transizioni di colore (Solo contorno e Sovrapponi contorno). Nelle aree con contrasto significativo, Solo contorno applica dei contorni in bianco e nero mentre Sovrapponi contorno applica dei contorni bianchi.

## Sfocatura superficie

Il filtro Sfocatura superficie sfoca un'immagine mantenendo nitidi i bordi. Questo filtro è utile per creare effetti speciali e ridurre disturbo e granulosità. L'opzione Raggio specifica le dimensioni dell'area da campionare per la sfocatura. L'opzione Soglia controlla il grado di differenza dei valori tonali dei pixel adiacenti necessario affinché i pixel vengano inclusi nella sfocatura. I pixel i cui valori tonali si discostano meno del valore Soglia vengono esclusi dalla sfocatura.

# Filtri Tratti pennello

## Contorni accentuati

Il filtro Contorni accentuati accentua i contorni di un'immagine. Quando la luminosità dei bordi è impostata su un valore alto, viene creato l'effetto del gesso bianco; quando il valore è basso, quello dell'inchiostro nero. Potete impostare la larghezza del contorno, la luminosità e l'uniformità.

## Tratti ad angolo

Il filtro Tratti ad angolo ridisegna un'immagine usando tratti diagonali. I tratti nelle aree più chiare vanno nella direzione opposta rispetto ai tratti delle aree più scure. Potete impostare il bilanciamento della direzione, la lunghezza del tratto e il contrasto.

## Ombra tratteggiata

Il filtro Ombra tratteggiata conserva i particolari e le caratteristiche dell'immagine originale, ma aggiunge texture e rende frastagliati i bordi delle aree colorate dell'immagine simulando tratteggi a matita. Potete impostare la lunghezza del tratto, il contrasto e l'intensità (numero di passi del tratteggio).

## Tratti scuri

Il filtro Tratti scuri colora le aree scure di un'immagine più vicine al nero con brevi tratti vicini, quelle più chiare con lunghi tratti bianchi. Potete impostare il bilanciamento del tratto e i livelli di intensità del bianco e del nero.

## Contorni con inchiostro

Il filtro Contorni con inchiostro ridisegna l'immagine con linee sottili sui particolari originali, in stile penna e inchiostro. Potete impostare la lunghezza del tratto e i livelli di intensità delle aree chiare e scure.

## Spruzzo

Il filtro Spruzzo riproduce l'effetto di un aerografo a spruzzo. Potete impostare il raggio dello spruzzo e l'uniformità.

## Tratti a spruzzo

Il filtro Tratti a spruzzo ridisegna un livello usando i suoi colori dominanti con tratti di colore ad angolo e a spruzzo. Potete impostare la lunghezza del tratto, il raggio dello spruzzo e la direzione del tratto.

## Sumi-e

Il filtro Sumi-e ridisegna un livello in stile giapponese, come se si usasse un pennello bagnato saturo di inchiostro nero su carta di riso. Crea bordi delicatamente sfocati in nero carico. Potete impostare la larghezza del tratto, la pressione del tratto e il contrasto.

# Filtri Distorsione

## Bagliore diffuso

Il filtro Bagliore diffuso dà all'immagine l'aspetto che avrebbe attraverso un filtro a leggera diffusione. Questo filtro aggiunge disturbi bianchi trasparenti all'immagine, con il bagliore che si dissolve a partire dal centro della selezione.

## Muovi

Il filtro Muovi usa un'immagine, chiamata *mappa di spostamento*, per determinare il metodo di distorsione di una selezione. Per esempio, usando una mappa di spostamento a forma di parabola, potete creare un'immagine che sembra stampata su un pezzo di stoffa tenuto sospeso per gli angoli.

Il filtro fa riferimento a un file mappa di spostamento, composto da un'immagine con un unico livello salvata in formato Photoshop o da un'immagine in modalità bitmap. Potete usare i vostri file o quelli presenti nelle cartelle Photoshop Elements 8/Plug-Ins/Displacement Maps oppure Photoshop Elements 8/Presets/Textures.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

["Unire tutti i livelli di un'immagine"](#) a pagina 65

### Applicare il filtro Muovi

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Distorsione > Muovi.
- 3 Per definire l'ampiezza dello spostamento, immettete un valore compreso tra -999 e 999 nelle caselle di testo Scala orizzontale e Scala verticale.  
Quando i valori di scala verticale e orizzontale sono impostati su 100%, lo spostamento massimo è di 128 pixel (il grigio medio non produce infatti alcuno spostamento).
- 4 Se la mappa di spostamento non ha le stesse dimensioni della selezione, potete specificare in che modo la mappa dovrà adattarsi all'immagine:

**Allunga e adatta** Ridimensiona la mappa.

**Affianca** Riempie la selezione ripetendo la mappa come in un pattern.

**5** Specificate in che modo dovranno essere riempiti i vuoti creati nell'immagine dal filtro, quindi fate clic su OK:

**Ripeti** Riempie i vuoti con il contenuto del bordo opposto dell'immagine.

**Ripeti pixel del bordo** Estende i colori dei pixel lungo il bordo dell'immagine nella direzione specificata.

- 6 Selezionate e aprite la mappa di spostamento. Photoshop Elements applica la mappa all'immagine.

### Vetro

Il filtro Vetro fa apparire un'immagine come se venisse vista attraverso diversi tipi di vetro. Potete scegliere un effetto vetro oppure creare una superficie di vetro personale come file Photoshop e applicarla. Potete modificare le impostazioni di ridimensionamento, distorsione e sfumatura. Per controllare la superficie mediante il caricamento di un file, seguite le istruzioni riportate per il filtro Muovi.

### Fluidifica

Il filtro Fluidifica facilita la manipolazione delle aree di un'immagine, come se queste fossero state fuse. In un'anteprima del livello corrente, appositi comandi consentono di alterare (o distorcere), torcere a spirale, espandere, contrarre, far scorrere o riflettere diverse aree dell'immagine. Potete apportare modifiche lievi o distorsioni marcate per ottenere un effetto artistico.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

### Applicare il filtro Fluidifica

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Scegliete Filtro > Distorsione > Fluidifica.

**3** Per ingrandire o ridurre la visualizzazione dell'anteprima dell'immagine, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete un livello di zoom dal menu a comparsa nella sezione inferiore sinistra della finestra di dialogo.
- Selezionate lo strumento zoom nella finestra degli strumenti della finestra di dialogo, quindi fate clic sull'immagine per ingrandire la visualizzazione; per ridurla, tenete premuto Alt mentre fate clic. Potete anche usare lo strumento zoom per trascinare il puntatore su un'area dell'anteprima da ingrandire.
- Selezionate uno strumento dalla finestra degli strumenti.

**4** Selezionate uno degli strumenti seguenti nella finestra degli strumenti:

**Altera**  Spinge i pixel in avanti mentre trascinate.

**Turbolenza**  Rimescola i pixel in modo uniforme e crea effetti di fuoco, nubi, onde e così via. Per regolare la sfumatura, trascinate il cursore a comparsa Variazione turbolenza nella sezione Opzioni strumento, o immettete un valore tra 1 e 100 nella casella di testo. A valori più elevati corrispondono risultati più omogenei.

**Spirale senso orario**  Ruota i pixel in senso orario mentre trascinate o tenete premuto il tasto del mouse.

**Spirale senso antiorario**  Ruota i pixel in senso antiorario mentre trascinate o tenete premuto il tasto del mouse.

**Piega**  Sposta i pixel verso il centro dell'area pennello mentre trascinate o tenete premuto il tasto del mouse.

**Gonfiamento**  Allontana i pixel dal centro dell'area pennello mentre trascinate o tenete premuto il tasto del mouse.

**Sposta pixel**  Sposta i pixel perpendicolarmente alla direzione del tratto. Trascinate per spostare i pixel verso sinistra; tenete premuto Alt e trascinate per spostare i pixel verso destra.

**Riflessione**  Copia i pixel nell'area pennello. Trascinate per riflettere l'area perpendicolarmente rispetto alla direzione del tratto (a sinistra o al di sotto del tratto). Tenete premuto Alt e trascinate per riflettere l'area nella direzione opposta al tratto (ad esempio l'area sovrastante un tratto verso il basso). Usate tratti sovrapposti per creare effetti simili a quelli di un riflesso sull'acqua.

**Ricostruisci**  Ripristina totalmente o in parte le modifiche apportate.

**5** Nella sezione Opzioni strumento, regolate secondo necessità la dimensione del pennello e la pressione:

- Per modificare la dimensione del pennello, trascinate il cursore a comparsa o immettete un valore tra 1 e 600 pixel per Dimensione pennello.
- Per modificare la pressione del pennello, trascinate il cursore a comparsa o immettete un valore tra 1 e 100 pixel per Pressione pennello.

 *A valori di pressione più bassi corrispondono modifiche più graduali.*

- Se usate una tavoletta grafica, selezionate Pressione stilo.

 *Per trascinare in linea retta tra il punto corrente e quello su cui avete fatto clic in precedenza, tenete premuto Maiusc e fate clic con lo strumento altera, sposta pixel o riflessione.*

**6** Fate clic su OK per applicare le modifiche dell'anteprima all'immagine effettiva.

**7** (Facoltativo) Per ripristinare uno stato precedente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento ricostruisci  , quindi tenete premuto il pulsante del mouse o trascinate sulle aree distorte. La ricostruzione avviene più rapidamente al centro del pennello. Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per ricostruire in linea retta tra il punto corrente e quello su cui avete precedentemente fatto clic.
- Per ripristinare l'intera anteprima allo stato che aveva all'apertura della finestra di dialogo, premete Alt e fate clic su Ripristina. Oppure, fate clic su Ripristina per ripristinare l'immagine originale e le impostazioni precedenti degli strumenti.

## Increspatura oceano

Il filtro Increspatura oceano aggiunge increspature distribuite casualmente sulla superficie dell'immagine, facendola apparire come se fosse sott'acqua.

## Deforma

Il filtro Deforma comprime una selezione verso l'interno o verso l'esterno.

### Applicare il filtro Deforma

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Distorsione > Deforma.
- 3 Trascinate il cursore a destra, sui valori positivi, per deformare la selezione verso l'interno o verso il centro; trascinate a sinistra, sui valori negativi, per deformare la selezione verso l'esterno. Quindi fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

## Coordinate polari

Il filtro Coordinate polari converte una selezione da coordinate rettangolari a coordinate polari e viceversa, in base all'opzione selezionata. Potete usare questo filtro per creare un'anamorfosi del cilindro, arte diffusa nel 18° secolo, in cui l'immagine distorta appare normale se viene vista in un cilindro riflesso.

## Effetto increspatura

Il filtro Effetto increspatura crea un pattern ondulato su una selezione, come le increspature sulla superficie di uno stagno. Per un maggior controllo, usate il filtro Effetto onda. Le opzioni includono la quantità e la dimensione delle increspature.

## Distorsione curvilinea

Il filtro Distorsione curvilinea distorce l'immagine rispetto a una curva.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

### Applicare il filtro Distorsione curvilinea

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Distorsione > Distorsione curvilinea.
- 3 Per definire una curva di distorsione, effettuate una delle seguenti operazioni nella finestra di dialogo Distorsione curvilinea:
  - Fate clic in un punto qualunque ai due lati della linea verticale.
  - Fate clic sulla linea verticale e trascinate il nuovo punto della curva.

Potete trascinare un punto qualunque della curva per regolare la distorsione, nonché aggiungere altri punti.

4 Selezionate una delle seguenti opzioni in Aree non definite, quindi fate clic su OK:

**Ripeti** Riempie i nuovi vuoti creati nell'immagine con il contenuto del bordo opposto dell'immagine.

**Ripeti pixel del bordo** Estende i colori dei pixel lungo il bordo dell'immagine. Se i pixel del bordo sono di colori diversi, si potrebbero verificare delle striature.

Potete fare clic su Predefinito per ripartire da zero, ritrasformando la curva in una linea retta.

## Effetto sfera

Il filtro Effetto sfera conferisce agli oggetti un aspetto 3D, avvolgendo una selezione dentro o attorno a una forma sferica, distorcendo e allungando l'immagine.

### Applicare il filtro Effetto sfera

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Distorsione > Effetto sfera.
- 3 In Fattore, inserite un valore positivo per stirare l'immagine verso l'esterno, come se fosse avvolta attorno a una sfera. Inserite un fattore negativo per comprimere l'immagine verso l'interno, come se fosse avvolta attorno a una sfera.
- 4 Per modalità, scegliete Normale, Orizzontale o Verticale, quindi fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

## Effetto spirale

Il filtro Effetto spirale ruota un'immagine o una selezione in modo più marcato al centro rispetto ai bordi. Specificando un angolo si produce un pattern a spirale. Trascinate il cursore a destra, sui valori positivi, per un effetto spirale in senso orario; trascinate a sinistra, sui valori negativi, per un effetto in senso antiorario. Oppure, immettete un valore tra -999 e 999.

## Effetto onda

Il filtro Effetto onda crea un pattern ondulato su un livello o una selezione.

### Applicare il filtro Effetto onda

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Distorsione > Effetto onda.
- 3 Selezionate un tipo di onda nella sezione Tipo. Le opzioni sono Sinusoidale (crea un pattern di un'onda fluttuante), Triangolare o Quadrato.
- 4 Per impostare il numero di generatori di onde, trascinate il cursore o immettete un numero compreso tra 1 e 999.
- 5 Trascinate i cursori per impostare la lunghezza d'onda minima e massima, in modo da definire la distanza tra una cresta d'onda e quella successiva. Impostate lo stesso valore per entrambi i cursori se desiderate creare un pattern regolare di onde.
- 6 Trascinate i cursori per impostare l'ampiezza minima e massima, in modo da definire la potenza dell'onda.
- 7 Trascinate i cursori orizzontale e verticale per ridimensionare l'altezza e la larghezza dell'effetto onda.

8 Per applicare risultati casuali ricavati dal gruppo di valori presenti nella finestra di dialogo, fate clic su Parametri casuali. Fate clic su Parametri casuali più volte per ottenere un numero maggiore di risultati.

9 Selezionate una delle seguenti opzioni e fate clic su OK:

**Ripeti** Riempie i vuoti creati nell'immagine con il contenuto del bordo opposto dell'immagine.

**Ripeti pixel del bordo** Estende i colori dei pixel lungo il bordo dell'immagine nella direzione specificata.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

## Zig zag

Il filtro Zig zag distorce una selezione in modo radiale in base al raggio dei pixel nella selezione.

### Appicare il filtro Zig zag

1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.

2 Dal menu Filtro scegliete Distorsione > Zig zag.

3 Trascinate il cursore Fattore per impostare il livello e la direzione della distorsione.

4 Trascinate il cursore Rilievi per impostare il numero di inversioni di direzione dello zig zag dal centro della selezione verso il bordo.

5 Scegliete un'opzione di spostamento dal menu a comparsa Stile, quindi fate clic su OK:

**Intorno al centro** Ruota i pixel attorno al centro della selezione.

**Concentrico** Produce un effetto a mulinello che si avvicina o si allontana rispetto al centro della selezione.

**Effetto pozzanghera** Produce un effetto a mulinello che distorce la selezione verso un punto in alto a sinistra o in basso a destra.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

## Filtri Disturbo

### Aggiungi disturbo

Il filtro Aggiungi disturbo applica pixel casuali a un'immagine, simulando le immagini riprese su pellicola ad elevata sensibilità. Questo filtro può essere usato anche per ridurre la formazione di striature nelle selezioni con bordi sfumati o nei riempimenti sfumati, per dare un aspetto più realistico alle aree fortemente ritoccate o per creare un livello con texture. Potete impostare la quantità del disturbo, il tipo di distribuzione del disturbo e il metodo colore. L'opzione Uniforme crea un effetto di distribuzione delicato; l'opzione Gaussiano crea un effetto di distribuzione a macchie. L'opzione Monocromatico applica il filtro usando le tonalità esistenti nell'immagine, senza cambiarne i colori.

## Smacchia

Il filtro Smacchia rileva i contorni in un livello (aree in cui si verificano variazioni significative di colore) e sfoca tutta la selezione tranne tali contorni. Si rimuovono così i pixel di disturbo senza interferire con la qualità dei particolari. Potete usare questo filtro per rimuovere eventuali striature o difetti che possono apparire dopo l'acquisizione da scanner di immagini da riviste o altro materiale stampato.

## Polvere e grana

Il filtro Polvere e grana riduce il disturbo modificando i pixel dissimili.

## Intermedio

Il filtro Intermedio riduce il disturbo in un livello fondendo la luminosità dei pixel all'interno di una selezione. Questo filtro cerca i pixel con luminosità simile, ignora i pixel che differiscono troppo da quelli adiacenti e sostituisce il pixel centrale con il valore di luminosità intermedio dei pixel cercati. Questo filtro è utile per migliorare l'aspetto di un'immagine "mossa" e per eliminare o ridurre i pattern indesiderati che possono apparire in un'immagine acquisita da scanner.

## Riduci disturbo

Il filtro Riduci disturbo riduce il disturbo della luminanza e del croma, ad esempio il disturbo di una foto scattata in condizioni di luce insufficienti. Per rimuovere in blocco gli artefatti dell'immagine e gli aloni causati dai salvataggi in formato JPEG con qualità scarsa, selezionate l'opzione Elimina artefatto JPEG.



In questa foto, scattata con un telefonino, il disturbo è visibile sul viso del bambino (a sinistra). Il filtro Riduci disturbo corregge i pixel estranei (a destra).

## Filtri Effetto pixel

### Colore mezzetinte

Il filtro Colore mezzetinte simula l'effetto ottenuto da un retino mezzetinte ingrandito sul livello. Il filtro divide l'immagine in rettangoli e li sostituisce con un cerchio. La dimensione del cerchio è proporzionale alla luminosità del rettangolo.

### Applicare il filtro Colore mezzetinte

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Effetto pixel > Colore mezzetinte.

- 3 Inserite un valore per il raggio massimo di un punto mezzatinta, da 4 a 127 pixel.
- 4 Inserite un valore compreso tra  $-360^{\circ}$  e  $360^{\circ}$  per l'angolo del retino (l'angolo della disposizione dei punti rispetto all'asse orizzontale) per uno o più canali:
  - Per immagini in scala di grigio, immettete un valore per il canale 1. I valori immessi nelle caselle di testo degli altri canali non hanno effetto sul filtro.
  - Per immagini CMYK, usate i canali 1, 2, 3 e 4 che corrispondono ai canali CMYK (cyan, magenta, giallo e nero).
- 5 Fate clic su Predefinito per riportare tutti gli angoli dei retini ai loro valori predefiniti, quindi fate clic su OK:

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

## Cristallizza

Il filtro Cristallizza ridisegna un livello come macchie di colore a forma poligonale. Potete impostare le dimensioni delle celle del cristallo.

## Sfaccetta

Il filtro Sfaccetta ridisegna un livello come blocchi di colore in tinta unita. Potete usare questo filtro per fare apparire un'immagine digitalizzata come dipinta a mano o per convertire un'immagine realistica in un dipinto astratto.

## Frammenta

Il filtro Frammenta ridisegna un livello in modo che appaia spostato e sfocato.

## Mezzatinta

Il filtro Mezzatinta ridisegna un livello come un pattern casuale di aree in bianco e nero (se l'immagine è in scala di grigio) o di colori completamente saturi (se è a colori). Potete scegliere un pattern a forma di punto, linea o tratto.

## Mosaico

Il filtro Mosaico ridisegna un livello raggruppando i pixel in quadratini di colore. Potete impostare le dimensioni della cella del mosaico.

## Effetto punti

Il filtro Effetto punti ridisegna un livello trasformandolo in punti a disposizione casuale, come in un dipinto punitinista, e usa il colore di sfondo della finestra degli strumenti come superficie della tela fra i punti. Potete impostare le dimensioni della cella.

# Filtri Rendering

## Nuvole

Il filtro Nuvole genera un pattern tenue di nuvole usando valori casuali compresi fra i colori di primo piano e di sfondo della finestra degli strumenti.

 Per generare un pattern di nuvole più intenso, tenete premuto Alt quando scegliete Filtro > Rendering > Nuvole.

## Nuvole in differenza

Il filtro Nuvole in differenza usa valori generati casualmente compresi fra i colori di primo piano e di sfondo della finestra degli strumenti per produrre un pattern di nuvole. La prima volta che scegliete questo filtro, parti dell'immagine vengono invertite in un pattern di nuvole. Applicando il filtro diverse volte si creano pattern di nervature e venature tipo effetto marmorizzato.

## Fibre

Il filtro Fibre crea l'aspetto di tessuti usando i colori di primo piano e di sfondo. Potete controllare la variazione dei colori con l'opzione Varianza (un valore più basso crea striature di colore più lunghe; un valore più alto crea striature molto corte con distribuzione di colore più variegata). L'opzione Intensità agisce sull'aspetto di ciascuna fibra. Un'impostazione bassa crea fibre distanziate; un valore più alto produce fibre corte e sfilacciate. L'opzione Casuale cambia l'aspetto del pattern: potete fare clic su questo pulsante finché non trovate un pattern che vi soddisfa. Quando applicate il filtro Fibre, vengono sostituiti con fibre i dati dell'immagine sul livello attivo.

 Per colorare le fibre potete aggiungere un livello di regolazione mappa sfumatura. Consultate “[I livelli di regolazione e di riempimento](#)” a pagina 68.

## Riflesso lente

Il filtro Riflesso lente simula la rifrazione della luce prodotta illuminando con luce intensa la lente della fotocamera. Potete impostare la luminosità, la posizione e la forma del riflesso (il tipo di lente). Fate clic sull'area di anteprima nella finestra di dialogo per impostare la posizione del riflesso.

## Effetti di luce

Il filtro Effetti di luce permette di realizzare sofisticati effetti di luce sulle immagini RGB. Potete creare più luci diverse, impostare le proprietà delle singole luci e trascinare le luci all'interno del riquadro di anteprima per sperimentare varie configurazioni. Potete usare anche delle texture da file in scala di grigio (o mappe rilievo) per produrre effetti di tipo 3D e salvare gli stili da usare poi in altre immagini.

### Applicare il filtro Effetti di luce

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Rendering > Effetti di luce.
- 3 Specificate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

**Area di anteprima** Visualizza un'anteprima dell'effetto di luce e vi consente di regolare ciascuna luce, come descritto nella sezione “[Regolare una luce](#)” a pagina 213. Potete inoltre creare una nuova luce trascinando l'icona luce  sull'area di anteprima (potete creare fino a un massimo di 16 luci). Per eliminare una luce, selezionatela nell'area di anteprima, quindi trascinate il cerchio centrale della luce sul cestino o premete il tasto Canc.

 Per copiare una luce esistente, selezionate una luce nell'area di anteprima, premete Alt e trascinatela in una nuova posizione nell'anteprima.

**Salva** Consente di dare un nome allo stile e salvarlo. Gli stili salvati comprendono tutte le impostazioni per ciascuna luce e compaiono nel menu Stile ogni volta che viene aperta un'immagine in Photoshop Elements.

**Elimina** Rimuove lo stile selezionato. Non potete eliminare gli stili predefiniti.

**Menu Stile** Consente di scegliere uno dei seguenti stili di luce predefiniti o uno stile personalizzato salvato in precedenza.

**Nota:** se scegliete uno stile con più luci, dovete impostare le opzioni per ciascuna luce singolarmente.

- **Faretto ore due** Aggiunge un faretto giallo con intensità media e fuoco ampio.
- **Omni blu** Aggiunge una luce non direzionale azzurra posta in alto, con intensità massima e priva di fuoco.
- **Cerchio di luci** Aggiunge quattro faretti. Quello bianco ha intensità massima e fuoco concentrato. Quello giallo ha intensità forte e fuoco concentrato. Quello rosso ha intensità media e fuoco concentrato. Quello blu ha intensità massima e fuoco medio.
- **Incrocio** Aggiunge un faretto bianco con intensità media e fuoco ampio.
- **Incrocio giù** Aggiunge due faretti bianchi con intensità media e fuoco ampio.
- **Predefinito** Aggiunge un faretto bianco con intensità media e fuoco ampio.
- **Cinque luci giù/Cinque luci su** Aggiunge cinque faretti bianchi rispettivamente in giù o in su, con intensità massima e fuoco ampio.
- **Luce flash** Aggiunge una luce omni gialla con intensità media.
- **Riflettore** Crea l'effetto di un faretto bianco con intensità media e fuoco ampio.
- **Direzionale parallela** Aggiunge una luce azzurra direzionale con intensità massima e priva di fuoco o una luce direzionale bianca con intensità media e priva di fuoco.
- **Luci RGB** Aggiunge luci di colore rosso, verde e blu di media intensità e fuoco ampio.
- **Luci dirette tenue** Aggiunge due luci direzionali bianca (intensità tenue) e azzurra (intensità media), prive di fuoco.
- **Luce omni tenue** Aggiunge una luce omni tenue di intensità media.
- **Luce faretto tenue** Aggiunge un faretto bianco con intensità massima e fuoco ampio.
- **Tre giù** Aggiunge tre faretti bianchi con intensità media e fuoco ampio.
- **Tre faretti** Aggiunge tre faretti con intensità media e fuoco ampio.

**Tipo luce** Contiene queste opzioni per ogni luce dello stile selezionato:

- **Accesa** Accende o spegne la luce selezionata nell'area di anteprima. Questa opzione è utile se lo stile scelto per gli effetti di luce si basa su più luci e desiderate controllare una luce specifica.
- **Intensità** Specifica l'intensità della luce.
- **Pt. luce** Specifica la larghezza del raggio di luce.
- **Casella del colore** Visualizza il Selettore colore per consentirvi di modificare il colore della luce. Fate clic su questa casella bianca per usarla.

**Proprietà** Contiene le seguenti opzioni per l'immagine alla quale applicate effetti di luce:

- **Superficie** Determina quanto la superficie rifletta la luce, da Opaca (bassa riflettenza) a Lucida (alta riflettenza).
- **Materiale** Determina se la luce o l'oggetto su cui essa viene proiettata riflette più luce. Plastico riflette il colore della luce, Metallico riflette il colore dell'oggetto.
- **Esposizione** Aumenta la luce (valori positivi) oppure la diminuisce (valori negativi). Un valore 0 non ha alcun effetto.

- **Ambiente** Diffonde la luce come se fosse combinata con un'altra luce nell'ambiente, quale la luce del sole o di una lampada fluorescente. Con un valore pari a 100 viene usata solo la sorgente di luce, con un valore pari a -100 la sorgente di luce viene diffusa completamente.
- **Casella del colore** Visualizza il Selettori colore per consentirvi di modificare il colore della luce ambiente. Fate clic su questa casella bianca per usarla.

**Canale texture** Contiene le seguenti opzioni per la creazione di una texture nell'immagine alla quale applicate effetti di luce:

- **Menu Canale texture** Consente di selezionare i canali di colore rosso, verde e blu nell'immagine in modo che possiate controllare come la luce venga riflessa da ogni canale, creando un effetto texture. Potete anche usare la trasparenza del livello attivo per creare un effetto texture.
- **Bianco in alto** Solleva rispetto alla superficie le parti chiare del canale. Deselezionate questa opzione per sollevare le parti scure.
- **Altezza** Varia la profondità della texture, da Piatto (0) a In rilievo (100).

### Regolare una luce

A seconda del tipo di luce, effettuate una delle seguenti operazioni nell'anteprima Effetti di luce:

- (Direzionale, Omni e Faretto) Per spostare la luce, trascinate il cerchio centrale.
- (Luci direzionali) Per modificare la direzione della luce, trascinate la maniglia all'estremità della linea descrivendo un angolo rispetto alla linea. Tenete premuto Ctrl mentre trascinate per mantenere costante l'altezza della luce.
- (Luci direzionali) Per modificare l'altezza della luce, trascinate la maniglia all'estremità della linea nella direzione della linea. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per mantenere costante l'angolo e cambiare l'altezza della luce.
- (Luci omni) Per aumentare o ridurre la dimensione della luce, trascinate una delle maniglie che definiscono i bordi della luce.
- (Faretti) Per modificare l'angolo della luce, trascinate la maniglia all'estremità della linea.
- (Faretti) Per deformare l'ellisse o ruotare la luce, trascinate una delle quattro maniglie. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per mantenere costante l'angolo e cambiare solo la dimensione dell'ellisse. Tenete premuto Ctrl mentre trascinate per mantenere costante la dimensione e per cambiare l'angolo o la direzione del faretto.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Applicare il filtro Effetti di luce"](#) a pagina 211

["Effetti di luce"](#) a pagina 211

## Riempimento texture

Il filtro Riempimento texture usa un'immagine Photoshop in scala di grigio come texture da applicare a una foto.

## Filtri Schizzo

### Bassorilievo

Il filtro Bassorilievo trasforma un'immagine in modo che appaia come scolpita a bassorilievo e illuminata per evidenziare le variazioni della superficie. Le aree scure dell'immagine assumono il colore di primo piano, quelle chiare usano il colore di sfondo. Potete impostare il dettaglio del rilievo e l'uniformità.

## Gessetto e carboncino

Il filtro Gessetto e carboncino ridisegna le luci e i mezzitoni di un'immagine con uno sfondo grigio uniforme di tonalità media, disegnato con gessetto grosso. Le aree in ombra vengono sostituite da linee nere diagonali a carboncino. Il carboncino assume il colore di primo piano, il gessetto quello di sfondo. Potete impostare la pressione del tratto e le aree a gessetto e carboncino.

## Effetto carboncino

Il filtro Effetto carboncino ridisegna un'immagine per creare un effetto sfumato. I contorni più spessi vengono tracciati con segni grossi e i mezzitoni vengono riprodotti con tratti diagonali. Il carboncino è il colore di primo piano; la carta è il colore di sfondo. Potete impostare lo spessore del carboncino, il livello di dettaglio dell'immagine e il bilanciamento chiaro/scuro.

## Effetto cromatura

Il filtro Effetto cromatura applica all'immagine una superficie cromata lucida usando le luci come punti alti e le ombre come punti bassi della superficie riflettente. Potete impostare il livello di dettaglio e l'uniformità della superficie cromata.

 *Dopo aver applicato il filtro Effetto cromatura, usate la finestra di dialogo Livelli per aggiungere più contrasto all'immagine.*

## Conté Crayon

Il filtro Conté Crayon simula sull'immagine la texture dei pastelli a cera Conté in colori scuri densi e bianco puro. Il filtro Conté Crayon usa il colore di primo piano per le aree scure e il colore di sfondo per le aree chiare. Potete impostare il livello di risalto del primo piano e dello sfondo e le opzioni di texture. Tali opzioni fanno apparire l'immagine come se fosse su materiali di vario genere, come tela o mattoni, o come se fosse vista attraverso un vetro.

 *Per un effetto più realistico, cambiate il colore di primo piano impostandolo su uno dei colori Conté Crayon più comuni (nero, seppia o vermiglio) prima di applicare il filtro. Per ottenere un effetto più delicato, cambiate il colore di sfondo in bianco arricchito da una minima quantità del colore di primo piano.*

## Penna grafica

Il filtro Penna grafica usa tratti fini e lineari di inchiostro per catturare i dettagli nell'immagine originale ed è particolarmente efficace con le immagini acquisite da scanner. Questo filtro sostituisce il colore dell'immagine originale con il colore di primo piano per l'inchiostro e il colore di sfondo per la carta. Potete impostare la lunghezza e la direzione del tratto e il bilanciamento chiaro/scuro.

## Pattern mezzetinte

Il filtro Pattern mezzetinte simula l'effetto di un retino mezzetinte mantenendo la gamma continua dei toni. Potete impostare le dimensioni delle mezzetinte, il contrasto e il tipo di pattern.

## Carta da lettere

Il filtro Carta da lettere simula la trama della carta fatta a mano combinando i filtri Effetto rilievo e Granulosità. Le aree scure dell'immagine sembrano fori del livello superiore della carta che rivelano il colore di sfondo. Potete impostare il bilanciamento dell'immagine, la granulosità e il rilievo.

## **Effetto fotocopia**

Il filtro Effetto fotocopia simula una fotocopia dell'immagine. Grandi aree scure tendono a essere copiate solo lungo i bordi e i mezzitoni si trasformano in bianco o in nero uniforme. Potete impostare il livello di dettaglio e di oscurità.

## **Effetto intonaco**

Il filtro Effetto intonaco modella il livello su un intonaco con effetto 3D, quindi colora il risultato con il colore di primo piano e di sfondo. Le aree scure appaiono in rilievo, quelle chiare appaiono incavate. Potete impostare il bilanciamento dell'immagine, l'uniformità e la direzione della luce.

## **Effetto retinatura**

Il filtro Effetto retinatura simula la diminuzione e distorsione controllate dell'emulsione della pellicola per creare un'immagine che appare a blocchi nelle aree d'ombra e leggermente granulare in quelle di luce. Potete impostare i livelli di densità, primo piano e sfondo.

## **Timbro**

Il filtro Timbro semplifica l'immagine in modo che sembri creata con un timbro di gomma o di legno. Potete impostare l'uniformità e il bilanciamento chiaro/scuro. Questo filtro funziona meglio con le immagini in bianco e nero.

## **Contorni strappati**

Il filtro Contorni strappati ricostruisce l'immagine in modo che sembri fatta di pezzi di carta logori e strappati, quindi la colora con i colori di primo piano e di sfondo. Potete impostare il bilanciamento dell'immagine, l'uniformità e il contrasto. Questo filtro è particolarmente utile per le immagini che comprendono testo o oggetti a elevato contrasto.

## **Effetto carta bagnata**

Il filtro Effetto carta bagnata usa tratti a macchia che sembrano essere dipinti su carta umida e fibrosa, che fa quindi scorrere e fondere il colore. Potete impostare la lunghezza delle fibre di carta, la luminosità e il contrasto.

# **Filtri Stilizzazione**

## **Diffondi**

Il filtro Diffondi mescola i pixel di una selezione per farla sembrare meno a fuoco, in funzione dell'opzione selezionata: Normale sposta casualmente i pixel ignorando i valori cromatici; Scurisci sostituisce i pixel chiari con pixel più scuri; Schiarisci sostituisce i pixel scuri con pixel più chiari; Anisotropo attenua tutti i pixel.

## **Effetto rilievo**

Il filtro Effetto rilievo fa apparire una selezione sollevata o impressa, convertendo il suo colore di riempimento in grigio e tracciando i contorni con il colore di riempimento originale. Potete impostare l'angolo di rilievo, l'altezza e la quantità di colore all'interno della selezione.

## Estrusione

Il filtro Estrusione applica una texture tridimensionale a una selezione o a un livello.

### Applicare il filtro Estrusione

1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.

2 Dal menu Filtro scegliete Stilizzazione > Estrusione.

3 Impostate le seguenti opzioni e fate clic su OK:

**Cubi** Crea oggetti con sei facce quadrate: una anteriore, una posteriore e quattro laterali.

**Piramidi** Crea oggetti con quattro facce triangolari che si incontrano in un punto.

**Dimensioni** Determina la lunghezza della base dell'oggetto, da 2 a 255 pixel.

**Profondità** Indica di quanto deve sporgere l'oggetto più alto, da 1 a 255.

**Casuale** Assegna a ciascun cubo o piramide una profondità arbitraria.

**In base al livello** Fa corrispondere ciascuna profondità dell'oggetto alla luminosità relativa: gli oggetti luminosi sporgono di più di quelli scuri.

**Lato frontale in tinta unita** Riempie la faccia anteriore di ciascun cubo con il colore medio del cubo. Per riempire il lato anteriore di ciascun cubo con l'immagine, deselectiate Lato frontale in tinta unita. L'opzione non è disponibile per le piramidi.

**Maschera blocchi incompleti** Nasconde eventuali oggetti che si estendono oltre la selezione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

## Trova bordi

Il filtro Trova bordi identifica le aree dell'immagine con transizioni significative e accentua i contorni. Come il filtro Traccia contorno, Trova bordi traccia i contorni di un'immagine con linee scure su sfondo bianco ed è utile per creare un bordo attorno a un'immagine.

**Nota:** dopo aver usato i filtri quali Trova bordi e Traccia contorno, che evidenziano i contorni, potete applicare il comando Inverti per tracciare i contorni di un'immagine a colori con linee colorate o quelli di un'immagine in scala di grigio con linee bianche.

## Bordi brillanti

Il filtro Bordi brillanti identifica i bordi del colore e vi aggiunge una luce simile a quella del neon. Potete impostare la larghezza dei bordi, la luminosità e l'uniformità.

## Solarizza

Il filtro Solarizza fonde un'immagine negativa e una positiva, con un risultato simile a una breve esposizione alla luce di una stampa fotografica durante lo sviluppo.

## Porzioni

Il filtro Porzioni spezza un’immagine in una serie di porzioni, spostando la selezione dalla sua posizione originale. Potete impostare il numero di porzioni e la percentuale di offset. Potete anche scegliere uno dei seguenti riempimenti per gli spazi vuoti tra le porzioni: Colore di sfondo, Colore di primo piano, Immagine inversa o Immagine inalterata. L’opzione Immagine inalterata sovrappone la versione in porzioni dell’immagine all’originale e rivela parti dell’originale sotto i bordi delle porzioni.

## Traccia contorno

Il filtro Traccia contorno identifica le transizioni delle aree con luminosità maggiore e ne traccia leggermente i contorni in modo da ottenere un effetto simile a quello delle linee in una mappa di contorno. Potete impostare il livello per la valutazione dei valori cromatici e stabilire se tracciare i contorni nelle aree in cui i valori cromatici dei pixel sono inferiori (Inferiore) o superiori (Superiore) rispetto al livello specificato.

 *Usate il pannello Info in metodo Scala di grigio per identificare un valore del colore da tracciare, quindi inserite il valore nella casella di testo Livello.*

## Effetto vento

Il filtro Effetto vento crea piccole linee orizzontali nell’immagine per simulare l’effetto del vento. Potete impostare la forza e la direzione del vento.

# Filtri Texture

## Effetto incrinatura

Il filtro Effetto incrinatura riporta l’immagine su una superficie di tipo intonaco ad alto rilievo, producendo una fitta rete di incrinature che seguono i contorni dell’immagine. Usate questo filtro per creare un effetto rilievo con immagini che contengono una vasta gamma di colori o di tonalità di grigio. Potete impostare la distanza, la profondità e la luminosità dell’incrinatura.

## Granulosità

Il filtro Granulosità aggiunge la texture a un’immagine simulando diversi tipi di grana. I tipi di grana a spruzzi e a punti usano il colore di sfondo. Potete impostare l’intensità, il contrasto e il tipo di grana.

## Porzioni mosaico

Il filtro Porzioni mosaico disegna l’immagine come se fosse stata creata con piccole tessere o piastrelle e aggiunge un’intercapedine fra esse (a differenza del filtro Effetto pixel > Mosaico, che suddivide l’immagine in blocchi di pixel colorati diversamente). Potete impostare le dimensioni delle porzioni e la larghezza dell’intercapedine, nonché schiarire quest’ultima.

## Patchwork

Il filtro Patchwork compone un’immagine in quadrati riempiti con il colore predominante in varie aree dell’immagine. Questo filtro riduce o aumenta casualmente la profondità della porzione per simulare le luci e le ombre. Potete impostare solo le dimensioni del quadrato e il rilievo.

## Vetro colorato

Il filtro Vetro colorato ridisegna un'immagine sotto forma di celle adiacenti di un unico colore, contornate con il colore di primo piano. Potete impostare le dimensioni delle celle, lo spessore del bordo e l'intensità della luce.

## Applica texture

Il filtro Applica texture consente di simulare vari tipi di texture o di selezionare un file da usare come texture. Tali opzioni fanno apparire l'immagine come se fosse su materiali di vario genere, come tela o mattoni, o come se fosse vista attraverso un vetro.

# Filtri Video

## Togli interlacciato

Il filtro Togli interlacciato rende più omogenee le immagini in movimento catturate a video, rimuovendone le linee interlacciate pari o dispari. Potete scegliere se sostituire le linee eliminate tramite duplicazione o interpolazione.

## Colori NTSC

Il filtro Colori NTSC riduce la gamma di colori a quelli accettabili per la riproduzione televisiva, per evitare che colori ipersaturi colino attraverso le linee di scansione televisiva.

# Filtri Altro

## Personale

Il filtro Personale vi permette di progettare un vostro effetto di filtro. Con il filtro Personale, potete cambiare i valori di luminosità di ciascun pixel nell'immagine in base a un'operazione matematica predefinita, detta convoluzione. A ciascun pixel viene riassegnato un valore in base a quelli dei pixel circostanti. Potete salvare i filtri personali che avete creato e usarli con altre immagini Photoshop.

Usate i pulsanti Salva e Carica per salvare e riutilizzare i filtri personali.

### Applicare un filtro Personale

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'immagine, un livello o un'area.
- 2 Dal menu Filtro scegliete Altro > Personale.
- 3 Selezionate la casella di testo centrale che rappresenta il pixel che viene valutato. Inserite il valore, compreso fra -999 e +999, per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.
- 4 Selezionate una casella di testo che rappresenta un pixel adiacente. Inserite il valore per il quale desiderate moltiplicare il pixel in questa posizione.

Ad esempio, per moltiplicare per 2 il valore di luminosità del pixel immediatamente a destra di quello corrente, inserite 2 nella casella di testo immediatamente a destra di quella centrale.

**Nota:** per evitare di far diventare l'immagine completamente bianca o nera, la somma dei valori nella matrice deve essere uguale a 1.

- 5 Ripetete i punti 3 e 4 per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non è necessario inserire dei valori in tutte le caselle di testo.
- 6 Per Scala, inserite il valore per il quale volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel compresi nel calcolo.
- 7 Per Sposta, inserite il valore da aggiungere al risultato del calcolo in scala.
- 8 Fate clic su OK. Il filtro personale viene applicato a ciascun pixel nell'immagine, uno per volta.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

## Accentua passaggio

Il filtro Accentua passaggio conserva i dettagli del bordo entro un raggio specificato là dove si verificano delle nette transizioni di colore ed elimina il resto dell'immagine (un raggio di 0,1 pixel mantiene solo i pixel del bordo). Questo filtro rimuove dall'immagine i dettagli a bassa frequenza e ha l'effetto opposto a quello del filtro Controllo sfocatura.

 *Potete usare il filtro Accentua passaggio per estrarre disegni al tratto e grandi aree in bianco e nero da immagini acquisite da scanner. Per effettuare questa operazione, applicate il filtro Accentua passaggio prima di usare il comando Filtro > Regolazioni > Soglia o di convertire l'immagine in modalità bitmap.*

## Massimo e Minimo

Come il filtro Intermedio, anche i filtri Massimo e Minimo prendono in considerazione i singoli pixel di una selezione. Entro un raggio specificato, i filtri Massimo e Minimo sostituiscono il valore di luminosità del pixel corrente con il valore di luminosità massimo o minimo dei pixel circostanti. Massimo applica una riduzione, cioè aumenta le aree bianche e riduce quelle nere. Minimo applica un'estensione, cioè aumenta le aree nere e riduce quelle bianche.

## Sposta

Il filtro Sposta sposta una selezione di una distanza specificata in senso orizzontale (verso destra) o verticale (verso il basso) lasciando uno spazio vuoto nella posizione originale della selezione. A seconda della dimensione della selezione, potrete riempire l'area vuota con sfondo trasparente, pixel del bordo o pixel del bordo destro o inferiore di un'immagine.

## Filtri plug-in

Potete installare dei filtri plug-in non Adobe, progettati da sviluppatori di software terze parti. Dopo l'installazione, i filtri plug-in appaiono nella parte inferiore del menu Filtro, se non specificato diversamente dagli sviluppatori.

Se siete interessati alla creazione di moduli plug-in, contattate Adobe Systems Developer Support.

**Importante:** *in caso di problemi o domande su plug-in di terze parti, contattate il produttore del plug-in questione.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I filtri"](#) a pagina 194

["Applicare un filtro"](#) a pagina 195

["I moduli plug-in"](#) a pagina 26

## Filtro Digimarc

Photoshop Elements esamina automaticamente le immagini aperte per individuare eventuali filigrane Digimarc®. Quando viene rilevata una filigrana, l'applicazione visualizza un simbolo di copyright nella barra del titolo della finestra dell'immagine e aggiorna le sezioni Stato copyright, Avviso di copyright e URL informazioni copyright della finestra di dialogo Info file.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I filtri”](#) a pagina 194

[“Categorie di filtri”](#) a pagina 196

[“Applicare un filtro”](#) a pagina 195

### Rilevare un filtro Digimarc

- 1 Scegliete Filtro > Digimarc > Leggi filigrana. Se il filtro rileva una filigrana, viene visualizzata una finestra di dialogo contenente l'ID Digimarc, l'anno del copyright (se specificato) e gli attributi dell'immagine.
- 2 Fate clic su OK. Se avete un browser Web installato, fate clic su Cerca Web per saperne di più sull'autore dell'immagine. Questa opzione avvia il browser e apre il sito Web Digimarc contenente le informazioni di contatto relative all'ID in questione.

# Capitolo 11: Operazioni di pittura (disegno bitmap)

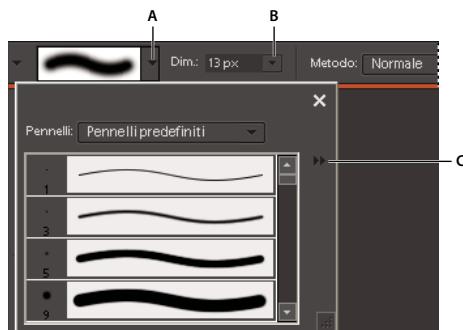
Gli strumenti di colorazione consentono di cambiare il colore dei pixel di un'immagine. Gli strumenti pennello e matita agiscono come i rispettivi strumenti di disegno tradizionale applicando il colore con tratti di pennello. Lo strumento sfumatura, il comando riempimento e lo strumento secchiello applicano il colore ad aree più estese. Strumenti quali gomma, sfoca e sfumino modificano invece i colori esistenti di un'immagine.

In Adobe® Photoshop® Elements 8 sono molte le opzioni che è possibile impostare per specificare come uno strumento deve applicare o modificare un colore. Potete applicare un colore gradualmente, con i bordi attenuati, con ampi tratti di pennello, con varie opzioni di dinamica dei pennelli, con diverse proprietà di fusione e con pennelli di varie forme. Potete simulare la pittura a spruzzo tramite aerografo.

## Panoramica introduttiva

### Gli strumenti di pittura

L'ambiente Editor di Photoshop Elements mette a vostra disposizione numerosi strumenti per l'applicazione e la modifica del colore. Quando selezionate uno strumento di pittura, nella barra delle opzioni dello strumento sono disponibili punte e impostazioni predefinite per la dimensione del pennello, il metodo di fusione, l'opacità e l'aerografo. Potete creare nuovi predefiniti per i pennelli e salvarli nelle librerie di pennelli. Potete inoltre personalizzare il pennello e le impostazioni di tutti gli strumenti di pittura e modifica e gestirli con Gestione predefiniti.



Opzioni per i pennelli nella barra delle opzioni  
 A. Pannello a comparsa e miniatura dei pennelli B. Cursore a comparsa e casella di testo Dimensioni pennello C. Menu Altro

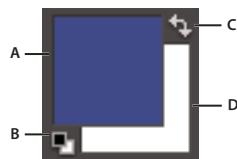
Con lo strumento pennello potete creare linee morbide e smussate. Fra gli altri strumenti di pittura vanno menzionati la matita per disegnare linee nette e la gomma per cancellare i pixel colorati sui livelli. Lo strumento secchiello e il comando Riempimento consentono di riempire le aree dell'immagine con colori o pattern. Lo strumento timbro con pattern consente di applicare uno dei pattern predefiniti o un pattern creato dall'utente.

Lo strumento pennello impressionista influisce sui colori esistenti applicando tratti di pennello stilizzati. Anche lo strumento sfumino influisce sui colori esistenti dell'immagine simulando l'effetto di un dito passato sul colore fresco.

Lo strumento dettaglio pennello avanzato crea automaticamente un livello di regolazione. Non altera quindi il livello dell'immagine originale, ma permette di pitturare e modificare le regolazioni a piacere, senza danneggiare la foto originale. Consultate “[Regolare colore e tonalità con i pennelli avanzati](#)” a pagina 117.

## I colori di primo piano e di sfondo

Il colore di primo piano viene applicato quando disegnate con gli strumenti pennello e matita e quando riempite le selezioni con lo strumento seccielo. Il colore che applicate al livello Sfondo quando usate lo strumento gomma è invece il *colore di sfondo*. Potete visualizzare e modificare i colori di primo piano e di sfondo nelle due caselle che si sovrappongono, in fondo alla finestra degli strumenti. La casella superiore rappresenta il colore di primo piano, quella inferiore il colore di sfondo. I colori di primo piano e di sfondo vengono anche usati insieme nello strumento sfumatura e in alcuni filtri per effetti speciali.



*Caselle dei colori di primo piano e di sfondo nella finestra degli strumenti*

**A.** Casella del colore di primo piano **B.** Fate clic per usare i colori predefiniti (nero e bianco). **C.** Fate clic per scambiare i colori di primo piano e di sfondo. **D.** Casella del colore di sfondo

Potete modificare i colori di primo piano e di sfondo nella finestra degli strumenti oppure con lo strumento contagocce, il pannello Campioni colore o il Selettore colore.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Scelta dei colori](#)” a pagina 226

## I metodi di fusione

I metodi di fusione controllano il modo in cui uno strumento di pittura o di modifica agisce sui pixel. Per la visualizzazione dell'effetto di un metodo di fusione, è utile fare riferimento alla terminologia seguente:

- Il colore di base è il colore originale dell'immagine.
- Il colore applicato è il colore che viene applicato con lo strumento di pittura o di modifica.
- Il colore risultante è il colore che risulta dalla fusione.



Metodo di fusione **Moltiplica** (in alto), metodo di fusione **Scolora** (al centro) e metodo di fusione **Luminosità** (in basso) applicati al livello della stella marina.

Nella barra delle opzioni, potete scegliere uno dei seguenti metodi di fusione dal menu Metodo:

**Normale** Modifica o colora ciascun pixel per trasformarlo nel colore risultante. Si tratta del metodo predefinito. Il metodo Normale si chiama *Soglia* quando si lavora con un'immagine bitmap o in scala di colore.

**Dissolvi** Modifica o colora ciascun pixel per trasformarlo nel colore risultante. Il colore risultante, tuttavia, viene creato sostituendo in modo casuale i pixel con il colore di base o quello applicato, secondo l'opacità definita per ogni posizione dei pixel. Questo metodo produce i risultati migliori con lo strumento pennello impostato su grandi dimensioni.

**Dietro** Modifica o colora solo la parte trasparente di un livello. Funziona solo con i livelli in cui l'opzione Blocca i pixel trasparenti è disattivata. Questo metodo è analogo a colorare sul retro delle aree trasparenti di una lastra di vetro.

**Cancella** Modifica o colora ciascun pixel per renderlo trasparente. Per poter usare questo metodo di fusione, è necessario trovarsi in un livello con l'opzione Blocca i pixel trasparenti disattivata.

**Scurisci** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e seleziona come colore finale il colore più scuro tra quello di base e quello applicato. I pixel più chiari del colore applicato vengono sostituiti, quelli più scuri non cambiano.

**Colore più scuro** Confronta il totale di tutti i valori dei canali per il colore di fusione e di base, e visualizza il colore con valore più basso. Colore più scuro non genera un terzo colore, che può essere ottenuto tramite la fusione Scurisci, ma crea il colore risultante scegliendo i valori dei canali più bassi dal colore base e dal colore di fusione.

**Moltiplica** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e moltiplica il colore di base per quello applicato. Il colore risultante è sempre più scuro. Moltiplicando qualsiasi colore per il nero si ottiene il nero. Moltiplicando qualsiasi colore per il bianco il colore rimane invariato. Se state usando un colore diverso dal nero o dal bianco, i tratti sovrapposti creati con uno strumento di pittura producono colori gradualmente sempre più scuri. L'effetto è simile a quello ottenuto disegnando sull'immagine con più evidenziatori.

**Colore brucia** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e scurisce il colore di base per riflettere quello applicato. L'uso del colore bianco non produce alcun cambiamento.

**Brucia lineare** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e scurisce il colore di base per riflettere quello applicato riducendo la luminosità. L'uso del colore bianco non produce alcun cambiamento.

**Schiarisci** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e seleziona come colore finale il colore più chiaro tra quello di base e quello applicato. I pixel più scuri del colore applicato vengono sostituiti e quelli più chiari non cambiano.

**Scolora** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e moltiplica il valore inverso del colore applicato e del colore di base. Il colore risultante è sempre più chiaro. Scolorando con il nero, il colore resta invariato. Scolorando con il bianco, si ottiene il bianco. L'effetto è simile a quello ottenuto proiettando più diapositive l'una sull'altra.

**Colore scherma** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e schiarisce il colore di base per riflettere quello applicato. La fusione con il nero non produce alcun cambiamento.

**Scherma lineare (Aggiungi)** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e schiarisce il colore di base per riflettere quello applicato aumentando la luminosità. La fusione con il nero non produce alcun cambiamento.

**Colore più chiaro** Confronta il totale di tutti i valori dei canali per il colore di fusione e di base, e visualizza il colore con valore più alto. Non genera un terzo colore, che può essere ottenuto tramite la fusione Schiarisci, ma crea il colore risultante scegliendo i valori dei canali più alti dal colore base e dal colore di fusione.

**Sovrapponi** Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore di base. I pattern o i colori si sovrappongono ai pixel esistenti mantenendo le luci e le ombre del colore di base. Il colore di base viene mescolato con il colore applicato per riflettere la luminosità o l'oscurità del colore originale.

**Luce soffusa** Scurisce o schiarisce i colori, a seconda del colore applicato. L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto a luce diffusa. Se il colore applicato è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita. L'uso del nero o del bianco puro produce un'area chiaramente più scura o più chiara, ma non produce il nero o il bianco puro.

**Luce intensa** Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore applicato. L'effetto è simile a quello ottenuto illuminando l'immagine con un faretto intenso. Se il colore applicato è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita. Questa opzione è utile per aggiungere luci a un'immagine. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita. Questa opzione è utile per aggiungere ombre a un'immagine. L'uso del nero o del bianco puro produce il nero o il bianco puro.

**Luce vivida** Brucia o scherma i colori aumentando o diminuendo il contrasto, a seconda del colore applicato. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita diminuendo il contrasto. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita aumentando il contrasto.

**Luce lineare** Brucia o scherma i colori diminuendo o aumentando la luminosità, a seconda del colore applicato. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita aumentando la luminosità. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita diminuendo la luminosità.

**Luce puntiforme** Sostituisce i colori, a seconda del colore applicato. Se il colore applicato (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, i pixel più scuri rispetto al colore applicato vengono sostituiti mentre quelli più chiari restano inalterati. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, i pixel più chiari rispetto al colore applicato vengono sostituiti mentre quelli più scuri restano inalterati. Questa modalità è utile per aggiungere effetti speciali a un'immagine.

**Miscela dura** Riduce i colori a bianco, nero, rosso, verde, blue, giallo, cyan e magenta, a seconda del colore di base e di quello applicato.

**Differenza** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e sottrae o il colore applicato da quello di base, o il colore di base da quello applicato, a seconda di quale dei due ha il valore di luminosità maggiore. La fusione con bianco inverte i valori del colore di base; la fusione con nero non produce alcun cambiamento.

**Esclusione** Crea un effetto simile al metodo Differenza ma con un contrasto minore. La fusione con il bianco inverte i valori del colore di base. La fusione con il nero non produce alcun cambiamento.

**Tonalità** Crea un colore finale con la luminosità e la saturazione del colore di base e la tonalità del colore applicato.

**Saturazione** Crea un colore finale con la luminosità e la tonalità del colore di base e la saturazione del colore applicato. Applicando questo metodo a un'area con saturazione pari a zero (grigio neutro) non si produce alcun cambiamento.

**Colore** Crea un colore finale con la luminosità del colore di base e la tonalità e la saturazione del colore applicato. In questo modo vengono mantenuti i livelli di grigio nell'immagine; ciò risulta utile per la colorazione di immagini monocromatiche e per tingere immagini a colori.



Modifica del colore della maglietta mediante il metodo di fusione Colore

**Luminosità** Crea un colore finale con la tonalità e la saturazione del colore di base e la luminosità del colore applicato. Questo metodo crea un effetto opposto a quello del metodo Colore.

## Colori sicuri per il Web

I colori sicuri per il Web sono i 216 colori usati dai browser di entrambe le piattaforme Windows e Mac OS. Se lavorate solo con questi colori, avrete la garanzia che la grafica che preparate per il Web potrà essere visualizzata correttamente da un browser Web.

Potete identificare un colore sicuro per il Web con il Selettore colore di Adobe, usando uno dei metodi seguenti:

- Selezionate l'opzione Solo colori Web nell'angolo inferiore sinistro del selettore del colore, quindi scegliete un colore. Quando questa opzione è attiva, tutti i colori che scegliete sono sicuri per il Web.
- Scegliete un colore nel Selettore colore. Se il colore scelto non è sicuro per il Web, viene visualizzato un cubo di avvertenza  accanto al rettangolo del colore, in alto a destra nel Selettore colore. Fate clic sul cubo di avvertenza per selezionare il colore Web più simile. Se non appare alcun cubo, il colore scelto è sicuro per il Web.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Usare il pannello Campioni colore"](#) a pagina 227

["Usare il Selettore colore di Adobe"](#) a pagina 229

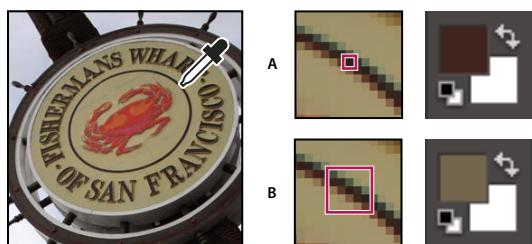
["Il dithering"](#) a pagina 288

# Scelta dei colori

## Scegliere un colore con lo strumento contagocce

Con lo strumento contagocce potete copiare un colore facilmente senza dover selezionare un campione. Questo strumento consente di copiare, o campionare, il colore di un'area dell'immagine da usare come nuovo colore di primo piano o di sfondo. Potete campionare un colore dell'immagine attiva, di un'altra immagine aperta o del desktop del computer.

Se volete che il colore campionato sia sempre disponibile, potete aggiungerlo al pannello Campioni colore. Inoltre, potete specificare la dimensione dell'area da campionare con lo strumento contagocce. Ad esempio, potete impostare il contagocce in modo che campioni i valori cromatici medi in un'area di 5 x 5 pixel oppure di 3 x 3 pixel sotto il puntatore.



Selezione di un colore di primo piano con lo strumento contagocce  
A. Punto campione B. Campione medio di 5x5 pixel

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento contagocce nella finestra degli strumenti.
- 2 (Facoltativo) Per modificare le dimensioni del campione del contagocce, scegliete un'opzione dal menu Campione nella barra delle opzioni:
  - Punto campione, per ottenere il valore esatto del pixel sul quale fate clic.
  - Media 3 x 3 o Media 5 x 5, per rilevare la media del numero di pixel specificato nell'area in cui fate clic.
- 3 Per scegliere un colore, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per selezionare un nuovo colore di primo piano da un'immagine, fate clic sul colore desiderato all'interno dell'immagine. Per selezionare un colore che appare in un altro punto dello schermo, fate clic all'interno dell'immagine e trascinate il puntatore del mouse al di fuori di essa, fino al colore desiderato.
  - Per selezionare un nuovo colore di sfondo da un'immagine, tenete premuto il tasto Alt e fate clic sul colore desiderato.

Quando fate clic e trascinate lo strumento contagocce, il contenuto della casella del colore di primo piano cambia.

- 4 Rilasciate il pulsante del mouse per prelevare il nuovo colore.

**Nota:** per cambiare rapidamente i colori mentre lavorate con la maggior parte degli strumenti di pittura, potete passare temporaneamente allo strumento contagocce senza dover selezionare un altro strumento. Tenete premuto il tasto Alt e, dopo aver scelto il colore, rilasciatelo.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I colori di primo piano e di sfondo"](#) a pagina 222

## Scegliere un colore nella finestra degli strumenti

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare le caselle dei colori di primo piano e di sfondo rispettivamente su bianco e nero, fate clic sull'icona Colori predefiniti .
  - Per scambiare i colori delle due caselle, fate clic sull'icona Scambia colori .
  - Per modificare il colore di primo piano fate clic sulla casella di colore superiore nella finestra degli strumenti, quindi scegliete un colore dal Selettore colore.
  - Per modificare il colore di sfondo, fate clic sulla casella di colore inferiore nella finestra degli strumenti, quindi scegliete un colore dal Selettore colore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I colori di primo piano e di sfondo"](#) a pagina 222

## Usare il pannello Campioni colore

I pannello Campioni colore (Finestra > Campioni colore) serve a memorizzare i colori che usate spesso nelle immagini. Potete selezionare un colore di primo piano o di sfondo facendo clic su un campione nel pannello Campioni colore. Potete aggiungere o eliminare colori per creare una libreria di campioni personali, salvare una libreria di campioni e ricaricarli per usarli in un'altra immagine. La visualizzazione delle miniature nel pannello Campioni colore può essere impostata tramite il menu Altro del pannello stesso.

Anche se potete aggiungere molti colori al pannello Campioni colore, per mantenere buone le prestazioni è meglio non appesantirlo e mantenere un certo ordine. La creazione di librerie può servire a raggruppare campioni correlati o speciali e a controllare le dimensioni del pannello.

La cartella Photoshop Elements\8.0\Presets\Color Swatches contiene le librerie dei campioni. Se salvate le vostre librerie personalizzate nella cartella Color Swatches, tali librerie verranno automaticamente visualizzate nel menu a comparsa del pannello.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Usare la funzione Gestione predefiniti"](#) a pagina 249

## Scegliere un colore usando il pannello Campioni colore

- 1 Se il pannello Campioni colore non è già aperto, nell'ambiente Editor scegliete Finestra > Campioni colore.
- 2 (Facoltativo) Scegliete un nome per la libreria di campioni dal menu Campioni colore nell'angolo superiore sinistro del pannello.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per scegliere un colore di primo piano, fate clic su un colore nel pannello.
  - Per scegliere un colore di sfondo, tenete premuto Ctrl e fate clic su un colore nel pannello.

## Aggiungere un colore al pannello Campioni colore

Se pensate di usare frequentemente un colore specifico, potete salvarlo come campione nel pannello Campioni colore. I campioni salvati vengono aggiunti alla libreria di campioni del pannello. Per salvare definitivamente i campioni personali, è necessario salvare l'intera libreria.

- 1 Nella finestra degli strumenti impostate il colore di primo piano sul colore che volete aggiungere.

2 Nel pannello Campioni colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Nuovo campione  in fondo al pannello. Viene aggiunto il campione, a cui viene assegnato il nome Campione colore 1.
- Scegliete Nuovo campione dal menu Altro.
- Portate il puntatore su uno spazio vuoto nell'ultima riga del pannello Campioni colore (il puntatore diventa lo strumento secchiello) e fate clic per aggiungere il colore.



Colore selezionato con il contagocce e aggiunto come nuovo campione

3 Immettete un nome per il nuovo colore e fate clic su OK.

4 Se vi viene richiesto di salvare la libreria dei campioni, immettete un nuovo nome nella finestra di dialogo Salva e fate clic su Salva.

### Salvare e usare librerie di campioni personali

❖ Nel pannello Campioni colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare una libreria di campioni, scegliete Salva campioni colore dal menu Altro. Per fare in modo che il gruppo appaia nel menu a comparsa delle librerie dei campioni del pannello, salvate il file nella cartella Photoshop Elements\8.0\Presets\Color Swatches.

*Nota: affinché la modifica abbia effetto, è necessario riavviare Photoshop Elements.*

- Per selezionare e caricare una libreria di campioni, scegliete Carica campioni colore nel menu Altro del pannello.
- Per sostituire la libreria corrente con un'altra libreria, aprite Gestione predefiniti, scegliete Sostituisci campioni dal menu Altro del pannello e selezionate una libreria.

### Ripristinare i campioni di colore predefiniti di una libreria

1 Nell'ambiente Editor, scegliete una libreria di campioni dal menu a comparsa del pannello Campioni colore.

2 Dal menu Altro del pannello Campioni colore, scegliete Gestione predefiniti.

3 Nella finestra di dialogo Gestione predefiniti, scegliete Campioni dal menu Tipo predefinito.

4 Scegliete Ripristina campioni dal menu Altro e fate clic su Chiudi.

### Eliminare un colore dal pannello Campioni colore

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

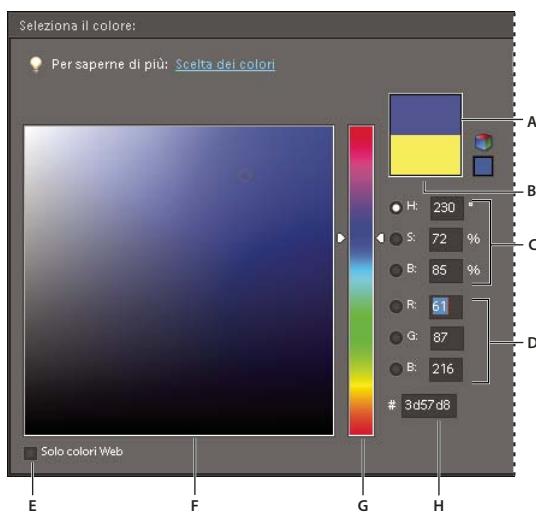
- Trascinate il campione sul Cestino del pannello e fate clic su OK per confermare l'eliminazione.
- Premete Alt per trasformare il puntatore nell'icona forbici e fate clic su un colore nel pannello Campioni colore.

2 Se vi viene richiesto di salvare la libreria, immettete un nome nella finestra di dialogo Salva e fate clic su Salva.

*Nota: per eliminare in modo definitivo i campioni cancellati, è necessario risalvare la libreria che li conteneva.*

## Usare il Selettore colore di Adobe

Potete usare il Selettore colore di Adobe per selezionare il colore di primo piano e di sfondo scegliendoli da uno spettro di colori o definendoli numericamente. Inoltre, potete selezionare i colori sulla base dei metodi colore HSB e RGB o limitare la selezione solo ai colori sicuri per il Web.



Selettore colore di Adobe

A. Colore dopo la regolazione B. Colore originale C. Valori HSB del colore D. Valori RGB del colore E. Solo i colori sicuri per il Web F. Campo del colore G. Cursore del colore H. Valore esadecimale del colore

- 1 Fate clic sulla casella del colore di primo piano o di sfondo nella finestra degli strumenti per visualizzare il Selettore colore.
- 2 Fate clic all'interno del campo del colore. Quando fate clic nel campo del colore, un cerchietto indica la posizione del colore nel campo e i valori numerici cambiano sulla base del nuovo colore.
- 3 Trascinate i triangoli bianchi lungo il cursore per passare a un altro colore.
- 4 Per specificare un numero visivamente, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Immettete il valore esadecimale per il colore nella casella di testo che si trova sotto i valori RGB. (I valori esadecimali sono usati spesso dai Web designer.)
  - Per colori RGB, selezionate un pulsante radio e per quel componente specificate un valore compreso tra 0 e 255 (0 indica l'assenza di luce e quindi di colore, 255 il livello massimo di luce).
  - Per colori HSB, selezionate un pulsante radio e specificate la saturazione e la luminosità come percentuali; specificate inoltre la tonalità come angolo compreso tra 0° e 360°, in base alla posizione sulla ruota dei colori.
- 5 Il nuovo colore viene visualizzato nella parte superiore del rettangolo colorato a destra del cursore dei colori. Il colore originale resta visualizzato nella parte inferiore.
- 6 Per iniziare a colorare con il nuovo colore, fate clic su OK.

**Nota:** potete selezionare i colori usando il selettore incorporato nel sistema o un apposito selettore plug-in. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali e selezionate il selettore colore desiderato.

# Strumenti di pittura

## Usare lo strumento pennello

Lo strumento pennello  crea tratti di colore con bordi più o meno nitidi. Può inoltre essere usato per simulare l'effetto prodotto da un aerografo tradizionale. Se non lo trovate nella finestra degli strumenti, selezionate lo strumento pennello impressionista  o sostituzione colore  , quindi fate clic sull'icona dello strumento pennello nella barra delle opzioni.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un colore impostando il colore di primo piano.
- 2 Selezionate lo strumento pennello nella finestra degli strumenti.
- 3 Specificate le opzioni dello strumento pennello nella barra delle opzioni, quindi trascinate nell'immagine per colorare.

 *Per disegnare una linea retta, fate clic sull'immagine per impostare il punto iniziale. Tenete premuto Maiusc e fate clic sul punto finale.*

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni dello strumento pennello:

**Pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine.

**Opacità** Imposta l'opacità del colore da applicare. Un valore di opacità basso lascia trasparire i pixel che si trovano sotto un tratto di pennello. Trascinate il cursore a comparsa o specificate un valore per l'opacità.

**Aerografo**  Attiva le funzioni dell'aerografo. Questa opzione consente di applicare tonalità graduali a un'immagine, simulando l'effetto prodotto dagli aerografi tradizionali.

**Opzioni tavoletta per pennello**  Imposta le opzioni per lo stilo se, invece del mouse, usate una tavoletta grafica sensibile alla pressione.

**Altre opzioni**  Imposta altre opzioni per il pennello.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I metodi di fusione”](#) a pagina 222

[“I colori di primo piano e di sfondo”](#) a pagina 222

[“Le opzioni dei pennelli”](#) a pagina 236

[“Aggiungere un nuovo pennello alla libreria dei pennelli”](#) a pagina 238

[“Impostare il supporto per le tavolette sensibili alla pressione”](#) a pagina 239

## Usare lo strumento matita

Lo strumento matita  crea linee a mano libera con profilo netto.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un colore impostando il colore di primo piano.
- 2 Selezionate lo strumento matita nella finestra degli strumenti. Lo strumento matita si trova nel gruppo dello strumento pennello .

**3** Specificate le opzioni dello strumento matita nella barra delle opzioni, quindi trascinate nell'immagine per colorare.

 *Per disegnare una linea retta, fate clic sull'immagine per impostare il punto iniziale. Tenete premuto Maiusc e fate clic sul punto finale.*

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni dello strumento matita:

**Pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine.

**Opacità** Imposta l'opacità del colore da applicare. Un valore di opacità basso lascia trasparire i pixel che si trovano sotto un tratto di pennello. Trascinate il cursore a comparsa o specificate un valore per l'opacità.

**Auto cancella** Applica il colore di sfondo alle aree contenenti il colore di primo piano. Se iniziate a trascinare da un'area che non contiene il colore di primo piano, viene applicato il colore di primo piano.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I metodi di fusione”](#) a pagina 222

[“I colori di primo piano e di sfondo”](#) a pagina 222

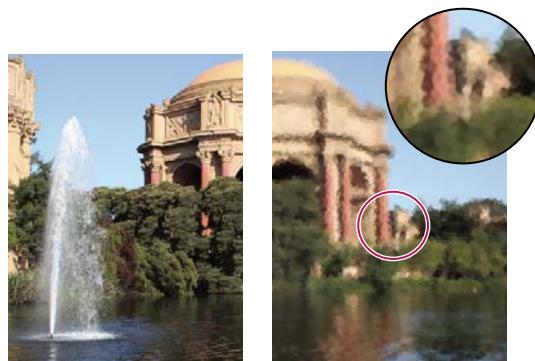
[“Gli strumenti di pittura”](#) a pagina 221

[“Le opzioni dei pennelli”](#) a pagina 236

## Usare lo strumento pennello impressionista

Lo strumento pennello impressionista modifica i colori e i dettagli dell'immagine applicando tratti di pennello stilizzati. Provate a impostare opzioni diverse di stile, dimensioni dell'area e tolleranza: potrete simulare effetti pittorici diversi.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento pennello impressionista  nella finestra degli strumenti. (Se non lo trovate nella finestra degli strumenti, fate clic con il pulsante destro del mouse sullo strumento pennello  o sostituzione colore , quindi selezionate lo strumento pennello impressionista nella finestra degli strumenti.)
- 2 Specificate le opzioni nella barra delle opzioni, quindi trascinate nell'immagine per colorare.



*Foto originale (a sinistra) e dopo l'applicazione del pennello impressionista (a destra)*

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni:

**Pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine. Per ulteriori informazioni, consultate “[I metodi di fusione](#)” a pagina 222.

**Opacità** Imposta l'opacità del colore da applicare. Un valore di opacità basso lascia trasparire i pixel che si trovano sotto un tratto di pennello. Trascinate il cursore a comparsa o specificate un valore per l'opacità.

**Altre opzioni** Lo Stile altera la forma del tratto del pennello. L'Area controlla la dimensione del tratto del pennello. Se impostate un valore alto per l'area, aumentate il numero di tratti di pennello. La Tolleranza definisce quanto simili devono essere i valori cromatici dei pixel adiacenti per poter essere modificati dal tratto del pennello.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Le opzioni dei pennelli”](#) a pagina 236

## Usare lo strumento sfumino

Lo strumento sfumino simula il trascinamento di un dito sul colore fresco. Lo strumento preleva il colore dal punto in cui iniziate e lo spinge nella direzione in cui trascinate. Lo strumento sfumino può sfumare i colori esistenti dell'immagine o diffondere il colore di primo piano sull'immagine.



Immagine originale (a sinistra) e dopo l'applicazione dello strumento sfumino (a destra)

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento sfumino nella finestra degli strumenti. Se non lo trovate nella finestra degli strumenti, selezionate lo strumento sfoca o contrasta , quindi fate clic sull'icona dello strumento sfumino nella barra delle opzioni.
- 2 Specificate le opzioni nella barra delle opzioni, quindi trascinate nell'immagine per colorare.

 Per usare temporaneamente l'opzione Pittura dito mentre trascinate lo strumento sfumino, premete Alt.

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni dello strumento sfumino:

**Pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine. Per ulteriori informazioni, consultate “[I metodi di fusione](#)” a pagina 222.

**Intensità** Imposta l'intensità dell'effetto sfumato.

**Campiona tutti i livelli** Crea l'effetto sfumato usando i colori di tutti i livelli visibili. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento sfumino usa solo i colori del livello attivo.

**Pittura dito** Usa il colore di primo piano all'inizio di ogni tratto. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento sfumino usa il colore situato sotto il puntatore all'inizio di ogni tratto.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Nozioni di base sui livelli](#)” a pagina 53

“[Le opzioni dei pennelli](#)” a pagina 236

## Usare lo strumento gomma

Lo strumento gomma modifica i pixel dell'immagine mentre lo trascinate su di essi. Se state lavorando sul livello Sfondo, o in qualunque altro livello con trasparenza bloccata, i pixel eliminati assumono il colore di sfondo. In altre condizioni i pixel diventano trasparenti. I pixel trasparenti sono segnalati dalla griglia di trasparenza.

- 1 Selezionate lo strumento gomma  nella finestra degli strumenti. Se non lo trovate nella finestra degli strumenti, selezionate lo strumento gomma per sfondo  o gomma magica , quindi fate clic sull'icona dello strumento gomma nella barra delle opzioni.
- 2 Specificate le opzioni nella barra delle opzioni, quindi trascinate sull'area da cancellare.

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni dello strumento gomma:

**Pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** L'opzione Pennello usa una gomma con le stesse caratteristiche dello strumento pennello, che lascia bordi attenuati quando cancella. L'opzione Matita usa invece una gomma che cancella con bordi netti, come la matita. L'opzione Blocco usa come gomma un quadratino di 16 pixel che cancella con bordi netti.

**Opacità** Definisce l'intensità della cancellazione. Un'opacità del 100% cancella i pixel di un livello fino alla trasparenza completa e quelli del livello di sfondo fino al colore di sfondo. Con un valore di opacità inferiore i pixel cancellati di un livello diventano parzialmente trasparenti; quelli su un livello di sfondo vengono colorati parzialmente con il colore di sfondo. Se nella barra delle opzioni è selezionata l'opzione Blocco, l'opzione Opacità non è disponibile.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[I metodi di fusione](#)” a pagina 222

“[Le opzioni dei pennelli](#)” a pagina 236

## Usare lo strumento gomma magica

Lo strumento gomma magica cancella tutti i pixel simili quando lo trascinate sull'immagine. Nel caso di un livello con trasparenza bloccata, i pixel assumono il colore di sfondo. Diversamente, i pixel vengono cancellati fino alla trasparenza. Potete scegliere di cancellare esclusivamente i pixel contigui oppure tutti i pixel simili sul livello corrente.

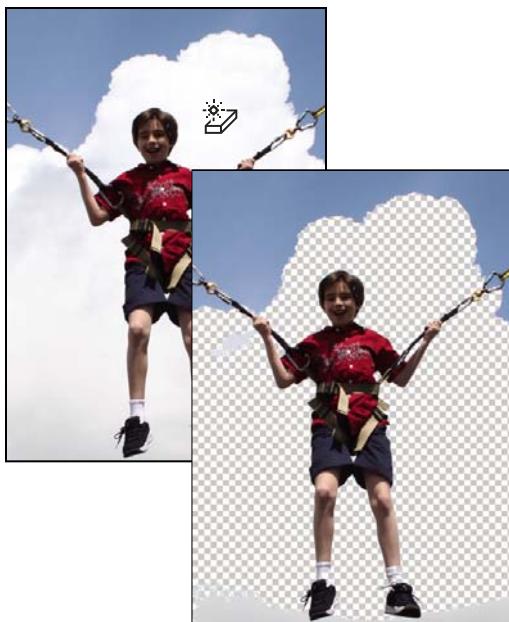


Immagine originale (a sinistra) e dopo la cancellazione delle nuvole (a destra)

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente le aree da cancellare.

**Nota:** se selezionato, il livello Sfondo diventa automaticamente un livello normale quando usate la gomma magica.

2 Selezionate lo strumento gomma magica  nella finestra degli strumenti. Se non lo trovate nella finestra degli strumenti, selezionate lo strumento gomma  o gomma per sfondo  , quindi fate clic sull'icona dello strumento gomma magica nella barra delle opzioni.

3 Specificate le opzioni nella barra delle opzioni, quindi fate clic sull'area del livello da cancellare.

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni dello strumento gomma magica:

**Tolleranza** Definisce l'intervallo dei colori che sarà cancellato. Una tolleranza bassa cancella i pixel con valori cromatici molto simili a quelli selezionati. Una tolleranza alta cancella i pixel che rientrano in un intervallo di colori più ampio.

**Anti-alias** Attenua i contorni dell'area che verrà cancellata, rendendoli più naturali.

**Contigui** Cancella solo i pixel contigui a quelli selezionati. Deselezionate questa opzione per cancellare tutti i pixel simili presenti nell'immagine.

**Campiona tutti i livelli** Campiona il colore cancellato usando i dati combinati di tutti i livelli visibili. Deselezionate questa opzione se desiderate cancellare solo i pixel del livello attivo.

**Opacità** Definisce l'intensità della cancellazione. Un'opacità del 100% cancella i pixel fino alla trasparenza completa su un livello e fino al colore di sfondo su un livello bloccato. Con un valore di opacità inferiore i pixel cancellati di un livello diventano parzialmente trasparenti; quelli su un livello bloccato vengono colorati parzialmente con il colore di sfondo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I metodi di fusione"](#) a pagina 222

["Le opzioni dei pennelli"](#) a pagina 236

[“Il pannello Livelli” a pagina 54](#)

[“Attenuare i bordi di una selezione con l’anti-alias” a pagina 100](#)

## Usare lo strumento gomma per sfondo

Lo strumento gomma per sfondo trasforma i pixel colorati in pixel trasparenti in modo che possiate eliminare facilmente un oggetto dallo sfondo. Se fate attenzione, potete mantenere i bordi dell’oggetto in primo piano mentre eliminate i pixel di margine sullo sfondo.

Il puntatore dello strumento gomma per sfondo ha la forma di un cerchio con una crocetta indicante il punto di attivazione dello strumento . Quando trascinate il puntatore, vengono cancellati i pixel all’interno del cerchio i cui valori cromatici sono simili al pixel sotto il punto di attivazione. Se il cerchio si sovrappone all’oggetto in primo piano, che non contiene pixel simili a quelli che si trovano sotto il punto di attivazione, l’oggetto non verrà cancellato.



*Cancellare uno sfondo indesiderato. Potete sostituire lo sfondo mediante lo strumento timbro clone o l’aggiunta di un nuovo livello.*

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente le aree da cancellare.

**Nota:** se selezionato, Sfondo diventa automaticamente un livello normale quando usate la gomma per sfondo.

- 2 Selezionate lo strumento gomma per sfondo . Se non lo trovate nella finestra degli strumenti, selezionate lo strumento gomma  o gomma magica , quindi fate clic sull’icona dello strumento gomma per sfondo nella barra delle opzioni.
- 3 Specificate le opzioni nella barra delle opzioni, quindi trascinate sull’area da cancellare. Tenete il punto di attivazione dello strumento lontano dalle aree che non desiderate cancellare.

Per lo strumento gomma per sfondo potete specificare una o più delle seguenti opzioni:

**Selettore pennelli predefiniti** Consente di scegliere un set di valori preimpostati per il pennello, quali dimensione, durezza e spaziatura. Trascinate i cursori Dimensione o immettete il valore desiderato nelle caselle di testo.

**Limiti** Scegliete Contigui per cancellare le aree che contengono il colore del punto di attivazione e che sono collegate tra loro. Scegliete invece Non contigui per cancellare tutti i pixel simili al colore del punto di attivazione che si trovano all’interno del cerchio.

**Tolleranza** Definisce quanto il colore di un pixel deve essere simile a quello del punto di attivazione per poter essere modificato dallo strumento. Una tolleranza bassa limita la cancellazione alle aree molto simili al colore del punto di attivazione. Una tolleranza alta consente di cancellare un intervallo di colori più ampio.

## Altri argomenti presenti nell’Aiuto

[“Le opzioni dei pennelli” a pagina 236](#)

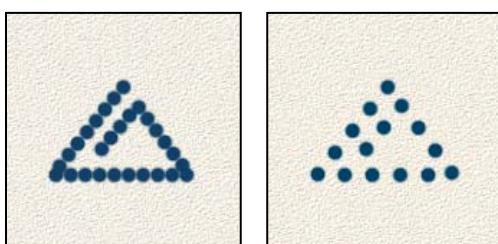
# Impostazione dei pennelli

## Le opzioni dei pennelli

Potete simulare i tratti di un vero pennello impostando le velocità di dissolvenza dei tratti. Potete impostare quali opzioni (ad esempio dispersione, dimensioni e colore) devono variare dinamicamente mentre applicate un tratto di pennello. Le miniature dei pennelli mostrate nella barra delle opzioni variano automaticamente per riflettere le nuove impostazioni di dinamica dei pennelli.

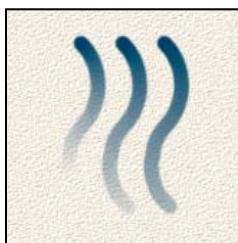
Per impostare le opzioni di dinamica dei pennelli, selezionate lo strumento pennello, quindi scegliete i seguenti comandi dal menu Altre opzioni nella barra delle opzioni.

**Spaziatura** Controlla la distanza tra i segni del pennello in un tratto. Per modificare la spaziatura, inserite un numero o usate il cursore per inserire un valore che rappresenti una percentuale del diametro del pennello. La miniatura del pennello nella barra delle opzioni varia dinamicamente in risposta all'impostazione della spaziatura.



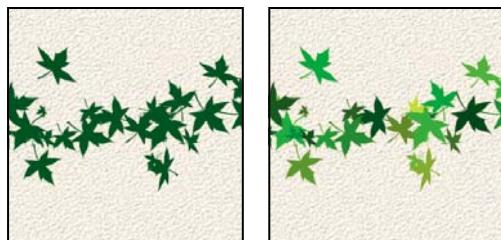
*Se aumentate la spaziatura, il tratto del pennello appare a intervalli regolari.*

**Dissolvenza** Imposta il numero di passi da completare prima che il flusso della pittura si dissolva completamente. A valori bassi corrisponde una dissolvenza più rapida; un valore pari a zero non crea alcuna dissolvenza. Ciascun passo corrisponde a un segno della punta del pennello. È possibile specificare valori compresi tra 0 e 9999. Ad esempio, specificando 10 per Dissolvenza, verrà generata una dissolvenza in 10 passi. Nel caso di pennelli più piccoli, si consiglia di impostare un valore maggiore o uguale a 25. Se un tratto si dissolve troppo rapidamente, incrementate i valori.



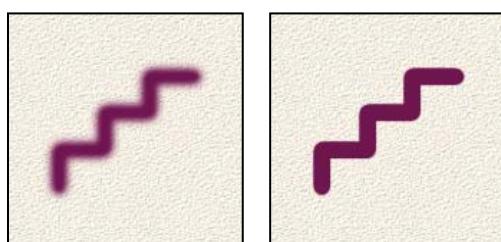
*Impostazioni di dissolvenza con 40, 60 e 80 passi*

**Variazione tonalità** Consente di impostare la velocità con cui il colore del tratto passa dal colore di primo piano a quello di sfondo. A valori più alti corrisponde un'alternarsi più frequente dei due colori. Per impostare i colori usati dall'opzione Variazione colore, consultate “[I colori di primo piano e di sfondo](#)” a pagina 222.



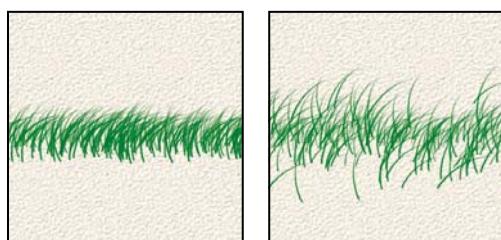
Tratto di pittura senza e con variazione di colore

**Durezza** Controlla la dimensione della parte centrale rigida del pennello. Digitate un numero o usate il cursore per inserire un valore che rappresenti una percentuale del diametro del pennello.



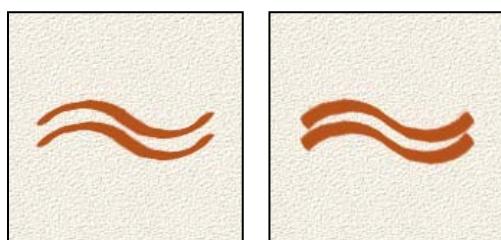
Tratti di pennello con diversi valori di durezza

**Dispersione** Controlla la distribuzione dei segni del pennello in un tratto. Un valore basso produce un tratto a maggiore densità e minore dispersione; valori più alti aumentano l'area di dispersione.



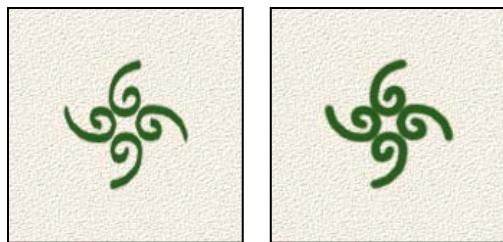
Tratto di pennello con valori di dispersione bassi e alti

**Angolo** Specifica l'angolo di spostamento dell'asse longitudinale di un pennello ellittico rispetto all'asse orizzontale. Inserite un valore in gradi o trascinate la freccia nell'icona dell'angolo per impostare l'angolo desiderato.



I pennelli ad angolo creano un tratto scolpito.

**Rotondità** Specifica il rapporto tra gli assi corti e lunghi del pennello. Specificate un valore percentuale o trascinate il punto nell'icona dell'angolo avvicinandolo o allontanandolo dalla freccia. Con un valore del 100% si ha un pennello circolare; con un valore dello 0% si ha un pennello lineare; con valori intermedi i pennelli sono ellittici.



La regolazione della rotondità influisce sulla forma della punta del pennello.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I metodi di fusione"](#) a pagina 222

## Aggiungere un nuovo pennello alla libreria dei pennelli

- 1 Selezionate lo strumento pennello .
- 2 Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione per visualizzare il pannello a comparsa nella barra delle opzioni; scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa Pennelli, quindi selezionate un pennello da modificare.
- 3 Usate la barra delle opzioni per modificare il pennello originale.
- 4 Fate clic sulla freccia accanto alla miniatura del pennello per visualizzare il menu del pennello, quindi scegliete Salva pennello.
- 5 Specificate un nome nella finestra di dialogo Nome pennello e fate clic su OK.

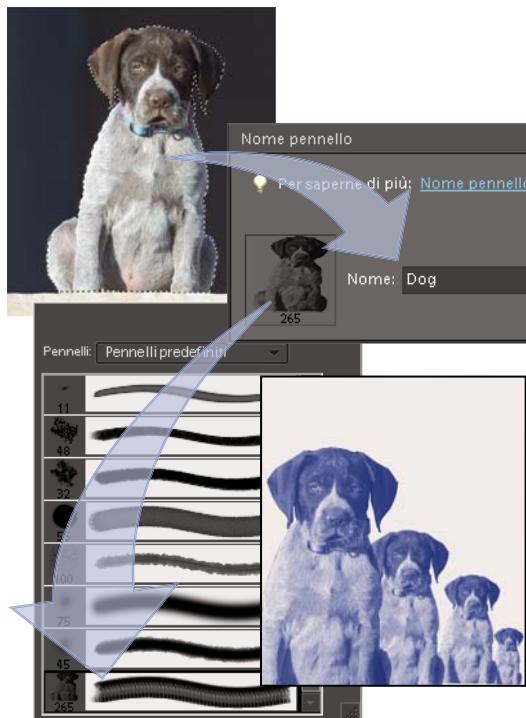
Il nuovo pennello viene selezionato nella barra delle opzioni e aggiunto in fondo al pannello a comparsa Pennelli.

## Eliminare un pennello

- 1 Selezionate lo strumento pennello .
- 2 Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione per visualizzare il pannello a comparsa nella barra delle opzioni.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Premete Alt per trasformare il puntatore nell'icona forbici, quindi fate clic sul pennello da eliminare.
  - Selezionate il pennello nel pannello a comparsa e scegliete Elimina pennello nel menu del pennello.
  - Scegliete Gestione predefiniti dal menu del pannello, selezionate Pennelli dall'elenco Tipo predefinito, selezionate un pennello dall'elenco nella finestra di dialogo e fate clic su Elimina.

## Creare una forma di pennello personale da un'immagine

Potete creare un pennello personale selezionando un'area di una foto. Il pennello userà una versione in scala di grigio di tale selezione per applicare il colore di primo piano all'immagine. Potete ad esempio selezionare una foglia e colorare usando un colore autunnale. Potete creare una nuova forma anche con lo strumento pennello stesso. La forma personale può essere creata da tutto il contenuto di un livello o solo da una selezione. La forma del pennello può avere una dimensione massima di 2500 x 2500 pixel.



Creare un pennello personale con l'immagine di un cane. Quando trascinate il pennello, il tratto sarà composto di tanti cani.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare una parte dell'immagine come pennello personale, selezionatela.
- Per usare un intero livello come pennello personale, deselectionate tutto.

Usate gli strumenti di pittura per disegnare la forma del pennello e selezionatelo. Potete usare tratti di pennello con un profilo netto o morbido, oppure variarne l'opacità per ottenere bordi attenuati.

**2** Scegliete Modifica > Definisci pennello o Definisci pennello da selezione.

**3** Assegnate un nome al pennello e fate clic su OK.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Usare la funzione Gestione predefiniti"](#) a pagina 249

## Impostare il supporto per le tavolette sensibili alla pressione

Photoshop Elements supporta gran parte delle tavolette grafiche sensibili alla pressione, ad esempio le tavolette *Wacom*. Se è installato il pannello di controllo software per la vostra tavoletta, potete modificare le proprietà del pennello a seconda delle opzioni impostate per la tavoletta e dell'entità della pressione esercitata sullo stilo.

- ❖ Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento pennello nella finestra degli strumenti; quindi, nella barra delle opzioni, impostate le opzioni tavoletta che desiderate controllare con la pressione della penna.

# Riempimenti e contorni

## Usare lo strumento secchiello

Lo strumento secchiello  riempie un'area i cui valori cromatici sono simili a quelli dei pixel su cui fate clic. Potete riempire un'area con il colore di primo piano o con un pattern.

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete un colore di primo piano.
  - 2 Selezionate lo strumento secchiello nella finestra degli strumenti.
  - 3 Specificate le opzioni nella barra delle opzioni, quindi fate clic sulla parte dell'immagine da riempire.
-  *Se non desiderate riempire le aree trasparenti di un livello, potete bloccare la trasparenza del livello nel pannello Livelli.*

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni per lo strumento secchiello:

**Pattern** Imposta un pattern da usare come riempimento.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine.

**Opacità** Imposta l'opacità del colore da applicare. Un valore di opacità basso lascia trasparire i pixel che si trovano sotto un tratto di pennello. Trascinate il cursore a comparsa o specificate un valore per l'opacità.

**Tolleranza** Definisce quanto simili devono essere i colori dei pixel da riempire. Con un basso valore di tolleranza vengono riempiti i pixel con valori cromatici molto simili a quelli del pixel selezionato. Con un valore alto vengono riempiti i pixel con una gamma cromatica più ampia.

**Anti-alias** Attenua i bordi della selezione riempita.

**Contigui** Riempie i pixel contigui che hanno colori simili. Deselezionate questa opzione per riempire tutti i pixel simili dell'immagine, compresi quelli non contigui. L'opzione Tolleranza definisce il livello di somiglianza dei colori.

**Tutti i livelli** Riempie i pixel simili su tutti i livelli visibili in base alle impostazioni Tolleranza e Contigui.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I colori di primo piano e di sfondo"](#) a pagina 222

["I metodi di fusione"](#) a pagina 222

["Attenuare i bordi di una selezione con l'anti-alias"](#) a pagina 100

["Creare i livelli di riempimento"](#) a pagina 69

## Riempire un livello con un colore o un pattern

Invece di usare uno degli strumenti pennello, potete applicare il riempimento o il pattern tramite un livello di riempimento. Così facendo potrete modificare le proprietà del riempimento e del pattern, come pure la maschera di livello per limitare l'effetto a una parte dell'immagine.

- 1 Nell'ambiente Editor, specificate un colore di primo piano o di sfondo.
- 2 Selezionate l'area da riempire. Per riempire un intero livello, selezionatelo nel pannello Livelli.
- 3 Scegliete Modifica > Riempri livello.
- 4 Impostate le opzioni nella finestra di dialogo Riempri livello, quindi fate clic su OK.

**Contenuto** Scegliete un colore dal menu Usa. Per usare un colore diverso da quelli elencati, scegliete Colore e selezionate un colore dal Selettore colore. Scegliete Pattern per usare un pattern come riempimento.

**Pattern personale** Se avete scelto Pattern dal menu Usa, specificate il pattern da usare. Potete usare i pattern delle librerie in dotazione o creare un pattern personale.

**Metodo** Determina il modo in cui il pattern applicato si fonde con i pixel dell'immagine.

**Opacità** Imposta l'opacità del pattern da applicare.

**Mantieni trasparenza** Riempie solo le aree contenenti pixel opachi.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I pattern"](#) a pagina 241

["I metodi di fusione"](#) a pagina 222

["I colori di primo piano e di sfondo"](#) a pagina 222

["Creare i livelli di riempimento"](#) a pagina 69

## Applicare una traccia agli oggetti di un livello

Potete usare il comando Traccia per applicare automaticamente un contorno colorato a una selezione o al contenuto di un livello.

**Nota:** *per aggiungere un contorno allo sfondo, dovete prima trasformarlo in un normale livello. Dato che lo sfondo non contiene pixel trasparenti, viene applicato un contorno all'intero livello.*

1 Nell'ambiente Editor, selezionate un'area dell'immagine o scegliete un livello nel pannello Livelli.

2 Scegliete Modifica > Selezione traccia (contorni).

3 Nella finestra di dialogo Traccia, impostate una o più delle seguenti opzioni, quindi fate clic su OK per aggiungere il contorno:

**Larghezza** Imposta la larghezza del contorno. I valori possono variare da 1 a 250 pixel.

**Colore** Definisce il colore del contorno. Fate clic sul campione di colore per selezionare un colore nel Selettore colore.

**Posizione** Imposta la posizione del contorno dentro, fuori o direttamente sopra i bordi della selezione o del livello.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine.

**Opacità** Imposta l'opacità del colore da applicare. Specificate un valore di opacità o fate clic sulla freccia e trascinate il cursore a comparsa.

**Mantieni trasparenza** Applica una traccia solo alle aree del livello contenenti pixel opachi. Se nell'immagine non vi sono trasparenze, questa opzione non è disponibile.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

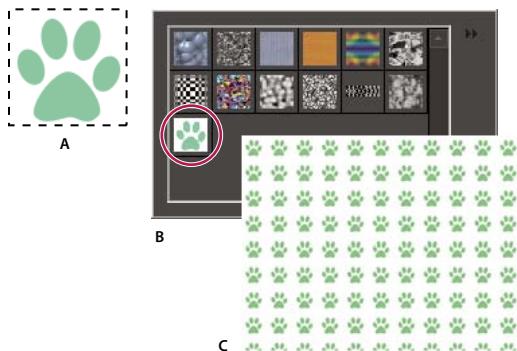
["I metodi di fusione"](#) a pagina 222

## Pattern

### I pattern

Potete colorare un pattern con lo strumento timbro con pattern o riempire una selezione o un livello con uno dei pattern predefiniti. Photoshop Elements offre numerosi pattern fra i quali scegliere.

Per personalizzare le immagini o per realizzare pagine di album di ricordi con un tocco originale, potete creare i vostri pattern personali. Potete salvare i vostri pattern in una libreria per poi caricarli con Gestione predefiniti o con il pannello a comparsa dei pattern, visualizzato nella barra delle opzioni degli strumenti timbro con pattern e secchiello. Potrete così usare facilmente un pattern in più immagini.



*Creazione di un pattern personale*

*A. Selezione rettangolare usata per definire un pattern B. Pattern personale nel selettore pattern C. Nuova immagine riempita con un pattern personale*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Riempire un livello con un colore o un pattern"](#) a pagina 240

["Usare la funzione Gestione predefiniti"](#) a pagina 249

## Usare lo strumento timbro con pattern

Lo strumento timbro con pattern consente di applicare un pattern definito a partire dall'immagine stessa, da un'altra immagine o scelto tra i pattern predefiniti.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento timbro con pattern nella finestra degli strumenti. Se non lo trovate nella finestra degli strumenti, selezionate lo strumento timbro clone , quindi fate clic sull'icona dello strumento timbro con pattern nella barra delle opzioni.
- 2 Scegliete un pattern dal pannello a comparsa Pattern nella barra delle opzioni. Per caricare librerie di pattern aggiuntive, selezionate il nome di una libreria dal menu del pannello o scegliete Carica pattern, quindi individuate la cartella in cui è memorizzata la libreria. Potete anche creare un pattern personale.
- 3 Specificate le opzioni dello strumento timbro con pattern nella barra delle opzioni, quindi trascinate nell'immagine per colorare.

Potete specificare una o più delle seguenti opzioni dello strumento timbro con pattern:

**Pennelli** Imposta la punta del pennello. Fate clic sulla freccia accanto al pennello campione e scegliete una categoria di pennelli dal menu a comparsa, quindi selezionate la miniatura di un pennello.

**Dimensioni** Imposta le dimensioni del pennello in pixel. Trascinate il cursore Dimensioni o specificate una dimensione nella casella di testo.

**Metodo** Determina il modo in cui il colore applicato si fonde con i pixel dell'immagine. Per ulteriori informazioni, consultate ["I metodi di fusione"](#) a pagina 222.

**Opacità** Imposta l'opacità del pattern applicato. Un valore di opacità basso lascia trasparire i pixel che si trovano sotto un pattern. Trascinate il cursore a comparsa o specificate un valore per l'opacità.

**Allineato** Ripete il pattern trasformandolo in un motivo contiguo e uniforme. Il pattern viene allineato da un tratto di pennello all'altro. Se l'opzione Allineato è deselectata, il pattern viene centrato rispetto al puntatore ogni volta che interrompe e riprendete l'applicazione.

**Impress. (Impressionista)** Applica il pattern con tocchi di pittura che simulano un effetto impressionista.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Riempire un livello con un colore o un pattern"](#) a pagina 240

### Aggiungere un pattern personale al selettore pattern

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per creare un pattern a partire da una porzione dell'immagine, create una selezione rettangolare impostando l'opzione Sfuma su 0 pixel.
  - Per creare un pattern con l'intera immagine, deselectate tutto.
- 2 Scegliete Modifica > Definisci pattern da selezione.
- 3 Immettete un nome per il pattern nella finestra di dialogo Nome pattern.
- 4 Per deselectare il rettangolo originale, scegliete Selezione > Deseleziona.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Le selezioni"](#) a pagina 86

### Usare un pattern predefinito della cartella PostScript Patterns

Ogni file predefinito della cartella PostScript Patterns contiene un pattern in formato Adobe Illustrator. Potete ridimensionare questi pattern a qualsiasi risoluzione.

- 1 Scegliete File > Apri.
- 2 Individuate la cartella Photoshop Elements 8.0/Presets/Patterns/PostScript Patterns.
- 3 Selezionate il file del pattern che volete usare e fate clic su Apri.
- 4 Nella finestra di dialogo Rasterizza formato EPS generico, fate clic su OK per procedere.
- 5 Scegliete Selezione > Tutto, oppure create attorno al pattern una selezione rettangolare impostando l'opzione Sfuma su 0 pixel nella barra delle opzioni.
- 6 Scegliete Modifica > Definisci pattern da selezione. Il pattern viene definito come pattern di Adobe Photoshop Elements.
- 7 Immettete un nome per il pattern nella finestra di dialogo Nome pattern, quindi fate clic su OK.

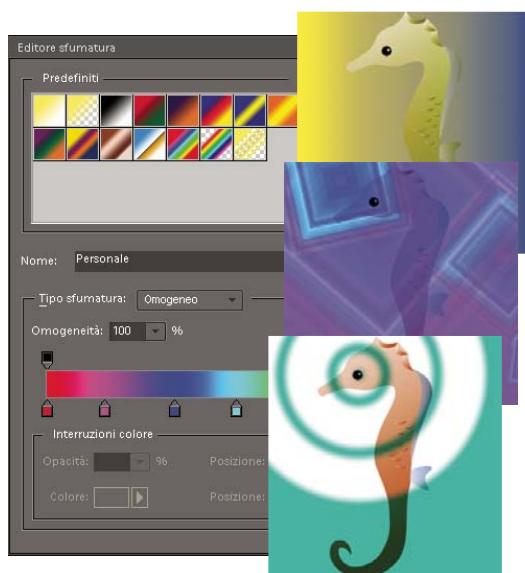
#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Usare la funzione Gestione predefiniti"](#) a pagina 249

# Sfumature

## Le sfumature

Per riempire un'area con una sfumatura, trascinate lo strumento sfumatura sull'immagine o su una selezione. Oltre che dal tipo scelto, l'aspetto della sfumatura dipende dalla distanza tra il punto iniziale (dove avete iniziato a tenere premuto il mouse) e il punto finale (dove avete rilasciato il mouse).



Con lo strumento sfumatura e l'Editore sfumatura potete creare nella foto una miscela di colori personalizzata.

Nella barra delle opzioni, potete scegliere uno dei seguenti tipi di sfumatura.

**Sfumatura lineare** Applica la sfumatura dal punto iniziale a quello finale, in linea retta.

**Sfumatura radiale** Applica la sfumatura dal punto iniziale a quello finale, con progressione circolare.

**Sfumatura angolare** Applica la sfumatura con progressione antioraria attorno al punto iniziale.

**Sfumatura riflessa** Applica la sfumatura con progressione simmetrica su entrambi i lati del punto iniziale.

**Sfumatura a rombi** Applica la sfumatura dal punto iniziale al punto finale, creando un motivo a rombi. Il punto finale definisce un angolo del rombo.

Per agire con maggiore flessibilità potete applicare la sfumatura tramite un livello di riempimento. Così facendo potrete modificare le proprietà della sfumatura, come pure la maschera di livello per limitare la sfumatura a una parte dell'immagine.

Le sfumature sono memorizzate nelle apposite librerie. Per scegliere una libreria diversa da visualizzare nel menu delle sfumature, fate clic sul triangolino del menu e selezionate una libreria alla fine dell'elenco. Con questo menu potete anche salvare e caricare librerie di sfumature personali. Potete inoltre gestire le sfumature con Gestione predefiniti.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare i livelli di riempimento"](#) a pagina 69

## Applicare una sfumatura

- 1 Per sfumare una parte dell'immagine, selezionate l'area desiderata con uno strumento di selezione. Altrimenti, il riempimento sfumato viene applicato all'intero livello attivo.
- 2 Selezionate lo strumento sfumatura .
- 3 Nella barra delle opzioni, fate clic sul tipo di sfumatura desiderato.
- 4 Scegliete un riempimento sfumatura nel pannello Selettore sfumatura, nella barra delle opzioni.
- 5 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni, potete modificare le seguenti impostazioni per la sfumatura.

**Metodo** Determina il modo in cui la sfumatura si fonde con i pixel esistenti dell'immagine.

**Opacità** Imposta l'opacità della sfumatura. Un valore di opacità basso lascia trasparire i pixel che si trovano sotto la sfumatura. Trascinate il cursore a comparsa o specificate un valore per l'opacità.

**Inverti** Inverte l'ordine dei colori nel riempimento sfumato.

**Dithering** Crea una fusione più graduale e più omogenea del colore.

**Trasparenza** Usa la trasparenza della sfumatura (e non una qualsiasi area trasparente dell'immagine) se questa è stata definita con aree trasparenti.

- 6 Portate il puntatore nel punto di inizio della sfumatura e trascinate il cursore fino al punto finale. Per vincolare l'angolo della sfumatura a un multiplo di 45°, tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate.

## Applicare un riempimento sfumato al testo

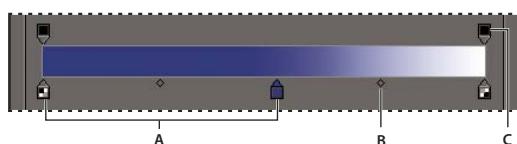
- 1 Selezionate il testo da riempire.
- 2 Scegliete Livello > Semplifica livello per convertire il testo vettoriale in un'immagine bitmap. Una volta convertito, il testo non potrà più essere modificato.
- 3 Per selezionare il testo, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic sulla miniatura nel Livello di testo del pannello Livelli.
- 4 Selezionate lo strumento sfumatura.
- 5 Nella barra delle opzioni, fate clic sul tipo di sfumatura desiderato.
- 6 Scegliete un riempimento sfumatura nel pannello delle sfumature.
- 7 Posizionate il puntatore nel testo, nel punto in cui desiderate impostare il punto di inizio della sfumatura e trascinate fino al punto finale.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Semplificare un livello”](#) a pagina 59

## Definire una sfumatura

Potete definire sfumature personali nella finestra di dialogo Editore sfumatura. Una sfumatura può avere due o più colori, oppure uno o più colori che si dissolvono fino alla trasparenza.



Finestra di dialogo Editore sfumatura  
A. Interruzione di colore B. Punto colore medio C. Interruzione opacità

Per definire una sfumatura, aggiungete un'interruzione di colore per aggiungere un colore alla sfumatura, trascinate questa interruzione e il punto medio per definire l'intervallo tra i due colori, quindi regolate le interruzioni di opacità per definire la trasparenza.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento sfumatura .
- 2 Per aprire la finestra di dialogo Editore sfumatura, fate clic sul pulsante Modifica accanto al campione di sfumatura.
- 3 Nel riquadro Predefiniti della finestra di dialogo Editore sfumatura, selezionate una sfumatura su cui basare la nuova sfumatura.
- 4 Per scegliere i colori per la sfumatura, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sull'interruzione di colore , oppure fate clic sul campione di colore per visualizzare il Selettore colore. Scegliete un colore e fate clic su OK.
  - Scegliete Primo piano dal menu a comparsa Colore per usare il colore di primo piano corrente.
  - Scegliete Sfondo dal menu a comparsa Colore per usare il colore di sfondo corrente.
  - Scegliete Colore utente dal menu a comparsa Colore per usare sempre il colore che avete scelto per la sfumatura, oltre ai colori di primo piano e di sfondo.
- 5 Per regolare la posizione di un'interruzione di colore, trascinatela a sinistra o a destra.
- 6 Per aggiungere un colore alla sfumatura, fate clic sotto la barra della sfumatura per definire un'altra interruzione di colore.
- 7 Per regolare la posizione del punto medio tra i colori, trascinate a sinistra o a destra il rombo che si trova sotto la barra della sfumatura.
- 8 Per eliminare l'interruzione di colore che state modificando, fate clic su Elimina.
- 9 Per impostare la gradualità di transizione dei colori, immettete un valore percentuale nella casella di testo Omogeneità o trascinate il cursore a comparsa.
- 10 Se lo desiderate, impostate i valori di trasparenza della sfumatura trascinando le interruzioni di opacità.
- 11 Per salvare la sfumatura come sfumatura predefinita, assegnatele un nome e fate clic su Nuovo.
- 12 Fate clic su OK. La sfumatura appena creata è selezionata e pronta all'uso.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Usare il Selettore colore di Adobe"](#) a pagina 229

## Specificare la trasparenza di una sfumatura

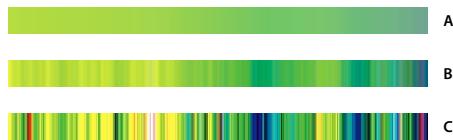
Ogni riempimento sfumato contiene impostazioni ( dette “interruzioni di opacità”) che controllano l'opacità del riempimento nei vari punti della sfumatura. Il pattern a scacchiera nell'anteprima della sfumatura indica la quantità di trasparenza. Le sfumature devono avere almeno due interruzioni di opacità.

- 1 Create una sfumatura.
- 2 Per regolare il valore di opacità iniziale nell'Editore sfumatura, fate clic sull'interruzione di opacità a sinistra, sopra la barra della sfumatura. Il triangolino sotto l'interruzione diventa nero ad indicare che state modificando la trasparenza iniziale.
- 3 Specificate il valore di opacità effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Immettete un valore compreso tra 0 (completamente trasparente) e 100% (completamente opaco).
  - Trascinate la freccia sul cursore a comparsa Opacità.

- 4 Per regolare il valore di opacità del punto finale, fate clic sull'interruzione di opacità a destra, sopra la barra della sfumatura. Quindi impostate l'opacità come descritto al punto 3.
  - 5 Per regolare la posizione iniziale e finale dell'area di opacità, effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Trascinate l'interruzione di opacità corrispondente verso sinistra o verso destra.
    - Selezionate l'interruzione di opacità corrispondente e inserite un valore per Posizione.
  - 6 Per regolare la posizione del punto medio dell'area di opacità (il punto mediano tra i valori di opacità iniziale e finale), effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Trascinate il rombo sopra la barra della sfumatura verso sinistra o verso destra.
    - Selezionate il rombo e inserite un valore per Posizione.
  - 7 Per eliminare l'interruzione di opacità che state modificando, fate clic su Elimina o trascinate l'interruzione fuori dalla barra della sfumatura.
  - 8 Per aggiungere un'area di opacità intermedia, fate clic sopra la barra della sfumatura per definire una nuova interruzione di opacità. Potete quindi regolare e spostare questa interruzione di opacità come descritto per l'opacità iniziale e finale.
- Per eliminare un'area di opacità intermedia, trascinate la sua interruzione di trasparenza verso l'alto e fuori dalla barra della sfumatura oppure selezionate l'interruzione e fate clic su Elimina.
- 9 Per salvare la sfumatura come sfumatura predefinita, specificate un nome nella casella di testo Nome e fate clic su Nuovo. In questo modo si crea una nuova sfumatura predefinita con l'impostazione di trasparenza specificata.
  - 10 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo e selezionare la sfumatura appena creata. Accertatevi che sia selezionata l'opzione Trasparenza nella barra delle opzioni.

## Creare una sfumatura con disturbo

Una sfumatura con disturbo è una sfumatura che contiene colori distribuiti in modo casuale all'interno di una gamma di colori specificata.



*Sfumature con diversi valori di disturbo*  
A. Disturbo 10% B. Disturbo 50% C. Disturbo 90%

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento sfumatura .
- 2 Per visualizzare la finestra di dialogo Editore sfumatura, fate clic sul pulsante Modifica nella barra delle opzioni.
- 3 Scegliete Disturbo dal menu Tipo sfumatura.
- 4 Potete modificare le seguenti impostazioni per la sfumatura.

**Disturbo** Regola il grado di disturbo nella transizione tra i colori.

**Metodo colore** Definisce il metodo colore da usare nella gamma dei colori da includere nella sfumatura. Per definire la gamma dei colori, trascinate i cursori di ogni componente di colore.

**Limita colori** Evita i colori ipersaturi.

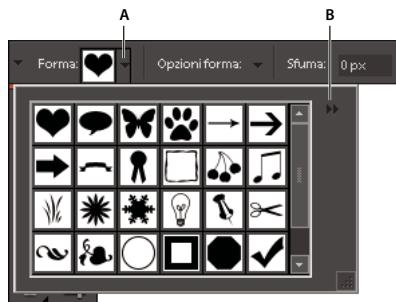
**Aggiungi trasparenza** Aggiunge trasparenza ai colori in modo casuale.

- 5 Per miscelare i colori casualmente, fate clic sul pulsante Casuale finché non trovate una sfumatura di vostro gradimento.
- 6 Immettete un nome per la nuova sfumatura.
- 7 Per aggiungere questa nuova sfumatura predefinita, fate clic su Nuovo.
- 8 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo, quindi selezionate la sfumatura appena creata.

## Predefiniti e librerie

### I predefiniti

Nell'area di lavoro Modifica completa, alcuni pannelli a comparsa vengono visualizzati nella barra delle opzioni e consentono di accedere a librerie predefinite di pennelli, campioni di colore, sfumature, pattern, livelli, stili di livello e forme personalizzate. Gli elementi presenti in ogni libreria sono detti *predefiniti*. Quando sono chiusi, viene visualizzata una miniatura del predefinito attualmente selezionato.



Pannello a comparsa Strumento sagoma nella barra delle opzioni

A. Fate clic per visualizzare il pannello a comparsa. B. Fate clic per visualizzare il menu del pannello a comparsa, contenente le librerie predefinite.

Potete cambiare la visualizzazione dei predefiniti del pannello a comparsa ed elencarli per nome, per icona con miniatura o per nome e miniatura.

Con Gestione predefiniti potete caricare diverse librerie di predefiniti. I predefiniti sono memorizzati in file di libreria separati nella cartella Presets, all'interno della cartella di Photoshop Elements.

### Usare le opzioni degli strumenti predefiniti

- 1 Selezionate lo strumento che desiderate usare.
- 2 Aprite il pannello a comparsa nella barra delle opzioni. (Tenete presente che non tutti gli strumenti dispongono di un pannello a comparsa.)
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per visualizzare e selezionare le librerie di predefiniti attualmente caricate, fate clic sul triangolino nell'angolo in alto a destra del pannello a comparsa.
  - Per selezionare un predefinito, fate clic su un elemento della libreria.
  - Per salvare un pennello,ate clic su un elemento della libreria.
  - Per salvare un pennello,aprite il menu del pannello a comparsa, scegliete il comando Salva pennello, quindi digitate un nome nella finestra di dialogo e fate clic su OK.

- Per salvare una sfumatura o un pattern, aprite il menu del pannello, scegliete il comando Nuova sfumatura o Nuovo pattern, quindi digitate un nome nella finestra di dialogo e fate clic su OK.
- Per rinominare un pennello, una sfumatura o un pattern in un pannello, aprite il menu del pannello, scegliete il comando Rinomina, quindi digitate un nuovo nome nella finestra di dialogo e fate clic su OK.
- Per eliminare un pennello, una sfumatura o un pattern da un pannello, selezionate l'elemento, aprite il menu del pannello e scegliete il comando Elimina. Potete anche tenere premuto Alt e fare clic su un pennello o una sfumatura.
- Per salvare una libreria di pennelli, sfumature o pattern, aprite il menu del pannello a comparsa. Scegliete il comando Salva pennelli, Salva sfumature o Salva pattern dal menu del pannello, quindi digitate un nome per la libreria e fate clic su Salva.
- Per caricare una libreria di pennelli, sfumature o pattern, aprite il menu del pannello a comparsa, scegliete il comando Carica, quindi selezionate la libreria da aggiungere e fate clic su Carica.

**Nota:** il comando Carica aggiunge la libreria di pennelli ai pennelli già disponibili. Se scegliete una libreria di pennelli predefinita, la nuova libreria sostituisce i pennelli attualmente disponibili.

- Per sostituire il set di sfumature corrente in un pannello, aprite il menu del pannello, scegliete un'altra libreria dalla sezione inferiore del menu e fate clic su OK. Potete anche scegliere il comando Sostituisci, selezionare la libreria desiderata e fare clic su Carica.
- Per sostituire il set di pennelli o pattern corrente in un pannello, scegliete un'altra libreria dal menu Pennelli.

**Nota:** per sostituire il set di pennelli, sfumature o pattern corrente, potete anche scegliere Gestione predefiniti dal menu del pannello a comparsa e usare Gestione predefiniti per caricare un'altra libreria di pennelli, sfumature o pattern.

- Per caricare di nuovo il set di pennelli, sfumature o pattern predefinito, aprite il menu del pannello a comparsa e scegliete il comando Ripristina.

## Modificare la visualizzazione delle voci nel menu di un pannello a comparsa

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare la visualizzazione di un pannello, aprite il menu del pannello a comparsa facendo clic sul triangolino ▾ nell'angolo in alto a destra del pannello.
- Per cambiare la visualizzazione per tutti i pannelli, scegliete Modifica > Gestione predefiniti per aprire Gestione predefiniti, quindi fate clic sul pulsante Altro.

2 Scegliete un'opzione di visualizzazione:

**Solo testo** Visualizza il nome di ciascun elemento.

**Miniatura piccola o Miniatura grande** Visualizza la miniatura di ciascun elemento.

**Elenco breve o Elenco lungo** Visualizza il nome e la miniatura di ciascun elemento.

**Miniature tratti** Visualizza un campione del tratto e una miniatura del pennello (opzione disponibile solo per i pennelli).

**Nota:** le opzioni elencate non sono disponibili in tutti i pannelli a comparsa.

## Usare la funzione Gestione predefiniti

Nell'area di lavoro Modifica completa, la funzione Gestione predefiniti (Modifica > Gestione predefiniti) consente di gestire le librerie di pennelli, campioni di colore, sfumature e pattern predefiniti di Photoshop Elements. Ad esempio, potete creare un set con i vostri pennelli preferiti o ripristinare quelli predefiniti.

Ogni tipo di libreria è un file con estensione propria e una propria cartella predefinita. I file predefiniti sono installati nel computer, nella cartella Presets all'interno di Photoshop Elements.

**Nota:** per eliminare un elemento predefinito, in Gestione predefiniti fate clic su Elimina. Se necessario, per ripristinare gli elementi predefiniti di una libreria, usate il comando Ripristina.



Trascinate un predefinito in una nuova posizione in Gestione predefiniti.

### Caricare una libreria

- 1 Nella finestra di dialogo Gestione predefiniti, scegliete Pennelli, Campioni, Sfumature o Pattern dal menu Tipo predefinito.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic su Carica, selezionate una libreria dell'elenco risultante e fate clic su Carica. Per caricare una libreria memorizzata in una cartella diversa, spostatevi in quella cartella, quindi selezionate la libreria. Per impostazione predefinita, i file dei predefiniti vengono installati nella cartella Presets all'interno della cartella di Photoshop Elements.
  - Fate clic sul pulsante Altro e scegliete una libreria dalla sezione inferiore del menu.
- 3 Al termine dell'operazione, fate clic sul pulsante Chiudi.

### Ripristinare la libreria predefinita o sostituire quella visualizzata

❖ In Gestione predefiniti, fate clic sul pulsante Altro e scegliete un comando dal menu:

**Ripristina** Ripristina la libreria predefinita.

**Sostituisci** Sostituisce la libreria corrente con il contenuto di un'altra libreria.

### Salvare un sottoinsieme di una libreria

- 1 In Gestione predefiniti, tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più predefiniti contigui, oppure tenete premuto Ctrl e fate clic per selezionare più predefiniti non contigui. Solo gli elementi selezionati vengono salvati nella nuova libreria.
- 2 Selezionate Salva set, quindi specificate un nome per la libreria. Per salvare la libreria in una cartella diversa da quella predefinita, spostatevi nella nuova cartella prima di salvare.

### Rinominare un predefinito

- 1 In Gestione predefiniti, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate un predefinito dell'elenco e fate clic su Rinomina.
  - Fate doppio clic su un predefinito nell'elenco.
- 2 Specificate un nuovo nome per il predefinito. Se avete selezionato più predefiniti, vi viene chiesto di specificare più nomi.

# Capitolo 12: Aggiunta di testo e forme

Potete aggiungere a un'immagine testo e forme con colori, stili ed effetti diversi. Nell'ambiente Editor, potete usare gli strumenti testo orizzontale e testo verticale per creare e modificare il testo. Potete creare testo a riga singola o testo paragrafo.

In Photoshop Elements, le forme sono elementi di grafica vettoriale (linee e curve definite in base alle loro caratteristiche geometriche invece che ai pixel) non vincolati alla risoluzione e possono essere spostate, ridimensionate e modificate senza perdita di particolari, né di nitidezza o qualità. Sia il testo che le forme sono creati su livelli distinti.

## Aggiunta e modifica del testo

### Il testo

Nell'ambiente Editor, potete usare gli strumenti testo orizzontale e testo verticale per creare e modificare il testo. Il nuovo testo digitato viene immesso su un nuovo livello di testo. Potete creare testo a riga singola o testo paragrafo. Ogni riga di un testo a riga singola è indipendente dalle altre: la riga si allunga o si accorcia mentre scrivete, ma il testo non va a capo. Per creare una nuova riga di testo, premete il tasto Invio. Il testo paragrafo va invece a capo entro i bordi del paragrafo specificato.



Testo a riga singola (in alto nell'immagine) e testo paragrafo (in basso).

 Potete usare gli strumenti maschera testo (clic con il pulsante destro sullo strumento testo) per creare una selezione sotto forma di testo, quindi usare il testo per creare effetti e ritagli di vario tipo.

La modalità di modifica dello strumento testo viene attivata quando fate clic con esso su un'immagine. Ricordate di confermare le modifiche prima di effettuare qualsiasi altra operazione, come selezionare un comando. Lo strumento testo è in modalità di modifica se nella barra delle opzioni sono disponibili i pulsanti Conferma  e Annulla .

**Nota:** quando aggiungete del testo a un'immagine in scala di colore, Photoshop Elements non crea un nuovo livello di testo. Il testo che digitate appare come testo mascherato.

### Aggiungere il testo

 Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2326\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2326_pse_it).

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento testo orizzontale  o testo verticale .

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una riga di testo, fate clic sull'immagine per impostare il punto di inserimento del testo.
- Per creare un paragrafo di testo, trascinate un rettangolo per creare una casella di testo.

Il trattino orizzontale nel puntatore a forma di I indica la posizione della linea di base del testo. Per il testo orizzontale, la linea di base indica la linea su cui è appoggiato il testo; per quello verticale, la linea di base indica l'asse centrale dei caratteri del testo.

**3** (Facoltativo) Selezionate le opzioni del testo, quali font, dimensione e colore, nella barra delle opzioni.**4** Digitate i caratteri desiderati. Se non avete creato una casella di testo, premete il tasto Invio per creare una nuova riga.

Il testo viene inserito su un livello a parte, detto *livello di testo*.

**5** Confermate il livello di testo effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Conferma  nella barra delle opzioni.
- Premete il tasto Invio del tastierino numerico.
- Fate clic nell'immagine, fuori dalla casella di testo.
- Selezionate un altro strumento nella finestra degli strumenti.

*Nota: per eliminare il livello di testo senza confermarlo, fate clic sul pulsante Annulla .*

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Aggiungere del testo stilizzato a un'immagine”](#) a pagina 193

**Opzioni dello strumento testo**

Nella barra delle opzioni, impostate le seguenti opzioni per lo strumento testo:

**Famiglia font** Applica al testo nuovo o esistente una famiglia di font.

**Stile font** Applica al testo nuovo o esistente stili quali il grassetto.

**Dimensione font** Applica al testo nuovo o esistente una dimensione di font.

**Anti-alias**  Applica l'anti-alias per visualizzare il testo in modo più uniforme.



Applicare l'anti-alias

A. Anti-alias disattivato B. Anti-alias attivato

**Grassetto simulato** Applica al testo nuovo o selezionato uno stile grassetto. Usate questa opzione per i font che non dispongono di un vero stile grassetto nel menu Stile font.

**Corsivo simulato** Applica al testo nuovo o selezionato uno stile corsivo. Usate questa opzione per i font che non dispongono di un vero stile corsivo nel menu Stile font.

**Sottolineato** Applica al testo nuovo o selezionato una sottolineatura.

**Barrato** Applica al testo nuovo o selezionato uno stile barrato.

**Menu Interlinea** Imposta la spaziatura tra righe per il testo nuovo o selezionato.

**Menu Colore testo** Applica un colore al testo nuovo o selezionato.

**Altera testo** Altera il testo sul livello selezionato.

**Orientamento testo** Cambia l'orientamento del testo da orizzontale a verticale e viceversa.

## Modificare il testo in un livello di testo

Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2327\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2327_pse_it).

Dopo avere creato un livello di testo, potete modificare il testo e applicare i comandi di livello. Potete inserire nuovo testo, modificare il testo esistente o eliminare il testo nei livelli di testo. Se applicate uno stile a un livello di testo, tutto il testo presente nel livello assumerà gli attributi di quello stile.

Potete anche cambiare l'orientamento (orizzontale o verticale) di un livello di testo. Quando un livello di testo è verticale, le righe del testo scorrono dall'alto verso il basso; quando il livello è orizzontale, le righe scorrono da sinistra verso destra.

1 Selezionate lo strumento testo orizzontale o testo verticale (oppure selezionate lo strumento sposta e fate doppio clic sul testo).

Se fate clic su un livello di testo esistente, lo strumento testo cambia nel punto di inserimento in base all'orientamento del livello.

- 2 Selezionate il livello di testo nel pannello Livelli o fate clic sul testo per selezionare automaticamente il livello di testo corrispondente.
- 3 Posizionate il cursore nel testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic per impostare il punto di inserimento.
  - Selezionate i caratteri da modificare.
  - Digitate il testo desiderato.
- 4 Confermate il livello di testo effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Conferma  nella barra delle opzioni.
  - Fate clic nell'immagine.
  - Selezionate un altro strumento nella finestra degli strumenti.

## Allineare il testo

- ❖ Con uno strumento testo, fate clic sul menu a comparsa Allinea e selezionate una delle seguenti opzioni:

**Allinea il testo a sinistra**  Allinea il bordo sinistro di ogni riga di testo del livello alla posizione iniziale del cursore.

**Centra il testo**  Allinea il centro di ogni riga di testo del livello alla posizione iniziale del cursore.

**Allinea il testo a destra**  Allinea il bordo destro di ogni riga di testo del livello alla posizione iniziale del cursore.

## Selezionare i caratteri

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate uno strumento testo.
- 2 Selezionate il livello di testo nel pannello Livelli o fate clic sul testo per selezionare automaticamente il livello di testo corrispondente.
- 3 Posizionate il cursore nel testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate il puntatore per selezionare uno o più caratteri.
  - Fate doppio clic per selezionare una sola parola.
  - Fate triplo clic per selezionare un'intera riga di testo.
  - Fate clic sul testo, tenete premuto Maiusc e fate di nuovo clic per selezionare un insieme di caratteri.
  - Scegliete Selezione > Tutto per selezionare tutti i caratteri nel livello.
  - Per selezionare i caratteri con i tasti freccia, tenete premuto il tasto Maiusc e premete i tasti freccia destra o sinistra.

## Selezionare una famiglia e uno stile di font

Un font è un insieme completo di caratteri (lettere, numeri e simboli) che hanno in comune spessore, larghezza e stile. Quando selezionate un font, potete selezionare in modo indipendente la famiglia di font (ad esempio Arial) e lo stile di testo. Uno stile di testo rappresenta una variante di un determinato font all'interno della famiglia (ad esempio, Regular, Bold e Italic, cioè normale, grassetto e corsivo). Gli stili di testo disponibili dipendono dal font selezionato.

Se un font non comprende lo stile desiderato, potete applicare versioni simulate degli stili grassetto e corsivo. Il font simulato è una versione del font generata dal computer per simulare un tipo di carattere alternativo ed è bene usarlo solo se non è disponibile la variante richiesta.

- 1 Se state lavorando con un testo esistente, selezionate uno o più caratteri di cui desiderate cambiare il font. Per cambiare il font di tutti i caratteri di un livello, selezionate il livello di testo nel pannello Livelli, quindi servitevi dei pulsanti e menu della barra delle opzioni per modificare tipo di font, stile, dimensione, allineamento e colore.
- 2 Nella barra delle opzioni, scegliete una famiglia di font dal menu a comparsa Famiglia font.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete uno stile di font dal menu a comparsa Stile font nella barra delle opzioni.
  - Se la famiglia di font selezionata non comprende uno stile grassetto o corsivo, fate clic sul pulsante Grassetto simulato **T**, sul pulsante Corsivo simulato **T** o su entrambi, quindi fate clic su OK.

*Nota: il colore del testo digitato corrisponde normalmente al colore di primo piano attivo; potete tuttavia modificare il colore del testo prima o dopo la sua immissione. Quando modificate i livelli di testo esistenti, potete modificare il colore di singoli caratteri o di tutto il testo di un determinato livello.*

## Selezionare una dimensione del testo

La dimensione del testo specifica la grandezza del testo che appare nell'immagine. La dimensione fisica del font dipende dalla risoluzione dell'immagine. Una lettera maiuscola a 72 punti ha un'altezza di circa 1 pollice in un'immagine a 72 dpi. A risoluzioni superiori, la dimensione effettiva del testo si riduce perché i pixel che compongono il testo sono più ravvicinati.

- 1 Se state lavorando con un testo esistente, selezionate uno o più caratteri di cui desiderate cambiare la dimensione. Per cambiare le dimensioni di tutti i caratteri di un livello, selezionate il livello di testo nel pannello Livelli.
- 2 Selezionate lo strumento testo orizzontale **T** o testo verticale **↓T**.
- 3 Nella barra delle opzioni, immettete o selezionate un nuovo valore per Dimensione. Potete inserire una dimensione anche maggiore di 72 punti. Il valore immesso viene convertito nell'unità di misura predefinita. Per usare un'altra unità di misura, immettete nella casella di testo Dimensione il valore seguito dall'unità desiderata (pollice, cm, pt, px o pica).

 *L'unità di misura predefinita per il testo sono i punti. Potete tuttavia scegliere un'altra unità di misura in Preferenze > Unità di misura e righelli. Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Unità di misura e righelli e selezionate un'unità di misura dall'opzione Testo.*

## Modificare il colore del testo

Potete modificare il colore del testo prima o dopo la sua immissione. Quando modificate i livelli di testo esistenti, potete modificare il colore di singoli caratteri o di tutto il testo di un determinato livello. Potete anche applicare una sfumatura al testo nel livello di testo.



Il menu Colore nella barra delle opzioni visualizza molti campioni di colore predefiniti tra cui scegliere.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il colore del testo prima della sua immissione selezionate uno strumento testo.
  - Per cambiare il colore del testo esistente, selezionate uno strumento testo e trascinate per selezionare il testo.
- 2** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per scegliere un colore dal Selettori colore, fate clic sull'area colorate del menu Colore nella barra delle opzioni.
  - Per scegliere un colore da un elenco di campioni di colore, fate clic sul triangolo del menu Colore nella barra delle opzioni.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

“Usare il pannello Campioni colore” a pagina 227

“Usare il Selettori colore di Adobe” a pagina 229

## Creare e usare testo mascherato

Gli strumenti maschera testo orizzontale e maschera testo verticale consentono di creare una selezione sotto forma di testo. Potete divertirvi a creare diversi bordi di selezione del testo, ad esempio ritagliando il testo da un'immagine per rendere visibile lo sfondo o incollando il testo selezionato in una nuova immagine. Sperimentate liberamente con le diverse opzioni disponibili, per personalizzare immagini e composizioni.



Strumento Maschera testo orizzontale usato per riempire una selezione

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello su cui dovrà comparire la selezione. Per ottenere i migliori risultati, non create il bordo di selezione su un livello di testo.
- 2 Selezionate lo strumento maschera testo orizzontale o maschera testo verticale .
- 3 Selezionate eventuali altre opzioni di testo (consultate “Opzioni dello strumento testo” a pagina 252) e digitate il testo desiderato.

Il bordo di selezione del testo viene visualizzato nell'immagine, sul livello attivo.

## Alterare il testo

L'alterazione consente di distorcere l'aspetto del testo per adattarlo a una serie di forme; ad esempio, potete alterare il testo per adattarlo alla forma di un arco o di un'onda. L'alterazione viene applicata a tutti i caratteri di un livello di testo: non potete pertanto applicarla solo a singoli caratteri. Inoltre, non potete applicare alterazioni al testo in grassetto simulato.



*Livello di testo a cui è stata applicata l'alterazione*

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un livello di testo.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate uno strumento testo e fate clic sul pulsante Altera  nella barra delle opzioni.
  - Scegliete Livello > Testo > Altera testo.
- 3 Scegliete uno stile di alterazione dal menu a comparsa Stile. Lo stile determina la forma base del livello alterato.
- 4 Selezionate l'orientamento orizzontale o verticale per l'effetto di alterazione.
- 5 (Facoltativo) Specificate i valori per le altre opzioni di alterazione per controllare l'orientamento e la prospettiva dell'effetto di alterazione:
  - Piega, per specificare l'intensità dell'alterazione.
  - Distorsione orizzontale e Distorsione verticale, per applicare una prospettiva all'alterazione.
- 6 Fate clic su OK.

## Annnullare l'alterazione del testo

- 1 Selezionate un livello di testo a cui sia stata applicata un'alterazione.
- 2 Selezionate uno strumento testo e fate clic sul pulsante Altera  nella barra delle opzioni o scegliete Livello > Testo > Altera testo.
- 3 Scegliete Nessuno dal menu a comparsa Stile e fate clic su OK.

## Modificare l'orientamento di un livello di testo

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate il livello di testo nel pannello Livelli.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate uno strumento testo e fate clic sul pulsante Cambia l'orientamento del testo  nella barra delle opzioni.
  - Scegliete Livello > Testo > Orizzontale oppure Livello > Testo > Verticale.

# Lavorare con il testo asiatico

## Visualizzare le opzioni di testo asiatico

Photoshop Elements dispone di numerose opzioni per i caratteri orientali. I caratteri orientali sono spesso definiti font a doppio byte o sono identificati con l'acronimo CJK (cinese, giapponese e coreano).

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete Modifica > Preferenze > Testo.
- 2 Impostate le opzioni di testo:
  - Mostra opzioni testo asiatico, per visualizzare le opzioni dei caratteri orientali.
  - Mostra nomi font in inglese, per visualizzare i nomi dei font orientali in inglese.
- 3 Fate clic su OK. Nella barra delle opzioni viene aggiunto il pulsante per le opzioni del testo asiatico .

## Ridurre lo spazio tra i caratteri asiatici

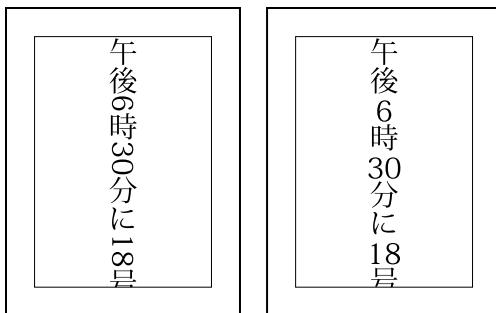
Lo tsume riduce lo spazio attorno a un carattere in base a un valore percentuale specificato (senza modificare il carattere). Quando aggiungete lo tsume a un carattere, la spaziatura che si trova ai lati del carattere viene ridotta di una percentuale equivalente.

- 1 Se state lavorando con un livello esistente, selezionate il livello di testo nel pannello livelli, quindi selezionate lo strumento testo.
- 2 Selezionate i caratteri da regolare.
- 3 Fate clic sul pulsante Mostra opzioni testo asiatico  nella barra delle opzioni. Se il pulsante non è visibile, controllate che nelle preferenze sia selezionata l'opzione di visualizzazione del testo asiatico.
- 4 Selezionate una percentuale per Tsume  dal menu a comparsa e premete il tasto Invio o A capo. Maggiore è la percentuale, minore è la compressione tra i caratteri. Il valore massimo è 100% e corrisponde all'assenza di spazio tra il rettangolo di selezione e l'ingombro em del carattere.

***Nota:** l'ingombro em (anche detto "quadratone") è uno spazio la cui altezza e larghezza corrispondono approssimativamente alla larghezza della lettera "M".*

## Attivare o disattivare il tate-chuu-yoko

Il tate-chuu-yoko (detto anche kumimoji e renmoji) è un blocco di testo orizzontale disposto in una riga di testo verticale.

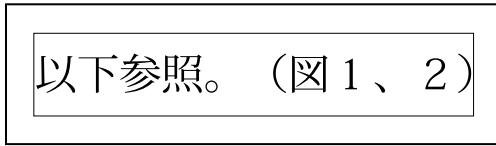
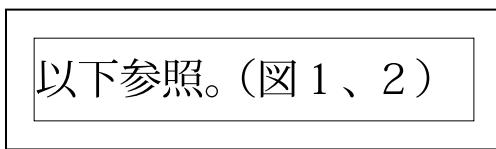


Prima e dopo l'applicazione del tate-chuu-yoko

- 1 Se state lavorando con un livello esistente, selezionate il livello di testo nel pannello livelli, quindi selezionate lo strumento testo.
- 2 Selezionate i caratteri da ruotare.
- 3 Fate clic sul pulsante Mostra opzioni testo asiatico  nella barra delle opzioni.
- 4 Selezionate Tate-Chuu-Yoko.

### Attivare o disattivare il mojikumi

Il mojikumi determina lo spazio tra la punteggiatura, i simboli, i numeri e altre classi di caratteri dell'alfabeto giapponese. Quando il mojikumi è disattivato, tra i caratteri viene applicata la spaziatura a larghezza piena. Quando è attivato, viene applicata la spaziatura a larghezza dimezzata.



Mojikumi attivato (in alto) e disattivato (in basso)

- 1 Se state lavorando con un livello esistente, selezionate il livello di testo nel pannello livelli, quindi selezionate lo strumento testo.
- 2 Fate clic sul pulsante Mostra opzioni testo asiatico  nella barra delle opzioni.
- 3 Selezionate Mojikumi.

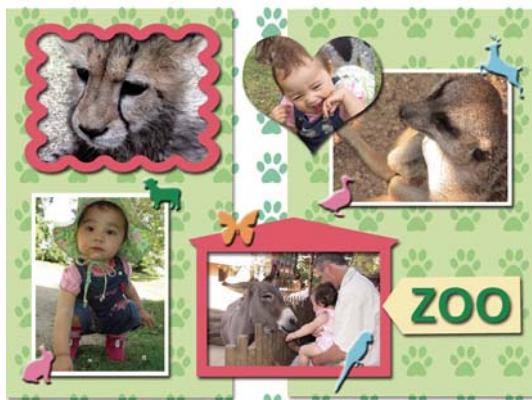
# Creazione di forme

## Le forme

In Photoshop Elements, le forme sono elementi di grafica vettoriale, cioè composti da linee e curve definite dalle rispettive caratteristiche geometriche. La grafica vettoriale non è vincolata alla risoluzione; può cioè essere ingrandita o rimpicciolita e stampata a qualunque risoluzione senza perdita di particolari né di nitidezza. Potete spostare, ridimensionare o modificare le forme e il testo senza compromettere la qualità della grafica. Dal momento che i monitor dei computer visualizzano le immagini su una griglia di pixel, i dati vettoriali vengono visualizzati come pixel sullo schermo.

Le forme vengono create nei livelli forma. Un livello forma può contenere una o più forme a seconda dell'opzione selezionata per l'area della forma. Un livello può contenere anche più forme.

Potete cambiare il colore di una forma modificandone il livello di riempimento e applicando stili di livello. Gli strumenti per le forme permettono di creare rapidamente pulsanti, barre di navigazione e altri elementi tipici per pagine Web.



Oggetti vettoriali creati con gli strumenti forma in Photoshop Elements

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Selezionare o spostare una forma”](#) a pagina 263

[“Trasformare una forma”](#) a pagina 263

[“Applicare uno stile di livello a una forma”](#) a pagina 264

## Disegnare un rettangolo, un quadrato o un rettangolo arrotondato

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento rettangolo o rettangolo arrotondato . Se necessario, fate clic tenendo premuto su un eventuale altro strumento forma visualizzato nella finestra degli strumenti e scegliete lo strumento desiderato dall'elenco.

2 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni fate clic sul triangolino Opzioni geometria per impostare le seguenti opzioni:

**Senza vincoli** Permette di impostare tramite trascinamento la larghezza e l'altezza di un rettangolo.

**Quadrato** Vincola un rettangolo a proporzioni quadrate.

**Dimensione fissa** Disegna un rettangolo con le dimensioni specificate nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

**Proporzionale** Disegna un rettangolo sulla base dei valori immessi nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

**Dal centro** Disegna un rettangolo usando come centro il punto da cui iniziate a tracciare (in genere i rettangoli vengono disegnati a partire dall'angolo superiore sinistro).

**Pixel calamitati** Allinea i bordi di un rettangolo ai lati dei pixel.

- 3 Trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare la forma.

## Disegnare un cerchio o un'ellisse

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento ellisse . Se necessario, fate clic tenendo premuto su un eventuale altro strumento forma visualizzato nella finestra degli strumenti e scegliete lo strumento desiderato dall'elenco.

2 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni fate clic sul triangolino Opzioni geometria per impostare le seguenti opzioni:

**Senza vincoli** Permette di impostare tramite trascinamento la larghezza e l'altezza di un'ellisse.

**Cerchio** Disegna un cerchio perfetto invece di un'ellisse.

**Dimensione fissa** Disegna un'ellisse con le dimensioni specificate nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

**Proporzionale** Disegna un'ellisse sulla base dei valori immessi nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

**Dal centro** Disegna un'ellisse usando come centro il punto in cui iniziate a tracciare (in genere le ellissi vengono disegnate a partire dall'angolo superiore sinistro).

- 3 Trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare l'ellisse.

## Disegnare una forma con più lati

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento poligono . Se necessario, fate clic tenendo premuto su un eventuale altro strumento forma visualizzato nella finestra degli strumenti e scegliete lo strumento desiderato dall'elenco.

2 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni fate clic sul triangolino Opzioni geometria per impostare le seguenti opzioni:

**Raggio** Specifica la distanza tra il centro del poligono e i vertici esterni.

**Angoli arrotondati** Crea un poligono con angoli arrotondati.

**Stella** Trasforma un poligono in una stella.

**Rientro dei lati di** Specifica la profondità di rientro delle punte della stella.

**Rientri arrotondati** Crea un poligono a stella con rientri arrotondati.

- 3 Nella casella Lati, specificate il numero di lati del poligono.

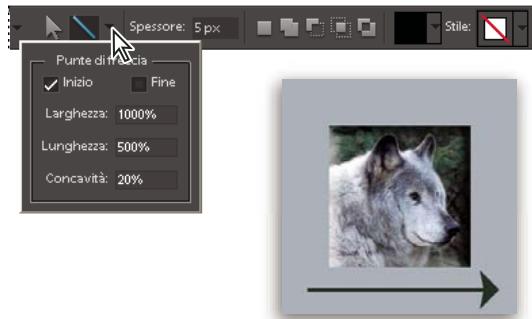
- 4 Trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare il poligono.

## Disegnare una linea o una freccia

1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento linea . Se necessario, fate clic tenendo premuto su un eventuale altro strumento forma visualizzato nella finestra degli strumenti e scegliete lo strumento desiderato dall'elenco.

2 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni fate clic sul triangolino Opzioni geometria per impostare le seguenti opzioni:

**Punte di freccia: Inizio e Fine** Aggiungono alla linea le relative estremità a freccia. Selezionate Inizio, Fine o entrambi per specificare a quale estremità della linea aggiungere le frecce. Le opzioni della forma vengono visualizzate nella finestra di dialogo a comparsa.



Opzioni per le estremità di una freccia

**Punte di freccia: Larghezza e Lunghezza** Specificate le proporzioni della punta di freccia come percentuale dello spessore della linea (da 10% a 1000% per Larghezza; da 10% a 5000% per Lunghezza). Immettete un valore per la concavità della freccia (da -50% a +50%).

**Concavità** Definisce l'entità della curvatura nella parte più larga della freccia, nel punto in cui questa incontra la linea.

- 3 Nella casella Spessore, specificate lo spessore della linea in pixel.
- 4 Trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare la linea.

## Disegnare una forma personale

Lo strumento forma personale offre numerose opzioni per disegnare molte diverse forme. Quando selezionate lo strumento forma personale, potete accedere a queste forme nella barra delle opzioni.

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate lo strumento forma personale . Se necessario, fate clic tenendo premuto su un eventuale altro strumento forma visualizzato nella finestra degli strumenti e scegliete lo strumento desiderato dall'elenco.
- 2 Nella barra delle opzioni, selezionate una forma dal pannello a comparsa Forma. Fate clic sulla freccia in alto a destra nel pannello per ottenere un elenco dei tipi di forme disponibili e per scegliere come visualizzarle nel pannello.
- 3 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni fate clic sul triangolino Opzioni geometria per impostare le seguenti opzioni:

**Senza vincoli** Permette di impostare tramite trascinamento la larghezza e l'altezza di un rettangolo, un rettangolo arrotondato, un'ellisse o una forma personale.

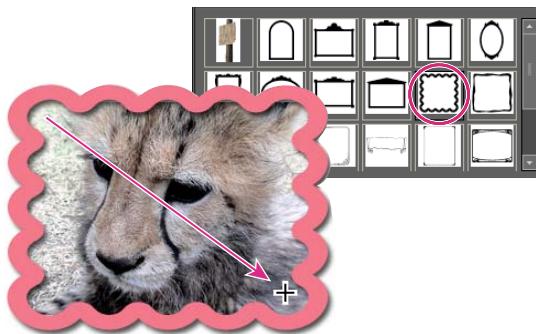
**Proporzioni definite** Genera una forma personale sulla base delle proporzioni con cui è stata creata.

**Dimensioni definite** Genera una forma personale sulla base delle dimensioni con cui è stata creata.

**Dimensione fissa** Genera una forma personale come forma fissa sulla base dei valori specificati nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

**Dal centro** Disegna una forma personale a partire dal centro.

- 4 Trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare la forma.



Lo strumento forma personale mette a disposizione cornici pronte per l'uso che potete trascinare sulla foto.

## Creare più forme in uno stesso livello

- 1 Nell'ambiente Editor, selezionate un livello forma nel pannello Livelli o create un nuovo livello forma.
- 2 Per creare un tipo di forma diverso, selezionate un altro strumento forma.
- 3 Selezionate un'opzione di area forma per definirne la modalità di sovrapposizione, quindi trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare le nuove forme:
  - Aggiungi** Aggiunge un'altra forma alla forma esistente. La forma combinata coprirà l'intera area delle forme disegnate usando l'opzione Aggiungi.
  - Sottrai** Rimuove l'area dove le forme si sovrappongono. Le aree senza sovrapposizione verranno conservate.
  - Interseca** Visualizza solo l'area dove le forme si intersecano. Le altre aree verranno rimosse.
  - Escludi** Rimuove le aree sovrapposte nelle aree nuove ed esistenti.

## Modifica delle forme

### Selezionare o spostare una forma

Usate lo strumento selezione forma per selezionare forme con un semplice clic. Se convertite una forma in un oggetto bitmap semplificando il livello forma, la forma non potrà più essere selezionata con lo strumento selezione (al suo posto, dovete usare lo strumento sposta).

Se un livello contiene più forme, lo strumento sposta riposiziona tutte le forme. Per riposizionare solo una forma specifica di un livello, usate lo strumento selezione forma.

- 1 Nell'ambiente Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate lo strumento selezione forma nella finestra degli strumenti.
  - Se è attivo un altro strumento di forma, fate clic sullo strumento selezione forma nella barra delle opzioni.
- 2 Per selezionare la forma, fate clic su di essa.
- 3 Per spostare la forma, trascinatela in una nuova posizione.

### Trasformare una forma

- 1 Selezionate lo strumento selezione forma .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate la forma da trasformare, scegliete Immagine > Trasforma forma, quindi scegliete un comando di trasformazione.
- Selezionate la forma desiderata, quindi trascinate un punto di ancoraggio per trasformare la forma.

## Cambiare il colore di tutte le forme di un livello

1 Nell'ambiente Editor, fate doppio clic sulla miniatura di un livello forma nel pannello Livelli.

2 Con il Selettori colore  selezionate un nuovo colore.

**Nota:** se il colore della forma non viene modificato dopo aver scelto un nuovo colore, verificate che non vi sia uno stile di livello, rappresentato da un'icona di stile nel pannello Livelli. Alcuni stili di livello hanno priorità rispetto al colore di base della forma.

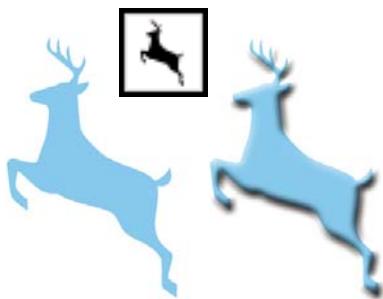
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Usare il Selettori colore di Adobe"](#) a pagina 229

["Usare lo strumento secchiello"](#) a pagina 240

## Applicare uno stile di livello a una forma

Gli stili di livello consentono di applicare alle forme, in modo rapido e semplice, effetti come ombre esterne e bagliori. Lo stile viene applicato a tutte le forme del livello. Ad esempio, se applicate uno stile di ombra esterna a un livello contenente più forme, tutte le forme presenteranno un'ombra esterna.



Prima (a sinistra) e dopo (a destra) l'applicazione di uno stile di livello a una forma personale

- 1 Nel pannello Livelli, fate clic sul pulsante Nuovo livello .
- 2 Nel pannello Contenuto, selezionate una forma e inseritela nel nuovo livello.
- 3 Nel pannello Effetti, fate clic sul pulsante Stili livello , quindi doppio clic sulla miniatura dello stile da applicare alla forma.

# Capitolo 13: Creazione di progetti nell'ambiente Editor

Potete usare le foto in progetti creativi come presentazioni e album fotografici da condividere con parenti e amici.

## Panoramica dei progetti Editor

### I progetti

Elements Organizer e Photoshop Elements Editor consentono di utilizzare facilmente le foto in modo creativo. Alcuni progetti possono essere realizzati in Elements Organizer. Per altri invece, una volta selezionate le foto che vi interessano nell'ambiente Elements Organizer, potete passare a Photoshop Elements Editor per ulteriori elaborazioni.

La scheda Crea contiene diversi progetti e fornisce procedure passo passo per utilizzare i relativi modelli professionali e realizzare i vostri progetti personalizzati. Terminato un progetto, potete condividerlo online oppure stamparlo dal vostro computer o tramite un servizio di stampa professionale.

I progetti sono visualizzati in Elements Organizer. Il file del progetto e le relative sottocartelle contenenti i file del documento o della pagina Web vengono creati sul disco rigido locale. Allo scopo di mantenere i collegamenti tra i file del progetto, le sottocartelle e i file delle pagine, evitate di spostare i vari elementi usando Esplora risorse di Windows. Usate invece il comando Sposta di Elements Organizer.

Potete condividere i progetti in molti modi. Ad esempio, potete masterizzare una presentazione su un disco VCD. Potete anche decidere di stampare professionalmente i progetti tramite *Adobe Photoshop Services*.

**Nota:** i progetti creati con versioni precedenti di Photoshop Elements potrebbero non aprirsi nella versione attuale. Potrebbe essere necessario usare una versione precedente per aprire alcuni progetti.

## Creazione di progetti fotografici

### I progetti fotografici

I progetti fotografici comprendono album, calendari o collage fotografici, biglietti di auguri, copertine ed etichette per CD e DVD.

**Nota:** anche gli album fotografici sono progetti fotografici. Tuttavia, richiedono un'area di lavoro propria, con una propria finestra di strumenti limitata e accesso limitato al pannello Contenuto. Gli album fotografici sono ideati specificatamente per la stampa mediante servizi online. Li potete stampare localmente, con la vostra stampante, ma ogni set di pagine affiancate viene trattato come una pagina a parte.

Se un progetto è composto da una sola pagina, per impostazione predefinita viene salvato nel formato Photoshop (PSD). Se invece è composto da più pagine, il progetto viene salvato nel formato più versatile PSE (formato per progetti fotografici). Diversamente dai formati grafici convenzionali, che richiedono l'apertura e la modifica di ogni immagine separatamente, il formato PSE consente di creare e stampare fino a 30 pagine per volta.

**Nota:** poiché i file di più pagine possono avere dimensioni ragguardevoli, per garantire prestazioni ottimali si consiglia di usare un computer con almeno 1 GB di RAM.

Quando iniziate un progetto fotografico, si apre un pannello nel Raccoglitore pannelli specifico per il tipo di progetto scelto.

Il pannello del progetto fotografico permette di specificare le dimensioni, il layout e il tema, elementi che possono essere specifici o comuni a ogni tipo di progetto. Ad esempio, le opzioni relative alle dimensioni del modello Custodia CD sono diverse rispetto a quelle del modello Collage fotografico, mentre le opzioni riguardanti layout e temi sono comuni ai due modelli e a gran parte degli altri tipi di progetto. Potete inoltre specificare se usare le opzioni Riempi con foto da Raccoglitore progetto, Includi didascalie foto e Numero di pagine (se applicabile).

Dopo avere specificato queste opzioni principali, il progetto si apre nell'ambiente Editor, in cui è possibile applicare alle immagini elementi grafici e stili usando il pannello Effetti. Nell'ambiente Editor è anche possibile aggiungere e modificare cornici, sfondi e stili di livello. Potete ad esempio applicare sfondi diversi a ogni pagina di un album fotografico, mediante il pannello Contenuto, invece di usare lo stesso sfondo, che è l'impostazione predefinita.

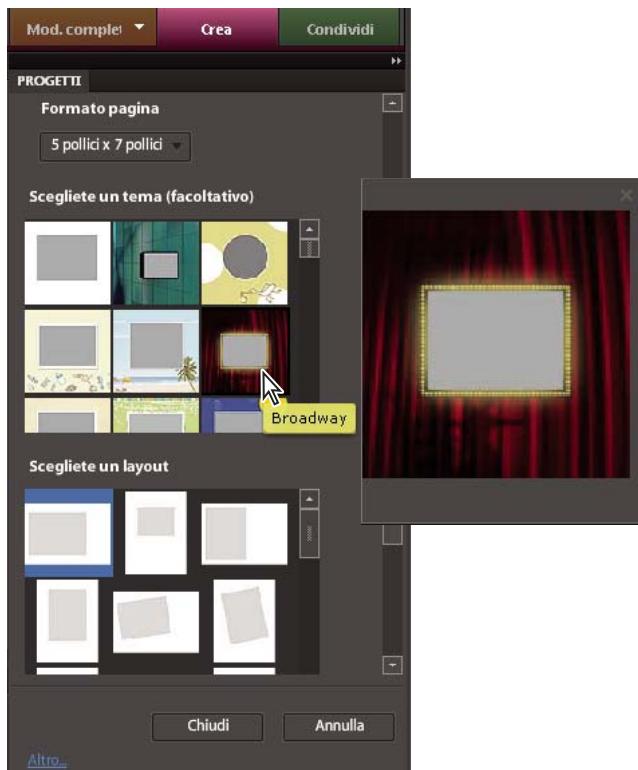
Dopo avere terminato il progetto, potete condividerlo in molti modi. Potete ad esempio stampare o inviare tramite e-mail biglietti di auguri e collage fotografici, o masterizzare un album fotografico su CD o DVD. Potete anche decidere di stampare professionalmente i progetti tramite Adobe Photoshop Services.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo del pannello Effetti"](#) a pagina 189

## Utilizzo del pannello per progetti fotografici

Il pannello Progetti, nel Raccoglitore pannelli, è il punto di partenza per creare un nuovo progetto fotografico. Per aggiungere le immagini desiderate al progetto, selezionate Riempi con foto da Raccoglitore progetto; oppure le potete aggiungere manualmente in un secondo tempo, nell'ambiente Editor.



Impostazione delle opzioni per i progetti fotografici

Ad esempio, se fate clic su Collage fotografico nella scheda Crea, la finestra di dialogo per i progetti fotografici fornisce le opzioni seguenti:

**Formato pagina** Consente di selezionare una delle dimensioni preimpostate per ciascun progetto. Le dimensioni scelte diventano il valore predefinito per tutte le pagine del progetto, ma possono essere modificate successivamente nell'ambiente Editor. Ogni tipo di progetto prevede varie opzioni per le dimensioni. Ad esempio, le dimensioni per il modello del biglietto di auguri sono inferiori a quelle del modello dell'album fotografico.

**Scegliete un layout** Consente di scegliere una disposizione preimpostata di una o più foto per il collage. Il layout scelto diventa il valore predefinito per tutte le pagine del progetto, ma può essere modificato successivamente nell'ambiente Editor. Se ad esempio il layout originale è destinato alle foto orizzontali, potete successivamente ruotare la cornice dell'immagine per le foto verticali o scegliere Adatta cornice a foto dal menu di scelta rapida.

**Scegliete un tema** Fornisce un'ampia gamma di elementi grafici con cornici e sfondi preimpostati da inserire nelle immagini. Il tema e la cornice scelti diventano le impostazioni predefinite per tutte le pagine del progetto, ma possono essere modificati successivamente nell'ambiente Editor. Ad esempio, potete applicare uno sfondo diverso a ogni pagina di un album di ricordi.

**Riempì con foto da Raccoglitore progetto** Inserisce automaticamente nel progetto le immagini selezionate, nello stesso ordine in cui sono disposte nel Raccoglitore progetto. Il progetto può essere riempito automaticamente con file aperti, album o file selezionati in Elements Organizer. Per ottenere le immagini in un particolare ordine, definite tale ordine spostando le immagini nel Raccoglitore progetto prima di avviare la creazione del progetto. Potete cambiare la disposizione delle immagini anche successivamente usando l'ambiente Editor.

**Includi didascalie** Aggiunge una didascalia sopra o sotto la foto (a seconda del layout) su un livello separato. Se un'immagine contiene già una didascalia, questa verrà inserita nel progetto insieme all'immagine. Il testo della didascalia può essere modificato in molti modi, a seconda di come è stato selezionato il testo. Se ad esempio avete evidenziato il testo con lo strumento testo, potete applicare tipi di carattere, stili e colori al testo. Se avete selezionato la cornice di testo con il puntatore dello strumento sposta, potete ruotare, ridimensionare e spostare il testo. In alternativa, potete fare doppio clic sul testo e modificarlo.

**Numero di pagine** Specifica il numero di pagine del progetto. Se nel pannello Progetti avete selezionato Riempì con foto da Raccoglitore progetto, viene indicato il numero di pagine richiesto per il layout scelto. Questa impostazione può essere modificata. Se ad esempio sapete che le pagine di un progetto aumenteranno e le foto selezionate richiedono solo quattro pagine, potete indicare un valore di 10 pagine per contenere anche le immagini che verranno aggiunte successivamente.

***Nota:** Photoshop Elements supporta progetti fotografici con un massimo di 30 pagine. Se il vostro progetto prevede più di 30 pagine, create un secondo file da aggiungere all'originale quando verrà inviato tramite Adobe Photoshop Services.*

## Tipi di progetti fotografici

### I collage fotografici

I collage fotografici consentono di creare progetti fotografici di grandi dimensioni, ad esempio collage fotografici o stampe particolari. I collage fotografici possono essere stampati con la stampante di casa, inviati online per la stampa o salvati sul disco rigido e inviati tramite e-mail.



*Esempi di collage fotografici*

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Realizzare un collage fotografico, un’etichetta o una copertina per CD e DVD”](#) a pagina 270

### **I biglietti di auguri**

I biglietti di auguri consentono di aggiungere alle immagini un’ampia gamma di elementi grafici e layout e fino a 22 foto per pagina. I biglietti di auguri possono essere stampati con la stampante di casa, salvati sul disco rigido e inviati tramite e-mail. Per alcune versioni in lingua dell’applicazione, i biglietti di auguri possono essere ordinati online mediante Adobe Photoshop Services.



*Esempi di biglietti di auguri fotografici*

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Realizzare un collage fotografico, un’etichetta o una copertina per CD e DVD”](#) a pagina 270

### **Le custodie per CD e DVD**

Photoshop Elements consente di creare custodie (copertine) per CD o DVD. Possono essere stampate con la stampante di casa, salvate sul disco rigido e inviate tramite e-mail in formato PDF.



*Esempi di custodie per CD e DVD*

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Realizzare un collage fotografico, un'etichetta o una copertina per CD e DVD" a pagina 270](#)

### **Le etichette per CD e DVD**

Photoshop Elements consente di creare etichette adesive per CD e DVD o etichette per CD e DVD stampabili con una stampante a getto di inchiostro. Le etichette possono essere stampate con la stampante di casa, salvate sul disco rigido e inviate tramite e-mail in formato PDF.



*Esempi di etichette per CD e DVD*

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Realizzare un collage fotografico, un'etichetta o una copertina per CD e DVD" a pagina 270](#)

### **Le presentazioni**

Le presentazioni sono un modo divertente di condividere i file multimediali. Con Photoshop Elements, potete personalizzare le presentazioni con clip musicali, elementi di clip art, testo e voce narrante. Le immagini in formato PDF non vengono visualizzate nelle presentazioni.

Dopo avere completato una presentazione, avete a disposizione molti modi per condividerla. Per ulteriori informazioni, consultate Creazione di presentazioni.

## Realizzare un collage fotografico, un'etichetta o una copertina per CD e DVD

 Per un video sui collage fotografici, consultate [www.adobe.com/go/lrvid2329\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2329_pse_it).

- 1 In Elements Organizer, selezionate le foto da usare nel progetto. Se volete aggiungere le foto dopo aver creato il progetto, aprite l'ambiente Editor.
- 2 Selezionate la scheda  e selezionate uno dei seguenti tipi di progetto:
  - Collage fotografici
  - Fate clic su Altre opzioni e selezionate Custodie CD (solo per utenti residenti negli U.S.A.), oppure fate clic su Custodie CD (per tutti gli utenti eccetto quelli residenti negli U.S.A.).
  - Fate clic su Altre opzioni e selezionate Custodie DVD.
  - Fate clic su Altre opzioni e selezionate Etichetta CD/DVD.
- 3 Selezionate una dimensione, un tema e un layout oppure, nel caso di custodie ed etichette per CD o DVD, un tema e un layout. Se intendete stampare il progetto, scegliete una dimensione standard supportata dalla vostra stampante.
- 4 Selezionate eventuali opzioni aggiuntive, ad esempio Riempi con foto da Raccoglitore progetto, Includi didascalie e Numero di pagine.
- 5 Fate clic su Chiudi.

Il progetto si apre nell'ambiente Editor. Per modificare il motivo, usate il pannello Contenuto, Effetti o Preferiti.

- 6 Aggiungete al collage fotografico le foto (se non lo avete già fatto) o altre pagine.
- 7 Per visualizzare e personalizzare le foto, effettuate una o più delle seguenti operazioni:
  - Per visualizzare ogni pagina, fate clic sulle frecce avanti  e indietro  nell'angolo in basso a sinistra della finestra dell'immagine o selezionate una pagina nel Raccoglitore progetto.
  - Riposizionate o ridimensionate le foto.
  - Ruotate le foto.
  - Aggiungete o modificate il testo.
  - Sostituite o rimuovete le foto.
- 8 Scegliete File > Salva. Per impostazione predefinita, i progetti vengono salvati nella cartella Immagini, anche se potete salvarli in altre posizioni.
- 9 Per impostazione predefinita, è selezionata l'opzione Includi in Elements Organizer, che inserisce il progetto attuale nell'ambiente Organizer. Deselezionate questa opzione se non volete che questo progetto sia inserito in Elements Organizer.
- 10 Specificate un nome file e fate clic su Salva.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo del pannello Effetti"](#) a pagina 189

["Modifica dei progetti fotografici"](#) a pagina 273

## Creare un album fotografico



Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2328\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2328_pse_it).

Gli album fotografici vi consentono di aggiungere un'ampia gamma di layout ed elementi grafici alle immagini. È possibile stampare gli album sulla stampante di casa, ordinarne la stampa online tramite Adobe® Photoshop® Services, salvarli sul disco rigido e inviarli tramite e-mail. Gli album fotografici sono progettati per la stampa online mediante Adobe Photoshop Services.



Finestra per album fotografico

### Creare un album fotografico e stamparlo con una stampante locale

- 1 Nell'ambiente Editor, fate clic su Crea e selezionate Album fotografico (oppure, in Elements Organizer, selezionate la scheda Crea e quindi Album fotografico).
- 2 Selezionate Stampa su stampante locale.
- 3 Selezionate una delle seguenti opzioni:
  - Layout di foto casuale
  - Scegliete un layout di foto

Per Layout di foto casuale, specificate le seguenti opzioni:

- Formato pagina
- Tema

Per Scegliete un layout di foto, specificate le seguenti opzioni:

- a Specificate il formato pagina, selezionate i layout di pagina sinistra e destra e fate clic su Avanti.
- b Selezionate un tema.

4 Impostate le altre opzioni e fate clic su Crea:

**Riempি con foto da Raccoglitore progetto** Aggiunge tutte le foto aperte presenti nel Raccoglitore progetto.

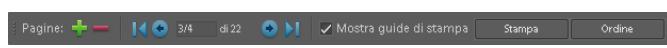
**Includi didascalie** Include sotto a ogni foto la relativa didascalia, se presente tra i dati della foto.

**Numero di pagine** Imposta il numero di pagine richiesto per l'album fotografico.

*Nota: il numero massimo e minimo di pagine consentite dipende dalla versione localizzata in uso.*

5 Usate il pannello Contenuto per aggiungere elementi creativi all'album fotografico.

6 Usate la barra degli strumenti per la modifica di album fotografici per regolare l'album fotografico.



Barra degli strumenti per la modifica di album fotografici

## Creare un biglietto di auguri

I biglietti di auguri consentono di arricchire le immagini con elementi grafici e layout particolari e di inserire fino a 22 foto per pagina. I biglietti di auguri possono essere stampati con la stampante di casa, salvati sul disco rigido e inviati tramite e-mail.

Per alcune versioni in lingua dell'applicazione, i biglietti di auguri possono essere ordinati online mediante Adobe Photoshop Services.



Esempi di biglietti di auguri fotografici

## Creare un biglietto di auguri e stamparlo con la stampante locale

1 Nell'ambiente Editor, fate clic su Crea e selezionate Biglietto di auguri (oppure, in Elements Organizer, selezionate la scheda Crea e quindi Biglietto di auguri).

2 Selezionate Stampa su stampante locale.

3 Specificate il formato pagina, il layout e il tema.

4 Impostate le altre opzioni e fate clic su Chiudi:

**Riempি con foto da Raccoglitore progetto** Aggiunge tutte le foto aperte presenti nel Raccoglitore progetto.

**Includi didascalie** Include sotto a ogni foto la relativa didascalia, se presente tra i dati della foto.

5 Usate il pannello Contenuto per aggiungere elementi creativi al biglietto di auguri.

## Creare un DVD con un menu di presentazioni

Potete masterizzare una presentazione su un DVD da condividere con amici e familiari. Per creare un DVD, il computer in uso deve essere dotato di un'unità DVD-RW. Il DVD realizzato può essere visualizzato con un televisore a cui è collegato un lettore DVD. Potete inoltre visualizzarlo con un computer dotato di lettore CD/DVD e software per la riproduzione di file in formato DVD.

- 1 Inserite un DVD scrivibile nell'unità DVD-RW.
- 2 In Elements Organizer, selezionate uno o più progetti di presentazioni o file WMV. Per selezionare più presentazioni o file WMV, premete Ctrl e fate clic su ogni presentazione o file WMV da includere.
- 3 Fate clic su Crea  > DVD con menu.

Si apre la finestra di dialogo Create un DVD con menu.

- 4 Per organizzare le presentazioni, effettuate una o più delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere una presentazione o un video, fate clic su Aggiungi presentazioni e video, selezionate le presentazioni o i video desiderati e fate clic su OK.
  - Per spostare una presentazione o un video, trascinatelo in una nuova posizione.
  - Per rimuovere una presentazione o un video, trascinatelo e fate clic su Rimuovi presentazione o video.
- 5 Fate clic su Avanti.

Viene avviato Adobe Premiere Elements, in cui potete completare la creazione del DVD con un menu di presentazioni.

## Modifica dei progetti fotografici

### Le modifiche per progetti fotografici

Nell'ambiente Editor, potete modificare i collage fotografici, i biglietti di auguri e le custodie ed etichette per CD/DVD. Il pannello Contenuto consente di aggiungere ai progetti un'ampia gamma di cornici, texture, sfondi ed elementi grafici e di applicare effetti di testo. L'ambiente Editor consente inoltre di ridimensionare, ruotare e spostare le immagini e le didascalie.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo del pannello Effetti"](#) a pagina 189

### Aggiungere immagini a un progetto fotografico

Potete aggiungere immagini a un progetto fotografico nell'ambiente Editor. Dopo avere aggiunto le immagini, potete cambiarne la disposizione, modificarle o sostituirle.

- 1 Se il progetto fotografico non è già aperto nell'ambiente Editor, selezionate lo in Elements Organizer e fate clic sul triangolo accanto a Correggi > e scegliete Editor > Modifica completa foto. Oppure, trascinate il progetto nell'ambiente Editor. È possibile aggiungere le immagini a un progetto fotografico solo nell'ambiente Editor.
- 2 Scegliete File > Apri. Scegliete le foto da aggiungere. Se le immagini non sono visualizzate, spostatevi nella posizione in cui sono memorizzate e fate clic su Apri per inserirle nel Raccoglitore progetto.

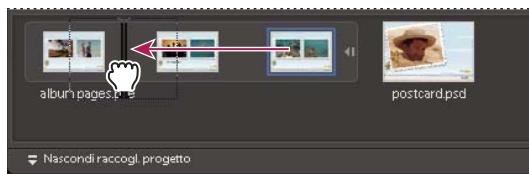
- 3 Selezionate una foto nel Raccoglitore progetto e trascinatela in una cornice, ovvero l'area grigia all'interno di un layout. Per sostituire una foto esistente in un progetto fotografico, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla foto e selezionate Sostituisci foto, quindi selezionate un file immagine e fate clic su Inserisci. Potete anche fare doppio clic su un'immagine nel progetto fotografico e quindi fare clic sul pulsante Acquisisci nuova foto oppure potete selezionare una foto diversa nel Raccoglitore progetto e trascinarla in una cornice.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo del pannello Effetti"](#) a pagina 189

## Aggiungere nuove pagine a un progetto fotografico

- 1 Nel Raccoglitore progetto, selezionate la pagina che dovrà precedere la nuova pagina.



Spostamento delle pagine in un progetto fotografico

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una pagina vuota, scegliete Modifica > Aggiungi pagina vuota o fate clic con il pulsante destro del mouse nel Raccoglitore progetto, quindi scegliete l'opzione dal menu di scelta rapida. Potete anche trascinare una pagina vuota in una posizione diversa del progetto fotografico, ad esempio all'inizio del progetto se volete usarla come pagina del titolo.
- Per aggiungere una nuova pagina basata sull'attuale layout, fate clic su Modifica > Aggiungi pagina con layout corrente o fate clic con il pulsante destro del mouse su una pagina nel Raccoglitore progetto, quindi selezionate l'opzione dal menu di scelta rapida. Potete anche trascinare una nuova pagina in una posizione diversa del progetto. Ad esempio, potrete voler spostare la nuova pagina in un'altra posizione del progetto.
- Per eliminare una pagina, fate clic su Modifica > Elimina pagina corrente oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sulla pagina, quindi selezionate l'opzione dal menu di scelta rapida.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo del pannello Effetti"](#) a pagina 189

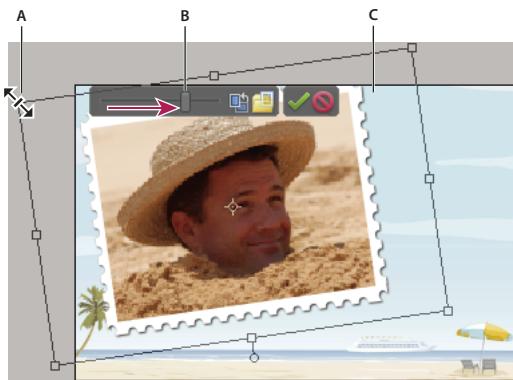
## Riposizionare o ridimensionare le foto di un progetto fotografico

- 1 Per regolare una foto e una cornice insieme, fate clic sulla foto una volta. Per regolare la foto all'interno della cornice, fate doppio clic sulla foto.

Appare un rettangolo di selezione che mostra i contorni della foto, anche se sono nascosti dalla cornice.

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per riposizionare la foto, fate clic in un punto qualunque dentro il rettangolo di selezione e trascinate la foto.
  - Per ridimensionare la foto, trascinate il cursore. Oppure, posizionate lo strumento sposta su un angolo, in alto, in basso o di lato; quando appare la doppia freccia diagonale ↗, trascinate.
- 3 Dopo avere riposizionato o ridimensionato la foto all'interno della cornice, fate clic sul pulsante Conferma ✓ o sul pulsante Annulla ✘.



Ridimensionare una foto nell'ambiente Editor

A. Trascinate un angolo della foto per ridimensionarla B. Spostate il cursore di ridimensionamento C. Le aree fuori dalla cornice sono nascoste

## Sostituire o eliminare le foto di un progetto fotografico

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

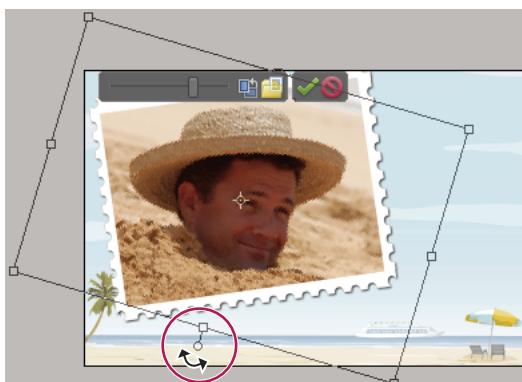
- Fate doppio clic sulla foto, quindi fate clic sul pulsante Acquisisci nuova foto .
- Trascinate la nuova foto dal Raccoglitore progetto su una foto esistente.
- Per sostituire una foto su una pagina, fate clic con il pulsante destro del mouse e selezionate Sostituisci foto.
- Per rimuovere (cancellare) una foto da una pagina, fate clic con il pulsante destro del mouse e selezionate Cancella foto.

## Ruotare le foto in un progetto fotografico

1 Per ruotare una foto e una cornice insieme, fate clic sulla foto una volta. Per ruotare la foto all'interno della cornice, fate doppio clic sulla foto.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic in qualunque punto all'interno del rettangolo di selezione. Sotto la selezione viene visualizzato un cerchio. Posizionate il cursore sopra il cerchio. Quando appare una freccia curva a quattro punte , trascinate la maniglia per ruotare l'immagine.



Rotazione di un'immagine in un progetto fotografico

- Posizionate lo strumento sposta su un angolo. Quando appare la doppia freccia curva , trascinatela per ruotare la foto. Più il puntatore è distante dall'angolo, maggiore è il controllo che avrete sulla modifica.

- Fate doppio clic sulla foto, quindi fate clic sul pulsante ruota accanto al cursore (la rotazione avviene per incrementi di 90°).
- 3 Al termine dell'operazione, fate clic sul pulsante Conferma  o sul pulsante Annulla .

## Modificare le pagine dei progetti fotografici in Photoshop CS4

Se sul computer sono installati sia *Adobe® Photoshop® CS4* che Photoshop Elements, potete inviare i file JPEG, GIF e in altri formati a pagina singola a Photoshop usando il comando Modifica > Modifica con Photoshop. Photoshop non supporta il formato multipagina PSE, quindi non è in grado di gestire interi progetti fotografici, ma può tuttavia modificare le singole pagine di un progetto fotografico, in quanto sono nel formato PSD a pagina singola.

Photoshop offre il controllo diretto su molti aspetti delle pagine del progetto fotografico, compresa la modifica diretta dei livelli delle foto (chiamati *Oggetti avanzati* in Photoshop) e delle cornici. Tali funzionalità sono limitate in Photoshop Elements per consentire un'elaborazione delle immagini più semplice e automatica.

- 1 Nel Browser foto, selezionate il documento Progetti fotografici.
- 2 Fate clic su Mostra proprietà, quindi fate clic su Generali.
- 3 Fate clic sull'icona della cartella accanto al percorso del file PSE, per visualizzare il documento PSE in Risorse del computer di Windows.
- 4 Individuate e aprite la cartella con lo stesso nome del documento PSE.
- 5 Fate clic con il pulsante destro del mouse sul file PSD della pagina da modificare e scegliete Apri con > Photoshop CS4.
- 6 In Photoshop, apportate le modifiche desiderate, quindi scegliete File > Salva. Quando Photoshop chiede se intendete sostituire il file esistente, fate clic su Sì.

**Importante:** non riordinate né rinominate i livelli nel file PSD. In caso contrario, le funzioni di modifica automatica di Photoshop Elements potrebbero non funzionare correttamente.

## Minialbum

La funzione Minialbum consente di creare con le vostre foto un video di tipo stop-motion. Potete iniziare a creare un minialbum in Photoshop Elements e completarlo in Elements Organizer. Per avviare la creazione, fate clic su Crea > Altre opzioni > Minialbum. Per ulteriori informazioni, consultate Creare un minialbum.

# Capitolo 14: Ottimizzazione delle immagini per il Web

L'ottimizzazione delle immagini per il Web è il processo di compressione delle immagini e di impostazione delle opzioni di visualizzazione per un uso ottimale su Internet. Quando pubblicate un'immagine su Internet, le dimensioni dei file sono un fattore importante. Le immagini devono essere sufficientemente piccole da permettere lo scaricamento in tempi ragionevoli, ma abbastanza grandi da conservare il livello desiderato di colori e particolari. Esistono tre formati grafici principali che sono usati sul Web: GIF, JPEG e PNG.

## Ottimizzazione delle immagini

### L'ottimizzazione

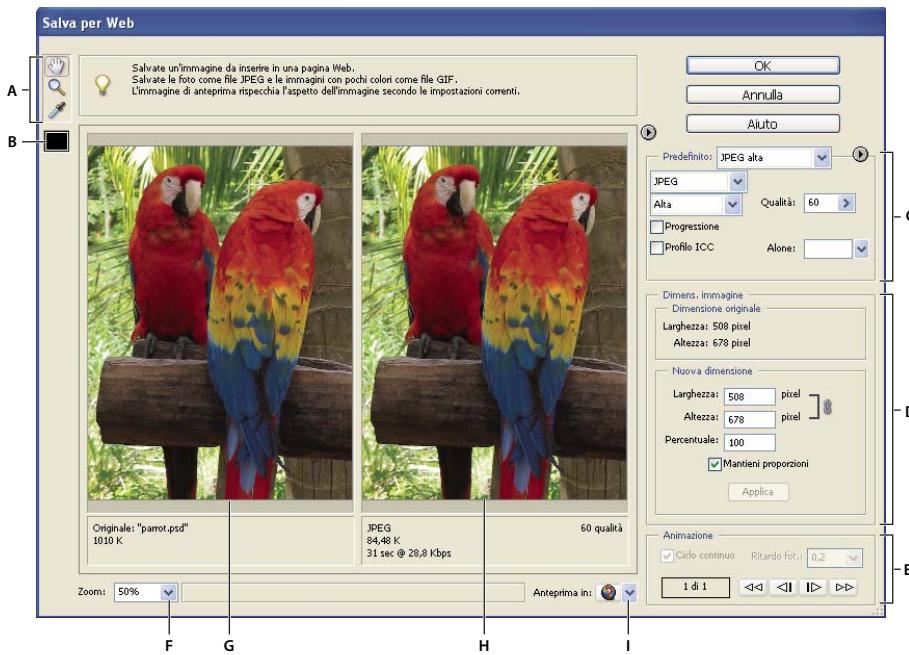
Quando le immagini devono essere pubblicate sul Web, occorre valutare le dimensioni del file. L'obiettivo è ottenere file di dimensioni limitate, tali da consentire tempi di scaricamento ragionevoli, senza però che ne risenta la qualità dei colori e dei particolari.

I tre formati grafici principalmente usati sul Web sono GIF, JPEG e PNG. Potete ottimizzare le immagini in questi formati con i seguenti metodi:

- Per ottimizzare con precisione le immagini da usare poi in applicazioni di authoring sul Web, come *Adobe® Dreamweaver®*, usate il comando Salva per Web. Nella finestra di dialogo Salva per Web potete visualizzare l'anteprima dell'immagine in vari formati e con diverse impostazioni di ottimizzazione. Potete inoltre regolare le impostazioni di trasparenza e animazione.
- Per esigenze di ottimizzazione di base, usate il comando Salva con nome. Secondo il formato scelto, potete specificare la qualità dell'immagine, la trasparenza o l'alone di sfondo, la visualizzazione dei colori e il metodo di scaricamento.

### Utilizzo della finestra di dialogo Salva per Web

Quando usate la finestra di dialogo Salva per Web potete vedere in anteprima gli effetti delle varie opzioni di ottimizzazione impostate per una foto da condividere sul Web. La procedura è semplice. Aprite una foto nell'ambiente Editor e scegliete File > Salva per Web. Quindi scegliete un formato dal menu dei formati di file (GIF, JPEG, PNG-8 o PNG-24) e impostate le opzioni desiderate (il menu dei formati di file si trova sotto il menu Predefinito). Con questa operazione viene salvata una copia del file, senza sovrascrivere l'immagine originale.



Finestra di dialogo Salva per Web

A. Finestra degli strumenti B. Colore contagocce C. Impostazioni di ottimizzazione D. Dimensione immagine E. Opzioni di animazione F. Menu del livello di zoom G. Immagine originale H. Immagine ottimizzata I. Menu di anteprima nel browser

Le opzioni di ottimizzazione si trovano nella parte destra della finestra di dialogo Salva per Web. Oltre a selezionare il formato del file per il Web, potete impostare le opzioni riguardanti compressione e colori, trasparenza e alone di sfondo, nonché cambiare le dimensioni dell'immagine. Potete usare le impostazioni predefinite (scegliendo un formato dal menu Predefinito) o selezionare le opzioni specifiche di un formato per regolare al meglio l'ottimizzazione.

Le finestre dell'immagine mostrano l'immagine originale (a sinistra) e l'anteprima dell'immagine ottimizzata (a destra). Sotto ogni finestra si trovano le informazioni di ottimizzazione: impostazioni correnti, dimensioni del file ottimizzato e tempo di scaricamento previsto. Le informazioni sotto l'immagine ottimizzata cambiano in tempo reale per riflettere le nuove impostazioni specificate.

Nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo è presente una piccola finestra degli strumenti. Per visualizzare aree diverse di un'immagine, selezionate lo strumento mano e trascinate fino a visualizzare le aree desiderate. Per ingrandire un'immagine, selezionate lo strumento zoom e fate clic su una vista; per ridurre l'ingrandimento, tenete premuto Alt e fate di nuovo clic. In alternativa, potete usare la casella Zoom in fondo alla finestra di dialogo. Per creare colori alone, usate lo strumento colore contagocce.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Visualizzare in un browser Web l'anteprima di un'immagine ottimizzata"](#) a pagina 289

["Verificare le variazioni di visualizzazione del colore"](#) a pagina 290

["Visualizzare il tempo di scaricamento previsto"](#) a pagina 290

## Formati di file ottimizzati per il Web

Potete scegliere tra quattro formati per il Web. Attenetevi alle seguenti linee guida per la scelta del formato per un'immagine destinata al Web:

**JPEG** Nella maggior parte dei casi, è il formato migliore per salvare le fotografie.

**PNG-24** Simile al JPEG, è un buon formato per le fotografie. Scegliete PNG-24 invece di JPEG solo per immagini contenenti trasparenze. JPEG infatti non supporta la trasparenza, che deve essere riempita con un colore alone. Le dimensioni di un file PNG-24 sono spesso maggiori rispetto a quelle del file JPEG della stessa immagine.

**GIF** È il formato ideale per il testo, la grafica al tratto e le illustrazioni con ampie aree di colore uniforme e particolari ben definiti. Inoltre, il formato GIF è necessario per esportare immagini con animazione.

**PNG-8** Il formato PNG-8 è un'alternativa meno nota del GIF. Può essere usato per ottenere gli stessi risultati (tranne le animazioni).

Le immagini nei formati GIF e PNG-8, anche dette *immagini in scala di colore*, possono visualizzare un massimo di 256 colori. Per convertire un'immagine in scala di colore, Photoshop Elements crea una tavola di consultazione del colore. Se un colore usato nell'immagine originale non è incluso nella tavola, il colore viene riprodotto in base al colore più simile presente nella tavola oppure viene simulato combinando alcuni dei colori disponibili.

I file JPEG e PNG-24 supportano il colore a 24 bit, possono cioè visualizzare fino a 16 milioni di colori. A seconda del formato scelto, potete specificare la qualità dell'immagine, la trasparenza o l'alone dello sfondo, la visualizzazione dei colori e il metodo usato dai browser per visualizzare l'immagine durante lo scaricamento.

L'aspetto di un'immagine sul Web dipende anche dai colori che possono essere visualizzati dalla piattaforma, dal sistema operativo, dal monitor e dal browser in uso. Per controllare l'aspetto di un'immagine sul Web, visualizzatela in anteprima usando browser diversi su piattaforme diverse.

### Il formato JPEG

Il formato JPEG supporta colori a 24 bit, per cui è in grado di riprodurre le minime variazioni di luminosità e tonalità tipiche delle fotografie. Un file JPEG a progressione ottimizzata è visualizzato inizialmente nel browser Web con una versione a bassa risoluzione, in attesa che l'immagine venga completamente scaricata.

La compressione dell'immagine nel formato JPEG è detta "con perdita" in quanto elimina selettivamente alcuni dati dell'immagine. Impostando una qualità superiore, si perde una quantità minore di dati; tuttavia la compressione JPEG può pregiudicare la nitidezza delle immagini, in particolare se contengono testo o grafica vettoriale.

**Nota:** ogni volta che si salva un file in formato JPEG, si creano delle imperfezioni, come striature ondulate o bande. Ricordate quindi di salvare sempre i file JPEG dall'immagine originale e non da immagini già salvate come JPEG.

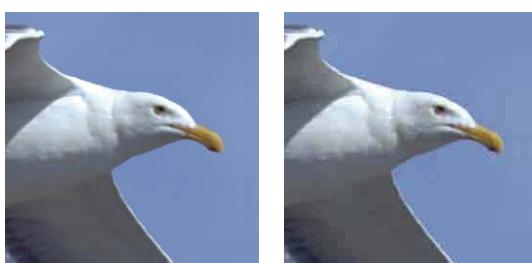


Immagine originale (a sinistra) e ottimizzata in JPEG con impostazione di bassa qualità (a destra)

Il formato JPEG non supporta le trasparenze. Quando salvate un'immagine in formato JPEG, i pixel trasparenti vengono riempiti con il colore alone specificato nella finestra di dialogo Salva per Web. Per simulare l'effetto di uno sfondo trasparente, potete usare il colore di sfondo della pagina Web come colore alone. Se l'immagine contiene trasparenze e non conoscete il colore di sfondo della pagina Web, o se lo sfondo è costituito da un pattern, è meglio scegliere un formato che supporti le trasparenze (GIF, PNG-8 o PNG-24).

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare un'immagine GIF o PNG con alone"](#) a pagina 286

### Il formato JPEG

Il formato GIF usa colori a 8 bit e comprime efficacemente le aree a tinta unita, mantenendo nitidi i particolari tipici della grafica al tratto, dei loghi e del testo. Potete usare il formato GIF anche per creare immagini con animazioni e mantenere la trasparenza in un'immagine. Il formato GIF è supportato dalla maggior parte dei browser.

Il formato GIF usa il metodo di compressione LZW, che non comporta alcuna perdita di dati. Tuttavia, dato che questo formato supporta solo 256 colori, se si ottimizza un'immagine originale a 24 bit come file GIF a 8 bit si rischia di ridurre i colori dell'immagine.



*Immagine GIF con colore Selettivo (a sinistra), immagine GIF con colore Web (a destra)*

Potete scegliere il numero dei colori in un'immagine GIF e controllare il dithering dei colori nel browser. Il formato GIF supporta sia la trasparenza sia l'alone di sfondo, con cui potete sfumare i bordi dell'immagine con il colore di sfondo della pagina Web.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Conservare la trasparenza di sfondo di un'immagine GIF o PNG"](#) a pagina 286

### Il formato PNG-8

Il formato PNG-8 usa colori a 8 bit. Come il formato GIF, PNG-8 comprime efficacemente le aree a tinta unita e mantiene nitidi i particolari tipici della grafica al tratto, dei loghi e del testo.

Poiché il formato PNG-8 non è supportato da tutti i browser, se ne sconsiglia l'uso per le immagini destinate a un pubblico ampio e diversificato.

Il formato PNG-8 si basa su schemi di compressione più avanzati rispetto al GIF. A seconda dei colori usati nell'immagine, un file PNG-8 può avere dimensioni inferiori del 10% - 30% rispetto alla stessa immagine in formato GIF. Anche se la compressione PNG-8 è senza perdita di dati, l'ottimizzazione di un'immagine originale a 24 bit come file PNG a 8 bit può ridurre i colori dell'immagine.

**Nota:** con alcune immagini, soprattutto quelle con pattern semplici e pochi colori, la compressione GIF può creare file di dimensioni minori rispetto alla compressione PNG-8. Visualizzate le immagini ottimizzate nei formati GIF e PNG-8 per confrontarne le dimensioni dei file.

Con il formato GIF potete scegliere il numero dei colori di un'immagine e controllare il dithering dei colori nel browser. Il formato PNG-8 supporta sia la trasparenza sia l'alone di sfondo, con cui potete sfumare i bordi dell'immagine con il colore di sfondo della pagina Web.

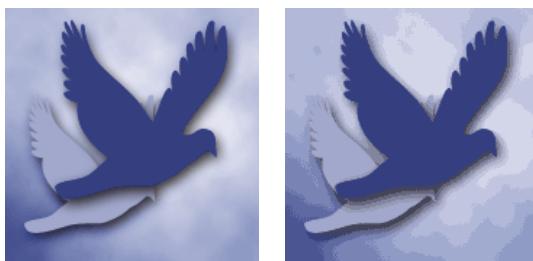


Immagine PNG-8 a 256 colori senza dithering (a sinistra) e Immagine PNG-8 a 16 colori con dithering (a destra)

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Conservare la trasparenza di sfondo di un'immagine GIF o PNG"](#) a pagina 286

#### Il formato PNG-24

Il formato PNG-24 supporta colori a 24 bit. Come il formato JPEG, il formato PNG-24 rispetta le minime variazioni di luminosità e tonalità tipiche delle fotografie. Come i formati GIF e PNG-8, anche il formato PNG-24 mantiene nitidi i particolari tipici della grafica al tratto, dei loghi e del testo.

Il formato PNG-24 usa lo stesso metodo di compressione senza perdita di dati usato dal formato PNG-8. Per questo motivo le dimensioni dei file PNG-24 sono spesso maggiori rispetto a quelle dei file JPEG della stessa immagine. Si sconsiglia l'uso del formato PNG-24 per le immagini destinate a un pubblico ampio e diversificato.

Oltre a supportare trasparenza e alone di sfondo, il formato PNG-24 supporta la trasparenza multilivello. Sono disponibili 256 gradi di trasparenza (da opaco a completamente trasparente) in modo da poter sfumare uniformemente i bordi di un'immagine con qualunque colore di sfondo. Non tutti i browser tuttavia supportano la trasparenza multilivello.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

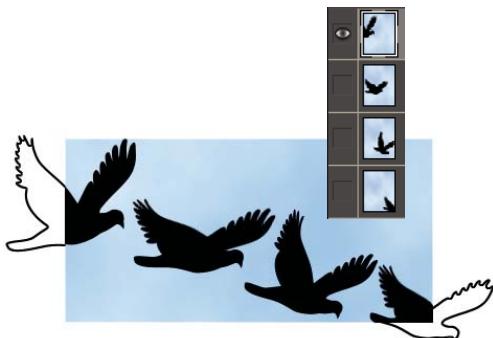
["Conservare la trasparenza di sfondo di un'immagine GIF o PNG"](#) a pagina 286

#### Le immagini GIF con animazione

Le immagini GIF con animazione creano l'illusione del movimento mediante la visualizzazione di una serie di immagini, o fotogrammi, in un arco di tempo. Photoshop Elements fornisce un metodo semplice ed efficace per creare immagini GIF con animazione da immagini a più livelli.

Per creare un'immagine GIF con animazione, dovete operare sui livelli. Ogni livello viene convertito da Photoshop Elements in un fotogramma dell'immagine con animazione ottimizzata. Le immagini GIF con animazione vengono compilati nell'ambiente Editor come documenti a colori RGB.

Potete aprire un file GIF con animazione esistente usando il comando Apri nell'ambiente Editor. Per ciascun fotogramma nel file, Photoshop Elements crea un livello. Per visualizzare un fotogramma specifico nella finestra del documento, il livello del fotogramma desiderato deve essere l'unico livello visibile nel pannello Livelli.



Le immagini su livelli diversi vengono collegate in sequenza in modo da creare un'animazione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Nozioni di base sui livelli”](#) a pagina 53

[“Eseguire l'anteprima di un'animazione”](#) a pagina 291

## Applicare un'impostazione di ottimizzazione predefinita

Potete ottimizzare un'immagine Web in modo semplice e rapido scegliendo un'impostazione predefinita (un *predefinito*) dal menu Predefinito nell'angolo in alto a destra della finestra Salva per Web. Esistono diversi predefiniti in base ai requisiti di vari tipi di immagini.

Il nome di ogni predefinito descrive il formato del file e il livello di qualità dell'immagine. Ad esempio, “JPEG alta” ottimizza un'immagine in formato JPEG con alta qualità e basso livello di compressione. “GIF 32 con dithering” ottimizza un'immagine in formato GIF, riduce i colori a 32 e applica il dithering.

- 1 Nella finestra di dialogo Salva per Web, scegliete il nome di un predefinito dal menu Predefinito e fate clic su OK.
- 2 Nella finestra di dialogo Salva ottimizzato come, specificate il nome del file e fate clic su Salva.

**Nota:** se modificate le opzioni di un predefinito, nel menu Predefinito viene visualizzata la parola “Personal”. Le impostazioni personali non possono essere salvate, ma rimangono visualizzate anche alla successiva apertura della finestra Salva per Web.

## Ottimizzare le immagini in formato JPEG

JPEG è il formato standard per la compressione delle fotografie.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite un'immagine e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Scegliete JPEG dal menu dei formati di ottimizzazione.
- 3 Per ottimizzare un file in base a una dimensione specifica, fate clic sulla freccia  a destra del menu Predefinito, quindi fate clic su Ottimizza per la dimensione file. Immettete un numero nella casella di testo Dimensione file desiderata; selezionate Impostazioni correnti per ottimizzare in base alle impostazioni correnti oppure Selezione automatica GIF/JPEG per determinare automaticamente il formato migliore tra JPEG e GIF.
- 4 Per specificare il livello della compressione, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete un'opzione di qualità (Bassa, Media, Alta e così via) dal menu a comparsa sotto il menu del formato di ottimizzazione.
  - Fate clic sulla freccia del menu Qualità e trascinate il cursore a comparsa visualizzato.
  - Nella casella Qualità, immettete un valore compreso tra 0 e 100.

A valori di qualità maggiori corrisponde una migliore qualità dei particolari nell'immagine ottimizzata, ma anche una più elevata dimensione del file. Visualizzate l'immagine ottimizzata con diverse impostazioni di qualità per stabilire il miglior rapporto tra qualità e dimensione del file.

- 5 Selezionate Progressione ottimizzata per visualizzare progressivamente l'immagine nel browser Web; l'immagine verrà visualizzata inizialmente a bassa risoluzione, quindi a risoluzione sempre più alta fino al completamento dello scaricamento.

**Nota:** *alcuni browser Web non supportano il formato JPEG a progressione ottimizzata.*

- 6 Per conservare nel file ottimizzato il profilo ICC dell'immagine originale, selezionate Profilo ICC.

Alcuni browser Web usano i profili ICC per la correzione del colore. Il profilo ICC dell'immagine dipende dalle impostazioni del colore corrente.

- 7 Se l'immagine originale contiene una trasparenza, selezionate come colore Alone lo stesso colore di sfondo della pagina Web. Le aree trasparenti dell'immagine originale vengono riempite con il colore Alone.
- 8 Per salvare l'immagine ottimizzata, fate clic su OK. Nella finestra di dialogo Salva ottimizzato come, specificate il nome del file e fate clic su Salva.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Il formato JPEG"](#) a pagina 279

["La gestione del colore"](#) a pagina 186

## Ottimizzare le immagini in formato GIF o PNG-8

GIF è il formato standard di compressione per le immagini con ampie aree a tinta unita e i particolari nitidi tipici della grafica al tratto, dei loghi e del testo. Come il formato GIF, anche il formato PNG-8 supporta la trasparenza e comprime in modo efficace le aree a tinta unita, mantenendo nitidi i particolari. Tuttavia, non tutti i browser Web supportano il formato PNG-8.

- 1 Nell'ambiente Editor, apriete un'immagine e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Scegliete GIF o PNG-8 dal menu del formato di ottimizzazione.
- 3 Per visualizzare un'immagine a bassa risoluzione mentre viene scaricata l'immagine a risoluzione completa, selezionate Interlacciato. L'interlacciamento può far sembrare più breve il tempo di scaricamento, oltre a segnalare agli utenti che lo scaricamento è in corso.
- 4 Nel menu del formato di ottimizzazione, scegliete un algoritmo di riduzione del colore per la generazione della tavola di consultazione del colore:

**Percettiva** Crea una tavola colore personalizzata dando priorità ai colori ai quali l'occhio umano è più sensibile.

**Selettiva** Crea una tavola colore simile a quella creata dall'opzione Percettiva, ma favorisce aree di colore più estese e mantiene i colori per il Web. Questa tavola colore produce in genere immagini con maggiore integrità di colore. Selettiva è l'opzione predefinita.

**Adattata** Crea una tavola colore personalizzata tramite il campionamento dei colori dello spettro più frequente nell'immagine. Ad esempio, se un'immagine contiene solo le tonalità verde e blu, la tavola colore risultante sarà composta principalmente da tali colori. Molte immagini impiegano colori concentrati in determinate aree dello spettro.

**Restrittiva (per Web)** Usa la tavola standard dei 216 colori sicuri per il Web, comune alle palette a 8 bit (256 colori) di Windows e Mac OS. Questa opzione garantisce l'assenza di dithering dovuta all'uso di un browser quando l'immagine

è visualizzata a colori a 8 bit. Se l'immagine contiene meno di 216 colori, i colori inutilizzati vengono rimossi dalla tavola.

- 5 Per specificare il numero massimo di colori da includere nella tavola, selezionate un numero nel menu Colori, specificate un valore nella casella di testo o fate clic sulle frecce per cambiare il numero dei colori. Se l'immagine contiene un numero di colori inferiore a quelli specificati nella tavola colore, quest'ultima mostrerà solo il numero di colori presenti nell'immagine.
- 6 Se scegliete l'algoritmo di riduzione Restrittiva (per Web), potete scegliere Auto dal menu Colori. L'opzione Auto fa sì che Photoshop Elements determini il numero di colori nella tavola colore in base alla frequenza dei colori nell'immagine.
- 7 Scegliete una percentuale di dithering, specificando un valore nella casella di testo Dithering o facendo clic sulla freccia del menu Dithering e trascinando il cursore visualizzato.
- 8 Se l'immagine contiene una trasparenza, selezionate Trasparenza per mantenere i pixel trasparenti; deselectionate Trasparenza per riempire i pixel trasparenti o semitrasparenti con il colore Alone.
- 9 Per creare un'immagine GIF con animazione, selezionate Animazione.
- 10 Per salvare l'immagine ottimizzata, fate clic su OK. Nella finestra di dialogo Salva ottimizzato come, specificate il nome del file e fate clic su Salva.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Il dithering"](#) a pagina 288

["Immagini Web con trasparenze e aloni"](#) a pagina 285

### Ottimizzare le immagini in formato PNG-24

Il formato PNG-24 è adatto per la compressione delle fotografie. Tuttavia, le dimensioni di un file PNG-24 sono spesso maggiori rispetto a quelle del file JPEG della stessa immagine. Il formato PNG-24 è consigliato solo per immagini che includono più livelli con trasparenze parziali.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite un'immagine e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Scegliete PNG-24 come formato di ottimizzazione.
- 3 Selezionate Interlacciato per creare un'immagine che nel browser verrà visualizzata a bassa risoluzione durante lo scaricamento del file. L'interlacciamento può far sembrare più breve il tempo di scaricamento, oltre a segnalare agli utenti che lo scaricamento è in corso.
- 4 Se l'immagine contiene una trasparenza, selezionate Trasparenza per mantenere i pixel trasparenti; deselectionate Trasparenza per riempire i pixel trasparenti o semitrasparenti con il colore Alone.
- 5 Per salvare l'immagine ottimizzata, fate clic su OK. Nella finestra di dialogo Salva ottimizzato come, specificate il nome del file e fate clic su Salva.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Conservare la trasparenza di sfondo di un'immagine GIF o PNG"](#) a pagina 286

### Creare un'immagine GIF con animazione

- 1 Nell'ambiente Editor, inserite le immagini che devono apparire in ciascun fotogramma dell'animazione su livelli diversi nel pannello Livelli. Ad esempio, per creare l'animazione di un occhiolino, posizionate l'immagine dell'occhio aperto su un livello e quella dell'occhio chiuso su un altro.

**2** Scegliete File > Salva per Web.

**Nota:** se l'immagine ha più livelli, potete passare alla finestra Salva per Web dalla finestra di dialogo Salva con nome, scegliendo il formato CompuServe GIF e selezionando Livelli come fotogrammi.

**3** Ottimizzate l'immagine nel formato GIF.

**4** Selezionate Animazione.

**5** Impostate le altre opzioni nella sezione Animazione della finestra di dialogo:

**Anteprima con loop** Ripete costantemente l'animazione nel browser Web.

**Ritardo fot.** Imposta la durata in secondi di ogni fotogramma nel browser Web. Specificate le frazioni di secondo come valori decimali. Ad esempio, digitate 0,5 per specificare mezzo secondo.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

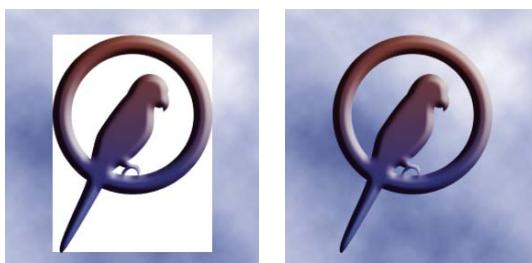
["Eseguire l'anteprima di un'animazione"](#) a pagina 291

["Nozioni di base sui livelli"](#) a pagina 53

## Utilizzo di trasparenze e aloni

### Immagini Web con trasparenze e aloni

La trasparenza consente di creare immagini non rettangolari per il Web. La trasparenza dello sfondo, supportata dai formati GIF e PNG, mantiene i pixel trasparenti nell'immagine in modo che lo sfondo della pagina Web sia visibile attraverso le aree trasparenti dell'immagine. Poiché il formato JPEG non supporta la trasparenza, potete specificare un colore alone per simulare l'effetto di trasparenza dell'immagine originale.



Pulsante per il Web senza trasparenza (a sinistra) e con trasparenza (a destra)

L'alone di sfondo, supportato dai formati GIF, PNG e JPEG, simula la trasparenza riempiendo o fondendo i pixel trasparenti con un colore alone uguale al colore di sfondo della pagina Web. L'alone di sfondo dà buoni risultati se lo sfondo della pagina Web è un colore in tinta unita e se ne conoscete le caratteristiche.

Per creare una trasparenza o un alone di sfondo nell'immagine ottimizzata, l'immagine di partenza deve contenere delle trasparenze. Per creare una trasparenza, potete creare un nuovo livello o usare gli strumenti gomma per sfondo, gomma magica o Isola primo piano.

Quando lavorate con i file GIF o PNG-8, potete creare trasparenze con contorni netti, in cui tutti i pixel dell'immagine originale con una trasparenza superiore al 50% diventano completamente trasparenti nell'immagine ottimizzata, mentre tutti i pixel con un'opacità superiore al 50% diventano completamente opachi. Usate la trasparenza con contorni netti quando non conoscete il colore di sfondo della pagina Web o quando lo sfondo contiene texture o pattern. Tuttavia, questo tipo di trasparenza può creare bordi scalettati nell'immagine.

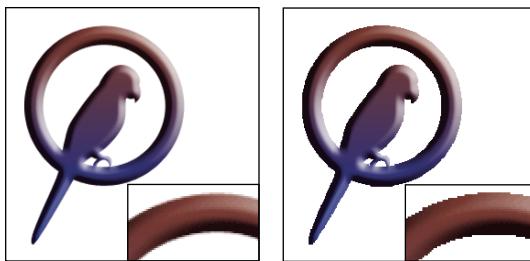


Immagine GIF senza trasparenza con contorni netti (a sinistra) e con trasparenza con contorni netti (a destra)

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Aggiunta di livelli”](#) a pagina 55

[“Formati di file ottimizzati per il Web”](#) a pagina 279

## Conservare la trasparenza di sfondo di un’immagine GIF o PNG

I formati GIF e PNG-8 supportano un solo livello di trasparenza; i pixel possono cioè essere completamente trasparenti o completamente opachi, ma non parzialmente trasparenti. Il formato PNG-24 supporta invece le trasparenze multilivello; ovvero, in un’immagine è possibile avere fino a 256 gradi di trasparenza, da opaco a completamente trasparente.

- 1 Nell’ambiente Editor, aprite o create un’immagine con trasparenza e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Nella finestra di dialogo Salva per Web, selezionate GIF o PNG-8 come formato di ottimizzazione.
- 3 Selezionate Trasparenza.
- 4 Per il formato GIF e PNG-8, specificate come trattare i pixel semitrasparenti dell’immagine originale. Potete sfumare questi pixel con un colore alone o creare una trasparenza con contorni netti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Il formato JPEG”](#) a pagina 280

[“Il formato PNG-8”](#) a pagina 280

[“Il formato PNG-24”](#) a pagina 281

## Creare un’immagine GIF o PNG con alone

Se conoscete il colore di sfondo della pagina Web in cui verrà visualizzata l’immagine, potete usare la funzione alone per riempire o fondere i pixel trasparenti con un colore alone uguale al colore dello sfondo della pagina Web.

- 1 Nell’ambiente Editor, aprite o create un’immagine con trasparenza e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Nella finestra di dialogo Salva per Web, selezionate GIF o PNG-8 come formato di ottimizzazione.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni per i formati GIF e PNG-8:
  - Per mantenere completamente trasparenti i pixel trasparenti e fondere con il colore alone i pixel semitrasparenti, selezionate Trasparenza. Questa opzione impedisce il verificarsi dell’effetto alone quando si inserisce un’immagine con anti-alias sullo sfondo di una pagina Web diverso dallo sfondo dell’immagine. Inoltre, evita la formazione di bordi scalettati provocati dalle trasparenze con contorni netti.
  - Per riempire i pixel trasparenti con il colore alone e fondere i pixel semitrasparenti con il colore alone, deselectionate Trasparenza.

4 Selezionate un colore dal menu Alone:

- Colore contagocce (per usare il colore della casella campione contagocce)
- Bianco, Nero o Altro (per selezionare un colore con il Selettore colori)

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Il formato JPEG"](#) a pagina 280

["Il formato PNG-8"](#) a pagina 280

["Il formato PNG-24"](#) a pagina 281

### **Creare la trasparenza con contorni netti nei file GIF o PNG-8**

Usate la trasparenza con contorni netti quando non conoscete il colore di sfondo della pagina Web o quando lo sfondo contiene texture o pattern. Tuttavia, questo tipo di trasparenza può creare bordi scalettati nell'immagine.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite o create un'immagine con trasparenza e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Nella finestra di dialogo Salva per Web, selezionate GIF o PNG-8 come formato di ottimizzazione.
- 3 Selezionate Trasparenza.
- 4 Selezionate Nessuno dal menu Alone.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Il formato JPEG"](#) a pagina 280

["Il formato PNG-8"](#) a pagina 280

### **Creare un'immagine JPEG con alone**

Poiché il formato JPEG non supporta la trasparenza, potete specificare un colore alone per simulare l'effetto di trasparenza nell'immagine originale. Il colore alone riempie i pixel completamente trasparenti e si fonde con i pixel semitransparenti. Quando inserite un'immagine JPEG in una pagina Web il cui colore di sfondo corrisponde al colore alone dell'immagine, quest'ultima sembra fondersi con lo sfondo della pagina.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite o create un'immagine con trasparenza e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Nella finestra di dialogo Salva per Web, selezionate JPEG come formato di ottimizzazione.
- 3 Selezionate un colore dal menu Alone: Nessuno o Colore contagocce (per usare il colore della casella campione contagocce), Bianco, Nero o Altro (per selezionare un colore con il Selettore colori).

Se selezionate Nessuno, il colore alone è il bianco.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Il formato JPEG"](#) a pagina 279

## Il dithering nelle immagini Web

### Il dithering

Molte delle immagini Web vengono realizzate da grafici che lavorano con monitor a 24 bit (in grado di visualizzare oltre 16 milioni di colori). Le stesse immagini verranno però viste sulle pagine Web da utenti con monitor a 8 bit (cioè a 256 colori). Ne consegue che le immagini Web spesso contengono colori non disponibili su molti computer. I computer simulano i colori che non sono in grado di visualizzare tramite una tecnica detta dithering. Nel dithering, l'affiancamento di pixel di colori diversi simula l'aspetto di un terzo colore. Ad esempio, il rosso e il giallo possono creare un dithering in un pattern a mosaico per produrre l'illusione del colore arancione, che non è disponibile nella tavola dei colori a 8 bit.



Simulazione dei toni continui mediante dithering

 *L'uso dei colori della palette Web garantisce che le immagini non siano sottoposte a dithering quando vengono visualizzate su sistemi Windows o Mac OS a 256 colori. Quando create l'immagine originale, il Selettori colore consente di selezionare colori sicuri per il Web.*

Quando ottimizzate le immagini, ricordate che possono verificarsi due tipi di dithering:

**Dithering dell'applicazione** Viene eseguito nelle immagini GIF e PNG-8 quando Photoshop Elements tenta di simulare i colori non disponibili nella tavola colore corrente. Potete controllare il dithering dell'applicazione scegliendo un pattern di dithering, o evitarlo aggiungendo altri colori alla tavola.

**Dithering del browser** Si verifica quando un browser Web con visualizzazione dei colori a 8 bit (256 colori) tenta di simulare i colori che non sono disponibili nella tavola a 8 bit. Il dithering del browser si può verificare con immagini GIF, PNG o JPEG. In Photoshop Elements potete controllare il dithering del browser convertendo i colori selezionati nell'immagine in colori sicuri per il Web. Potete inoltre specificare che i colori siano sicuri per il Web al momento di selezionarli dal Selettori colore.

Potete effettuare l'anteprima del dithering dell'applicazione per le immagini GIF e PNG-8. Le immagini prevalentemente con colori in tinta unita possono essere riprodotte bene senza dithering. Nelle immagini a toni continui (soprattutto con sfumature), il dithering può evitare la formazione di striature di colore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Formati di file ottimizzati per il Web"](#) a pagina 279

["Usare il Selettori colore di Adobe"](#) a pagina 229

["Ottimizzare le immagini in formato GIF o PNG-8"](#) a pagina 283

### Controllare il dithering nelle immagini Web

1 Nell'ambiente Editor, apriete un'immagine e scegliete File > Salva per Web.

- 2 Scegliete le impostazioni di ottimizzazione desiderate.
- 3 Specificate un valore nella casella di testo Dithering o fate clic sulla freccia del menu Dithering e trascinate il cursore visualizzato.
- 4 La percentuale di dithering controlla la quantità di dithering applicata all'immagine. Alte percentuali di dithering danno l'impressione di una maggiore definizione cromatica e di un'immagine più particolareggiata, ma aumentano le dimensioni del file. Per una compressione e una qualità di visualizzazione ottimale, usate la minore percentuale di dithering dell'applicazione necessaria a fornire il livello di particolari cromatici richiesto.

## Visualizzare in anteprima il dithering

Potete visualizzare in anteprima il dithering del browser direttamente in Photoshop Elements o in un browser con visualizzazione dei colori a 8 bit (256 colori).

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite un'immagine e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Scegliete le impostazioni di ottimizzazione desiderate.
- 3 Per eseguire l'anteprima del dithering in Photoshop Elements, scegliete Dithering browser nel menu del pannello del documento nella finestra di dialogo Salva per Web. Per visualizzare il menu, fate clic sul triangolino  nell'angolo superiore destro dell'immagine ottimizzata.
- 4 Per eseguire l'anteprima del dithering in un browser, attenetevi alle seguenti istruzioni:
  - Impostate la visualizzazione dei colori del computer a 8 bit (256 colori). Per informazioni su come cambiare la visualizzazione dei colori, consultate la documentazione del sistema operativo.
  - Nella finestra di dialogo Salva per Web, scegliete un browser nel menu Anteprima in.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Aggiungere un browser al menu Anteprima in"](#) a pagina 289

## Anteprima delle immagini Web

### Visualizzare in un browser Web l'anteprima di un'immagine ottimizzata

Potete eseguire l'anteprima dell'immagine ottimizzata con qualunque browser Web installato nel sistema. Nel browser l'immagine viene visualizzata con una didascalia che riporta tipo di file, dimensioni in pixel, dimensioni del file, specifiche di compressione e altre informazioni HTML.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite l'immagine di cui volete eseguire l'anteprima.
- 2 Scegliete File > Salva per Web e applicate le impostazioni di ottimizzazione.
- 3 Scegliete un browser dal menu Anteprima in, nell'angolo in basso a destra dell'immagine ottimizzata, oppure fate clic sull'icona del browser  per avviare il browser Web predefinito.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Utilizzo della finestra di dialogo Salva per Web"](#) a pagina 277

### Aggiungere un browser al menu Anteprima in

- 1 Nell'ambiente Editor, scegliete File > Salva per Web.

- 2 Fate clic sulla freccia verso il basso del menu Anteprima in e scegliete Modifica elenco.
- 3 Nella finestra di dialogo Browser, fate clic su Trova tutti. Nella finestra di dialogo vengono elencati tutti i browser installati.
- 4 Selezionate un browser, fate clic su Aggiungi. quindi su OK.

## Visualizzare il tempo di scaricamento previsto

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite un'immagine e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Scegliete le impostazioni di ottimizzazione desiderate.
- 3 Fate clic sul triangolino  in alto a destra nell'immagine ottimizzata per visualizzare il menu del pannello del documento.
- 4 Scegliete la velocità di accesso a Internet. Potete scegliere tra accesso mediante modem, ISDN, cavo o DSL.
- 5 Quando cambiate la velocità di accesso a Internet, sotto l'immagine ottimizzata viene aggiornato il tempo di scaricamento previsto. Se il tempo di scaricamento sembra eccessivo, provate altre impostazioni di ottimizzazione o modificate le dimensioni dell'immagine nella finestra di dialogo Salva per Web.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["L'ottimizzazione"](#) a pagina 277

## Verificare le variazioni di visualizzazione del colore

Quando ottimizzate un'immagine per il Web, dovete tenere conto dell'aspetto che l'immagine assumerà sui vari tipi di monitor. In genere, le immagini appaiono più scure sui sistemi Windows che non sui sistemi Mac OS. Nella finestra di dialogo Salva per Web potete simulare le differenze di visualizzazione tra le piattaforme.

- 1 Nell'ambiente Editor, aprite un'immagine e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Scegliete le impostazioni di ottimizzazione desiderate.
- 3 Fate clic sul triangolino  a destra nell'immagine ottimizzata per visualizzare il menu del pannello del documento.
- 4 Scegliete una delle seguenti opzioni:

**Colore non compensato** Visualizza l'immagine senza regolare il colore (opzione predefinita).

**Colore Windows standard** Modifica il colore per simulare un monitor Windows standard.

**Colore Macintosh standard** Modifica il colore per simulare un monitor Macintosh® standard.

**Usa profilo colore del documento** Visualizza l'immagine con il suo eventuale profilo colore.

*Nota: queste opzioni di anteprima regolano i colori solo nella finestra di dialogo Salva per Web, senza modificarli nelle immagini originale e ottimizzata.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["L'ottimizzazione"](#) a pagina 277

## Eseguire l'anteprima di un'animazione

Potete visualizzare in anteprima un'animazione nella finestra di dialogo Salva per Web o in un browser Web. La finestra di dialogo Salva per Web mostra l'animazione in singoli fotogrammi statici. Per visualizzare i fotogrammi in sequenza con animazione, dovete effettuare l'anteprima dell'animazione in un browser.

- 1 Nell'ambiente Editor preparate un'immagine animata e scegliete File > Salva per Web.
- 2 Per eseguire l'anteprima di un'animazione dalla finestra di dialogo Salva per Web, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per visualizzare il fotogramma successivo nell'animazione, fate clic sul pulsante Fotogramma successivo .
  - Per visualizzare il fotogramma precedente nell'animazione, fate clic sul pulsante Fotogramma precedente .
  - Per visualizzare l'ultimo fotogramma nell'animazione, fate clic sul pulsante Ultimo fotogramma .
  - Per visualizzare il primo fotogramma nell'animazione, fate clic sul pulsante Primo fotogramma .
- 3 Per eseguire l'anteprima dell'animazione in un browser Web, effettuate le seguenti operazioni:
  - Scegliete un browser dal menu Anteprima in, nell'angolo in basso a destra dell'immagine ottimizzata, oppure fate clic sull'icona del browser  per avviare il browser Web predefinito.
  - Per interrompere o ricaricare l'animazione, usate i comandi Termina e Aggiorna del browser.

# Capitolo 15: Stampa e condivisione delle foto

Adobe® Photoshop® Elements 8 offre un'ampia gamma di possibilità per stampare e condividere le foto. Potete farle stampare tramite servizi online accessibili da *Adobe Photoshop Services* o stamparle con la stampante di casa. Potete stampare singole foto, provini a contatto (miniature di tutte le foto selezionate), pacchetti di immagini (una pagina con una o più foto stampate in formati diversi) e anche trasferibili per magliette. Photoshop Elements consente anche di condividere le immagini e ordinare le stampe su Internet.

## Stampa delle foto

### Introduzione alla stampa

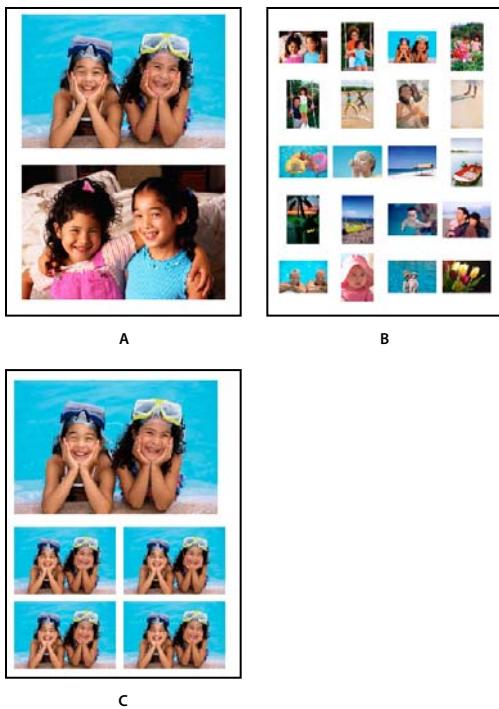


Per un video descrittivo, visitate [www.adobe.com/go/lrvid2333\\_pse\\_it](http://www.adobe.com/go/lrvid2333_pse_it).

Photoshop Elements fornisce molte opzioni per stampare le foto. Potete farle stampare tramite servizi online accessibili da Adobe Photoshop Services o stamparle con la stampante di casa. (In Elements Organizer, potete anche selezionare per la stampa un clip video, di cui verrà però stampato solo il primo fotogramma.) Potete stampare singole foto, provini a contatto (miniature di tutte le foto selezionate) e pacchetti di immagini (una pagina con una o più foto stampate in formati diversi). Potete inoltre capovolgere orizzontalmente un'immagine da stampare come trasferibile per magliette.

**Nota:** per stampare un file PDF, nel computer in uso deve essere installato Adobe Acrobat.

Infine potete stampare progetti creati con Photoshop Elements, come album fotografici, biglietti di auguri e calendari. Alcuni progetti possono essere inviati per la stampa a servizi online.



*Varie opzioni di stampa*  
A. Singole foto B. Provino a contatto C. Pacchetto di immagini

Prima di stampare le foto, dovete fornire a Photoshop Elements alcune informazioni di base sul processo di stampa, ad esempio il formato della carta in uso e l'orientamento della pagina. Queste opzioni devono essere impostate nella pagina Imposta pagina. Potrebbe anche essere necessario specificare le unità di misura nella finestra di dialogo Preferenze.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Impostare le opzioni della pagina e della stampante” a pagina 297](#)

## Stampare le foto nell'ambiente Editor

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Aprite le foto nell'ambiente Editor.
- Selezionate le foto nel Raccoglitore progetto; per selezionare più foto, tenete premuto Ctrl e fate clic sulle foto desiderate.

**Nota:** potete selezionare le foto in Elements Organizer, quindi selezionare l'opzione Mostra file da Organizer. Le foto vengono visualizzate nel Raccoglitore progetto.

2 Scegliete File > Stampa.

3 Scegliete una stampante dal menu Selezionate la stampante. Potete anche fare clic sul pulsante Imposta pagina per specificare le opzioni di stampa della pagina.

4 Fate clic sul pulsante Modifica impostazioni per modificare le impostazioni della stampante.

5 Scegliete il formato della carta dal menu Formato carta.

6 Scegliete una delle opzioni disponibili nel menu Selezionate il tipo di stampa.

- 7 Scegliete una dimensione di stampa nel menu Selezionate la dimensione di stampa.
- 8 Selezionate o digitate un numero nella casella di testo Stampa [x] copie di ogni pagina.
- 9 Per adattare le dimensioni di un'immagine al layout di stampa specificato, selezionate Ritaglia su misura. L'immagine viene ridimensionata e, se necessario, ritagliata per adattarsi alle proporzioni del layout di stampa. Deselezionate questa opzione per evitare che le foto vengano ritagliate.
- 10 (Facoltativo) Fate clic su Altre opzioni per impostare altre opzioni.
- 11 Fate clic su Stampa.

 *Se le foto con una dimensione specifica non si stampano, provate a ridimensionarle prima della stampa.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Impostare le opzioni della pagina e della stampante"](#) a pagina 297

["Modificare dimensioni di stampa e risoluzione senza ricampionamento"](#) a pagina 147

### Altre opzioni di stampa nell'ambiente Organizer

Se fate clic sul pulsante Altre opzioni nella finestra di dialogo Stampa, vengono visualizzate le seguenti opzioni:

- Scelte di stampa
- Dimensione di stampa personalizzata
- Gestione colore

**Scelte di stampa** Consente di specificare le seguenti impostazioni:

- **Dettagli della foto** Per stampare la data, la didascalia e il nome file, selezionate le seguenti opzioni:
  - Mostra data
  - Mostra didascalia
  - Mostra nome file
- **Bordo** Per il bordo, potete specificare i seguenti dettagli:
  - Spessore in pollici, millimetri o punti.
  - Colore del bordo
  - Colore di sfondo
- **Trasferimento a caldo** Per stampare l'immagine su un foglio di trasferimento a caldo per t-shirt, selezionate Rifletti immagine.

*Nota: alcune stampanti dispongono di un'opzione per l'inversione delle immagini. In questo caso, per invertire l'immagine utilizzate l'impostazione del driver di stampa oppure l'opzione Inverti immagine, ma non entrambe. Se selezionate entrambe le opzioni, l'immagine viene infatti riflessa orizzontalmente due volte.*

- **Linee guida taglio** Selezionate Stampa indicatori di taglio (linee guida sui quattro lati della foto) per facilitare il rifilo della foto.

**Dimensione di stampa personalizzata** Consente di specificare le seguenti impostazioni:

- **Dimensione stampa** Potete specificare la larghezza e l'altezza in centimetri, millimetri e pollici. Selezionate Adatta al supporto per ridimensionare l'immagine in base alla pagina su cui viene stampata.

**Gestione colore** Mostra il profilo colori dell'immagine. In Spazio immagine è mostrato lo spazio colorimetrico incorporato del file della foto. (L'anteprima di stampa della finestra Stampa non è controllata da Gestione colore e non viene aggiornata quando scegliete un profilo.) Per modificare il profilo di stampa, selezionate le seguenti opzioni:

- **Trattamento del colore** Scegliete se la gestione del colore deve essere effettuata dalla stampante, da Photoshop Elements o se non occorre applicare la gestione del colore.
- **Profilo stampante** Imposta un profilo personalizzato per la stampante per convertire i colori dell'immagine nello spazio colorimetrico della stampante o disattiva la conversione dei colori. Se disponete di un profilo ICC per la combinazione stampante e carta, sceglietelo dal menu. Accertatevi di disattivare la gestione del colore del driver della stampante.
- **Intento di rendering** Specifica il modo in cui i colori vengono convertiti dallo spazio colorimetrico sorgente dell'immagine quando alcuni colori non sono disponibili nello spazio della stampante.

### Ridimensionare un'immagine nella finestra di dialogo Stampa

Quando si ridimensiona un'immagine nella finestra di dialogo Stampa, vengono cambiate le dimensioni e la risoluzione dell'immagine stampata (ma non quelle del file immagine).

- ❖ Nell'ambiente Editor, scegliete File > Stampa. Fate clic su Altre opzioni nella finestra di dialogo Stampa. Selezionate Dimensione di stampa personalizzata ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate Adatta al supporto per ridimensionare l'immagine in base alla pagina su cui viene stampata.
  - In Dimensione stampa in scala specificate le unità di misura dal menu Unità e digitate i valori desiderati per Altezza e Larghezza. Le dimensioni sono vincolate, ovvero cambiando una dimensione varierà proporzionalmente anche l'altra.

### Stampare immagini a più livelli nell'ambiente Editor

Se l'immagine (PSD o TIFF) ha più livelli, potete usare il pannello Livelli per nascondere temporaneamente i livelli e impedirne la stampa.

- 1 In modalità Modifica completa, aprite un'immagine a più livelli.
- 2 Nel pannello Livelli, fate clic sull'icona dell'occhio  per rendere invisibile un livello.
- 3 Quando sono visibili solo i livelli che desiderate stampare, scegliete File > Stampa. Viene visualizzata la finestra di dialogo Stampa in cui sono mostrati solo i livelli visibili.
- 4 Impostate le opzioni desiderate e fate clic su Stampa.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Nozioni di base sui livelli"](#) a pagina 53

## Utilizzare Stampe fotografiche

Potete stampare le foto mediante l'opzione Stampe fotografiche.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Aprite le foto nell'ambiente Editor.
  - Per selezionare più foto nel Raccoglitore progetto, tenete premuto Ctrl e fate clic sulle foto desiderate.

**Nota:** potete selezionare le foto in Elements Organizer, quindi selezionare l'opzione Mostra file da Organizer. Le foto vengono visualizzate nel Raccoglitore progetto.

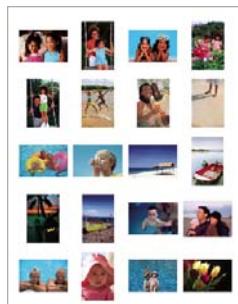
- 2 Selezionate Crea > Stampe fotografiche.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per stampare le foto con una stampante collegata al computer, selezionate Stampa su stampante locale. Viene aperta la finestra di dialogo Stampa. Per ulteriori informazioni, consultate “[Stampare le foto nell'ambiente Editor](#)” a pagina 293.
  - Selezionate Stampa pacchetto immagini. Viene aperta la finestra di dialogo Stampa mediante Elements Organizer. Per ulteriori informazioni, consultate “[Stampare un pacchetto di immagini](#)” a pagina 296.
- 4** Per stampare le foto, seguite le istruzioni riportate a schermo.

## Stampare un provino a contatto

Con i provini a contatto è possibile visualizzare una serie di miniature su una singola pagina e ottenere così rapidamente un’anteprima di gruppi di immagini. Potete stampare un provino a contatto da Elements Organizer. Tuttavia, potete avviare il processo anche da Photoshop Elements Editor. Selezionate Provino a contatto nella finestra di dialogo Stampa. Viene aperto Elements Organizer e potete stampare il provino a contatto desiderato. Per ulteriori informazioni sulla stampa di un provino a contatto da Elements Organizer, consultate [Stampare un provino a contatto](#).



*Esempio di provino a contatto*

## Stampare un pacchetto di immagini

Grazie al comando Pacchetto di immagini, potete inserire più copie di una o più foto in una singola pagina, come fanno gli studi fotografici specializzati in ritratti. Un’ampia gamma di opzioni per dimensioni e posizione vi consentono di personalizzare la disposizione del pacchetto. Potete stampare un pacchetto di immagini da Elements Organizer. Tuttavia, potete avviare il processo anche da Photoshop Elements Editor. Selezionate Pacchetto immagini nella finestra di dialogo Stampa. Viene aperto Elements Organizer e potete stampare il pacchetto di immagini desiderato. Per ulteriori informazioni sulla stampa di un pacchetto di immagini da Elements Organizer, consultate [Stampare un pacchetto di immagini](#).



Pacchetti di immagini con dimensioni diverse

## Opzioni di stampa

### Impostare le opzioni della pagina e della stampante

- 1 Scegliete File > Stampa, quindi nella finestra di dialogo Stampa selezionate Formato di stampa. In Modifica completa, Correzione rapida o Modifica guidata, deve essere aperta una foto affinché sia disponibile il comando Stampa.
  - 2 Nella finestra di dialogo Imposta pagina, fate clic sul pulsante Stampante e scegliete una stampante dal menu Nome. Se necessario, fate clic sul pulsante Proprietà per specificare le opzioni relative al layout e alla carta. Potete fare clic sul pulsante Avanzate nella finestra di dialogo del driver di stampa (se disponibile) per impostare altre opzioni di stampa. La disponibilità del pulsante Avanzate e le opzioni disponibili dipendono dalla stampante, dal driver di stampa e dalla versione di Windows in uso. Fate clic su OK per chiudere le finestre di dialogo.
- Nota: se intendete ridimensionare l'immagine stampata, usate le opzioni di ridimensionamento nella finestra di dialogo Anteprima di stampa invece di ricorrere alle opzioni Avanzate. La finestra di dialogo Stampa è più utile perché mostra un'anteprima dell'immagine ridimensionata. Inoltre, evitate di impostare le opzioni di ridimensionamento sia nelle opzioni avanzate della stampante che nella finestra di dialogo Anteprima di stampa. Altrimenti rischiate di applicare due volte il ridimensionamento ottenendo risultati indesiderati.*
- 3 Nella finestra Imposta pagina, specificate opzioni quali il formato del foglio e l'orientamento, quindi fate clic su OK.

## Inviare le foto ai servizi di condivisione online

- 1 Nell'ambiente Editor, fate clic sul pulsante Condividi [Condividi].
- 2 Fate clic su Altre opzioni e scegliete uno dei servizi di condivisione di foto elencati nel menu a comparsa.
- 3 Seguite le istruzioni visualizzate per condividere le foto online.

## Condivisione delle foto

Photoshop Elements consente di condividere le foto mediante e-mail. Potete allegare le foto a un messaggio e-mail o incorporarle tramite Photo Mail. Potete inoltre condividere degli album online e condividere le foto mediante la masterizzazione su CD/DVD. Poiché Elements Organizer facilita l'organizzazione e la gestione dei file multimediali, potete avviare la condivisione in Photoshop Elements e completarla in Elements Organizer. Elements Organizer consente di selezionare i file multimediali da condividere. Per informazioni dettagliate sulla condivisione di file multimediali da Elements Organizer, consultate Condivisione di foto per e-mail. La scheda Condividi di Photoshop Elements offre le seguenti opzioni per la condivisione delle foto:

**Album online** Consente di condividere gli album.

**Allegati e-mail** Consente di condividere le foto come allegati e-mail.

**Photo Mail** Consente di usare una procedura guidata per incorporare le foto nel corpo del messaggio con layout a colori personalizzati (elementi decorativi).

**CD/DVD** Consente di masterizzare le foto su un CD/DVD.

**Presentazione PDF** Combina i file immagine e multimediali in un unico file PDF. I destinatari potranno visualizzare il file PDF come presentazione usando il software gratuito Adobe Reader.

Potete inoltre condividere le foto mediante servizi online. Per ulteriori informazioni, consultate I servizi online.

# Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera per Photoshop Elements Editor

In Elements Organizer, diverse scelte rapide da tastiera permettono di spostarsi e trovare, visualizzare e modificare le foto. Nell'ambiente Editor, diverse scelte rapide da tastiera permettono di visualizzare, selezionare e modificare le foto e di usare molti degli strumenti disponibili in modalità Modifica completa.

## Tasti per la visualizzazione di immagini (Modifica completa)

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato   | Scelta rapida  |
|---|--|
| Scorre in avanti i documenti aperti   | Ctrl + Tab   |
| Scorre indietro i documenti aperti  | Ctrl + Maiusc + Tab  |
| Adatta l'immagine alla finestra   | Ctrl + 0 (o doppio clic sullo strumento mano)  |
| Ingrandisce al 100%   | Ctrl + Alt + 0 (o doppio clic sullo strumento zoom)  |
| Passa allo strumento mano (quando la modalità di modifica testo non è attiva) | Barra spaziatrice  |
| Passa allo strumento zoom in  | Ctrl + Barra spaziatrice   |
| Passa allo strumento zoom out   | Alt + Barra spaziatrice  |
| Riposiziona la selezione dello zoom mentre trascinate                         | Barra spaziatrice + trascinamento  |
| Rimpicciolisce una determinata area dell'immagine                             | Ctrl + trascinamento sull'anteprima nel pannello Navigatore                                    |
| Scorre l'immagine con lo strumento mano                                       | Trascinamento, o trascinamento della casella dell'area visualizzazione nel pannello Navigatore |
| Scorre verso l'alto o il basso di una schermata                               | Pag Su o Pag Giù   |
| Scorre verso l'alto o il basso di 10 unità                                    | Maiusc + Pag Su o Pag Giù  |
| Scorre verso sinistra o destra di una schermata                               | Ctrl + Pag Su o Pag Giù  |
| Scorre verso sinistra o destra di 10 unità                                    | Ctrl + Maiusc + Pag Su o Pag Giù   |
| Sposta la visualizzazione nell'angolo superiore sinistro o inferiore destro   | Home o Fine  |

## Tasti per selezionare gli strumenti

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato  | Scelta rapida   |
|--|---|
| Scorre gli strumenti che hanno la stessa scelta rapida         | Maiusc + tasto di scelta rapida (se la preferenza Usa tasto Maiusc. per scambiare strumento è attivata) |
| Scorre gli strumenti appartenenti a uno stesso gruppo          | Alt + clic su strumento   |
| Strumento sposta   | V   |
| Strumento zoom   | Z   |
| Strumento mano   | H   |
| Strumento contagocce   | I   |
| Strumento selezione rettangolare                               | M   |
| Strumento selezione ellittica                                  |   |
| Strumento lazo   | L   |
| Strumento lazo magnetico                                       |   |
| Strumento lazo poligonale                                      |   |
| Strumento bacchetta magica                                     | W   |
| Strumento pennello di selezione (o strumento selezione rapida) | A   |
| Strumento testo orizzontale                                    | T   |
| Strumento testo verticale                                      |   |
| Strumento maschera testo orizzontale                           |   |
| Strumento maschera testo verticale                             |   |
| Strumento taglierina   | C   |
| Strumento ricomponi  |   |
| Strumento sagoma   | Q   |
| Pennello per sfondo  | P   |
| Strumento rimozione occhi rossi                                | Y   |
| Strumento pennello correttivo al volo                          | J   |
| Strumento attenua bordi  |   |
| Strumento timbro clone   | S   |
| Strumento timbro con pattern                                   |   |
| Strumento matita   | N   |
| Strumento gomma  | E   |
| Strumento gomma per sfondo                                     |   |
| Strumento gomma magica   |   |
| Strumento pennello   | B   |
| Pennello impressionista  |   |
| Strumento sostituzione colore                                  |   |
| Strumento pennello avanzato                                    | F   |
| Strumento dettaglio pennello avanzato                          |   |

| Risultato   | Scelta rapida |
|---|---------------|
| Strumento secchiello  | K             |
| Strumento sfumatura   | G             |
| Strumento rettangolo  | U             |
| Strumento rettangolo arrotondato  |               |
| Strumento ellisse   |               |
| Strumento poligono  |               |
| Strumento linea   |               |
| Strumento forma personale   |               |
| Strumento selezione forma   |               |
| Strumento sfoca   | R             |
| Strumento contrasta   |               |
| Strumento sfumino   |               |
| Strumento spugna  | O             |
| Strumento scherma   |               |
| Strumento brucia  |               |
| Mostra/nasconde tutti i pannelli (esclusi i pannelli Contenuto e Livelli) | Tab           |
| Colori di primo piano e di sfondo predefiniti                             | D             |
| Inverti colori di primo piano e di sfondo                                 | X             |

## Tasti per selezionare e spostare gli oggetti

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato   | Scelta rapida  |
|---|--|
| Deseleziona una selezione   | Ctrl + D   |
| Riposiziona la selezione durante la selezione                                     | Barra spaziatrice + trascinamento                                      |
| Aggiungere o sottrarre elementi da una selezione                                  | qualsiasi strumento di selezione + Maiusc o Alt + trascinamento        |
| Interseca una selezione   | qualsiasi strumento di selezione + Maiusc + Alt + trascinamento        |
| Vincola la selezione a quadrato o cerchio (se non vi sono altre selezioni attive) | Maiusc + trascinamento   |
| Disegna la selezione a partire dal centro (se non vi sono altre selezioni attive) | Alt + trascinamento  |
| Vincola la forma e disegna la selezione dal centro                                | Maiusc + Alt + trascinamento   |
| Passa allo strumento sposta   | Ctrl (tranne se è selezionato lo strumento mano o uno strumento forma) |

| Risultato  | Scelta rapida  |
|--|--|
| Passa dallo strumento lazo magnetico allo strumento lazo poligonale                    | Alt + clic e trascinamento   |
| Elimina l'ultimo punto di ancoraggio per lo strumento lazo poligonale o lazo magnetico | Canc   |
| Applica/annulla un'operazione dello strumento lazo magnetico                           | Invio/Esc  |
| Sposta la copia della selezione  | Strumento sposta + Alt + trascinamento selezione                                 |
| Sposta l'area di selezione di 1 pixel  | Qualsiasi selezione + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù |
| Sposta la selezione di 1 pixel   | Strumento sposta + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù    |
| Sposta il livello di 1 pixel se non è stata effettuata alcuna selezione sul livello    | Ctrl + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù                |
| Aumenta/riduce la larghezza di rilevamento   | Strumento lazo magnetico + ( oppure )  |
| Accetta o annulla il ritaglio  | Strumento taglierina + Invio o Esc   |
| Attiva/disattiva l'opzione Oscura per lo strumento taglierina                          | / (barra avanti)   |

## Tasti per la finestra di dialogo Isola primo piano

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato                      | Scelta rapida |
|--------------------------------|---------------|
| Pennello per primo piano       | B             |
| Pennello per sfondo            | P             |
| Gomma per punti                | E             |
| Strumento aggiungi a selezione | A             |
| Strumento sottrai da selezione | D             |
| Strumento attenua bordi        | J             |
| Strumento zoom                 | Z             |
| Strumento mano                 | H             |

## Tasti per la trasformazione di selezioni

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato                       | Scelta rapida          |
|---------------------------------|------------------------|
| Trasforma dal centro o riflette | Alt                    |
| Vincola                         | Maiusc                 |
| Distorce                        | Ctrl                   |
| Inclina                         | Ctrl + Maiusc          |
| Cambia prospettiva              | Ctrl + Maiusc + Alt    |
| Applica                         | Invio                  |
| Annulla                         | Esc o Ctrl + . (punto) |

## Tasti per colorare (disegno bitmap) e pennelli

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato   | Scelta rapida  |
|---|--|
| Passa allo strumento contagocce                                   | Qualsiasi strumento di pittura o di forma + Alt (eccetto il pennello impressionista)                                   |
| Seleziona il colore di sfondo                                     | Strumento contagocce + Alt + clic  |
| Imposta opacità, tolleranza o esposizione per la modalità pittura | Qualsiasi strumento di pittura o modifica + tasti numerici (es, 0 = 100%, 1 = 10%, 4 e 5 in rapida successione = 45%). |
| Scorre i metodi di fusione  | Maiusc + + (più) o - (meno)  |
| Riempie selezione/livello con colore di primo piano o sfondo      | Alt + Backspace o Ctrl + Backspace   |
| Visualizza la finestra di dialogo Riempimento                     | Maiusc + Backspace   |
| Blocca/sblocca i pixel trasparenti                                | / (barra avanti)   |
| Collega i punti con una linea retta (disegna una linea retta)     | Qualsiasi strumento di pittura + Maiusc + clic   |
| Elimina pennello  | Alt + clic sul pennello  |
| Riduce/aumenta la dimensione del pennello                         | - (meno) oppure + (più)  |
| Riduce/aumenta la morbidezza/durezza del pennello del 25%         | : (due punti) oppure . (punto)   |
| Seleziona la dimensione del pennello precedente/successiva        | , (virgola) oppure ; (punto e virgola)   |
| Seleziona il primo o l'ultimo pennello                            | < oppure >   |
| Visualizza il mirino di precisione per i pennelli                 | Bloc Maiusc  |

## Tasti per l'uso del testo

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato   | Scelta rapida  |
|---|--|
| Sposta il testo nell'immagine   | Ctrl + trascinamento testo quando è selezionato un livello di testo  |
| Seleziona 1 carattere a sinistra/destra o una riga in alto/basso, oppure una parola a sinistra/destra         | Maiusc + Freccia sinistra/Freccia destra o Freccia giù/Freccia su oppure Ctrl + Maiusc + Freccia sinistra/Freccia destra |
| Seleziona i caratteri dal punto di inserimento fino al punto su cui si è fatto clic                           | Maiusc + clic  |
| Sposta 1 carattere a sinistra/destra o una riga in alto/basso, oppure una parola a sinistra/destra            | Freccia sinistra/Freccia destra, Freccia giù/Freccia su o Ctrl + Freccia sinistra/Freccia destra                         |
| Seleziona una parola, una frase o un paragrafo  | Doppio, triplo o quadruplo clic  |
| Ridimensiona e inclina il testo all'interno di un rettangolo di selezione quando ridimensionate il rettangolo | Ctrl + trascinamento di una maniglia del rettangolo di selezione   |
| Allinea a sinistra, al centro o a destra  | Strumento testo orizzontale o strumento maschera testo orizzontale + Ctrl + Maiusc + L, C o R                            |
| Allinea in alto, al centro o in basso   | Strumento testo verticale o strumento maschera testo verticale + Ctrl + Maiusc + L, C o R                                |
| Ripristina lo stile di font predefinito   | Ctrl + Maiusc + Y  |
| Attiva/disattiva sottolineatura   | Ctrl + Maiusc + U  |
| Attiva/disattiva barrato  | Control + Maiusc + / (barra avanti)  |
| Riduce/Aumenta la dimensione del testo selezionato di 2 punti/pixel   | Ctrl + Maiusc + - (meno da tastierino numerico) oppure + (più)   |

## Tasti per il pannello Livelli

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato   | Scelta rapida  |
|---|--|
| Imposta le opzioni del livello                          | Alt + clic sul pulsante Nuovo                          |
| Elimina senza conferma                                  | Alt + clic sul cestino                                 |
| Applica il valore e mantiene attiva la casella di testo | Maiusc + Invio   |
| Carica la trasparenza del livello come selezione        | Ctrl + clic sulla miniatura del livello                |
| Aggiunge alla selezione corrente                        | Ctrl + Maiusc + clic sul livello                       |
| Sottrae dalla selezione corrente                        | Ctrl + Alt + clic sulla miniatura del livello          |
| Interseca la selezione corrente                         | Ctrl + Maiusc + Alt + clic sulla miniatura del livello |
| Unisce i livelli visibili                               | Ctrl + Maiusc + E                                      |
| Crea un nuovo livello vuoto con finestra di dialogo     | Alt + clic sul pulsante Nuovo livello                  |
| Crea un nuovo livello sotto il livello di destinazione  | Ctrl + clic sul pulsante Nuovo livello                 |
| Attiva il livello precedente/successivo                 | Maiusc + Alt + , (virgola) oppure . (punto)            |
| Seleziona il livello immediatamente sotto/sopra         | Alt + / oppure *                                       |

| Risultato   | Scelta rapida  |
|---|--|
| Sposta il livello di destinazione in giù/in su  | Ctrl + ( oppure )  |
| Unisce una copia di tutti i livelli visibili nel livello di destinazione                          | Ctrl + Maiusc + Alt + E  |
| Unisce sotto  | Ctrl + E   |
| Copia il livello corrente nel livello sottostante   | Alt + comando Unisci sotto del menu a comparsa del pannello    |
| Copia tutti i livelli visibili nel livello attivo   | Alt + comando Unisci visibili del menu a comparsa del pannello |
| Mostra/nasconde tutti gli altri livelli attualmente visibili                                      | Alt + clic sull'icona occhio                                   |
| Attiva/disattiva il blocco trasparenza per il livello di destinazione o l'ultimo blocco applicato | / (barra avanti)   |
| Modifica le proprietà del livello   | Doppio clic sulla miniatura del livello                        |
| Seleziona tutto il testo e, temporaneamente, lo strumento testo                                   | Doppio clic sulla miniatura del livello di testo               |
| Crea una maschera di ritaglio   | Alt + clic sulla linea tra due livelli                         |
| Rinomina un livello   | Doppio clic sul nome del livello                               |

## Tasti per l'uso dei metodi di fusione

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato                  | Scelta rapida               |
|----------------------------|-----------------------------|
| Scorre i metodi di fusione | Maiusc + + (più) o - (meno) |
| Normale                    | Maiusc + Alt + N            |
| Dissolvi                   | Maiusc + Alt + I            |
| Dietro                     | Maiusc + Alt + Q            |
| Cancella                   | Maiusc + Alt + R            |
| Scurisci                   | Maiusc + Alt + K            |
| Moltiplica                 | Maiusc + Alt + M            |
| Colore brucia              | Maiusc + Alt + B            |
| Brucia lineare             | Maiusc + Alt + A            |
| Schiarisci                 | Maiusc + Alt + G            |
| Scolora                    | Maiusc + Alt + S            |
| Colore scherma             | Maiusc + Alt + D            |
| Scherma lineare            | Maiusc + Alt + W            |
| Sovrapponi                 | Maiusc + Alt + O            |
| Luce soffusa               | Maiusc + Alt + F            |
| Luce intensa               | Maiusc + Alt + H            |

| Risultato       | Scelta rapida    |
|-----------------|------------------|
| Luce vivida     | Maiusc + Alt + V |
| Luce lineare    | Maiusc + Alt + J |
| Luce puntiforme | Maiusc + Alt + Z |
| Miscela dura    | Maiusc + Alt + L |
| Differenza      | Maiusc + Alt + E |
| Esclusione      | Maiusc + Alt + X |
| Tonalità        | Maiusc + Alt + U |
| Saturazione     | Maiusc + Alt + T |
| Colore          | Maiusc + Alt + C |
| Luminosità      | Maiusc + Alt + Y |

## Tasti per il pannello Info

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato                                      | Scelta rapida                  |
|--|--------------------------------|
| Modifica le modalità di rilevamento del colore | Clic sull'icona del contagocce |
| Modifica le unità di misura                    | Clic sull'icona del mirino     |

## Tasti per il pannello Campioni colore

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato  | Scelta rapida                      |
|--|------------------------------------|
| Crea un nuovo campione dal colore di primo piano | Clic su un'area vuota del pannello |
| Seleziona il colore di sfondo                    | Ctrl + clic sul campione           |
| Elimina il colore                                | Alt + clic sul campione            |

## Tasti per mostrare o nascondere i pannelli (Modifica completa)

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato                              | Scelta rapida |
|--|---------------|
| Aiuto in linea                         | F1            |
| Mostra/nasconde il pannello Contenuto  | F7            |
| Mostra/nasconde il pannello Info       | F8            |
| Mostra/nasconde il pannello Istogramma | F9            |
| Mostra/nasconde il pannello Storia     | F10           |
| Mostra/nasconde il pannello Livelli    | F11           |
| Mostra/nasconde il pannello Navigatore | F12           |

## Tasti per l'uso di Galleria filtri

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato  | Scelta rapida                                 |
|--|---|
| Applica un nuovo filtro su quello selezionato    | Alt + clic su un filtro                       |
| Apre/chiude tutti i triangoli di visualizzazione | Alt + clic su un triangolo di visualizzazione |
| Passa da Annulla a Predefinito                   | Ctrl  |
| Passa da Annulla a Ripristina                    | Alt   |
| Annulla/ripristina                               | Ctrl + Z                                      |
| Passo avanti                                     | Ctrl + Maiusc + Z                             |
| Passo indietro                                   | Ctrl + Alt + Z                                |

## Tasti per il filtro Fluidifica

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato                          | Scelta rapida |
|------------------------------------|---------------|
| Strumento altera                   | W             |
| Strumento turbolenza               | A             |
| Strumento spirale senso orario     | R             |
| Strumento spirale senso antiorario | L             |
| Strumento piega                    | P             |
| Strumento gonfiamento              | B             |
| Strumento sposta pixel             | S             |
| Strumento riflessione              | M             |

| Risultato              | Scelta rapida |
|------------------------|---------------|
| Strumento ricostruisci | E             |
| Strumento zoom         | Z             |
| Strumento mano         | H             |

## Tasti per l'uso di Panorama Photomerge

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato   | Scelta rapida  |
|---|--|
| Strumento selezione immagine  | A  |
| Strumento ruota immagine  | R  |
| Strumento imposta fuoco prospettico (opzione Prospettiva selezionata) | V  |
| Strumento zoom  | Z  |
| Strumento mano  | H  |
| Passa allo strumento mano   | Barra spaziatrice  |
| Passo indietro  | Ctrl + Z   |
| Passo avanti  | Ctrl + Maiusc + Z  |
| Sposta l'immagine selezionata di 1 pixel                              | Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù |
| Passa da Annulla a Ripristina   | Alt  |
| Mostra il bordo di un'immagine  | Alt + spostamento del puntatore sull'immagine              |

## Tasti per l'uso della finestra di dialogo Camera Raw

Questa sezione raccoglie le scelte rapide da tastiera più usate. Potrete trovare ulteriori scelte rapide nei vari comandi di menu e nelle descrizioni degli strumenti, nella finestra degli strumenti.

| Risultato   | Scelta rapida                                      |
|---|--|
| Visualizza le luci che verranno ritagliate in anteprima             | Alt + trascinamento del cursore Esposizione o Neri |
| Abilita il pulsante Apri copia nella finestra di dialogo Camera Raw | Alt  |

# Capitolo 17: Glossario

Questo glossario può essere usato come guida per i termini che potrete riscontrare in Adobe® Photoshop® Elements 8 e relativi al trattamento delle immagini digitali. Se non trovate in questa sezione un particolare termine, effettuate una ricerca nella Guida per trovarlo in relazione a una specifica funzione.

## Trovare le definizioni dei termini

- ❖ Nella scheda Sommario dell’Aiuto, espandete le lettere nella sezione “Glossario”. Se nell’elenco risultante non trovate il termine che vi interessa, digitatelo nella casella di ricerca in modo da cercarlo in altre sezioni dell’Aiuto.

## Termini relativi all’elaborazione digitale delle immagini

### A

**acquisizione da scanner** Processo che consente di convertire un’immagine tangibile, ad esempio una diapositiva o una stampa, in un’immagine digitale. Consiste nel far passare la luce attraverso sensori di tipo CCD (Charged Couple Devices).

**ADM** Adobe Dialog Manager. File richiesto da molti plug-in di Photoshop Elements.

**Adobe Color Engine** Componente che gestisce i colori visualizzati a schermo e stampati, usato per mappare la gamma di uno spazio colore sulla gamma di un altro.

**Adobe Photo Downloader** Funzione di Photoshop Elements che consente di cercare e scaricare automaticamente le foto da lettori di schede, fotocamere e telefoni cellulari. È possibile disattivare la funzione di rilevamento automatico nelle preferenze della fotocamera e del lettore di schede. Una volta disabilitata tale opzione sarà comunque possibile effettuare manualmente il download facendo clic sull’icona Acquisisci foto all’interno del Browser foto e scegliendo Da fotocamera o lettore schede o Da cellulare.

**Adobe RGB** Profilo dello spazio colore RGB creato da Adobe Systems, Incorporated. Supporta un’ampia gamma di colori. Vedere anche “[RGB](#)” a pagina 321.

**aerografo** Opzione per lo strumento pennello; consente di applicare tonalità graduali a un’immagine, simulando l’effetto prodotto dagli aerografi tradizionali. il colore si intensifica con la pressione. L’uso di questa opzione consente di simulare l’effetto della pittura a spruzzo.

**AGMLib** File librerie Adobe Graphics Manager, installato e richiesto da Photoshop Elements.

**album** Gruppo di foto che possono essere visualizzate insieme. Le foto di un album possono avere diversi tag parole chiave. Le foto di uno stesso album sono numerate e possono essere disposte in ordine secondo le vostre preferenze. Grazie agli album potrete organizzare le foto con cui desiderate creare album fotografici e presentazioni.

**alias** Scalettatura visibile lungo i bordi di linee diagonali, archi, ecc. È causata dall’allineamento dei pixel che risulta in un visibile pattern seghettato.

**alone** Metodo di simulazione della trasparenza in immagini visualizzate sulle pagine Web. Nei casi in cui la trasparenza non è supportata, è possibile specificare come colore alone lo stesso colore dello sfondo e simulare così l’effetto di trasparenza.

**alone da contrasto** Tipo di artefatto che appare come una linea o un anello chiaro attorno ai bordi, dovuto all'applicazione di un fattore troppo elevato di nitidezza. Vedere anche “[artefatto](#)” a pagina 310.

**alterazione** Distorsione di un'immagine, spesso applicata al testo, per adattarlo a una varietà di sagome. Una linea di testo può, ad esempio, assumere una forma arcuata o ondulata.

**anti-alias** Attenuazione dei bordi scalettati nelle immagini digitali. Si ottiene facendo una media dei colori dei pixel del bordo.

**Appunti** Area di memorizzazione temporanea dei dati, usata dai comandi Taglia e Copia.

**arrotondare** Rendere omogenei i valori dei pixel circostanti in modo da ridurre il contrasto e creare un effetto delicatamente sfocato; attenuare.

**artefatto** Effetto indesiderato e inaspettato in un'immagine digitale, causato da impostazioni errate o da un'elaborazione difettosa. Alcuni esempi sono blooming, moiré, eccessiva nitidezza e disturbo.

**associato** Relativi a un'applicazione mediante il processo di associazione di file. Ogni tipo di file è associato a un'applicazione. Ad esempio, i file PSD sono associati ad *Adobe Photoshop* e Photoshop Elements. Se tentate di aprire un file che non è associato ad alcuna applicazione, compare un messaggio di avvertenza.

**Associazione file, modulo** Motore interno di Photoshop Elements che consente all'applicazione di riconoscere, cambiare e aprire diversi tipi di file.

## B

**bassorilievo** In un'immagine digitale, l'illusione ottica che un'immagine sia leggermente rialzata rispetto al suo sfondo.

**bilanciamento del bianco** Funzione che consente di compensare il modo in cui colori identici appaiono diversi se osservati sotto diverse fonti di illuminazione: incandescente, fluorescente, luce solare, ecc.

**bit per canale** Oppure bit/canale. Misura che determina quante tonalità sono contenute in ogni canale di colore.

**blooming** Tipo di artefatto causato dal riversamento del colore da un sensore di una fotocamera (corrispondente a un pixel) a quelli adiacenti. Questo artefatto può risultare nella comparsa di striature, aloni o perdita di dettagli. Vedere anche “[artefatto](#)” a pagina 310.

**BMP** Formato di file standard per i file bitmap in Windows. Questi file possono essere visualizzati in Windows con qualsiasi tipo di dispositivo di visualizzazione.

**bordo sfumato** Attenuazione del bordo di una selezione.

**bruciare** Scurire in modo selettivo parte di un'immagine.

## C

**cache delle immagini** Sezione del disco rigido usato come memoria virtuale. La cache delle immagini accelera l'aggiornamento della visualizzazione delle immagini su schermo.

**cache, file** File usato per la memoria virtuale. Il file di cache accelera le prestazioni di Photoshop Elements.

**campionare** Selezionare un colore con lo strumento contagocce per usarlo poi con strumenti di disegno o pittura.

**campioni** Colori predefiniti che potete selezionare dal pannello Campioni colore. Limite massimo di campioni di colore che possono essere caricati in Photoshop Elements: 8190.

**canale** Concetto che consente di definire i dati colore di un'immagine. Un'immagine in bianco e nero in scala di grigio ha un canale, un'immagine RGB ne ha tre e un'immagine CMYK ne ha quattro. In genere un canale descrive la componente di rosso, verde o blu, colori che vengono combinati per creare gli altri colori.

**canale tinta piatta** Canale di Photoshop contenente un colore tinta piatta, ad esempio un colore *Pantone*. Photoshop Elements non supporta i canali tinta piatta.

**canali alfa** Maschere con cui manipolare, isolare e proteggere specifiche aree di un’immagine. In Photoshop Elements i canali alfa corrispondono alle selezioni salvate. Per salvare un canale alfa, scegliete Selezione > Salva selezione. Per caricare un canale alfa, scegliete Selezione > Carica selezione.

**canali di colore** Colori componenti da cui derivano tutti i colori di un’immagine. Normalmente si tratta di rosso, verde e blu (RGB, red, green, blue).

**canali di destinazione** Canali selezionati nel pannello Canali di Photoshop. Photoshop Elements non dispone del pannello Canali.

**carattere stampabile** Oggetto di testo che può essere stampato.

**CCITT** Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique (Comitato di Consultazione Internazionale per la Telegrafia e la Telefonìa). Organizzazione che definisce standard mondiali per le telecomunicazioni. Conosciuta ora sotto il nome di ITU-T (International Telecommunications Union-Telecommunication Standardization Sector, Unione internazionale delle telecomunicazioni), ha sviluppato una serie di tecniche di compressione senza perdita di dati per le immagini in bianco e nero.

**CIE** Commission Internationale de l’Éclairage (Commissione internazionale per l’illuminazione). Gruppo che ha definito standard universali del colore all’inizio degli anni Trenta. Il modello di colore Lab è stato creato dalla CIE.

**clonare** Colorare con lo strumento timbro clone. Prima di colorare con lo strumento timbro clone, dovete impostare un punto di campionamento sul livello attivo.

**CMap, file** File usati per accedere a set di caratteri in font a doppio byte, quali i font giapponesi.

**CMYK** Cyan, magenta, giallo e nero, inchiostri utilizzati per la stampa a colori. Anche se Photoshop Elements non supporta le immagini in metodo colore CMYK, molte stampanti desktop convertono automaticamente le immagini in tale metodo colore.

**colore sicuro per il Web** Ognuno dei 216 colori visualizzabili in modo coerente sul Web, indipendentemente dal browser o dalla piattaforma usati.

**colori caldi** I colori all'estremità rossa dello spettro, tra cui giallo e arancione, associati all'idea di calore.

**colori complementari** Due colori di luce che, combinati, risultano in luce bianca; oppure, due colori di inchiostro che, combinati, risultano nel colore nero. I colori complementari si trovano in posizione opposta nella ruota dei colori.

**colori di destinazione** Colori specificati per le luci, per i grigi neutri e per le ombre, durante la correzione di una foto.

**colori freddi** I colori all'estremità blu dello spettro.

**colori primari additivi** Rosso, verde e blu. L’occhio umano percepisce tutti gli altri colori come combinazioni di questi tre. Per riprodurre colori diversi da questi colori primari, nei monitor dei computer vengono combinati questi tre colori di luce. Per creare il giallo, ad esempio, un monitor emette una combinazione di luce verde e rossa. Se uniti tra loro al massimo livello di intensità i colori primari additivi producono il bianco. Vedere anche “[colori primari sottrattivi](#)” a pagina 311.

**colori primari sottrattivi** Cyan, magenta e giallo. In teoria, quando vengono combinate parti uguali di questi tre colori si ottiene il nero. Le stampanti combinano questi colori in diverse proporzioni per generare tutti i colori stampabili. I colori primari additivi vengono usati per combinare i colori della luce, mentre i colori primari sottrattivi vengono usati per combinare i colori degli inchiostri. Vedere anche “[colori primari additivi](#)” a pagina 311.

**ColorSync** Software di gestione del colore di *Apple*.

**comando** Voce di menu che si sceglie per eseguire una determinata operazione.

**compressione** Tecnica per la riduzione della dimensione file di immagini bitmap.

**compressione con perdita di dati** Metodo di compressione delle immagini che comporta una perdita di dati dell'immagine.

**compressione JPEG** Tecnica con perdita di dati per la riduzione della dimensione file di immagini bitmap. Vedere anche “[compressione con perdita di dati](#)” a pagina 312.

**compressione senza perdita di dati** Metodo di compressione delle immagini che consente di mantenere inalterata la qualità dell'immagine. Le tecniche di compressione senza perdita di dati utilizzano in genere rapporti di compressione inferiori rispetto alle tecniche di compressione con perdita di dati.

**contrasto** Differenza di luminosità tra le aree chiare e quelle scure di un'immagine. Dal fattore di contrasto dipende il numero di tonalità presenti in un'immagine.

**Controllo sfocatura** Effetto di attenuazione applicato a toni e colori secondo una distribuzione a forma di campana.

**CoolType** Tecnologia di font Adobe che migliora la risoluzione del testo su schermo.

**corpo nero** Materiale teorico, di colore nero quando è completamente freddo e che comincia a irradiare luce in vari colori quando viene riscaldato. Con l'aumentare della temperatura (misurata in gradi Kelvin), inizia a irradiare luce dal rosso (più freddo) al bianco (più caldo). Vedere anche “[temperatura colore](#)” a pagina 323.

**correzione di tonalità** Regolazione dei toni di un'immagine (ombre, luci o mezzitoni). Potete regolare i valori di luci e ombre per aumentare la gamma tonale, regolare la luminosità dei mezzitoni senza influire sui valori di luci e ombre e così via.

**Cos, oggetto** Parte interna in un file Adobe PDF.

**croma** Vedere “[saturazione](#)” a pagina 321.

## D

**dati di tracciato degli Appunti** Dati con cui i tracciati vettoriali vengono memorizzati negli Appunti. I tracciati vettoriali sono usati con dati vettoriali quali i livelli di testo o di forma.

**dati vettoriali dei font** Dati che determinano il profilo o la sagoma di font PostScript, usati in stampa. Questi dati sono memorizzati nel file vettoriale o “outline” del font e sono anche detti *font stampante*.

**definizione** Nitidezza o chiarezza dei particolari di un'immagine.

**didascalia** Una nota di testo o un'annotazione audio allegata a una foto. Potete aggiungere le didascalie audio nel Browser foto per mezzo di un microfono collegato al computer o importando un file audio. Inoltre potete aggiungere le note di testo alle immagini inserendo del testo nel campo Didascalia del pannello Proprietà nel Browser foto o nella finestra di dialogo Info file di Modifica completa.

**didascalia audio** Descrizione vocale di una foto.

**dimensioni in pixel** Numero di pixel in larghezza e altezza di un'immagine. La dimensione in pixel è indice della quantità di dati immagine presenti in una foto, ma non delle sue dimensioni reali in stampa o se visualizzata su un monitor.

**dispersione** Specifica la modalità di distribuzione dei segni del pennello in un tratto.

**dissolvenza** Applicata agli strumenti di pittura, questa funzione controlla il numero di passaggi con cui il colore applicato passa dalla quantità iniziale all'assenza di colore.

**distorcere** Inclinare il contenuto di un'immagine rispetto agli assi orizzontale o verticale. Può essere un artefatto della fotocamera o un effetto applicato intenzionalmente.

**disturbo** Tipo di artefatto causato da un’interferenza o da un errore della fotocamera. È caratterizzato spesso da un aspetto granuloso o dalla presenza di pixel o colori estranei. Alcune tecniche di compressione possono amplificare il disturbo.

**dithering** Simulazione di un colore non disponibile, per mezzo di due o più colori disponibili. Il colore dei pixel adiacenti viene cambiato in modo da riprodurre il colore non disponibile.

**dominante di colore** Scostamento indesiderato o inatteso del colore in una foto. Ad esempio, una foto scattata in un ambiente interno senza flash potrebbe avere troppo giallo.

**droplet** Piccola applicazione per l’elaborazione in batch di immagini tramite il trascinamento delle stesse sull’icona del droplet. Photoshop Elements non supporta i droplet.

**due tonalità, immagini** File in scala di grigio a due colori, che usa due inchiostri personali. Photoshop Elements non supporta i file a due tonalità.

## E

**effetto incrinatura** Scropolatura della superficie, tipica di vecchi dipinti. Questa opzione viene usata per simulare l’effetto di scropolatura nelle immagini fotografiche.

**effetto retinatura** Effetto tipico dei metodi di fotografia tradizionale, causato dal rapido passaggio dell’emulsione della pellicola da caldo a freddo (dallo sviluppo a caldo al fissaggio a freddo). Determina la creazione di un reticolo non definito di linee in un’immagine fotografica, meno sottili dell’effetto incrinatura.

**elaborazione batch** Esecuzione in contemporanea di una o più operazioni su un gruppo di file.

**EPS** Encapsulated PostScript. Formato di file usato per salvare immagini destinate all’uso in applicazioni di grafica e impaginazione.

**EPS PICT, anteprima** Anteprima a bassa risoluzione per la visualizzazione su schermo, salvata con un file EPS per Macintosh.

**EPS TIFF, anteprima** Anteprima a bassa risoluzione per la visualizzazione su schermo, salvata con un file EPS.

**EPS, file** File Encapsulated PostScript. Formato per file di grafica, in grado di rappresentare sia i dati bitmap sia quelli vettoriali; è supportato dalla maggioranza delle applicazioni di grafica e impaginazione.

**errori** Messaggi del sistema o delle applicazioni che segnalano la mancata esecuzione di un comando o di un’operazione.

**esposizione** Misurazione della quantità di luce al momento in cui è stata scattata una foto. Le foto digitali sottoesposte risultano troppo scure, mentre le foto sovraesposte sono troppo chiare.

**EXIF** Exchangeable Image File Format (formato interscambiabile per file immagini). Standard per la semplificazione dello scambio di informazioni tra fotocamere e software. Le informazioni possono comprendere il modello di fotocamera, la data e l’ora in cui sono state scattate le foto, le impostazioni della fotocamera, la velocità dell’otturatore, ecc.

## F

**famiglia di font** Raccolta di font con lo stesso nome, ma diverso stile, ad esempio Times Italic, Times Bold e Times Bold Italic.

**FDF** File contenente commenti provenienti da un file *Adobe Acrobat PDF*. Photoshop Elements non può aprire i file FDF.

**file bloccato** File impostato per Solo lettura. Nel Browser foto, i file bloccati sono identificati da un’icona a lucchetto.

**file palette di Microsoft** Tavola dei colori allegata a un file immagine.

**filtri** Metodi preimpostati per modificare l'aspetto di un'immagine, ad esempio per farla sembrare un mosaico, per aggiungere una luce particolare o per applicarvi delle distorsioni.

**filtro, modulo** Plug-in per filtri installato con Photoshop Elements ed elencato nel menu Filtro.

**fine del file (EOF, end of file)** Ultima riga del codice leggibile di un file. Un errore di tipo “Fine del file inaspettata” indica che il file con cui si vuole lavorare è danneggiato.

**font** Insieme di lettere, numeri, segni di punteggiatura e simboli che hanno in comune spessore, larghezza e stile, ad esempio Times Italic.

**font a doppio byte** Termine usato per descrivere i font asiatici, spesso identificati con l'acronimo CJK (cinese, giapponese e coreano). Ogni carattere è rappresentato da due byte anziché solo uno.

**font simulato** Versione di un font generata dal computer per simulare l'aspetto di un tipo di carattere non disponibile.

**forma personale** Forma elencata nel menu Forma personale, nella barra delle opzioni. Il menu Forma personale diventa disponibile una volta selezionato lo strumento forma personale.

**formati di file, modulo** Plug-in che consente a Photoshop Elements di aprire diversi tipi di file.

**formato raw da fotocamera** Formato di file contenente i dati acquisiti dal sensore della fotocamera e non sottoposti ad alcuna elaborazione da parte della fotocamera stessa. Detto anche *formato raw* e da non confondere con il “[formato Raw di Photoshop](#)” a pagina 314.

**formato Raw di Photoshop** Formato ideato per immagini salvate in formati non documentati, come quelli creati da applicazioni di carattere scientifico. Da non confondere con il “[formato raw da fotocamera](#)” a pagina 314.

**fosforo** Sostanza che riveste la superficie interna di un monitor CRT. Emette luce quando riceve uno stimolo elettrico e condiziona la resa dei colori sullo schermo. Con il passare del tempo, a causa di variazioni nel fosforo, diventa necessario tarare il monitor e generarne nuovamente un profilo.

**fotocamera digitale** Fotocamera che registra i dati immagine in pixel, cioè in bit di informazioni che possono essere elaborati da parte di un computer.

## G

**gamma di colori** Serie di colori e toni che possono essere riprodotti da parte di una periferica in un particolare spazio colore.

**gamut o gamma di colori** Serie di colori che possono essere riprodotti da parte di una periferica. Vedere anche “[spazio colore](#)” a pagina 323.

**gestione del colore** Sistema utilizzato per ottenere coerenza cromatica mano a mano che un'immagine passa da un dispositivo a un altro (ad esempio, dalla fotocamera al computer e dal computer alla stampante).

**GIF** Formato grafico per file di immagini. È un formato di file adatto a immagini contenenti grafica al tratto, ampie aree di un solo colore e testo. Le animazioni Web vengono create con immagini in formato GIF.

**GIF con animazione** Serie di immagini in formato GIF che creano un'illusione di movimento quando vengono visualizzate in sequenza temporale.

**grassetto simulato** Stile di testo che consente di applicare un effetto grassetto a una famiglia di font che non comprende la variante Bold (grassetto).

**grigio, profilo spazio di lavoro** Profilo predefinito che determina il modo migliore per la visualizzazione e la stampa delle immagini in scala di grigio per determinate impostazioni di colore.

**gruppo di livelli** Raccolta di livelli salvata in un’immagine di Photoshop. Se aprirete un file con un set di livelli in Photoshop Elements, i diversi livelli del set vengono nascosti in una cartella di sola lettura. Per poter modificare un gruppo di livelli in Photoshop Elements, occorre prima semplificarlo.

## H

**HSB** Metodo colore basato sulla percezione del colore da parte dell’occhio umano e definito in base a tonalità (Hue), saturazione (Saturation) e luminosità (Brightness).

## I

**ICC** International Color Consortium (Consorzio Internazionale del Colore). I profili di periferica ICC sono gli standard di settore per la riproduzione accurata dei colori tra una periferica e l’altra, come scanner, monitor o stampanti. Vedere anche “[profilo](#)” a pagina 319.

**ICM** Image Color Management (gestione colori immagine), sistema di gestione dei colori di Windows. Usa profili di colore per immagini e dispositivi quali scanner e stampanti. Simile a ColorSync in Mac OS.

**illuminanza** Misurazione del fascio di luce proiettato sul soggetto di una fotografia.

**immagine bitmap** Immagine composta da righe e colonne di pixel nella memoria del computer. Detta anche immagine raster. I formati dei file bitmap comprendono BMP, GIF, JPEG, PSD, PICT e TIFF. Vedere anche “[immagini vettoriali](#)” a pagina 315.

**immagine raster** Vedere “[immagine bitmap](#)” a pagina 315.

**immagine sottoesposta** Immagine troppo scura, perché scattata in condizioni di luce scarsa o con impostazioni errate della fotocamera.

**immagini a un canale** Immagini contenenti un canale, ad esempio immagini in metodo Bitmap, in scala di grigio o scala di colore.

**immagini con larghezza zero** Immagini senza dimensioni specificate.

**immagini con lunghezza zero** Immagini senza dimensioni specificate.

**immagini vettoriali** Linee, forme e altri componenti di immagini grafiche memorizzati in un formato che descrive l’aspetto degli elementi sotto forma di formule geometriche. Per questa ragione è possibile ridimensionare questo tipo di immagini senza deteriorarne la qualità e senza generare alcun effetto di scalettatura nell’output. *Adobe Illustrator* è un programma di grafica vettoriale.

**indipendenza da risoluzione** Proprietà che consente di ridimensionare un’immagine senza modificarne la risoluzione. In un’immagine bitmap tipica, la risoluzione in pixel è fissa e quindi la qualità viene ridotta se l’immagine viene ingrandita. L’indipendenza da risoluzione permette invece di eseguire il rendering di un’immagine in pixel solo al momento in cui viene semplificata o stampata.

**interfaccia del modulo di acquisizione** Plug-in che consente di importare foto da fotocamere digitali o scanner.

**interlacciamento** Visualizzazione di una serie progressiva di versioni a risoluzione inferiore di un’immagine in un browser, in attesa che venga scaricata l’immagine completa.

**intervallo di campionatura** Impostazione di tolleranza per lo strumento bacchetta magica e il comando Sostituisci colore, che controlla fino a che punto i colori correlati vengono compresi nella selezione. Vedere anche Tolleranza.

**istogramma** Diagramma a barre che rappresenta la distribuzione dei valori di pixel in un’immagine digitale. L’asse orizzontale rappresenta i livelli da 0 (più scuro) a 255 (più chiaro); l’asse verticale rappresenta il numero di pixel per ognuno di questi livelli.

## J

**JPEG** Joint Photographic Experts Group (Gruppo di esperti fotografici). Commissione di esperti che elabora algoritmi per la compressione dei file di immagini. Questo termine è usato anche per i file grafici a cui viene associato un algoritmo JPEG. Il formato JPEG viene usato normalmente per condividere le foto sul Web. Il formato JPEG 2000 rappresenta un miglioramento rispetto a JPEG. Supporta infatti la trasparenza, ma non è disponibile per alcuni tipi di immagini.

**JPEG con codice aritmetico** Tipo di compressione usato per comprimere i file JPEG.

**JPEG differenziale, formato** Tipo di metodo di codifica usato per alcuni file JPEG. I file in formato JPEG differenziale non sono supportati da Photoshop Elements.

## K

**kumimoji** Vedere “[tate–chuu–yoko](#)” a pagina 323.

## L

**lettore di schede** Hardware portatile che potete usare per salvare, caricare o scaricare foto, file audio o video e altri dati. Potete scaricare i dati direttamente in Photoshop Elements dal lettore di schede.

**linea di base JPEG** Schema di compressione standard per i file JPEG. I file JPEG Linea di base vengono visualizzati sul Web con passaggi linea per linea.

**Livelli** Funzionalità per la regolazione del colore e della tonalità. Il comando Livelli consente di impostare i valori di luci e ombre in modo da usare una gamma tonale completa, di regolare solo i mezzitoni, di correggere le dominanti di colore, ecc.

**Livelli automatici** Comando per la correzione automatica del colore.

**livelli dei contenuti** Qualsiasi livello in Photoshop Elements che contenga un’immagine, del testo o un oggetto.

**livello** Funzione che consente di sovrapporre e combinare più immagini. I livelli sono paragonabili a lucidi trasparenti che possono essere sovrapposti e ridisposti a piacere. Oltre ai normali livelli di immagine esistono altri tipi di livelli. Vedere anche “[livello di riempimento](#)” a pagina 316 e “[livello di regolazione](#)” a pagina 316.

**livello attivo** Livello attualmente selezionato nel pannello Livelli.

**livello bloccato** Livello nel pannello Livelli per il quale è attiva l’icona a forma di lucchetto. Non è possibile apportare alcuna modifica a un livello bloccato. Il livello Sfondo è sempre bloccato.

**livello cornice** Livello che agisce da maschera per un’immagine in una creazione fotografica. Un livello cornice viene applicato attorno a un’immagine e può essere ridimensionato, ruotato o riposizionato così come si fa con le immagini.

**livello di destinazione** Il livello selezionato nel pannello Livelli.

**livello di regolazione** Tipo di livello che consente di applicare diverse combinazioni di colori e tonalità a un’immagine senza modificarne permanentemente i pixel. Usate i livelli di regolazione per verificare i risultati ottenuti con diversi colori e tonalità. Un livello di regolazione è paragonabile a un velo attraverso il quale sono visibili i livelli sottostanti. Vedere anche “[livello](#)” a pagina 316.

**livello di riempimento** Tipo di livello contenente una tinta unita, un pattern o una sfumatura come attributo intercambiabile.

**livello di testo** Livello contenente testo basato su dati vettoriali. Vedere anche “[livello](#)” a pagina 316.

**livello forma** Livello contenente forme basate su dati vettoriali. Vedere anche “[livello](#)” a pagina 316.

**luce ambiente** Condizioni di illuminazione in cui viene scattata una foto, senza tener conto dell’eventuale flash.

**luci** Gli elementi più luminosi di un'immagine. Vedere anche “[ombre](#)” a pagina 318.

**luci e ombre** I colori più chiari e più scuri in un'immagine.

**luminanza** Quantità di luce. Dal punto di vista tecnico, è data dalla somma del valore RGB più alto e del valore RGB più basso, divisa per due.

**luminosità** Luminosità o oscurità relativa di un'immagine, che ne determina l'intensità dei colori. Anche luminosità e oscurità relative di un colore. Vedere anche “[luminanza](#)” a pagina 317.

**luminosità, valore** Luminosità di un'immagine o selezione, misurata come percentuale da 0% (nero) a 100% (bianco).

**LZW (Lemple-Zif-Welch)** Tecnica di compressione senza perdita di dati particolarmente indicata per la compressione di immagini che contengono ampie aree di un solo colore.

## M

**Maschera di contrasto** Tecnica che rende più nitidi i particolari di un'immagine aumentando il contrasto tra le aree chiare e scure. (Il termine inglese, Unsharp Mask, deriva dalle tecniche di fotografia tradizionale, con cui si aggiungeva contrasto mediante l'aggiunta di un negativo leggermente sfocato sopra l'originale.)

**maschera di livello** Area protetta in un livello di regolazione. Le aree sottostanti le maschere non vengono modificate.

**maschera di testo** Contorno di selezione avente forma di testo.

**Maschera veloce** Canale di maschera creato in modalità Maschera veloce di Photoshop. Photoshop Elements non offre la modalità Maschera veloce e riduce a livello unico tutti i canali presenti nelle immagini Photoshop.

**memoria virtuale** Sistema di memoria virtuale di Photoshop Elements che usa un'unità disco o una partizione con spazio disponibile. Se la RAM è insufficiente per eseguire una determinata operazione, è possibile impostare uno o più dischi di memoria virtuale.

**metodo colore** Determina la combinazione dei componenti di un colore, in base al numero di canali colore del modello colore. I metodi colore comprendono, tra gli altri, scala di grigio, (1 canale), RGB (3 canali) e CMYK (4 canali). Photoshop Elements supporta i metodi colore bitmap, scala di grigio, scala di colore e RGB.

**metodo di fusione** Funzione che controlla in che modo uno strumento di pittura o di modifica agisce sui pixel dell'immagine. Il colore di fusione viene applicato al colore di base (originale) dando origine a un nuovo colore, il colore risultante. Se applicato ai livelli, il metodo di fusione determina il modo in cui i pixel di un livello si fondono con quelli del livello sottostante.

**metodo immagine** Metodo colore di un'immagine, quale Scala di grigio o RGB.

**mezzatinta** Immagine monocromatica costituita da punti di dimensioni diverse in modo da simulare le diverse tonalità di grigio di una fotografia. Viene usata per riprodurre le fotografie con stampanti *PostScript* e macchine da stampa.

**mezzatinta** Effetto che simula il pattern di luci e ombre tipico delle incisioni ottenute con una lastra ruvida.

**mezzitonì** Area compresa tra i punti di luce più chiari e di ombra più scuri.

**miniatura** Rappresentazione in dimensioni ridotte e a bassa risoluzione di un'immagine. Il programma visualizza le miniature delle immagini su cui si lavora come ausilio all'utente per l'individuazione delle immagini da modificare.

**modello colore** Sistema che permette di specificare i componenti di un colore. I principali modelli sono RGB, CMYK e HSB.

**modulo di analisi** Plug-in per la conversione di dati vettoriali in dati bitmap.

**modulo di esportazione** Plug-in che consente di esportare le immagini da Photoshop Elements in diversi formati.

**modulo di estensione** Plug-in per Photoshop Elements che consente di migliorare le prestazioni o di aggiungere nuove funzionalità.

**modulo di selezione** Plug-in che consente di effettuare una selezione in Photoshop Elements, come ad esempio il plug-in Seleziona texture, usato dallo strumento pennello selezione rapida o nella finestra di dialogo Isola primo piano.

**moiré** Artefatto prodotto su un'immagine, visibile come striature ondulate. Può essere dovuto all'incapacità della fotocamera di acquisire i particolari di un'immagine.

**mojikumi** Sistema usato per determinare la spaziatura tra i segni di punteggiatura, i simboli e i numeri nel testo giapponese.

**monitor video** I monitor video visualizzano le immagini tramite un metodo di scansione progressiva; gli schermi televisivi usano invece campi interlacciati.

**Multiple Master** Font Type 1 personalizzabili le cui caratteristiche tipografiche presentano varianti di spessore, larghezza, stile e dimensione ottica.

## N

**nitidezza** Nei programmi di ritocco immagini, funzionalità che accentua i particolari lungo i bordi degli oggetti fotografati e delle persone, mediante ad esempio le funzioni di contrasto e sfocatura. La nitidezza viene spesso applicata anche durante l'elaborazione all'interno della fotocamera stessa, eccetto per le immagini in formato raw da fotocamera. Vedere anche “[Maschera di contrasto](#)” a pagina 317.

**note** Nota aggiunta a un file di Photoshop. In Photoshop Elements potete visualizzare ed eliminare le note, ma non aggiungerle.

## O

**occhi rossi** Il riflesso del flash della fotocamera sulla retina di un soggetto fotografato, risultante in una macchia rossa sull'occhio del soggetto. Potete eliminarlo automaticamente mentre importate le immagini o per mezzo dello strumento rimozione occhi rossi.

**ombre** Elementi più scuri in un'immagine e grado di precisione nella riproduzione di particolari visibili nelle aree scure. Vedere anche “[luci](#)” a pagina 317.

**opacità** Capacità di un elemento di bloccare il passaggio della luce. Potete cambiare l'opacità di livelli, filtri ed effetti in modo che l'immagine sottostante risulti più o meno visibile.

**opaco** Contrario di trasparente. Testo, forme o livelli opachi non lasciano trasparire gli elementi sottostanti.

## P

**panning** Spostamento dell'inquadratura da un punto a un altro entro un certo lasso di tempo. Nel caso di una presentazione di Photoshop Elements, ad esempio, potete iniziare visualizzando un volto che appare in una foto e terminare visualizzando un altro volto, creando dalla foto statica una sorta di video. Potete inoltre ingrandire o ridurre un'immagine per un certo lasso di tempo. Potete iniziare, ad esempio, con un primo piano e allontanarvi in modo da visualizzare l'intera foto.

**panorama** Ampia veduta di un soggetto, in genere un paesaggio, ottenuta dalla parziale sovrapposizione di singole fotografie durante lo scatto; queste foto vengono poi unite linearmente in modo da formare un'unica immagine.

**pattern** Pattern predefinito incluso in Photoshop Elements o creato dall'utente. I pattern possono essere usati con i livelli di riempimento, con il comando Riempimento, con lo strumento timbro con pattern o con lo strumento Secchiello.

**PDF (PDP)** Portable Document Format (formato per documento portatile). Formato di file creato da Adobe che cattura gli elementi di un documento stampato, compresi grafica e foto, sotto forma di immagine elettronica. Un documento PDF supporta le ricerche full-text, può contenere funzioni di navigazione, può essere stampato e inviato per e-mail. I file PDF e PDP differiscono solo in quanto i file PDF vengono aperti in Adobe Acrobat mentre i file PDP vengono aperti in Adobe Photoshop Elements.

**pennello predefinito** Pennello con impostazioni predefinite per quanto riguarda dimensioni, spessore e così via. In Photoshop Elements potete scegliere fra vari pennelli predefiniti o creare pennelli personalizzati. Limite massimo di pennelli predefiniti che possono essere creati in Photoshop Elements: 8000.

**PICT** Formato di file per la memorizzazione delle immagini digitali in Mac OS.

**pila di foto** Gruppo di foto raggruppate sotto una singola foto. Utile per ordinare più foto di uno stesso soggetto all'interno del Browser foto.

**pixel** Unità di base, rettangolare, di cui è composta un'immagine digitale. I contorni dei pixel possono essere visibili come un bordo seghettato, a meno che non venga applicato l'anti-alias. Vedere anche “[immagine bitmap](#)” a pagina 315.

**pixel non appartenenti al margine** Pixel selezionati per oltre il 50% in una selezione con anti-alias.

**pixel per pollice (ppi, pixels per inch)** Unità di misura per la risoluzione immagine registrata con un file nella fotocamera o nel computer. Un elevato valore ppi risulta in fotografie con particolari nitidi e, di conseguenza, file di grandi dimensioni. Vedere anche “[punti per pollice \(dpi, dots per inch\)](#)” a pagina 320.

**PixMap** Immagine bitmap registrata nella memoria del computer.

**plug-in** Piccolo programma software sviluppato da Adobe o da altri produttori per aggiungere ulteriori funzionalità ai prodotti Adobe.

**PNG-24** Portable Network Graphics (grafica portatile per rete). Formato di immagine che supporta i colori a 24 bit. Come il formato JPEG, il formato PNG-24 rispetta i particolari fotografici. A differenza del JPEG, però, supporta anche 256 livelli di trasparenza.

**PNG-8** Portable Network Graphics (grafica portatile per rete). Formato di immagine bitmap che utilizza i colori a 8 bit. Come il formato GIF, PNG-8 comprime efficacemente le aree in tinta unita e mantiene nitidi i particolari tipici della grafica al tratto, dei logo e del testo.

**posterizzare** Ridurre il numero di toni continui in un'immagine. L'effetto ottenuto è quello di un'immagine piatta, in stile fumetto. Può essere applicato intenzionalmente o risultare da un'eccessiva compressione.

**PostScript** Linguaggio di programmazione sviluppato da Adobe che descrive l'aspetto di testo, grafica e immagini campionate su pagine stampate o visualizzate.

**procedura guidata** Strumento di Photoshop Elements che guida l'utente attraverso un processo di creazione dall'inizio alla fine. Tale procedura vi indica quali funzioni potete usare in ogni fase del processo di creazione. Una volta scelta la funzione desiderata potete passare al passaggio successivo.

**profilo** Informazioni relative allo spazio colore di una periferica, di un'applicazione o di un file di foto. Grazie al profilo colore ICC di una periferica, i dati colore di un'immagine vengono convertiti in modo che il colore venga riprodotto correttamente sulla periferica in questione. Vedere anche “[gestione del colore](#)” a pagina 314.

**profilo di stampante** Profilo che descrive in che modo una stampante può riprodurre i colori.

**profilo incorporato** Profilo colore ICC inserito in un file immagine. Grazie a un profilo incorporato, i colori dell'immagine potranno essere correttamente interpretati. Vedere anche “[gestione del colore](#)” a pagina 314.

**profondità di bit** Numero di colori usati per rappresentare un pixel in un'immagine. Un'immagine a 1 bit è in bianco e nero, una a 8 bit può avere 256 colori o sfumature di grigio, una a 16 bit può avere 65.536 colori.

**profondità di colore** Determina la quantità di informazioni sui colori disponibili per visualizzare o stampare ogni pixel di un'immagine. Maggiore è la profondità colore, maggiore è il numero di colori disponibili e più precisa è la rappresentazione dei colori nell'immagine digitale.

**progetto** Risultato dell'elaborazione delle foto per mezzo di Photoshop Elements. Potete creare presentazioni, pagine per album fotografici, biglietti di auguri, calendari e altro ancora.

**proporzioni** Rapporto tra altezza e larghezza di un'immagine, usato per determinare in che modo un'immagine rientra nello spazio disponibile in una pagina o sul monitor.

**prospettiva** Angolazione o livello da cui viene scattata una foto; ampiezza del campo inquadrato.

**PSD** Formato nativo di Adobe Photoshop e Adobe Photoshop Elements.

**punti per pollice (dpi, dots per inch)** Unità di misura della risoluzione delle stampanti. Un elevato valore dpi risulta in stampe con particolari nitidi. Vedere anche “[pixel per pollice \(ppi, pixels per inch\)](#)” a pagina 319.

**puntinismo** Stile di pittura in cui il colore viene applicato in minuscoli punti, che non possono essere distinti singolarmente da una certa distanza. L'insieme dei punti viene percepito dall'occhio umano come un'area colorata.

**punto** Unità di misura predefinita per il testo. Ad esempio, un testo può essere impostato su Times Roman Regular a 12 punti.

**punto bianco** Punto di riferimento per la rappresentazione del bianco. Viene usato per la determinazione degli altri colori all'interno dell'immagine.

**punto di luce** Area in cui la concentrazione della luce è così elevata da risultare nella perdita di qualsiasi particolare e apparire bianca.

## Q

**quadro** Area di lavoro attorno a un'immagine, all'interno della finestra dell'immagine. I dati sui livelli possono essere all'esterno del quadro, ma vengono ritagliati in base alle dimensioni del quadro quando i livelli dell'immagine vengono uniti in un livello singolo. Potete cambiare le dimensioni e il colore del quadro scegliendo Immagine > Ridimensiona > Dimensione quadro.

**48 bit, colore RGB** Metodo di immagine con elevato valore di bit e migliaia di colori per canale. Photoshop Elements supporta 8 o 16 bit per canale di colore, quindi un'immagine RGB può avere un massimo di 24 o 48 bit, a seconda della profondità di bit per canale.

**QuickTime** Software di Apple per la visualizzazione sul computer di filmati e altri file multimediali.

## R

**RAID** Redundant Array of Independent Disks, una categoria di unità disco che utilizza due o più unità contemporaneamente per migliorare le prestazioni e assicurare una reazione equilibrata nel caso di guasti a software o hardware.

**rasterizzazione** Operazione eseguita da Photoshop Elements per la conversione di dati vettoriali (ad esempio, il testo) in dati bitmap.

**registro di errori** File di testo generato quando si verifica un errore durante l'esecuzione del comando Elaborazione batch o Elabora più file.

**regolazione del gamma** Contrasto derivante dallo scurimento o schiarimento dei mezzitoni di un'immagine. Quando si regola il valore gamma si varia la luminosità dei mezzitoni senza interferire visibilmente su luci e ombre.

**rendering** Conversione di un livello vettoriale (ad esempio, un livello forma o testo) in un livello normale. Per convertire un livello vettoriale in un livello normale, scegliete Livello > Semplifica livello.

**renmoji** Vedere “[tate–chuu–yoko](#)” a pagina 323.

**retroilluminazione** Luce proveniente da una fonte posta dietro il soggetto fotografato.

**rettangolo di selezione** Bordo rettangolare attorno a un’immagine, a una forma o al testo, che è possibile trascinare per ruotare o ridimensionare l’immagine.

**rettangolo di selezione della trasformazione** Rettangolo che racchiude la parte dell’immagine alla quale si applica un comando di trasformazione.

**RGB** Modello di rappresentazione dei colori usato per gli schermi dei computer. I colori rosso, verde e blu (RGB) vengono combinati in proporzioni diverse per riprodurre tutti gli altri colori. Il modello RGB è in grado di rappresentare 256 x 256 x 256 colori.

**RGB, profilo spazio di lavoro** Profilo di colore che definisce uno spazio di lavoro RGB, ad esempio per una fotocamera digitale o uno scanner.

**ricampionare** Modificare la risoluzione di un’immagine, modificandone le dimensioni in pixel. Il ricampionamento verso il basso (o downsampling) consiste nella riduzione del numero di pixel; il ricampionamento verso l’altro (o upsampling), nell’aumento del numero di pixel.

**riduzione** Diminuzione dell’intensità della luce con l’aumentare della distanza dalla sua sorgente. Anche: lunghezza della transizione tra colori correlati nella finestra di dialogo Tonalità/saturazione.

**rifilare** Rimuovere i pixel da un’immagine tramite il comando Rifila di Photoshop. Photoshop Elements non ha il comando Rifila.

**Rinomina più file** Per rinominare automaticamente un gruppo di file. Opzione disponibile con il comando Elabora più file.

**ripristinare** Riportare l’immagine alla precedente versione salvata.

**risoluzione** Indice di chiarezza e nitidezza in una foto. Nelle immagini digitali viene misurata in pixel per pollice. Vedere anche “[risoluzione del monitor](#)” a pagina 321 e “[risoluzione della stampante](#)” a pagina 321.

**risoluzione del monitor** Numero di pixel visualizzati per unità di lunghezza. Le dimensioni di un’immagine visualizzata sullo schermo dipendono dalle dimensioni in pixel dell’immagine, dalle dimensioni del monitor e dalla risoluzione del monitor. Vedere anche “[risoluzione](#)” a pagina 321 e “[risoluzione della stampante](#)” a pagina 321.

**risoluzione della stampante** Livello di precisione con cui una stampante può riprodurre in stampa i particolari di un’immagine. Viene misurata in punti di inchiostro per pollice (dpi, dots per inch). Normalmente una risoluzione di 240 dpi produce buoni risultati per la stampa di foto di alta qualità con una stampante a getto d’inchiostrato. Vedere anche “[risoluzione](#)” a pagina 321 e “[risoluzione del monitor](#)” a pagina 321.

**risoluzione dello schermo** Dimensioni della griglia di pixel usata dal monitor.

**ritagliare** Rifilare una parte di immagine per migliorarne l’aspetto o creare un bordo attorno a essa.

**RLE (run length encoding)** Tecnica di compressione senza perdita di dati usata per la compressione delle parti trasparenti di ogni livello di un’immagine. Vedere anche “[compressione senza perdita di dati](#)” a pagina 312.

**ruota dei colori** Rappresentazione dei colori nello spettro visibile, disposti in un cerchio in cui i colori complementari sono uno di fronte all’altro.

## S

**saturazione** Purezza o intensità di un colore. Un colore completamente saturo non contiene grigio. Il controllo della saturazione consente di rendere i colori più vivaci (aggiungendo meno bianco o nero) o più tenui (aggiungendo più bianco o nero).

**scala di colore** Metodo di colore in cui ogni colore è rappresentato da un valore di pixel riportato in una palette con un massimo di 256 colori.

**scala di grigio** Immagine a un solo canale, contenente solo bianco, nero e tonalità di grigio. A seconda della profondità di bit, le immagini in scala di grigio possono riprodurre varie sfumature di grigio.

**scansione progressiva** Processo di visualizzazione delle immagini durante il quale 60 fotogrammi di un video vengono riprodotti da sinistra verso destra nell'arco di un secondo. Questo metodo consente di creare un'immagine più nitida e più chiara rispetto al video interlacciato.

**schermare** Schiarire in modo selettivo parte di un'immagine.

**Scitex, file** file ad alta risoluzione per sistemi proprietari Scitex. Photoshop Elements può aprire i file Scitex in metodo colore RGB.

**16 bit, scala di grigio** Metodo di immagine con elevato valore di bit e migliaia di tonalità di grigio. Photoshop Elements supporta le immagini a 16 bit con un unico livello, ma non quelle con più livelli.

**Selettori colore di Adobe** Utility incorporata che consente di specificare un colore di primo piano o di sfondo all'interno di un'applicazione Adobe.

**selezione** Parte di un'immagine su cui verrà eseguita una qualsiasi operazione (duplicare un livello, correggere il colore, eliminare dei particolari, ruotare e così via). La selezione è composta di tutti i pixel contenuti entro il bordo di selezione (selezionati completamente o solo in parte).

**selezione colori** Conversione delle informazioni colori RGB in formato CMYK in preparazione al processo di stampa.

**semplificare** Convertire un livello di testo, forma, tinta unita, sfumatura o riempimento pattern in un normale livello d'immagine. Questi tipi di livelli devono essere semplificati prima di potervi applicare dei filtri o di poter usare su di essi gli strumenti di pittura.

**seppia, foto** Fotografia riprodotta con tonalità di marrone. I programmi di ritocco delle immagini consentono di simulare questo effetto antico grazie all'applicazione di effetti speciali.

**server dei font** Motore interno di Photoshop Elements che consente all'applicazione di usare e visualizzare i font.

**servizi online** Servizio che consente di collegarsi ed effettuare ordini attraverso Internet. Per ordinare stampe, album fotografici, biglietti e altro materiale fotografico potete accedere ai servizi online direttamente da Photoshop Elements. Inoltre potete condividere le vostre foto con amici e parenti per mezzo dei servizi di condivisione online.

**set di versioni** Versioni di foto modificate che vengono raggruppate automaticamente quando salvate le modifiche nell'ambiente Editor. Per impostazione predefinita, quando modificate una foto nell'ambiente Editor, Photoshop Elements la salva come foto superiore e raggruppa la foto originale e le foto modificate precedentemente sotto di essa. Potete mostrare o separare le foto contenute in uno stesso set di versioni in qualsiasi momento.

**sezioni** In Photoshop, porzioni di un'immagine che la dividono in aree funzionali. Photoshop Elements non sono supporta le sezioni.

**sfocatura** Attenuazione dei particolari di un'immagine o parte di essa.

**sfondo desktop** Immagine usata come sfondo di un desktop Windows. Potete personalizzare i vostri sfondi per mezzo della funzione Creazioni guidate di Photoshop Elements.

**Sfondo, livello** Livello inferiore di un'immagine, contenente in genere i dati dell'immagine. Il livello Sfondo è sempre bloccato. Per cambiarne l'ordine di sovrapposizione, colore, metodo di fusione o opacità, dovete prima convertirlo in un livello normale.

**sfumatura** Transizione uniforme tra due colori adiacenti, compresi bianco e nero.

**sfumatura con disturbo** Tipo di sfumatura contenente colori distribuiti in modo casuale all'interno di una gamma di colori specificata.

**silhouette** Figura scura sovrapposta a uno sfondo chiaro.

**smusso** Effetto rialzato o rientrato attorno a un’immagine o parte di essa. Gli smussi vengono creati applicando luci e ombre ai margini interno ed esterno del bordo, per simulare una profondità tridimensionale.

**spaziatura di dispersione** Determina la spaziatura tra gli elementi che compongono il tratto di pennello.

**spazio colore** Metodo colore specifico per una determinata funzione o periferica. Ad esempio, Adobe RGB è lo spazio colore usato dalle applicazioni Adobe e sRGB è lo spazio colore usato dalla maggioranza dei monitor. Gli spazi colore sono molto importanti nella gestione del colore; il profilo colore di un’immagine viene adattato allo spazio colore dell’applicazione o della periferica utilizzata per visualizzarla. Lo spazio colore usato nelle applicazioni Adobe è detto anche *spazio di lavoro*.

**sRGB** Spazio colore RGB usato come standard per il Web. La maggioranza dei monitor per computer può visualizzare solo i colori nello spazio sRGB. Vedere anche “[spazio colore](#)” a pagina 323.

**stato storia** Stato di un’immagine elencato nel pannello Storia.

**stile di font** Variante di un singolo font in una famiglia, ad esempio corsivo, normale e grassetto.

**stile di testo** Vedere “[stile di font](#)” a pagina 323.

## T

**tag** Etichetta da assegnare alle foto per organizzarle. Potete creare tag personalizzati in base ai nomi delle persone, luoghi ed eventi che rappresentano. Potete allegare più tag a una stessa foto. I tag possono essere usati come base per la ricerca delle foto.

**Targa (TGA), formato** Formato di file compatibile con i sistemi che usano la scheda grafica Truevision.

**tate-chuu-yoko** Gruppo di caratteri giapponesi orizzontali, inseriti in una riga di testo verticale.

**tavola colore** Vedere “[tavola di consultazione del colore \(CLUT, color lookup table\)](#)” a pagina 323.

**tavola di consultazione del colore (CLUT, color lookup table)** Sistema usato per indicizzare o memorizzare i colori quando la profondità bit è insufficiente per rappresentare tutti i colori.

**temperatura** Quantità di calore (misurata in gradi Kelvin) che deve essere assorbita da un oggetto prima che questo possa iniziare a emettere una certa colorazione. Ogni colore e diversi tipi di luce sono associati a una temperatura colore. Vedere anche “[corpo nero](#)” a pagina 312.

**temperatura colore** (1) Posizione di un colore su una scala che va dai colori caldi (rosso) ai colori freddi (blu). (2) Quantità di calore (in gradi Kelvin) che deve essere assorbita da un oggetto prima che questo emetta una luce di un determinato colore. Ogni colore e diversi tipi di luce sono associati a una temperatura colore.

**TIFF** Tagged Image File Format. Formato per immagini digitali molto diffuso per le immagini da stampare o pubblicare. Le immagini in formato TIFF possono venire compresse senza alcuna perdita di dati.

**tinta** Variazione di colore ottenuta per aggiunta di bianco, diminuendone la saturazione e aumentandone la luminosità.

**tipo di pennello** Uno dei seguenti stili dello strumento pennello: pennello, pennello impressionista, aerografo.

**tolleranza** Indice di precisione di alcuni strumenti. Descrive la differenza di valore tra pixel adiacenti su cui può agire un determinato strumento. Quando la tolleranza è alta lo strumento agisce su pixel adiacenti che presentano una differenza più marcata e quindi su un maggior numero di pixel.

**tonalità** Colore riflesso o trasmesso da un oggetto. In generale, la tonalità è la proprietà che consente di distinguere un colore in quanto rosso, blu, giallo, ecc. In altre parole, il “colore del colore”.

**traccia** (1) Contorno di un'immagine o parte di essa creato con il comando Traccia o con uno strumento di selezione, pittura o disegno. (2) Tratto. Linea creata con uno strumento di disegno o pittura, in particolare con i pennelli.

**tracciato di destinazione** Tracciato selezionato nel pannello Tracciati di Photoshop. Photoshop Elements non dispone del pannello Tracciati.

**transizione** Effetto inserito tra due foto, ad esempio in una presentazione, che influisce sulla percezione visiva del passaggio da una foto all'altra. Potete, ad esempio, creare una dissolvenza tra le immagini, in modo che la prima foto sparisca mentre la seconda comincia ad apparire.

**trasformazione** Operazione di ridimensionamento in scala, ingrandimento, riduzione, inclinazione, distorsione, rotazione o modifica della prospettiva eseguita su un livello, una selezione o una forma.

**trasparenza** Nel campo della fotografia digitale è la funzionalità che supporta la presenza di aree trasparenti in un'immagine o un livello. Alcuni formati di immagine non supportano la trasparenza.

**TWAIN** Protocollo usato da applicazioni e periferiche, come scanner o fotocamere, per lo scambio delle informazioni.

## U

**Unicode, caratteri** Parte del sistema Worldwide Character per la codifica del testo.

**unione dei livelli** Unione di tutti i livelli in un singolo livello Sfondo, per ridurre le dimensioni del file.

## V

**valore del colore** Definizione matematica del colore di un pixel, determinato dai suoi componenti cromatici.

**variazione** Specifica il grado di casualità nel modo in cui viene applicato il tratto di pennello.

**variazione tonalità** Consente di impostare la velocità con cui il colore del tratto passa dal colore di primo piano a quello di sfondo. A valori più alti corrisponde un'alternarsi più frequente dei due colori.

**VCD** Video Compact Disc (Disco video compatto). CD contenente file audio e video in formato MPEG. Questo tipo di CD può essere utilizzato sia con lettori di DVD che con lettori di CD. Nei VCD creati con Photoshop Elements è possibile salvare anche i menu per l'accesso ai contenuti.

**video interlacciato** Video generato da un sistema sviluppato per i primi televisori in commercio e usato tuttora negli schermi dei televisori standard. Vengono visualizzati sullo schermo 30 (NTSC) o 25 (PAL) fotogrammi al secondo. Ogni fotogramma è diviso in due *campi* interlacciati, ognuno dei quali viene visualizzato per 1/60 di secondo. Il campo dispari contiene le linee di scansione dispari di un fotogramma video; quello pari, le linee di scansione pari. L'occhio umano percepisce le informazioni dei due campi sequenziali interlacciati come un unico fotogramma. Vedere anche “scansione progressiva” a pagina 322.

**vignettatura** Effetto che determina la graduale dissolvenza dei bordi di un'immagine.

## Z

**ZIP, codifica** Tecnica di compressione senza perdita di dati utilizzata per le immagini che contengono ampie aree di un solo colore.