# Utilizzo di ADOBE® PHOTOSHOP® CS5

**Ultimo aggiornamento 6/5/2010**

© 2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Utilizzo di Adobe® Photoshop® CS5 per Windows® e Mac OS®

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 Garamond, Adobe Premiere, AdobePS, Acrobat, Acrobat Capture, After Effects, Caflisch Script, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FrameMaker, GoLive, Illustrator, ImageReady, InCopy, InDesign, Lightroom, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Microsoft, OpenType, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Mac, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. IBM and OS/2 are trademarks of International Business Machines Corporation in the United States, other countries, or both. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Intel is a trademark or registered trademark of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Helvetica is a registered trademark of trademark of Heidelberger Druckmaschinen AG exclusively licensed through Linotype Library GmbH, and may be registered in certain jurisdictions. 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.

The Spelling portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. The Proximity Hyphenation System ©1989 All rights reserved Proximity Technology, Inc. Proximity and Linguibase are registered trademarks of Proximity Technology Inc.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org).

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

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptosoft.com).

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

PANTONE® Colors displayed in the software application or in the user documentation 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., 2006. Pantone, Inc. is the copyright owner of color data and/or software which are licensed to Adobe Systems Incorporated to distribute for use only in combination with Adobe Photoshop. PANTONE Color Data and/or Software shall not be copied onto another disk or into memory unless as part of the execution of Adobe Photoshop.

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.

Portions contributed by Focoltone Color Matching System.

Portions contributed by Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

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

Portions contributed by Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).




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

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

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 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: Novità**

**Capitolo 2: Area di lavoro**

Nozioni di base sull'area di lavoro ..... 3
Pannelli e menu ..... 11
Strumenti ..... 15
Visualizzazione delle immagini ..... 24
I righelli, la griglia e le guide ..... 34
Predefiniti, plug-in e preferenze ..... 39
Annullare e il pannello Storia ..... 43
Memoria e prestazioni ..... 49
Servizi online Adobe ..... 51

**Capitolo 3: Apertura e importazione di immagini**

Nozioni di base sulle immagini ..... 52
Dimensioni e risoluzione dell'immagine ..... 54
Acquisire le immagini da fotocamere e scanner ..... 61
Creare, aprire e importare le immagini ..... 63
Inserimento dei file ..... 67
Immagini HDR (High Dynamic Range) ..... 69

**Capitolo 4: Nozioni di base sul colore**

Il colore ..... 78
Metodi di colore ..... 80
Conversioni tra i metodi di colore ..... 83
Scelta dei colori ..... 90
Pannello Kuler ..... 100

**Capitolo 5: Regolazione di colori e tonalità**

Visualizzazione degli istogrammi e dei valori dei pixel ..... 103
Lavorare con le regolazioni del colore ..... 109
Regolazione dei colori e dei toni dell'immagine ..... 116
Preparazione delle immagini per la stampa ..... 132
Corrispondenza, sostituzione e miscela dei colori ..... 134
Effettuare regolazioni rapide nelle immagini ..... 141
Applicazione di effetti speciali di colore alle immagini ..... 147

**Capitolo 6: Ritocco e trasformazione**

Regolazione di area di ritaglio, rotazione e quadro ..... 150
Ritocco e riparazione delle immagini ..... 156
Correzione della distorsione e del disturbo di un'immagine ..... 166
Regolazione della nitidezza e della sfocatura dell'immagine ..... 170
Trasformazione degli oggetti ..... 176
Alterazione marionetta ..... 182

Ridimensionamento in base al contenuto ..... 184
Filtro Fluidifica ..... 185
Fuoco prospettico ..... 192
Creare panoramiche con Photomerge ..... 207

**Capitolo 7: Selezioni e maschere**
Creazione di selezioni ..... 211
Regolazione delle selezioni di pixel ..... 220
Spostamento, copia ed eliminazione dei pixel selezionati ..... 226
Canali ..... 231
Salvataggio delle selezioni e utilizzo delle maschere ..... 236
Calcoli di canale ..... 242

**Capitolo 8: Livelli**
Nozioni di base sui livelli ..... 245
Selezione, raggruppamento e collegamento dei livelli ..... 250
Spostamento, sovrapposizione e blocco dei livelli ..... 252
Gestione dei livelli ..... 258
Opacità e fusione ..... 261
Stili ed effetti di livello ..... 265
Livelli di regolazione e riempimento ..... 274
Modifiche non distruttive ..... 278
Composizioni di livelli ..... 286
Maschere di livello ..... 288

**Capitolo 9: Colorare (disegno bitmap)**
Strumenti di pittura ..... 298
Pennelli predefiniti ..... 305
Creazione e modifica dei pennelli ..... 307
Metodi di fusione ..... 319
Sfumature ..... 323
Applicazione di riempimento e traccia a selezioni, livelli e tracciati ..... 328
Creazione e gestione dei pattern ..... 332

**Capitolo 10: Disegnare**
Il disegno ..... 334
Disegnare le forme ..... 335
Disegnare con gli strumenti penna ..... 339
Gestire i tracciati ..... 346
Modificare i tracciati ..... 348
Convertire i tracciati in bordi di selezione e viceversa ..... 356
Aggiungere colore ai tracciati ..... 358

**Capitolo 11: Filtri**
Nozioni di base sui filtri ..... 361
Presentazione degli effetti dei filtri ..... 366
Applicare filtri specifici ..... 375
Aggiungere effetti di luce ..... 378

**Capitolo 12: Testo**

Creazione del testo ... 382
Modifica del testo ... 385
Formattazione dei caratteri ... 390
Font ... 394
Spaziatura tra righe e caratteri ... 398
Ridimensionamento e rotazione del testo ... 400
Formattazione dei paragrafi ... 401
Creazione di effetti di testo ... 407
Testo asiatico ... 412

**Capitolo 13: Salvataggio ed esportazione delle immagini**

Salvataggio delle immagini ... 419
Salvataggio dei file PDF ... 423
Salvataggio ed esportazione di file in altri formati ... 432
Formati di file ... 437
Metadati e note ... 444
Protezione Digimarc del copyright ... 446
Inserire immagini di Photoshop in altre applicazioni ... 449

**Capitolo 14: Stampa**

Stampa da Photoshop ... 454
Stampa con la gestione del colore in Photoshop ... 458
Stampa delle immagini con una macchina da stampa ... 461
Immagini a due tonalità ... 467
Stampa di tinte piatte ... 470

**Capitolo 15: Grafica per il Web**

Lavorare con la grafica per il Web ... 474
Divisione in sezioni delle pagine Web ... 476
Modifica delle sezioni ... 479
Opzioni delle sezioni ... 483

**Capitolo 16: Video e animazioni**

Video e animazioni in Photoshop ... 487
Creazione di immagini per i video ... 493
Importazione di file video e sequenze di immagini (Photoshop Extended) ... 498
Interpretazione della ripresa video (Photoshop Extended) ... 500
Colorazione dei fotogrammi nei livelli video (Photoshop Extended) ... 501
Modifica dei livelli di animazioni e video (Photoshop Extended) ... 504
Creazione di animazioni di fotogrammi ... 509
Creazione di animazioni nella timeline (Photoshop Extended) ... 517
Anteprime di video e animazioni ... 524
Salvataggio ed esportazione di video e animazioni ... 527

**Capitolo 17: 3D**

Area di lavoro 3D (Photoshop Extended) ... 536
Disegno 3D e modifica delle texture (Photoshop Extended) ... 551

Creazione, combinazione e conversione 3D (Photoshop Extended) ..... 557
Rendering 3D e salvataggio (Photoshop Extended) ..... 564

**Capitolo 18: Immagini tecniche**
File DICOM (Photoshop Extended) ..... 569
Misurazioni (Photoshop Extended) ..... 573
Conteggio degli oggetti in un'immagine (Photoshop Extended) ..... 579
Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended) ..... 581
Serie di immagini (Photoshop Extended) ..... 583

**Capitolo 19: Automazione delle operazioni**
Automazione con le azioni ..... 587
Creazione delle azioni ..... 591
Elaborazione di un batch di file ..... 595
Script ..... 600
Creazione di grafica basata su dati ..... 601

**Capitolo 20: Plug-in facoltativi**
Pacchetti di immagini e provini a contatto ..... 607
Creazione di gallerie di foto per il Web ..... 611
Estrarre un oggetto dal relativo sfondo ..... 618
Generare un pattern con Crea pattern ..... 620
Importare un'immagine mediante l'interfaccia TWAIN ..... 622

**Capitolo 21: Tasti di scelta rapida**
Personalizzare le scelte rapide da tastiera ..... 623
Scelte rapide da tastiera predefinite ..... 624

# Capitolo 1: Novità

**Gestione semplificata dell'interfaccia con aree di lavoro dinamiche**

Potete salvare automaticamente delle aree di lavoro per operazioni specifiche in base al vostro flusso di lavoro e passare rapidamente da una all'altra. Consultate "Salvare e cambiare area di lavoro" a pagina 9.

**Tecnologia di selezione intelligente**

Potete estrarre i soggetti dagli sfondi in modo più rapido e preciso, per creare composizioni realistiche. Consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223.

**Riempimento e correzione in base ai contenuti**

Potete rimuovere con facilità degli elementi immagine e sostituirli con contenuti che si integrano perfettamente agli elementi circostanti. Consultate "Riempire una selezione con un pattern o con contenuti immagine" a pagina 330 e "Ritoccare con lo strumento pennello correttivo al volo" a pagina 160.

**HDR Pro**

Con la potente funzione di mappatura dei toni potete creare immagini HDR fotorealistiche o surreali. Oppure applicate un effetto HDR a immagini standard grazie alla regolazione Viraggio HDR. Consultate "Unire immagini come HDR" a pagina 72 ed "Effettuare regolazioni con Viraggio HDR" a pagina 132.

**Effetti pittura straordinari**

Le funzioni di pittura consentono di ottenere effetti di pittura realistici, con miscelazione dei colori sull'area di lavoro e simulazione dell'effetto prodotto dalle setole dei pennelli tradizionali. Consultate "Colorare con lo strumento pennello miscela colori" a pagina 299 e "Opzioni per la forma della punta del pennello setole" a pagina 311.

**Alterazione marionetta**

Potete trasformare radicalmente specifiche aree dell'immagine e mantenerne altre fisse nella loro posizione originale. Consultate "Alterazione marionetta" a pagina 182.

**Correzione automatica lente**

Potete correggere rapidamente la distorsione utilizzando i profili installati per gli obiettivi più diffusi oppure profili personalizzati per modelli aggiuntivi. Consultate "Correggere la distorsione e regolare la prospettiva" a pagina 167.

**Estrusioni facilitate grazie alla funzione Tecnica repoussé 3D**

Potete convertire testi e disegni 2D in oggetti 3D, quindi effettuare estrusioni e gonfiamenti delle superfici. Consultate "Creare un effetto 3D con la tecnica repoussé (Photoshop Extended)" a pagina 557.

**Prestazioni 3D, flusso di lavoro e materiali ottimizzati**

Specifiche preferenze 3D consentono di ottimizzare rapidamente le prestazioni. Il motore di tracciamento raggi (o ray tracing) di Adobe offre inoltre anteprime e rendering più rapidi. Gli strumenti carica e rilascio materiale consentono di applicare i materiali in modo interattivo. Consultate "Panoramica del pannello 3D (Photoshop Extended)" a pagina 540 e "Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.

**Revisioni creative più dirette**

Grazie a CS Review, servizio online che consente di ottimizzare il processo di revisione, potete collaborare con colleghi e ottenere rapidamente un riscontro dai clienti. Consultate CS Review.

**Gestione integrata dei file multimediali**

Provate le funzioni migliorate per filigrana, gallerie Web ed elaborazione batch in Adobe Bridge CS5. Grazie al pannello Mini Bridge potete accedere alle risorse direttamente da Photoshop. Consultate Adobe Bridge e Mini Bridge.

**Elaborazione RAW all'avanguardia**

Potete rimuovere il disturbo da immagini con sensibilità ISO elevata senza perdere colore e particolari. Potete inoltre aggiungere effetti creativi quali grana della pellicola e vignettatura a seguito del ritaglio. Oppure, potete rendere più nitide le immagini riducendo al minimo gli artefatti. Consultate Regolare la distorsione da obiettivo e il disturbo in Camera Raw e Regolare la nitidezza in Camera Raw.

**Decine di miglioramenti dedicati alla produttività dell'utente**

Incrementate la vostra efficienza grazie ai numerosi miglioramenti nel flusso di lavoro, tra cui i seguenti:

- Possibilità di creare i livelli trascinando file da Windows o Mac OS. Consultate "Creare un livello da un file esistente" a pagina 248.
- Possibilità di raddrizzare le immagini con lo strumento righello. Consultate "Raddrizzare un'immagine" a pagina 153.
- Protezione dei dettagli con lo strumento contrasta. Consultate "Aumentare la nitidezza delle aree di un'immagine" a pagina 165.
- Applicazione di un filtro graduato di densità neutra. Consultate "Applicare un riempimento sfumatura" a pagina 323.
- Inversione della direzione di una sorgente clone. Consultate "Ritoccare con lo strumento timbro clone" a pagina 156.
- Personalizzazione delle impostazioni predefinite per gli stili di livello. Consultate "Modificare le impostazioni predefinite di stile con valori personalizzati" a pagina 268.
- Possibilità di incollare nella stessa posizione relativa oppure all'interno o all'esterno delle selezioni. Consultate "Nozioni di base sui comandi Copia e Incolla" a pagina 227.
- Registrazione di impostazioni di stampa specifiche per le singole immagini. Consultate "Stampare immagini" a pagina 455.

**Nuove funzioni con accelerazione GPU**

Potete sfruttare maggiormente la potenza dell'hardware in uso grazie a funzioni quali anteprime dei pennelli, anello di campionamento del colore per lo strumento contagocce e la griglia per la regola dei terzi per lo strumento taglierina. Consultate "Scegliere un colore durante operazioni di pittura" a pagina 94 e "Ritagliare un'immagine con lo strumento taglierina" a pagina 150.

**Prestazioni ottimizzate con supporto multipiattaforma a 64 bit**

Grazie alle versioni a 64 bit di Mac OS e Windows potete svolgere le operazioni di elaborazione delle immagini di uso quotidiano con un incremento di velocità pari al 10%. Consultate "Memoria e prestazioni" a pagina 49.

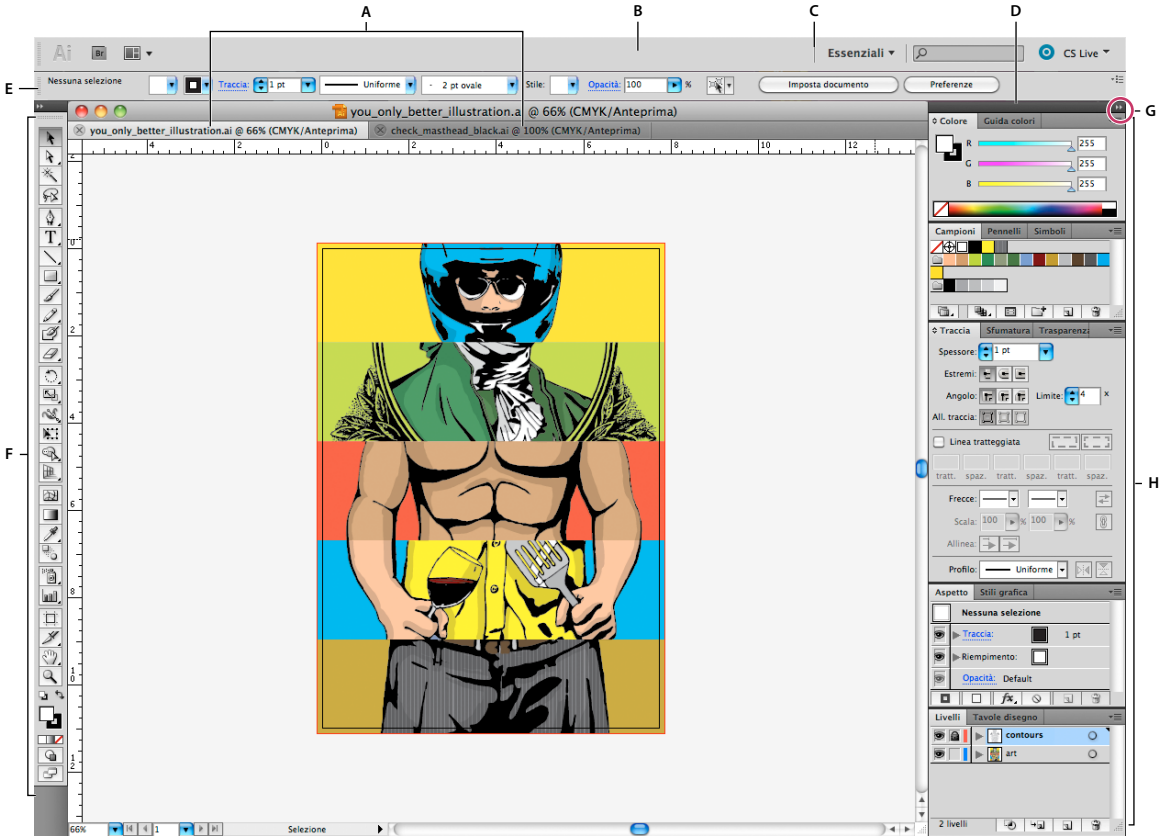
# Capitolo 2: Area di lavoro

## Nozioni di base sull'area di lavoro

### Panoramica delle aree di lavoro

Potete creare e modificare documenti e file usando vari elementi come pannelli, barre e finestre. La disposizione di questi elementi è detta *area di lavoro*. Le aree di lavoro delle diverse applicazioni Adobe® Creative Suite® 5 condividono uno stesso aspetto, in modo da facilitare il passaggio da un'applicazione a un'altra. Potete adattare ogni applicazione al vostro modo di lavorare, selezionando un'area di lavoro tra quelle predefinite oppure creandone una personalizzata.

Anche se la disposizione dell'area di lavoro predefinita è diversa nei vari prodotti, i singoli elementi possono essere manipolati allo stesso modo.




*Area di lavoro predefinita di Illustrator*
***A.*** *Finestre documento a schede* ***B.*** *Barra dell'applicazione* ***C.*** *Commutatore area di lavoro* ***D.*** *Barra del titolo del pannello* ***E.*** *Pannello Controllo* ***F.*** *Pannello Strumenti* ***G.*** *Pulsante Riduci a icone* ***H.*** *Quattro gruppi di pannelli ancorati verticalmente*

- La *barra dell'applicazione* lungo il lato superiore contiene un controllo per cambiare area di lavoro, i menu (solo in Windows) e altri controlli per l'applicazione. In alcuni prodotti per Mac OS, potete mostrare o nascondere la barra usando il menu Finestra.
- Il *pannello Strumenti* contiene gli strumenti per creare e modificare immagini, disegni, elementi di pagina e così via. Gli strumenti correlati sono raggruppati.

- Il *pannello Controllo* presenta le opzioni disponibili per lo strumento corrente. In Illustrator, il pannello Controllo presenta le opzioni disponibili per l'oggetto corrente. (In Adobe Photoshop® questo è conosciuto come barra delle opzioni. In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® e Adobe Fireworks® è conosciuto come finestra di ispezione proprietà e include proprietà dell'elemento attualmente selezionato.)
- Nella *finestra del documento* è visualizzato il file su cui state lavorando. Le finestre del documento possono essere sotto forma di schede e, in alcuni casi, raggruppate e ancorate.
- I *pannelli* permettono di controllare e modificare il lavoro. Alcuni esempi di pannelli sono la Timeline in Flash, il pannello Pennello in Illustrator, il pannello Livelli in Adobe Photoshop® e il pannello Stili CSS in Dreamweaver. I pannelli possono essere raggruppati, impilati o ancorati.
- Il *riquadro applicazione* raggruppa tutti gli elementi dell'area di lavoro in una singola finestra integrata che può essere utilizzata come una singola unità. Quando spostate o ridimensionate il riquadro applicazione o uno dei suoi elementi, tutti gli altri elementi al suo interno vengono regolati di conseguenza in modo da evitare sovrapposizioni. I pannelli non spariscono quando cambiate applicazione o se fate clic al di fuori dell'applicazione. Se usate più di un'applicazione, potete affiancarle sullo schermo o su più schermi.

  Se utilizzate Mac e preferite invece l'interfaccia libera classica, potete disattivare la funzione del riquadro applicazione. In Adobe Illustrator®, ad esempio, selezionate Finestra > Riquadro applicazione per attivarlo o disattivarlo. (In Flash, il riquadro applicazione è sempre attivo per Mac, mentre Dreamweaver per Mac non utilizza un riquadro applicazione.)

## Nascondere o mostrare tutti i pannelli

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli, compresi i pannelli Strumenti e Controllo, premete Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli eccetto i pannelli Strumenti e Controllo, premete Maiusc+Tab.

  *Se nelle preferenze Interfaccia è selezionata l'opzione Mostra automaticamente pannelli nascosti, potete visualizzare temporaneamente i pannelli nascosti. In Illustrator questa opzione è sempre attiva. Portate il puntatore al bordo della finestra dell'applicazione (Windows®) o dello schermo (Mac OS®) e passate il mouse sulla fascetta che compare.*
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli, premete F4.

## Visualizzare le opzioni dei pannelli

❖ Fate clic sull'icona del menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.

*Potete aprire il menu di un pannello anche se questo è ridotto a icona.*

*In Photoshop, potete modificare la dimensione dei caratteri del testo del pannello Controllo, dei pannelli e delle descrizioni dei comandi. Scegliete una dimensione dal menu Dimensione font interfaccia nelle preferenze di Interfaccia.*

## (Illustrator) Regolare la luminosità dei pannelli

❖ Spostate il cursore Luminosità nelle preferenze di Interfaccia utente. Questo comando agisce su tutti i pannelli, compreso il pannello Controllo.

## Riconfigurare il pannello Strumenti

Potete visualizzare le voci nel pannello Strumenti disponendole in una singola colonna o l'una accanto all'altra, su due colonne. Questa funzione non è disponibile nel pannello Strumenti di Fireworks e Flash.

*In InDesign e InCopy potete anche scegliere tra una visualizzazione a colonna singola, a due colonne o a riga singola, impostando un'opzione nelle preferenze Interfaccia.*

❖ Fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore del pannello Strumenti.

## Gestire le finestre e i pannelli

Per personalizzare l'area di lavoro, potete spostare e manipolare le finestre di documento e i pannelli. Potete inoltre salvare aree di lavoro personalizzate e passare dall'una all'altra. In Fireworks, rinominare le aree di lavoro personalizzate può portare a comportamenti inattesi.

***Nota:*** *nei seguenti esempi viene utilizzato Photoshop solo a scopo esemplificativo. L'area di lavoro funziona allo stesso modo in tutti i prodotti.*

### Ridisporre, agganciare o rendere mobili le finestre dei documenti

Quando sono aperti più file, le finestre documento sono presentate sotto forma di schede.

- Per modificare l'ordine delle schede, trascinate la scheda di un documento fino alla posizione desiderata nel gruppo di schede.
- Per disancorare (rendere mobile o sganciare le schede) una finestra documento dal gruppo di finestre, trascinatela fuori dal gruppo.

  ***Nota:*** *in Photoshop potete scegliere Finestra > Ordina > Finestra mobile per rendere mobile una sola finestra documento, oppure Finestra > Ordina > Tutte in finestre mobili per rendere mobili tutte le finestre dei documenti insieme. Per ulteriori informazioni, consultate la nota tecnica kb405298.*

  ***Nota:*** *Dreamweaver non supporta l'ancoraggio/disancoraggio di finestre documento. Utilizzate il pulsante Riduci a icona della finestra documento per creare finestre mobili (Windows) oppure scegliete Finestra > Affianca in verticale per creare finestre di documenti affiancate. Per ulteriori informazioni su questo argomento, consultate "Affianca in verticale" nella Guida in linea di Dreamweaver.*
- Per ancorare una finestra documento in un altro gruppo di finestre, trascinatela fino al nuovo gruppo.
- Per creare gruppi di documenti a schede o affiancati, trascinate una finestra fino a una delle zone di rilascio lungo il bordo superiore, inferiore o laterale di un'altra finestra. Potete inoltre selezionare una disposizione per il gruppo di finestre mediante il pulsante per la disposizione dei documenti nella barra dell'applicazione.

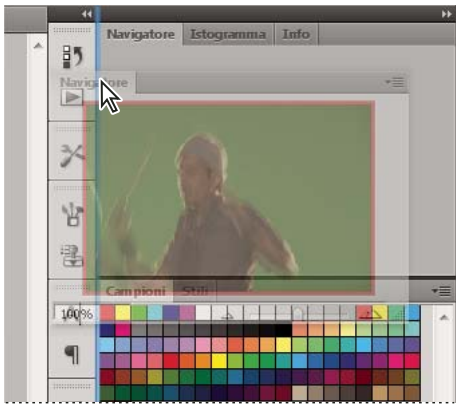
  ***Nota:*** *alcuni prodotti non supportano questa funzione. In questo caso, il menu Finestra del prodotto potrebbe presentare i comandi Sovrapponi o Affianca che facilitano la disposizione dei documenti.*
- Per passare a un altro documento in un gruppo a schede mentre trascinate una selezione, trascinatela per un momento sulla scheda del documento desiderato.

  ***Nota:*** *alcuni prodotti non supportano questa funzione.*

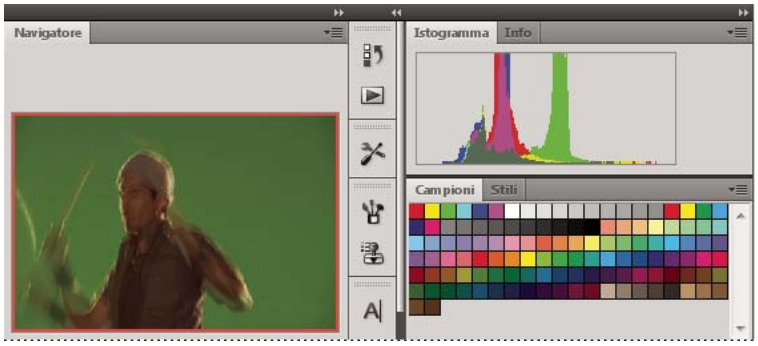
### Ancorare e disancorare i pannelli

Per *ancoraggio* si intende un set di pannelli o gruppi di pannelli visualizzati insieme, generalmente con un orientamento verticale. Potete ancorare o disancorare i pannelli spostandoli all'interno o all'esterno dell'ancoraggio.

- Per ancorare un pannello, trascinatelo dalla linguetta nell'ancoraggio, in alto, in basso o in mezzo ad altri pannelli.
- Per ancorare un gruppo di pannelli, trascinatelo dalla barra del titolo (quella vuota sopra le linguette) nell'ancoraggio.
- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli, trascinatelo fuori dell'ancoraggio puntando il mouse sulla sua linguetta o barra del titolo. Potete trascinarlo in un altro ancoraggio o lasciarlo mobile.




*Pannello di navigazione trascinato in un nuovo ancoraggio, indicato da un'area blu verticale evidenziata*




*Pannello di navigazione nell'ancoraggio*

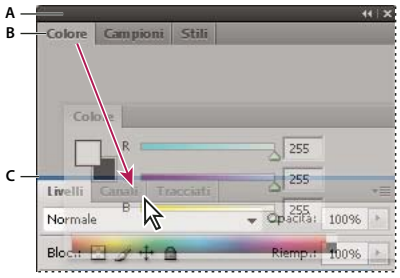
*Potete evitare che i pannelli occupino tutto lo spazio dedicato all'area di ancoraggio. Trascinate il bordo inferiore dell'area di ancoraggio verso l'alto, in modo che non tocchi più il bordo dell'area di lavoro.*

## Spostare i pannelli

Quando spostate i pannelli, vengono evidenziate le *zone di rilascio* blu in cui è possibile spostare il pannello. Ad esempio, potete spostare un pannello in alto o in basso in un ancoraggio trascinandolo nella zona di rilascio stretta e blu che si trova sopra o sotto un altro pannello. Se lo trascinate in un'area che non è una zona di rilascio, il pannello resta mobile nell'area di lavoro.

***Nota:** la posizione del mouse (anziché la posizione del pannello) attiva la zona di rilascio, pertanto se questa non è visibile, provate a trascinare il mouse nella posizione in cui questa dovrebbe trovarsi.*

- Per spostare un pannello, trascinatelo dalla linguetta.
- Per spostare un gruppo di pannelli, trascinatene la barra del titolo.




*La zona di rilascio stretta e blu indica che il pannello Colore verrà ancorato sopra il gruppo di pannelli Livelli.*
***A.** Barra del titolo **B.** Linguetta del pannello **C.** Zona di rilascio*

*Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre spostate un pannello per evitare che venga ancorato. Premete Esc mentre spostate il pannello per annullare l'operazione.*

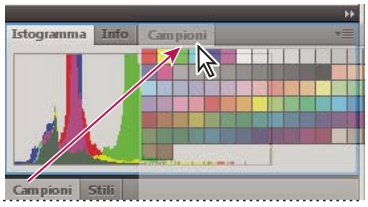
## Aggiungere e rimuovere i pannelli

Se rimuovete tutti i pannelli da un'area di ancoraggio, questa scompare. Per creare un'area di ancoraggio, portate i pannelli fino al bordo destro dell'area di lavoro, fino a visualizzare una zona di rilascio.

- Per rimuovere un pannello, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla sua linguetta e selezionate Chiudi; in alternativa, deselezionatelo nel menu Finestra.
- Per aggiungere un pannello, selezionatelo dal menu Finestra e ancoratelo dove desiderate.

## Modificare i gruppi di pannelli

- Per spostare un pannello e inserirlo in un gruppo, trascinatene la linguetta fino alla zona di rilascio evidenziata nel gruppo.




*Aggiunta di un pannello a un gruppo di pannelli*

- Per ridisporre i pannelli in un gruppo, trascinate la linguetta di un pannello fino alla nuova posizione desiderata all'interno del gruppo.
- Per rimuovere un pannello da un gruppo, così da renderlo mobile, trascinatelo dalla linguetta all'esterno del gruppo.
- Per spostare un gruppo, trascinatene la barra del titolo (l'area sopra le linguette).

## Impilare i pannelli mobili

Se trascinate un pannello fino a un'area che non è una zona di rilascio, il pannello resta mobile nell'area di lavoro. Un pannello mobile può essere posizionato ovunque nell'area di lavoro. Potete impilare pannelli mobili o gruppi di pannelli in modo che si muovano come una singola unità se trascinate la barra del titolo superiore.




*Pannelli mobili impilati*

- Per impilare i pannelli mobili, trascinate un pannello dalla linguetta fino alla zona di rilascio nella parte inferiore di un altro pannello.
- Per cambiare l'ordine di disposizione a pila, trascinate un pannello in alto o in basso dalla linguetta.

  ***Nota:*** *rilasciate la linguetta sopra la zona di rilascio stretta che si trova tra i pannelli, invece che su quella più larga nella barra del titolo.*
- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli dalla disposizione a pila, in modo che diventi mobile, trascinatelo fuori afferrandone la linguetta o la barra del titolo.

## Ridimensionare i pannelli

- Per ridurre o espandere un pannello, gruppo di pannelli o una pila di pannelli mobili, fate doppio clic su una scheda. In alternativa, fate doppio clic sull'area delle linguette (nello spazio vuoto accanto alle linguette).
- Per ridimensionare un pannello, trascinatene un bordo. Alcuni pannelli, come il pannello Controllo di Photoshop, non possono essere ridimensionati mediante trascinamento.

## Ridurre a icona ed espandere i pannelli

Per limitare il numero di elementi visualizzati nell'area di lavoro, conviene ridurre i pannelli a icona. In alcuni casi i pannelli sono ridotti a icona nell'area di lavoro predefinita.




*Pannelli ridotti a icona*




*Pannelli espansi*

- Per ridurre a icona o espandere tutti i pannelli di una colonna, fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore dell'ancoraggio.
- Fate clic sull'icona di un singolo pannello per espanderlo.
- Per ridimensionare le icone dei pannelli in modo da visualizzare solo le icone (senza etichette di testo), regolate la larghezza dell'ancoraggio fino a far scomparire il testo. Per visualizzare nuovamente il testo delle icone, allargate l'ancoraggio.
- Per ridurre di nuovo a icona un pannello espanso, fate clic sulla linguetta, sull'icona o sulla doppia freccia nella barra del titolo del pannello.

  *In alcuni prodotti, se selezionate Riduzione automatica pannelli icone nelle preferenze Interfaccia o Opzioni interfaccia utente, l'icona di un pannello espanso si riduce automaticamente a icona quando fate clic lontano dall'icona.*
- Per aggiungere un pannello o un gruppo di pannelli mobili a un ancoraggio di icone, trascinatene la linguetta o la barra del titolo. I pannelli aggiunti a un ancoraggio di icone vengono ridotti automaticamente a icona.
- Per spostare l'icona di un pannello (o un gruppo di icone di pannelli), trascinatela. Potete trascinare le icone dei pannelli in alto o in basso nell'ancoraggio, all'interno di altri ancoraggi (dove compaiono nello stile dei pannelli di quell'ancoraggio) o all'esterno dell'ancoraggio (dove compaiono come icone mobili).

## Salvare e cambiare area di lavoro

Salvate le dimensioni attuali e la disposizione dei pannelli assegnando un nome all'area di lavoro, così da ripristinarla anche se spostate o chiudete un pannello. I nomi delle aree di lavoro salvate sono elencate nel controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.

### Salvare un'area di lavoro personalizzata

1 Quando l'area di lavoro è nella configurazione che desiderate salvare, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - (Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Salva area di lavoro.
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Nuova area di lavoro.
   - (Dreamweaver) Scegliete Finestra > Layout area di lavoro > Nuova area di lavoro.
   - (Flash) Scegliete Nuova area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
   - (Fireworks) Scegliete Salva attuale dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
2 Immettete un nome per l'area di lavoro.
3 (Photoshop, InDesign) In Acquisisci, selezionate una o più opzioni:

   **Posizioni pannelli** Salva le posizioni correnti dei pannelli (solo InDesign).

   **Scelte rapide da tastiera** Salva il set corrente di scelte rapide da tastiera (solo Photoshop).

**Menu o Personalizzazione menu** Salva il set corrente di menu.

### Visualizzare o cambiare area di lavoro

❖ Selezionate un'area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.


*In Photoshop, potete assegnare scelte rapide da tastiera a ciascuna area di lavoro per selezionarle più rapidamente.*

### Eliminare un'area di lavoro personalizzata

- Selezionate Gestisci area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione, quindi fate clic su Elimina. Questa funzione non è disponibile in Fireworks.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selezionate Elimina area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
- (Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Gestisci aree di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic sull'icona Cestino.
- (Photoshop, InDesign) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Elimina area di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic su Elimina.

### Ripristinare le aree di lavoro predefinite

1 Selezionate l'area di lavoro Default o Essenziali dal commutatore area di lavoro nella barra dell'applicazione.

***Nota:*** *in Dreamweaver, Designer è l'area di lavoro predefinita.*

2 (Photoshop, InDesign, InCopy) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina *[nome area di lavoro]*.

### (Photoshop) Ripristinare una disposizione dell'area di lavoro salvata

In Photoshop, le aree di lavoro appaiono nelle stesse posizioni in cui le avete utilizzate l'ultima volta, ma potete ripristinare le posizioni predefinite originali dei pannelli.

- Per ripristinare una singola area di lavoro, scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina *nome dell'area di lavoro*.
- Per ripristinare tutte le aree di lavoro installate con Photoshop, fate clic su Ripristina aree di lavoro predefinite nelle preferenze Interfaccia.


*Per modificare l'ordine delle aree di lavoro nella barra dell'applicazione, trascinatele.*

## Visualizzare o nascondere le descrizioni comandi

❖ In Preferenze interfaccia, selezionate o deselezionate Mostra descrizione comandi.

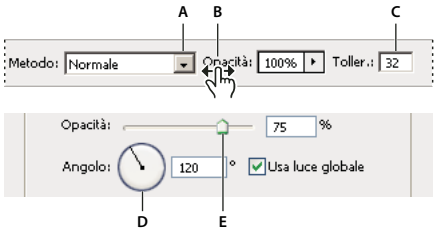
***Nota:*** *le descrizioni comandi potrebbero non essere disponibili in alcune finestre di dialogo.*

# Pannelli e menu

## Immettere valori nei pannelli, nelle finestre di dialogo e nella barra delle opzioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Digitate un valore nella casella di testo, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Trascinate il cursore.
- Spostate il puntatore sul titolo di un cursore o di un cursore a comparsa. Quando il puntatore si trasforma in un dito, trascinate il cursore a scorrimento a sinistra o a destra. Questa funzione è disponibile solo per i cursori e i cursori a comparsa selezionati.
- Trascinate il quadrante.
- Fate clic sui pulsanti freccia nel pannello per aumentare o diminuire il valore.
- (Windows) Fate clic nel campo e usate il tasto freccia su e il tasto freccia giù sulla tastiera per aumentare o diminuire il valore.
- Selezionate un valore nel menu associato alla casella di testo.




*Modi di immettere i valori numerici*
***A.** Menu freccia **B.** Cursore a scorrimento **C.** Casella di testo **D.** Quadrante **E.** Cursore*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

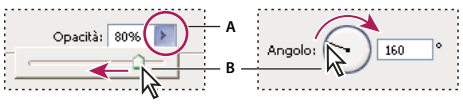
"I cursori a scorrimento" a pagina 12

## Operazioni con i cursori

### I cursori a comparsa

Alcuni pannelli, finestre di dialogo e barre delle opzioni contengono impostazioni regolabili con un cursore a scorrimento (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 scorrimento. Posizionate il puntatore sul triangolo accanto all'impostazione, tenete premuto il pulsante del mouse e trascinate il cursore o il raggio dell'angolo sul valore desiderato. Per chiudere la casella del cursore, fate clic all'esterno oppure premete Invio. Per annullare le modifiche, premete il tasto Esc.

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

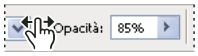



*Uso di diversi tipi di cursori a comparsa*
***A.** Fate clic per aprire la casella del cursore a comparsa. **B.** Trascinate il cursore o il raggio dell'angolo.*

*Potete anche "far scorrere" alcuni cursori. Se ad esempio posizionate il puntatore sulla parola "Riempimento" o "Opacità" nel pannello Livelli, il puntatore assume la forma di una mano. Spostate quindi il puntatore verso sinistra o verso destra per modificare la percentuale di riempimento o opacità.*

### I cursori a scorrimento

In alcuni pannelli, finestre di dialogo e barre delle opzioni, potete trascinare i cursori a scorrimento per modificare i valori delle opzioni. Questi cursori restano nascosti finché non posizionate il puntatore sul titolo dei cursori e dei cursori a comparsa. Quando il puntatore assume la forma di un dito, potete trascinare il cursore a destra o a sinistra. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per accelerare la velocità di scorrimento secondo un fattore pari a 10.

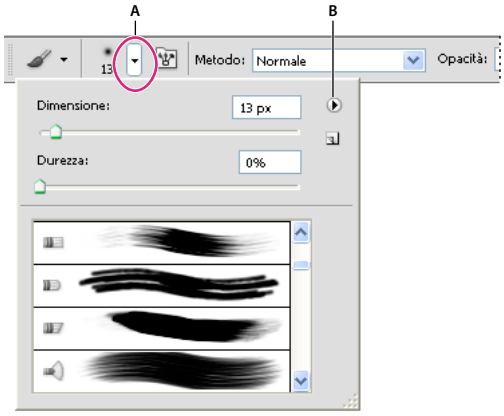



*Passando sul titolo di un cursore o un cursore a comparsa, viene visualizzato il cursore a scorrimento.*

## Utilizzo dei pannelli a comparsa

Con i pannelli a comparsa potete accedere facilmente alle opzioni disponibili per pennelli, campioni, sfumature, stili, pattern, contorni e forme. I pannelli a comparsa possono essere personalizzati: potete rinominare ed eliminare gli elementi che contengono o caricare, salvare e sostituire le librerie. Inoltre potete cambiare il modo in cui i pannelli sono visualizzati: per nome, con miniature o in entrambi i modi.

Fate clic sulla miniatura di uno strumento nella barra delle opzioni per visualizzare il pannello a comparsa corrispondente. Fate clic su una voce del pannello a comparsa per selezionarla.




*Visualizzazione del pannello a comparsa Pennello nella barra delle opzioni*
***A.** Fate clic per visualizzare il pannello a comparsa. **B.** Fate clic per visualizzare il menu del pannello a comparsa.*

### Rinominare o eliminare una voce in un pannello a comparsa

❖ Selezionate una voce, fate clic sul triangolo nell'angolo in alto a destra del pannello a comparsa e selezionate una delle seguenti opzioni:

**Rinomina strumento predefinito** Consente di immettere un nuovo nome per la voce.

**Elimina strumento predefinito** Elimina una voce dal pannello a comparsa.

***Nota:** per cancellare una voce da un pannello a comparsa, potete anche fare clic sulla voce tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).*

### Personalizzare l'elenco delle voci in un pannello a comparsa

1 Fate clic sul triangolo in alto a destra nel pannello a comparsa per visualizzare il menu del pannello.

2 Per tornare alla libreria predefinita, scegliete il comando Ripristina strumenti predefiniti. Potete sostituire l'elenco corrente o aggiungere la libreria predefinita all'elenco corrente.

3 Per caricare una libreria diversa, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete il comando Carica strumenti predefiniti per aggiungere una libreria all'elenco corrente. Quindi selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.
- Scegliete il comando Sostituisci strumenti predefiniti per sostituire l'elenco corrente con un'altra libreria. Quindi selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.
- Scegliete un file della libreria (visualizzato in fondo al menu del pannello). Fate clic su OK per sostituire l'elenco corrente o su Aggiungi per aggiungerlo.

4 Per salvare l'elenco corrente come libreria da usare successivamente, scegliete Salva strumenti predefiniti. Specificate il nome del file della libreria e fate clic su Salva.

*(Mac OS) Aggiungendo l'estensione del nome del file della libreria, potrete condividere facilmente le librerie con altri sistemi operativi. Per aggiungere le estensioni dei nomi di file, nella finestra Preferenze, in Gestione file, impostate l'opzione Aggiungi estensione del file su Sempre.*

### Modificare la visualizzazione delle voci in un pannello a comparsa

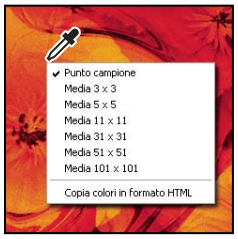
1 Fate clic sul triangolo in alto a destra nel pannello a comparsa per visualizzare il menu del pannello.

2 Selezionate un'opzione di visualizzazione: Solo testo, Miniatura piccola o Miniatura grande.

## Visualizzare e definire i menu

### Visualizzare i menu di scelta rapida

Nei menu di scelta rapida sono visualizzati i comandi che riguardano lo strumento, la selezione o il pannello attivo. pertanto si differenziano dai menu visibili nella parte superiore dell'area di lavoro.




*Visualizzazione del menu di scelta rapida per usare lo strumento contagocce*

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

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Control (Mac OS).

### Definire un set di menu

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Menu.
- Scegliete Finestra > Area di lavoro > Scelte rapide da tastiera e menu e fate clic sulla scheda Menu.

2 Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera e menu, scegliete un set di menu dal menu a comparsa Set.

3 Scegliete un'opzione dal menu Menu per:

**Menu dell'applicazione** Consente di visualizzare, nascondere o aggiungere colore alle voci dei menu dell'applicazione.

**Menu pannelli** Consente di visualizzare, nascondere o aggiungere colore alle voci dei menu dei pannelli.

4 Fate clic sul triangolo accanto al nome di un menu o di un pannello.

5 Effettuate una delle seguenti operazioni:

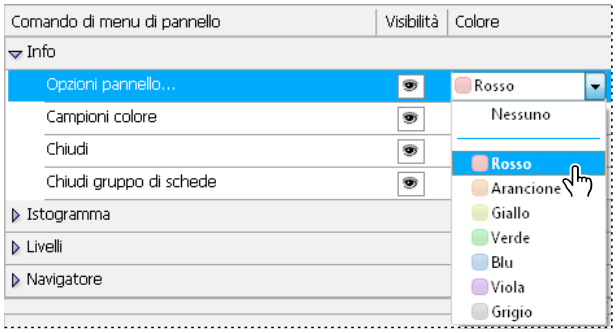
- Per nascondere una voce del menu, fate clic sul pulsante Visibilità .
- Per visualizzare una voce del menu, fate clic sul pulsante Visibilità vuoto.
- Per assegnare un colore a una voce di menu, fate clic sul campione di colore (se non è assegnato alcun colore, compare la dicitura Nessuno) e scegliete un colore.

6 Una volta terminate le modifiche del menu, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare tutte le modifiche del set di menu corrente, fate clic sul pulsante Salva set . Le modifiche al set personalizzato vengono salvate. Se state salvando modifiche al set Predefiniti di Photoshop, si apre la finestra di dialogo Salva. Immettete un nome per il nuovo set e fate clic su OK.
- Per creare un nuovo set basato sul set di menu corrente, fate clic sul pulsante Crea nuovo set .

***Nota:*** *se non avete salvato il set di modifiche corrente, fate clic su Annulla per annullare tutte le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.*

7 Nella finestra di dialogo Salva, immettete un nome per il set e fate clic su Salva.




*Scelta di un colore per una voce di menu usando la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera e menu*

## Eliminare un set di menu

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Menu.
- Scegliete Finestra > Area di lavoro > Scelte rapide da tastiera e menu e fate clic sulla scheda Menu.

2 Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera e menu, scegliete un set di menu dal menu Set.

3 Fate clic sull'icona Elimina set .

## Visualizzare temporaneamente le voci del menu

È possibile visualizzare temporaneamente le voci nascoste in un menu. Una volta chiuso il menu, le voci tornano allo stato nascosto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Da un menu contenente voci nascoste, scegliete Mostra tutte le voci di menu.

- Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su un menu con voci nascoste.


*Per mostrare sempre tutte le voci dei menu, scegliete Finestra > Area di lavoro > Essenziali.*

### Attivare e disattivare i colori dei menu

❖ In Preferenze interfaccia, selezionate o deselezionate Mostra colori menu.

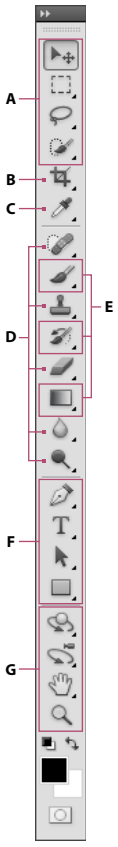
# Strumenti

All'avvio di Photoshop, il pannello Strumenti è visualizzato sul lato sinistro dello schermo. Le opzioni di alcuni strumenti del pannello Strumenti sono visualizzate nella barra delle opzioni contestuale. Si tratta degli strumenti per scrivere testo e annotazioni, selezionare, colorare, disegnare, campionare, modificare, spostare e visualizzare le immagini. Altri strumenti consentono di modificare i colori di primo piano e di sfondo, accedere ad Adobe Online e scegliere metodi di disegno diversi.

Potete espandere alcuni strumenti per visualizzare gli strumenti nascosti che si trovano sotto. Un piccolo triangolo in basso a destra dell'icona dello strumento indica la presenza di strumenti nascosti.

Posizionando il puntatore su uno strumento, potete visualizzare le informazioni che lo riguardano. Il nome dello strumento compare all'interno di una *descrizione comandi* sotto al puntatore.

## Panoramica pannello Strumenti




### A Strumenti di selezione

- **Sposta (V)***
- **Selezione rettangolare (M)**
  - Selezione ellittica (M)
  - Selez. singola colonna
  - Selezione singola riga
- **Lazo (L)**
  - Lazo poligonale (L)
  - Lazo magnetico (L)
- **Selezione rapida (W)**
  - Bacchetta magica (W)

### B Strumenti di ritaglio e sezione

- **Ritaglia (C)**
  - Sezione (C)
  - Selezione sezione (C)

### C Strumenti di misurazione

- **Contagocce (I)**
  - Campionatore colore (I)
  - Righello (I)
  - Nota (I)
  - Conteggio (I)†

### D Strumenti di ritocco

- **Pennello correttivo al volo (J)**
  - Pennello correttivo (J)
  - Toppa (J)
  - Occhi rossi (J)
- **Timbro clone (S)**
- Timbro con pattern (S)
- **Gomma (E)**
  - Gomma per sfondo (E)
  - Gomma magica (E)
- **Sfocatura**
  - Contrasta
  - Sfumino
- **Scherma (O)**
  - Brucia (O)
  - Spugna (O)

### E Strumenti di pittura

- **Pennello (B)**
  - Matita (B)
  - Sostituzione colore (B)
  - Pennello miscela colori (B)
- **Pennello storia (Y)**
  - Pennello artistico storia (Y)
- **Sfumatura (G)**
  - Secchiello (G)

### F Strumenti di disegno e testo

- **Penna (P)**
  - Penna mano libera (P)
  - Aggiungi punto di ancoraggio
  - Elimina punto di ancoraggio
  - Cambia punto
- **Testo orizzontale (T)**
  - Testo verticale (T)
  - Maschera testo orizzontale (T)
  - Maschera testo verticale (T)
- **Selezione tracciato (A)**
  - Selezione diretta (A)
- **Rettangolo (U)**
  - Rettangolo arrotondato (U)
  - Ellisse (U)
  - Poligono (U)
  - Linea (U)
  - Forma personale (U)

### G Strumenti 3D e di navigazione

- **Rotazione oggetto 3D (K)†**
  - Rotazione su se stesso oggetto 3D (K)†
  - Panning oggetto 3D (K)†
  - Scorrimento oggetto 3D (K)†
  - Scala oggetto 3D (K)†
- **Ruota fotocamera 3D (N)†**
  - Rotazione fotocamera su se stessa 3D (N)†
  - Panning fotocamera 3D (N)†
  - Cammina con fotocamera 3D (N)†
  - Zoom con fotocamera 3D (N)†
- **Mano (H)**
  - Ruota vista (R)
- **Zoom (Z)**

■ Indica lo strumento predefinito *Le scelte rapide da tastiera sono tra parentesi † Solo Extended

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica delle aree di lavoro" a pagina 3

## Galleria degli strumenti di selezione



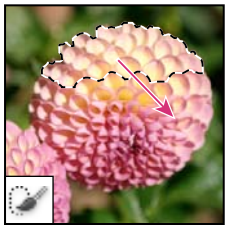
*Gli **strumenti selezione** creano selezioni di aree rettangolari, ellittiche, righe singole e colonne singole.*



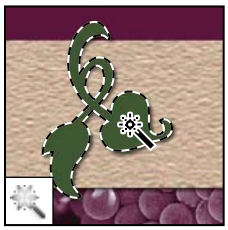
*Lo **strumento sposta** muove selezioni, livelli e guide.*



*Gli **strumenti lazo** creano selezioni a mano libera, poligonali (con bordi retti) e magnetiche (calamitate).*



*Lo **strumento selezione rapida** "dipinge" rapidamente una selezione usando una punta di pennello dalla rotondità regolabile.*

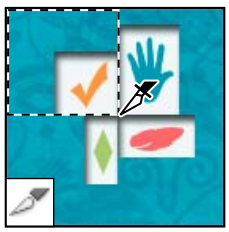


*Lo **strumento bacchetta magica** seleziona aree di colori simili.*

## Galleria degli strumenti per tagliare e creare sezioni



*Lo **strumento taglierina** ritaglia le immagini.*

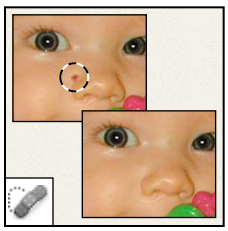


*Lo **strumento sezione** crea le sezioni.*

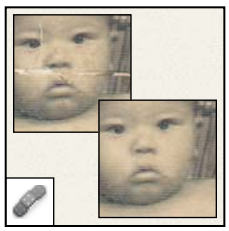



*Lo **strumento selezione sezioni** seleziona le sezioni.*

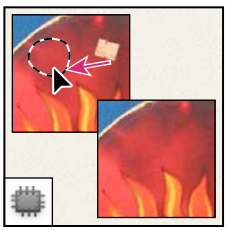
## Galleria degli strumenti di ritocco



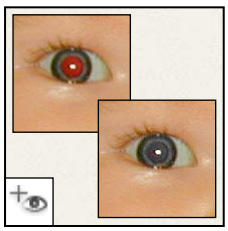
*Lo **strumento pennello correttivo al volo** rimuove difetti e oggetti.*



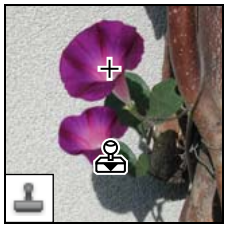
*Lo **strumento pennello correttivo** colora usando un campione o un pattern per correggere le imperfezioni di un'immagine.*



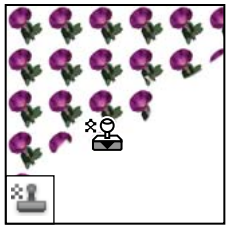
*Lo **strumento toppa** corregge le imperfezioni di un'area selezionata di un'immagine usando un campione o un pattern.*



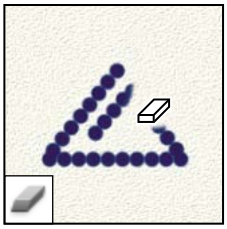
*Lo **strumento occhi rossi** rimuove il riflesso rosso causato dall'uso del flash.*



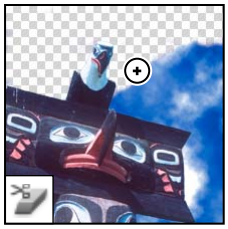
*Lo **strumento timbro clone** dipinge usando il campione di un'immagine.*



*Lo **strumento timbro con pattern** dipinge usando una parte di immagine come pattern.*



*Lo **strumento gomma** cancella i pixel e ripristina parti dell'immagine precedentemente salvate.*



*Lo **strumento gomma per sfondo** cancella le aree tramite trascinamento, rendendole trasparenti.*



*Lo **strumento gomma magica** cancella le aree a tinta unita tramite un clic, rendendole trasparenti.*



*Lo **strumento sfoca** rende più morbidi i bordi netti di un'immagine.*



*Lo **strumento contrasta** rende più netti i bordi sfumati di un'immagine.*



*Lo **strumento sfumino** rende più sfumati i pixel di un'immagine.*



*Lo **strumento scherma** schiarisce le aree di un'immagine.*

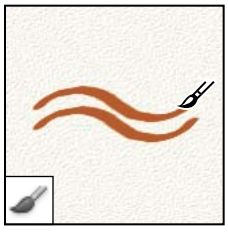


*Lo **strumento brucia** annerisce le aree di un'immagine.*

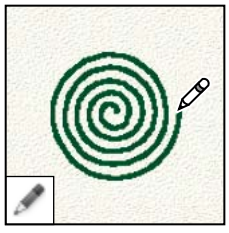


*Lo **strumento spugna** cambia la saturazione del colore in un'area.*

## Galleria degli strumenti di pittura



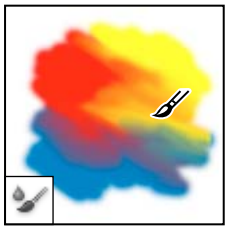
*Lo **strumento pennello** dipinge con pennellate.*



*Lo **strumento matita** disegna con tratti netti.*



*Lo **strumento sostituzione colore** sostituisce il colore selezionato con uno nuovo.*



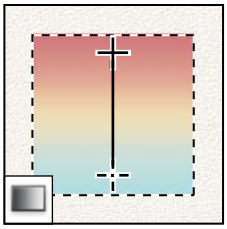
*Lo **strumento pennello miscela colori** simula tecniche pittoriche realistiche, come ad esempio la miscelazione di più colori sull'area di lavoro e la variazione di umidità della pittura.*



*Lo **strumento pennello storia** applica una copia dell'istantanea o dello stato selezionato nella finestra dell'immagine corrente.*



*Lo **strumento pennello artistico storia** applica tratti stilizzati che simulano vari stili pittorici, riprendendo un'istantanea o uno stato selezionato.*

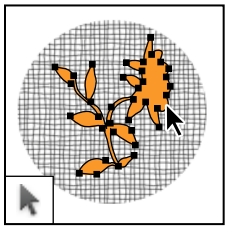


*Gli **strumenti sfumatura** creano fusioni a linea retta, radiali, angolari, riflesse e romboidali tra i colori.*



*Lo **strumento secchiello** riempie le aree di colori simili con il colore di primo piano.*

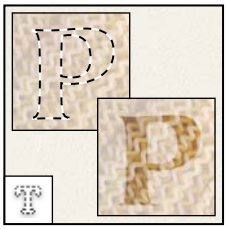
## Galleria degli strumenti di disegno e testo



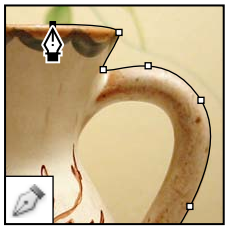
*Gli **strumenti di selezione tracciato** creano selezioni in base a una forma o un segmento usando punti di ancoraggio, linee di direzione e punti di direzione.*



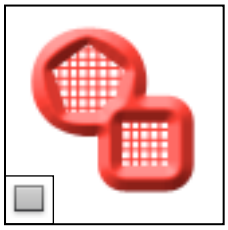

*Gli **strumenti testo** creano il testo in un'immagine.*



*Gli **strumenti maschera testo** creano una selezione nella forma di testo.*



*Gli **strumenti penna** disegnano tracciati con bordi morbidi.*

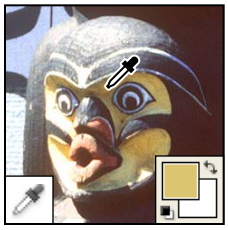


*Gli **strumenti forma o linea** disegnano forme e linee in un livello normale o in un livello forma.*

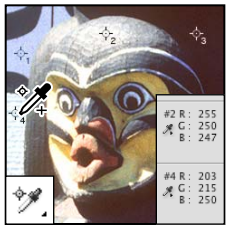


*Lo **strumento forma personale** crea forme personali selezionate da un elenco di forme.*

## Galleria degli strumenti per note, misurazione e navigazione



*Lo **strumento contagocce** esegue una campionatura dei colori in un'immagine.*




*Lo **strumento campionatore colore** visualizza i valori cromatici per un massimo di quattro aree.*



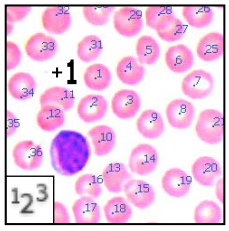
*Lo **strumento misura** rileva distanze, posizioni e angoli.*



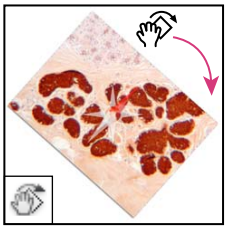
*Lo **strumento mano** sposta un'immagine entro la rispettiva finestra.*



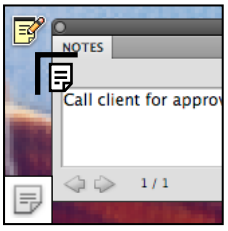
*Lo **strumento zoom** ingrandisce e riduce la visualizzazione di un'immagine.*




*Lo **strumento conteggio** conta gli oggetti presenti in un'immagine. (Solo Photoshop Extended)*



*Lo **strumento ruota vista** ruota il quadro in modo non distruttivo.*

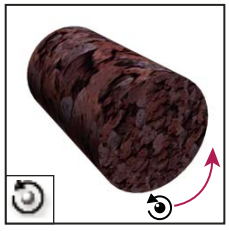



*Lo **strumento note** permette di allegare note a un'immagine.*

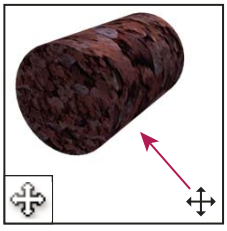
## Strumenti 3D (Photoshop Extended)



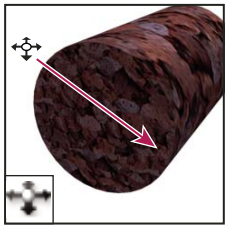
*Lo **strumento rotazione oggetto 3D** ruota l'oggetto intorno all'asse x.*



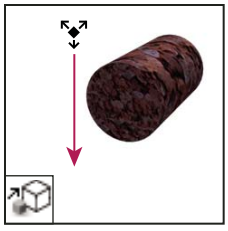
*Lo **strumento rotazione su se stesso oggetto 3D** ruota l'oggetto intorno all'asse z.*



*Lo **strumento panning oggetto 3D** effettua il panning nella direzione x oppure y.*



*Lo **strumento scorrimento oggetto 3D** sposta l'oggetto lateralmente quando lo trascinate in orizzontale oppure avanti e indietro quando lo trascinate in verticale.*



*Lo **strumento scala oggetto 3D** ridimensiona l'oggetto.*



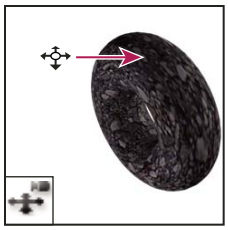
*Lo **strumento ruota fotocamera 3D** orbita la fotocamera in direzione x oppure y.*



*Lo **strumento rotazione fotocamera su se stessa 3D** ruota la fotocamera intorno all'asse z.*



*Lo **strumento panning fotocamera 3D** effettua il panning della fotocamera nella direzione x oppure y.*



*Lo **strumento cammina con fotocamera 3D** sposta la fotocamera lateralmente quando la trascinate in orizzontale o avanti e indietro quando la trascinate in verticale.*



*Lo **strumento zoom con fotocamera 3D** avvicina o allontana il campo visivo.*

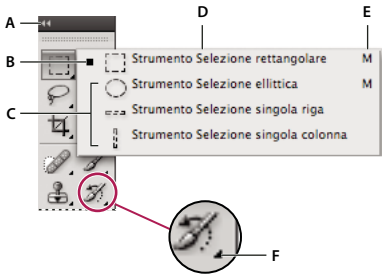
## Selezione e visualizzazione degli strumenti

### Selezionare uno strumento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su uno strumento nel pannello Strumenti. Se compare un triangolino nell'angolo in basso a destra dell'icona dello strumento, tenete premuto il pulsante del mouse per visualizzare gli strumenti nascosti. Quindi, fate clic sullo strumento da selezionare.
- Premete la scelta rapida da tastiera desiderata. La scelta rapida da tastiera è indicata nella descrizione del comando corrispondente. Ad esempio, potete selezionare lo strumento sposta premendo il tasto V.

*Per passare temporaneamente a uno strumento, tenete premuto il tasto della scelta rapida da tastiera corrispondente. Quando rilasciate il tasto, viene ripristinato lo strumento che era attivo prima di premere la scelta rapida.*




*Accesso agli strumenti*
***A.** Pannello Strumenti **B.** Strumento attivo **C.** Strumenti nascosti **D.** Nome dello strumento **E.** Scelta rapida dello strumento **F.** Triangolino indicante strumenti nascosti*

### Scorrere gli strumenti nascosti

Per impostazione predefinita, è possibile scorrere gli strumenti nascosti appartenenti a uno stesso gruppo tenendo premuto il tasto Maiusc mentre si preme ripetutamente il tasto di scelta rapida associato agli strumenti di tale gruppo. Se preferite scorrere gli strumenti senza tenere premuto il tasto Maiusc, potete disattivare questa preferenza.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Photoshop > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Deselezionate Usa tasto Maiusc. per scambiare strumento.

### Modificare i puntatori degli strumenti

Ogni puntatore predefinito ha un diverso *punto di attivazione*, da cui inizia l'effetto o l'azione sull'immagine. Con la maggior parte degli strumenti potete usare cursori di precisione, ossia crocette centrate attorno al punto di attivazione.

Nella maggior parte dei casi, il puntatore di uno strumento è uguale all'icona che rappresenta quello strumento. Il puntatore è visualizzato quando selezionate lo strumento. Il puntatore predefinito per gli strumenti di selezione è la crocetta +; per lo strumento testo, il puntatore predefinito è a forma di I ; mentre per gli strumenti di pittura, il puntatore è l'icona dimensione pennello.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Cursori (Windows) o Photoshop > Preferenze > Cursori (Mac OS).

2 Scegliete un'impostazione per i puntatori degli strumenti in Cursori di disegno o Altri cursori:

**Standard** I puntatori visualizzati hanno l'aspetto delle icone degli strumenti.

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

**Punta pennello normale** Il contorno del puntatore corrisponde circa al 50% dell'area su cui agirà lo strumento. Questa opzione mostra i pixel che saranno più visibilmente interessati.

**Punta pennello a grandezza naturale** Il contorno del puntatore corrisponde quasi al 100% dell'area su cui agirà lo strumento e a quasi tutti i pixel che saranno interessati.

**Mostra cursore preciso sulla punta del pennello** Visualizza crocette al centro della forma del pennello.

3 Fate clic su OK.

Le opzioni Cursori di disegno controllano i puntatori per i seguenti strumenti:

Gomma, matita, pennello, pennello correttivo, timbro, timbro con pattern, selezione rapida, sfumino, sfoca, contrasta, scherma, brucia e spugna

Le opzioni Altri cursori controllano i puntatori per i seguenti strumenti:

Selezione, lazo, lazo poligonale, bacchetta magica, taglierina, sezione, toppa, contagocce, penna, sfumatura, linea, secchiello, lazo magnetico, penna magnetica, penna mano libera, misura e campionatore del colore

*Con alcuni puntatori, per passare dai cursori standard a quelli precisi occorre premere il tasto Bloc Maiusc.*

### Ridimensionare o modificare la durezza dei cursori di pittura mediante trascinamento

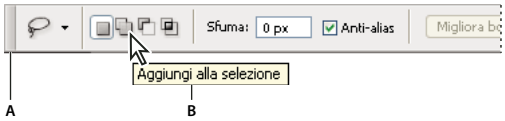
Potete ridimensionare o modificare la durezza di un cursore di pittura mediante trascinamento sull'immagine. Mentre trascinate, il cursore di pittura visualizza l'anteprima delle modifiche. Le anteprime richiedono OpenGL. Consultate "Attivare OpenGL e ottimizzare le impostazioni GPU" a pagina 50.

- Per ridimensionare un cursore, tenete premuto Alt e il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Ctrl + Opzione (Mac OS) e trascinate verso sinistra o destra. Per cambiare la durezza, trascinate verso l'alto o il basso.

## Utilizzo della barra delle opzioni

La barra delle opzioni è visualizzata sotto la barra dei menu, nella parte superiore dell'area di lavoro. La barra delle opzioni è sensibile al contesto, cioè varia in base allo strumento selezionato. Alcune opzioni (ad esempio il metodo o l'opacità) sono comuni a tutti gli strumenti, mentre altre sono specifiche di un solo strumento.

Potete spostare la barra delle opzioni nell'area di lavoro usando la barra di spostamento oppure potete agganciarla al lato superiore o inferiore dello schermo. Le descrizioni comandi vengono visualizzate quando il puntatore si sofferma sugli strumenti. Per visualizzare o nascondere la barra delle opzioni, scegliete Finestra > Opzioni.




*Barra delle opzioni dello strumento lazo*
***A.** Barra di spostamento* ***B.** Descrizione comando*

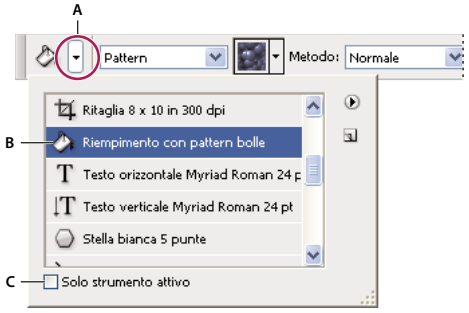
Per ripristinare le impostazioni predefinite degli strumenti, con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenendo premuto Control (Mac OS) fate clic sull'icona dello strumento nella barra delle opzioni, quindi scegliete Ripristina strumento o Ripristina tutti gli strumenti dal menu di scelta rapida.

Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle opzioni di uno strumento specifico, cercate il nome dello strumento nell'Aiuto di Photoshop.

## Creare e usare strumenti predefiniti

Gli strumenti predefiniti consentono di salvare e riutilizzare le impostazioni degli strumenti. Potete caricare, modificare e creare librerie di strumenti predefiniti con il selettore Strumenti predefiniti nella barra delle opzioni, il pannello Strumenti predefiniti e Gestione predefiniti.

Per selezionare uno strumento predefinito, fate clic sul selettore Strumenti predefiniti nella barra delle opzioni, quindi selezionate uno strumento predefinito dal pannello a comparsa. Potete anche scegliere Finestra > Strumenti predefiniti ed effettuare una selezione dal pannello Strumenti predefiniti.




*Visualizzazione del selettore Strumenti predefiniti*
***A.** Fate clic sul selettore Strumenti predefiniti nella barra delle opzioni per visualizzare il pannello a comparsa Strumenti predefiniti.*
***B.** Selezionate uno strumento predefinito per usare le impostazioni predefinite ogni volta che selezionate lo strumento (finché non scegliete Ripristina strumento dal menu del pannello).* ***C.** Deselezionate questa opzione per visualizzare tutti gli strumenti predefiniti; selezionatela per visualizzare solo i predefiniti dello strumento selezionato nella finestra degli strumenti.*

### Creare uno strumento predefinito

1 Selezionate uno strumento e impostate le opzioni da salvare come predefinite nella barra delle opzioni.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Strumento predefinito accanto allo strumento, a sinistra della barra delle opzioni.
- Scegliete Finestra > Strumenti predefiniti per visualizzare il pannello Strumenti predefiniti.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Crea nuovo strumento predefinito .
- Scegliete Nuovo strumento predefinito dal menu del pannello.

4 Immettete il nome del nuovo strumento predefinito e fate clic su OK.

### Modificare l'elenco degli strumenti predefiniti

❖ Fate clic sul triangolo per aprire il menu del pannello a comparsa Strumenti predefiniti e scegliete una delle seguenti opzioni:

**Mostra tutti gli strumenti predefiniti** Mostra tutti gli strumenti predefiniti caricati.

**Ordina per strumento** Ordina i predefiniti in base allo strumento.

**Mostra strumenti predefiniti correnti** Mostra soltanto i predefiniti dello strumento attivo. Potete inoltre selezionare l'opzione Solo strumento attivo nel pannello a comparsa Strumenti predefiniti.

**Solo testo, Miniatura piccola o Miniatura grande** Determina quanti predefiniti saranno visualizzati nel pannello a comparsa.

***Nota:*** *per creare, caricare e gestire le librerie di strumenti predefiniti, consultate "Utilizzo dei pannelli a comparsa" a pagina 12 e "Usare Gestione predefiniti" a pagina 39.*

# Visualizzazione delle immagini

## Cambiare la modalità dello schermo

Potete usare le opzioni disponibili per visualizzare le immagini sull'intero schermo. Potete visualizzare o nascondere la barra dei menu, la barra del titolo e le barre di scorrimento.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

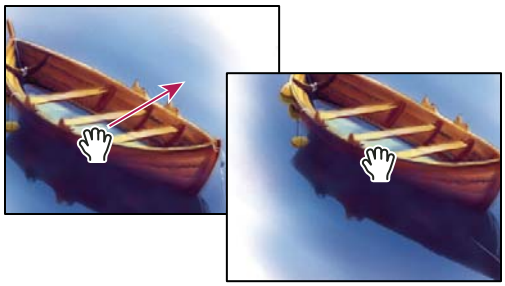
- Per visualizzare la modalità predefinita (barra dei menu in alto e barre di scorrimento laterali), scegliete Visualizza > Modalità schermo > Modalità schermo standard. In alternativa, fate clic sul pulsante Modalità schermo nella barra dell'applicazione e, dal menu a comparsa, scegliete Modalità schermo standard.
- Per visualizzare una finestra a schermo intero con una barra dei menu e uno sfondo di tonalità 50% grigio, senza barra del titolo né barre di scorrimento, scegliete Visualizza > Modalità schermo > Modalità schermo intero con barra dei menu. In alternativa, fate clic sul pulsante Modalità schermo nella barra dell'applicazione e, dal menu a comparsa, scegliete Modalità schermo intero con barra dei menu.
- Per visualizzare una finestra a schermo intero con uno sfondo nero (senza barra del titolo, barra dei menu né barre di scorrimento), scegliete Visualizza > Modalità schermo > Modalità schermo intero. In alternativa, fate clic sul pulsante Modalità schermo nella barra dell'applicazione e, dal menu a comparsa, scegliete Modalità schermo intero.

## Visualizzare un'altra area di un'immagine

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Usate le barre di scorrimento della finestra.
- Selezionate lo strumento mano e trascinatelo sull'immagine per spostarne la visualizzazione. Per passare allo strumento mano da un altro strumento, tenete premuta la barra spaziatrice mentre trascinate.

*Se il computer dispone di OpenGL, potete usare lo strumento mano per spostare con un leggero movimento l'immagine nella direzione da visualizzare. Dopo un rapido movimento del mouse, l'immagine si sposta come se si stesse effettuando un trascinamento continuo. Per abilitare questa funzione, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi selezionate Abilita scorrimento con movimento strumento.*



*Trascinamento dello strumento mano per visualizzare un'area diversa di un'immagine*

- Trascinate la casella colorata (zona di anteprima di riferimento) nel pannello Navigatore.

## Usare lo strumento ruota vista

Con lo strumento ruota vista potete ruotare il quadro in modo non distruttivo, senza trasformare l'immagine stessa. Questa funzione può essere utile ad esempio per facilitare il disegno in particolari situazioni. È necessario disporre di OpenGL.

*Potete anche usare movimenti di rotazione su computer MacBook o con pannelli trackpad multi-touch.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento ruota vista , quindi trascinate l'immagine per ruotarla. Una bussola indica il Nord dell'immagine (il lato superiore originale), a prescindere dall'attuale angolo del quadro.
- Selezionate lo strumento ruota vista. Specificate un valore numerico (i gradi di rotazione) nella casella Angolo di rotazione.
- Selezionate lo strumento ruota vista. Fate clic (oppure clic e trascinate) nel controllo Imposta l'angolo di rotazione della visualizzazione.

2 Per ripristinare l'inclinazione originale del quadro, fate clic su Ripristina.

Per un video sullo strumento ruota vista e altri suggerimenti dello spazio di lavoro, visitate www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_it (l'argomento relativo allo strumento ruota vista inizia dalla posizione temporale 5:10).

## Disattivare i movimenti per i trackpad (Mac OS)

Se usate un computer MacBook con un trackpad multi-touch, potete usare il trackpad per spostare, ruotare o ingrandire e ridurre le immagini. Questa funzionalità migliora considerevolmente l'efficienza operativa, tuttavia potete disattivarla per evitare di effettuare modifiche involontarie.

1 Scegliete Photoshop > Preferenze > Interfaccia (Mac OS).

2 Nella sezione Generale, deselezionate Attiva movimenti.

## Usare il pannello Navigatore

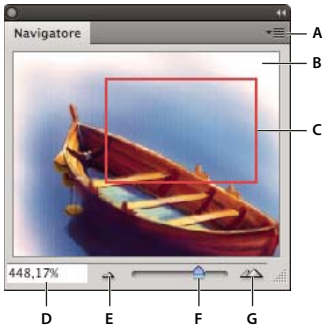
Il pannello Navigatore vi permette di modificare rapidamente la visualizzazione dell'immagine utilizzando le miniature. La casella colorata nel Navigatore (denominata *zona di anteprima di riferimento*) corrisponde all'area visualizzabile correntemente nella finestra.

❖ Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare il pannello Navigatore, scegliete Finestra > Navigatore.
- 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 la visualizzazione di un'immagine, trascinate la zona di anteprima di riferimento nella miniatura dell'immagine. Potete inoltre fare clic sulla miniatura dell'immagine per definire l'area visibile.

*Per impostare sia la dimensione che la posizione dell'area proxy, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate sulla miniatura dell'immagine.*

- Per cambiare i colori della zona di anteprima di riferimento, scegliete Opzioni pannello nel menu del pannello. Selezionate un colore predefinito nel menu a comparsa Colore o fate clic sulla casella del colore per scegliere un colore personalizzato.




*Pannello Navigatore*
***A.** Pulsante del menu del pannello **B.** Miniatura del disegno **C.** Zona di anteprima di riferimento **D.** Casella di testo Zoom **E.** Pulsante Zoom out **F.** Cursore di zoom **G.** Pulsante Zoom in*

## Zoom in o Zoom out

Per ingrandire o ridurre la visualizzazione di un'immagine, utilizzate lo strumento zoom o i comandi del menu Visualizza. Quando usate lo strumento zoom, a ogni clic l'immagine viene ingrandita o ridotta secondo la percentuale predefinita e la visualizzazione viene centrata intorno al punto in cui fate clic. Raggiunto l'ingrandimento massimo del 3200% o la dimensione minima di 1 pixel, il centro dello strumento zoom appare vuoto.

*Potete anche usare movimenti di zoom su computer MacBook con trackpad multi-touch.*

### Impostare le preferenze per lo strumento zoom

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Prestazioni (Windows) o Photoshop > Preferenze > Prestazioni (Mac OS). Nella sezione Impostazioni GPU, selezionate Attiva disegno OpenGL.

***Nota:** alcune preferenze per lo strumento zoom richiedono OpenGL. Se l'opzione Attiva disegno OpenGL non è disponibile, significa che la scheda video in uso non supporta questa tecnologia.*

2 Nelle preferenze Generali, selezionate le seguenti opzioni:

**Zoom con animazione** Abilita la funzione di zoom continuo mentre si tiene premuto lo strumento zoom.

**Zoom ridimensiona finestre** Consultate "Ridimensionare automaticamente la finestra durante lo zoom" a pagina 28.

**Zoom con rotellina scorrimento** Abilita la funzione di zoom mediante l'utilizzo della rotellina di scorrimento del mouse.

**Centra sul punto su cui si è fatto clic per zoom** Centra la visualizzazione di zoom sul punto su cui è stato fatto clic.

## Effettuare lo zoom con un valore predefinito

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento zoom, quindi fate clic sul pulsante Zoom in o Zoom out nella barra delle opzioni. Quindi, fate clic sull'area in cui desiderate aumentare o ridurre lo zoom.

*Per passare rapidamente alla modalità zoom out, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).*

- Scegliete Visualizza > Zoom in o Visualizza > Zoom out. Il comando Zoom in o Zoom out non è disponibile se è già stato raggiunto il livello di ingrandimento massimo o minimo.
- Impostate il livello di zoom nell'angolo in basso a sinistra della finestra del documento o nel pannello Navigatore.

## Effettuare lo zoom continuo

*Per effettuare uno zoom continuo, la scheda video deve supportare OpenGL e l'opzione Zoom con animazione deve essere selezionata nelle preferenze Generali.*

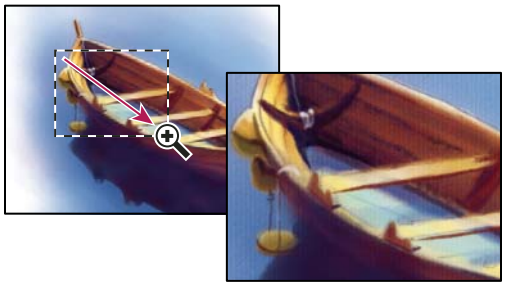
❖ Selezionate lo strumento zoom ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per effettuare lo zoom in, fate clic nell'immagine e tenete premuto il pulsante del mouse. Per effettuare lo zoom out, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS.
- Nella barra delle opzioni, selezionate Zoom a scorrimento. Quindi trascinate nell'immagine verso sinistra per effettuare lo zoom out e verso destra per effettuare lo zoom in.

## Ingrandire un'area specifica

1 Selezionate lo strumento zoom.

2 Trascinate lo strumento sopra la parte dell'immagine che desiderate ingrandire.



*Trascinamento dello strumento zoom per ingrandire un'immagine*

La parte dell'immagine racchiusa dalla selezione dello zoom appare con il massimo ingrandimento possibile. Per spostare la selezione all'interno dell'immagine in Photoshop, tracciate una selezione e tenete premuta la barra spaziatrice.

## Ingrandire temporaneamente l'immagine

1 Tenete premuto il tasto H, fate clic sull'immagine e tenete premuto il pulsante del mouse.

Lo strumento corrente diventa lo strumento mano e il livello di ingrandimento dell'immagine viene modificato come segue:

- Se l'intera immagine rientrava nella finestra del documento, l'immagine viene ingrandita fino a riempire la finestra.
- Se era visibile solo una porzione dell'immagine, l'immagine viene ridotta. Trascinate la selezione per ingrandire un'altra area dell'immagine.

2 Rilasciate il pulsante del mouse, quindi rilasciate il tasto H.

L'immagine torna alle dimensioni precedenti e viene ripristinato il precedente strumento.

### Ridimensionare automaticamente la finestra durante lo zoom

❖ Con lo strumento zoom, selezionate Adatta finestre nella barra delle opzioni. La finestra viene ridimensionata a ogni ingrandimento o riduzione della visualizzazione.

Se l'opzione Adatta finestre è deselezionata (impostazione predefinita), la finestra mantiene dimensioni costanti indipendentemente dal livello di ingrandimento dell'immagine. Questa impostazione è utile se usate uno schermo del monitor piccolo o lavorate con visualizzazioni affiancate.

***Nota:*** *per ridimensionare automaticamente la finestra quando si effettua lo zoom mediante le scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Photoshop > Preferenze > Generali (Mac OS). Quindi selezionate Zoom ridimensiona finestre.*

### Visualizzare un'immagine al 100%

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sullo strumento zoom nella finestra degli strumenti.
- Scegliete Visualizza > Pixel reali.
- Immettete 100% nella barra di stato e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

***Nota:*** *la visualizzazione al 100% di un'immagine mostra l'aspetto che l'immagine assumerà nel browser, secondo la risoluzione del monitor e dell'immagine stessa.*

### Adattare un'immagine allo schermo

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sullo strumento mano nella finestra degli strumenti.
- Scegliete Visualizza > Adatta allo schermo.
- Selezionate uno strumento zoom o lo strumento mano e fate clic sul pulsante Adatta allo schermo nella barra delle opzioni.

Queste opzioni cambiano le dimensioni di visualizzazione e della finestra per adattarle a quelle del monitor.

### Nascondere la griglia dei pixel

Per impostazione predefinita, con ingrandimenti superiori al 500% diventa visibile la griglia di pixel dell'immagine. Per nascondere la griglia, effettuate le seguenti operazioni.

❖ Scegliete Visualizza > Mostra e deselezionate Griglia pixel.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effettuare la corrispondenza di zoom e posizione in più immagini" a pagina 29

## Visualizzare le immagini in più finestre

La finestra del documento è l'area in cui vengono visualizzate le immagini. Potete aprire più finestre e visualizzare più immagini o più versioni di una stessa immagine. L'elenco delle finestre aperte è disponibile nel menu Finestra. Per portare in primo piano un'immagine aperta, scegliete il nome del file dalla parte inferiore del menu Finestra. La memoria disponibile potrebbe limitare il numero di finestre per immagine.

1 Scegliete Finestra > Ordina > Nuova finestra per *[nome del file immagine]*.

2 Se desiderate ordinare le finestre, scegliete Finestra > Ordina e quindi una delle seguenti opzioni:

**Sovrapponi** Visualizza le finestre non agganciate sovrapposte e sfalsate dal lato superiore sinistro al lato inferiore destro dello schermo.

**Affianca** Visualizza le finestre una accanto all'altra. Man mano che chiudete le immagini, le finestre aperte vengono ridimensionate in modo da adattarsi allo spazio disponibile.

**Finestra mobile** L'immagine "fluttua" liberamente.

**Tutte in finestre mobili** Tutte le immagini diventano mobili.

**Raggruppa tutte in schede** Mostra un'immagine a schermo intero e ricuce a schede le altre immagini.

*Potete usare l'opzione Scorri tutte le finestre dello strumento mano per scorrere tutte le immagini aperte. Effettuate la selezione nella barra delle opzioni e trascinate un'immagine per scorrere tutte le immagini visibili.*

## Effettuare la corrispondenza di zoom e posizione in più immagini

### Effettuare la corrispondenza solo dello zoom

1 Aprite una o più immagini oppure aprite un'immagine in più finestre.

2 Scegliete Finestra > Ordina > Affianca per visualizzare le immagini una accanto all'altra.

3 Selezionate lo strumento zoom ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Zoom delle finestre nella barra delle opzioni e fate clic su un'immagine. Le altre immagini verranno ingrandite o ridotte in base allo stesso fattore relativo.
- Scegliete Finestra > Ordina > Corrispondenza zoom. Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su una delle immagini. Le altre immagini verranno ingrandite o ridotte in base allo stesso fattore.

### Effettuare la corrispondenza solo della posizione

1 Aprite una o più immagini oppure aprite un'immagine in più finestre.

2 Scegliete Finestra > Ordina > Affianca.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Finestra > Ordina > Corrispondenza posizione.
- Selezionate lo strumento mano, selezionate Scorri tutte le finestre nella barra delle opzioni, quindi trascinate per visualizzare un'altra area di una delle immagini. (Per abilitare temporaneamente questa opzione, tenete premuto Maiusc e trascinate con lo strumento mano.)

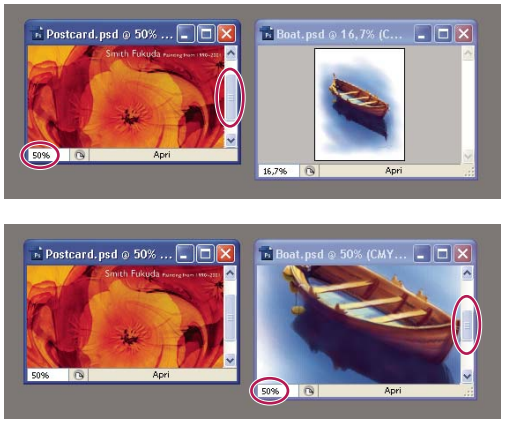
***Nota:*** *Photoshop scorre automaticamente alla stessa posizione relativa sugli assi orizzontali e verticali. Potrebbe essere necessario scorrere manualmente per visualizzare i bordi dell'immagine.*

### Effettuare la corrispondenza di zoom e posizione

1 Aprite una o più immagini oppure aprite un'immagine in più finestre.

2 Scegliete Finestra > Ordina > Affianca.

3 Scegliete Finestra > Ordina > Corrispondenza con tutto.




*Senza il comando Corrispondenza con tutto (in alto) e con il comando Corrispondenza con tutto (in basso) selezionato*

4 Selezionate lo strumento zoom o mano.

5 Selezionate una delle immagini, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic o trascinate un'area di un'immagine. Le altre immagini vengono ingrandite con lo stesso fattore e calamitate verso l'area in cui avete fatto clic.

## Operazioni con il pannello Info

Oltre alle informazioni cromatiche relative alla posizione del puntatore, il pannello Info include altre utili informazioni, a seconda dello strumento in uso. Il pannello Info può visualizzare anche suggerimenti per lo strumento selezionato, informazioni sullo stato del documento e i valori a 8, 16 o 32 bit.

Il pannello Info contiene le seguenti informazioni:

- A seconda dell'opzione specificata, il pannello Info visualizza i valori a 8, 16 o 32 bit.
- Per i valori CMYK, nel pannello Info compare un punto esclamativo se il colore sotto il puntatore o il campionatore non rientra nella gamma di colori CMYK stampabili.
- Quando usate uno strumento di selezione, durante il trascinamento il pannello Info mostra le coordinate *x* e *y* della posizione del puntatore, nonché la larghezza (L) e l'altezza (A) della selezione.
- Quando usate lo strumento taglierina o zoom, durante il trascinamento il pannello Info mostra la larghezza (L) e l'altezza (A) della selezione. Il pannello mostra anche l'angolo di rotazione della taglierina.
- Quando usate lo strumento linea, penna o sfumatura, o quando spostate una selezione, durante il trascinamento il pannello Info mostra le coordinate *x* e *y* della posizione di partenza, la variazione in X (DX), la variazione in Y (DY), l'angolo (A) e la distanza di trascinamento (D).
- Quando usate un comando di trasformazione bidimensionale, il pannello Info mostra la variazione percentuale in larghezza (L) e in altezza (A), l'angolo di rotazione (A) e quello di inclinazione orizzontale (O) o verticale (V).
- Quando usate le finestre di dialogo per la regolazione del colore (ad esempio Curve), il pannello Info mostra i valori cromatici (precedenti e successivi alla regolazione) dei pixel che si trovano sotto il puntatore e i campionatori di colore.
- Se l'opzione Mostra suggerimenti strumenti è attivata, vedrete alcuni suggerimenti su come usare lo strumento selezionato nella finestra degli strumenti.

- A seconda dell'opzione selezionata, il pannello Info visualizza alcune informazioni di stato, come la dimensione del documento, il profilo del documento, le dimensioni dell'immagine, le dimensioni della memoria, l'efficienza, il tempo e lo strumento corrente.

## Usare il pannello Info

Il pannello Info visualizza le informazioni sul file di un'immagine e fornisce alcune informazioni sui valori cromatici man mano che spostate il puntatore su un'immagine. Se desiderate visualizzare le informazioni mentre trascinate nell'immagine, accertatevi che il pannello Info sia visibile nell'area di lavoro.

1 (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Info, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se è agganciato ad altri pannelli, fate clic sulla linguetta del pannello Info.
- Scegliete Finestra > Info. Nella parte inferiore del pannello Info vengono visualizzate le informazioni sul file dell'immagine. Potete modificare le informazioni visualizzate facendo clic sul triangolo nell'angolo in alto a destra del pannello e scegliendo Opzioni pannello dal menu del pannello.

2 Impostate le opzioni per le informazioni da visualizzare nel pannello Info effettuando una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Info e specificate le opzioni nella finestra di dialogo Opzioni pannello.
- Fate clic su un'icona del contagocce e scegliete le opzioni di visualizzazione dal menu a comparsa. Potete inoltre usare il menu a comparsa per specificare se il pannello Info deve visualizzare valori a 8, 16 o 32 bit.
- Fate clic sull'icona delle coordinate del cursore e scegliete una unità di misura.

3 Selezionate uno strumento.

4 Per usare lo strumento, spostate il puntatore sull'immagine o trascinatelo sull'immagine. Possono comparire le seguenti informazioni, a seconda dello strumento usato:

Visualizza i valori numerici per il colore che si trova sotto il puntatore.

Visualizza le coordinate *x* e *y* del puntatore.

Visualizza la larghezza (L) e l'altezza (A) del riquadro di selezione o della forma mentre trascinate, o la larghezza e l'altezza di una selezione attiva.

## Modificare le opzioni del pannello Info

1 Fate clic sul triangolo nell'angolo in alto a destra per aprire il menu del pannello Info e scegliete Opzioni pannello.

2 Nella finestra di dialogo Opzioni pannello, in Primo rilevamento colore, scegliete una delle seguenti opzioni di visualizzazione:

**Colore reale** Visualizza i valori nel metodo di colore corrente dell'immagine.

**Prova colore** Visualizza i valori per lo spazio colorimetrico di output dell'immagine.

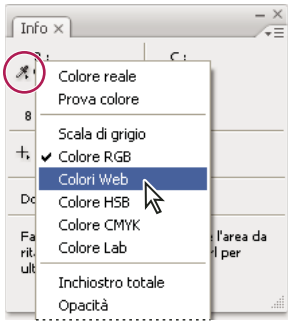
**Una modalità colore** Visualizza i valori colorimetrici in quella modalità colore.

**Inchiostro totale** Visualizza la percentuale totale di tutti gli inchiostri CMYK nella posizione corrente del puntatore, in base ai valori impostati nella finestra Impostazioni CMYK.

**Opacità** Visualizza l'opacità del livello corrente. Questa opzione non si applica allo sfondo.

*Potete inoltre impostare le opzioni di rilevamento facendo clic sull'icona del contagocce nel pannello Info. Oltre alle opzioni Primo rilevamento colore, potete anche visualizzare i valori a 8, 16 o 32 bit.*

3 Per Secondo rilevamento colore, scegliete una delle opzioni di visualizzazione tra quelle riportate al punto 2. Inoltre, potete fare clic sull'icona del contagocce nel pannello Info e scegliere le opzioni di rilevamento dal menu a comparsa.




*Fate clic sull'icona del contagocce e scegliete una modalità di rilevamento dal menu a comparsa.*

4 Scegliete un'unità di misura in Unità di misura righelli.

5 In Informazioni stato, scegliete una delle seguenti opzioni per visualizzare le informazioni sul file nel pannello Info:

**Dimensioni file** Visualizza le informazioni sulla quantità di dati contenuti nell'immagine. Il numero a sinistra rappresenta le dimensioni di stampa dell'immagine (che corrisponde circa alle dimensioni del file salvato in formato Adobe Photoshop con livelli uniti). Il numero a destra indica le dimensioni indicative del file, con livelli e canali.

**Profilo documento** Visualizza il nome del profilo del documento usato dall'immagine.

**Dimensioni immagine** Visualizza le dimensioni dell'immagine.

**Dimensioni memoria** Visualizza le informazioni sulla quantità di RAM e sullo spazio sul disco impiegati per elaborare l'immagine. Il numero a sinistra corrisponde alla quantità di memoria attualmente impiegata dal programma per mostrare tutte le immagini aperte. Il numero a destra rappresenta la quantità totale di RAM disponibile per elaborare le immagini.

**Efficienza** Visualizza la percentuale di tempo effettivamente dedicato all'esecuzione di operazioni (anziché alla scrittura e lettura su disco di memoria virtuale). Un valore inferiore al 100% indica che Photoshop usa il disco di memoria virtuale e quindi è rallentato.

**Tempo** Visualizza il tempo impiegato per completare l'ultima operazione.

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

**Version Cue** Visualizza lo stato del gruppo di lavoro Version Cue. Questa opzione è valida solo se Version Cue è attivo.

**Scala di misurazione** Visualizza la scala del documento.

6 (Facoltativo) Scegliete Mostra suggerimenti strumenti per visualizzare le informazioni su come usare lo strumento selezionato in fondo al pannello Info.

7 Fate clic su OK.

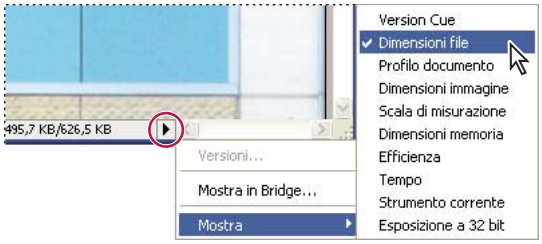
*Per modificare le unità di misura, fate clic sull'icona a croce nel pannello Info ed effettuate una selezione dal menu.*

## Visualizzare le informazioni sul file nella finestra del documento

La barra di stato è posizionata in fondo a ogni finestra del documento e mostra informazioni utili, come la percentuale di ingrandimento e le dimensioni del file corrente per l'immagine attiva, oltre a brevi istruzioni sullo strumento selezionato. La barra di stato contiene inoltre le informazioni su Version Cue, quando è attivato.

***Nota:*** *potete anche visualizzare ulteriori informazioni sul file riguardanti l'autore e il copyright. Tali informazioni comprendono i dati standard e le filigrane Digimarc. Photoshop esamina automaticamente le immagini aperte per individuare eventuali filigrane grazie al plug-in Digimarc Rivela filigrana. Quando viene rilevata una filigrana, Photoshop visualizza un simbolo di copyright nella barra del titolo della finestra dell'immagine e aggiorna la sezione Copyright della finestra Info file.*

**1** Fate clic sul triangolo nel bordo inferiore della finestra del documento.




*Opzioni di visualizzazione delle informazioni sul file quando è attivato Version Cue*

**2** Scegliete un'opzione di visualizzazione dal menu a comparsa:

***Nota:*** *se Version Cue è attivato, scegliete dal sottomenu Mostra.*

**Version Cue** Visualizza lo stato dei gruppi di lavoro Version Cue del documento, indicando se sono aperti, non gestiti, non salvati, ecc. Questa opzione è disponibile solo se Version Cue è attivato.

**Dimensioni file** Informazioni sulla quantità di dati contenuti nell'immagine. Il numero a sinistra rappresenta le dimensioni di stampa dell'immagine (che corrisponde circa alle dimensioni del file salvato in formato Adobe Photoshop con livelli uniti). Il numero a destra indica le dimensioni indicative del file, con livelli e canali.

**Profilo documento** Il nome del profilo colori usato per l'immagine.

**Dimensioni immagine** Le dimensioni dell'immagine.

**Scala di misurazione** La scala del documento.

**Dimensioni memoria** Informazioni sulla quantità di RAM e sullo spazio sul disco impiegati per elaborare l'immagine. Il numero a sinistra corrisponde alla quantità di memoria attualmente impiegata dal programma per mostrare tutte le immagini aperte. Il numero a destra rappresenta la quantità totale di RAM disponibile per elaborare le immagini.

**Efficienza** Percentuale di tempo effettivamente dedicato all'esecuzione di operazioni (anziché alla scrittura e lettura su disco di memoria virtuale). Un valore inferiore al 100% indica che Photoshop usa il disco di memoria virtuale e quindi è rallentato.

**Tempo** Tempo necessario per completare l'ultima operazione.

**Strumento corrente** Il nome dello strumento attivo.

**Esposizione a 32 bit** Opzione per regolare l'immagine di anteprima in modo da visualizzare sul monitor immagini HDR (High Dynamic Range) con 32 bit per canale. Il cursore è disponibile solo quando la finestra del documento visualizza un'immagine HDR.

*Nella barra di stato, fate clic nell'area delle informazioni sul file per visualizzare i valori di larghezza, altezza, canali e risoluzione del documento. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per visualizzare i valori di larghezza e altezza della porzione.*

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare la gamma dinamica visualizzata per le immagini HDR a 32 bit" a pagina 74

## Duplicare un'immagine

Potete copiare un'intera immagine (inclusi i livelli, le maschere di livello e i canali) nella memoria del sistema senza salvare l'immagine su disco.

1. Aprite l'immagine da duplicare.
2. Scegliete Immagine > Duplica.
3. Specificate un nome per l'immagine duplicata.
4. Per duplicare l'immagine e unire i livelli, selezionate Duplica solo livelli uniti. Per conservare i livelli, accertatevi che questa opzione sia deselezionata.
5. Fate clic su OK.

# I righelli, la griglia e le guide

## I righelli

I righelli aiutano a posizionare le immagini o gli elementi con precisione. Quando sono visibili, i righelli appaiono lungo i lati 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.

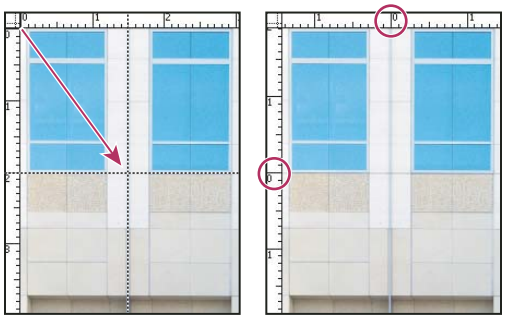
Per visualizzare o nascondere i righelli, scegliete Visualizza > Righelli.

## Modificare il punto zero di un righello

1. (Facoltativo) Scegliete Visualizza > Effetto calamita con, quindi scegliete una delle combinazioni disponibili nel sottomenu. L'origine del righello viene così calamitata verso guide, sezioni o limiti del documento e può anche essere calamitata verso la griglia.
2. 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.

*Potete tenere premuto Maiusc mentre trascinate affinché l'origine del righello sia calamitata verso le tacche del righello.*

Per riportare l'origine del righello al valore predefinito, fate doppio clic sull'angolo superiore sinistro.



*Trascinamento per creare una nuova origine per il righello*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare l'effetto calamita" a pagina 38

## Cambiare l'unità di misura

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su un righello.
- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Unità di misura e righelli oppure, con il pulsante destro del mouse, fate clic sul righello e scegliete una nuova unità di misura dal menu a comparsa.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Unità di misura e righelli oppure, tenendo premuto Control, fate clic sul righello e scegliete una nuova unità di misura dal menu a comparsa.

2 Nel campo Righelli, scegliete un'unità di misura.

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

3 Nel campo Dimensione punti/pica, scegliete una delle seguenti opzioni:

**PostScript (72 punti/pollice)** Imposta una dimensione compatibile per la stampa con un dispositivo PostScript.

**Tradizionale** Usa 72,27 punti/pollice, dimensione tradizionalmente utilizzata per la stampa.

4 Fate clic su OK.

## Specificare le colonne per un'immagine

Le colonne aiutano a posizionare le immagini o gli elementi con precisione. I comandi Nuovo, Dimensione immagine e Dimensione quadro consentono di esprimere la larghezza delle immagini in colonne. L'uso delle colonne è indicato se dovete importare un'immagine in programmi di impaginazione quali Adobe InDesign® e desiderate che tale immagine si estenda esattamente su un certo numero di colonne.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Unità di misura e righelli (Windows) o Photoshop > Preferenze > Unità di misura e righelli (Mac OS).

2 Immettete i valori desiderati per Larghezza e Distanza.

## Posizionare con lo strumento righello

Lo strumento righello vi permette di posizionare con precisione le immagini e gli elementi. Lo strumento righello calcola la distanza tra due punti qualsiasi nell'area di lavoro. Quando misurate da un punto all'altro, viene tracciato un segmento non stampabile e nella barra delle opzioni e nel pannello Info sono visualizzate le seguenti informazioni:

- La posizione iniziale (X e Y).
- Le distanze in orizzontale (L) e in verticale (A) tra gli assi *x* e *y*.
- L'angolo misurato rispetto all'asse (A).
- La distanza totale tracciata (D1).
- Le due distanze (D1 e D2), se usate un compasso.

  Tutte le misure, angoli esclusi, sono nell'unità di misura impostata nella finestra delle preferenze Unità di misura e righelli.

  Se il documento ha già una linea di misurazione, questa scompare quando selezionate lo strumento righello.

### Misurare tra due punti

1 Selezionate lo strumento righello .

2 Trascinate dal punto iniziale a quello finale. Tenete premuto Maiusc per misurare in incrementi di 45°.

3 Per creare un compasso da una linea di misurazione esistente, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate ad angolo da una delle estremità della linea, oppure fate doppio clic sulla linea e trascinate. Tenete premuto Maiusc per vincolare lo strumento a multipli di 45°.

### Modificare una linea di misurazione

1 Selezionate lo strumento righello .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare la linea, trascinate una delle estremità di una linea di misurazione esistente.
- Per spostare la linea, portate il puntatore su di essa lontano dalle estremità e trascinatela.
- Per eliminare la linea, portate il puntatore su di essa lontano dalle estremità e trascinate la linea fuori dall'immagine, oppure fate clic su Cancella nella barra delle opzioni dello strumento.

***Nota:*** *potete trascinare una linea di misurazione su un elemento dell'immagine che dovrebbe essere orizzontale o verticale, quindi potete scegliere Immagine > Rotazione immagine > Altro. L'angolo di rotazione necessario a raddrizzare l'immagine verrà inserito automaticamente nella finestra Ruota quadro.*

## Posizionare con le guide e la griglia

Le guide e la griglia aiutano a posizionare immagini ed elementi con precisione. Le guide sono visualizzate sotto forma di linee che si estendono sopra l'immagine. Potete spostarle o rimuoverle, nonché bloccarle per evitare di spostarle accidentalmente.

Le guide sensibili facilitano l'allineamento di forme, sezioni e selezioni. Queste guide vengono visualizzate automaticamente quando disegnate una forma o create una selezione o una sezione. Se necessario, potete nascondere le guide sensibili.

La griglia è utile per disporre gli elementi in modo simmetrico. Per impostazione predefinita, la griglia appare sotto forma di linee, ma può anche essere impostata come punti.

Le guide e la griglia hanno un funzionamento simile:

- Le selezioni, i bordi delle selezioni e gli strumenti vengono calamitati verso le guide o la griglia se trascinati a 8 pixel di schermo (non dell'immagine). Anche le guide, se spostate, vengono calamitate verso la griglia. Questa funzione può essere attivata o disattivata.
- La spaziatura delle guide, nonché la visibilità e la possibilità di calamitare le guide e la griglia, possono essere impostate per ogni immagine.
- La spaziatura della griglia, nonché il colore e lo stile di guide e griglia, sono invece uguali per tutte le immagini.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Dividere in sezione una pagina Web" a pagina 477

### Visualizzare o nascondere una griglia, le guide o le guide sensibili

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Visualizza > Mostra > Griglia.
- Scegliete Visualizza > Mostra > Guide.
- Visualizza > Mostra > Guide sensibili.
- Scegliete Visualizza > Extra. Questo comando visualizza e nasconde anche i bordi del livello, i bordi di selezione, i tracciati finali e le sezioni.

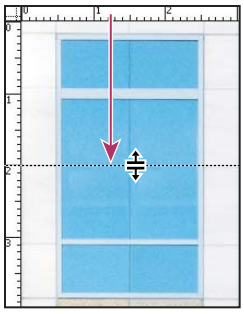
## Posizionare una guida

1 Se i righelli non sono visibili, scegliete Visualizza > Righelli.

***Nota:*** *per poter esaminare i valori con la massima accuratezza, ingrandite l'immagine al 100% o usate il pannello Info.*

2 Per creare una guida, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Visualizza > Nuova guida. Nella finestra di dialogo selezionate l'orientamento Orizzontale o Verticale, specificate una posizione e fate clic su OK.
- Trascinate dal righello orizzontale per creare una guida orizzontale.



*Trascinamento per creare una guida orizzontale*

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate dal righello verticale per creare una guida orizzontale.
- Trascinate dal righello verticale per creare una guida verticale.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate dal righello orizzontale per creare una guida verticale.
- Tenete premuto Maiusc e trascinate dal righello orizzontale o verticale per creare una guida calamitata alle tacche del righello. Quando trascinate una guida, il puntatore diventa una freccia a due punte.

3 (Facoltativo) Per bloccare tutte le guide, scegliete Visualizza > Blocca guide.

## Spostare una guida

1 Selezionate lo strumento sposta , o tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per attivarlo.

2 Posizionate il puntatore sulla guida (il puntatore diventa una freccia a due punte).

3 Effettuate una delle seguenti operazioni per spostare la guida:

- Trascinate la guida per spostarla.
- Per trasformare la guida da orizzontale a verticale, o viceversa, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre selezionate o trascinate la guida.
- Per allineare la guida alle tacche del righello, tenete premuto Maiusc mentre trascinate la guida. La guida viene calamitata verso la griglia se quest'ultima è visibile e se è selezionata l'opzione Visualizza > Effetto calamita con > Griglia.

## Rimuovere le guide dall'immagine

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere una singola guida, trascinatela fuori dalla finestra dell'immagine.
- Per rimuovere tutte le guide, scegliete Visualizza > Cancella guide.

### Impostare le preferenze delle guide e della griglia

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Guide, griglia e sezioni.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Guide, griglia e sezioni.

2 Per Colore, specificate un colore per le guide, la griglia o entrambe. Se scegliete Personale, fate clic sulla casella del colore, scegliete un colore e fate clic su OK.

3 Per Stile, scegliete un'opzione di visualizzazione per le guide, la griglia o entrambe.

4 Per Righe griglia ogni, inserite un valore per la spaziatura della griglia. Per Suddivisioni, specificate un valore per cui suddividere la griglia.

Se necessario, cambiate le unità di misura per questa opzione. L'opzione Percentuale crea una griglia che suddivide l'immagine in sezioni uguali; con 25 percento, ad esempio, otterrete una griglia di 4 righe per 4 colonne uguali tra loro.

5 Fate clic su OK.

## Usare l'effetto calamita

L'effetto calamita permette di posizionare in modo preciso bordi di selezione, ritagli, sezioni, forme e tracciati. Tuttavia, se l'effetto calamita vi impedisce di posizionare correttamente gli elementi, potete disattivarlo.

### Attivare o disattivare la funzione di effetto calamita

❖ Scegliete Visualizza > Effetto calamita. Un segno di spunta indica che il comando è attivato.

*Per disattivare temporaneamente l'effetto calamita mentre si utilizza lo strumento sposta, tenete premuto il tasto Ctrl.*

### Specificare il tipo di effetto calamita

❖ Scegliete Visualizza > Effetto calamita con, quindi scegliete una o più opzioni dal sottomenu:

**Guide** Effetto calamita con le guide.

**Griglia** Effetto calamita con la griglia. Non potete attivare questa opzione se la griglia è nascosta.

**Livello** Allinea i contenuti nel livello.

**Sezioni** Effetto calamita con i contorni delle sezioni. Non potete attivare questa opzione se le sezioni sono nascoste.

**Limiti documento** Effetto calamita con i margini del documento.

**Tutto** Seleziona tutte le opzioni di Effetto calamita con.

**Niente** Deseleziona tutte le opzioni di Effetto calamita con.

Un segno di spunta indica che un'opzione è selezionata e l'effetto calamita è attivato.

*Per consentire l'effetto calamita per una sola opzione, accertatevi che il comando Effetto calamita sia disattivato, scegliete Visualizza > Effetto calamita con, infine scegliete l'opzione desiderata. L'effetto calamita viene attivato per l'opzione selezionata e disattivato per tutte le altre.*

## Visualizzare o nascondere gli elementi extra

Guide, griglie, bordi di selezione, sezioni e linee di base del testo sono tutti esempi di elementi *extra* non stampabili utili per selezionare, spostare o modificare gli oggetti. Potete attivare o disattivare qualsiasi combinazione di elementi extra senza influire sull'immagine. Potete inoltre nascondere gli elementi extra attivati per rendere l'area di lavoro più "pulita".

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare o nascondere gli elementi extra attivati, scegliete Visualizza > Extra. Nel sottomenu Mostra, ogni elemento extra attivato è identificato da un segno di spunta.
- Per attivare e visualizzare un singolo elemento extra, scegliete Visualizza > Mostra e nel sottomenu selezionate l'elemento extra desiderato.
- Per attivare e visualizzare tutti gli elementi extra disponibili, scegliete Visualizza > Mostra > Tutto.
- Per disattivare e nascondere tutti gli elementi extra, scegliete Visualizza > Mostra > Niente.
- Per attivare o disattivare dei gruppi di elementi extra, scegliete Visualizza > Mostra > Mostra opzioni aggiuntive.

***Nota:** i comandi Extra, Tutto e Niente agiscono sui campionatori colore anche se questi ultimi non sono disponibili come opzione nel sottomenu Mostra.*

# Predefiniti, plug-in e preferenze

## Usare Gestione predefiniti

### Gestione predefiniti

Gestione predefiniti consente di gestire le librerie di pennelli, campioni, sfumature, stili, pattern, contorni, forme personali e strumenti predefiniti forniti con Photoshop. Ad esempio, potete usare Gestione predefiniti per cambiare il set corrente di elementi predefiniti o creare nuove librerie. Dopo avere caricato una libreria in Gestione predefiniti, potete accedere alle voci della libreria dalla barra delle opzioni, dai pannelli, dalle finestre di dialogo e così via.

Quando modificate un predefinito, Photoshop vi chiede in genere di salvare le modifiche come nuovo predefinito, in modo da farvi avere a disposizione sia il predefinito originale che quello modificato.

Ogni tipo di libreria ha la propria estensione di file e la propria cartella predefinita. I file dei predefiniti sono installati sul computer in uso nella cartella Presets, all'interno della cartella dell'applicazione Adobe Photoshop.

Per aprire Gestione predefiniti, scegliete Modifica > Gestione predefiniti. Scegliete un'opzione dal menu Tipo predefinito per passare ad un tipo specifico di predefinito.

Potete regolare la configurazione dei predefiniti facendo clic sul pulsante del menu del pannello e scegliendo una modalità di visualizzazione dalla sezione superiore del menu:

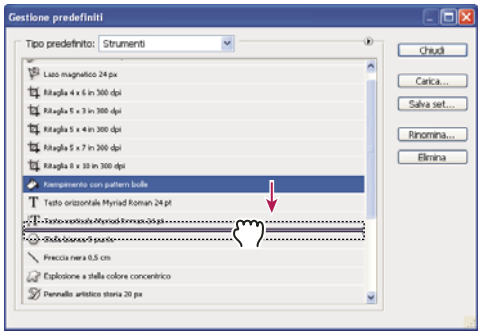
**Solo testo** Visualizza il nome di ciascun predefinito.

**Miniatura piccola o Miniatura grande** Visualizza una miniatura di ciascun predefinito.

**Elenco breve o Elenco lungo** Visualizza il nome e la miniatura di ciascun predefinito.

**Miniature tratti** Visualizza un tratto campione e una miniatura di ciascun pennello predefinito. Questa opzione è disponibile solo per i pennelli predefiniti.

Per modificare la disposizione dell'elenco, trascinate una voce al suo interno.




*Riorganizzazione degli strumenti in Gestione predefiniti*

***Nota:** per eliminare un predefinito in Gestione predefiniti, selezionatelo e fate clic su Elimina. Potete anche usare il comando Ripristina per ripristinare tutte le voci predefinite di una libreria.*

## Caricare una libreria di elementi predefiniti

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul triangolo a destra del menu a comparsa Tipo predefinito e scegliete un file libreria dal fondo del menu del pannello. Fate clic su OK per sostituire l'elenco corrente o su Aggiungi per aggiungere la libreria all'elenco.
- Per aggiungere una libreria all'elenco corrente, fate clic su Carica, selezionate il file libreria da aggiungere e fate clic su Carica.
- Per sostituire l'elenco corrente con un'altra libreria, scegliete Sostituisci *[tipo di predefiniti]* dal menu del pannello. Selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.

***Nota:** ogni tipo di libreria ha la propria estensione di file e la propria cartella predefinita.*

## Gestire gli elementi predefiniti

Potete rinominare o eliminare gli elementi predefiniti, nonché creare o ripristinare librerie di predefiniti.

### Rinominare gli elementi predefiniti

1 Selezionate un elemento predefinito. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più elementi.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Rinomina, quindi specificate il nuovo nome del pennello, campione e così via.
- Se Gestione predefiniti visualizza i predefiniti sotto forma di miniature, fate doppio clic su un predefinito, immettete il nuovo nome e fate clic su OK.
- Se Gestione predefiniti visualizza i predefiniti sotto forma di elenco o solo testo, fate doppio clic su un predefinito, immettete il nuovo nome nella riga e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

### Eliminare gli elementi predefiniti

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un elemento predefinito e fate clic su Elimina.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic sugli elementi da eliminare.

### Creare una nuova libreria di elementi predefiniti

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare tutti gli elementi predefiniti dell'elenco come libreria, accertatevi che tutti gli elementi siano selezionati.
- Per salvare un sottogruppo dell'elenco corrente come libreria, tenete premuto Maiusc e selezionate gli elementi da salvare.

2 Fate clic su Salva set, scegliete un'ubicazione e un nome file e fate clic su Salva.

Potete salvare la libreria ovunque. Tuttavia, se la salvate nella cartella Predefiniti, nella posizione prevista per i predefiniti, al successivo avvio di Photoshop il nome della libreria verrà visualizzato in fondo al menu del pannello.

### Ripristinare la libreria originale degli elementi predefiniti

❖ Scegliete Ripristina dal menu del pannello. Potete sostituire l'elenco corrente o aggiungere la libreria predefinita all'elenco corrente.

### Posizioni previste per i predefiniti

1 La posizione prevista in cui salvare, caricare o sostituire i predefiniti dipende dal sistema operativo.

- Mac: <Utente>/Libreria/Supporto applicazioni/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets.
- Windows XP: [Unità]:\Document and Settings\<utente>\Dati applicazione\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Presets.
- Windows Vista: [Unità]:\Utenti\<utente>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Presets.

2 I predefiniti forniti con Adobe Photoshop vengono registrati nella cartella del programma Photoshop.

### Visualizzazione dei file nascosti in Windows

In Windows, le posizione previste in cui salvare, caricare o sostituire i predefiniti sono nascoste per impostazione predefinita.

1 Per visualizzare i file nascosti in Windows XP:

a Scegliete Start > Pannello di controllo > Opzioni cartella.

b Nella scheda Visualizzazione, in File e cartelle nascosti, selezionate Mostra file e cartelle nascosti.

c Fate clic su OK.

2 Per visualizzare i file nascosti in Windows Vista:

a Scegliete Start > Pannello di controllo > Aspetto e personalizzazione > Opzioni cartella.

b Nella scheda Visualizzazione, in File e cartelle nascosti, selezionate Mostra file e cartelle nascosti.

c Fate clic su OK.

# Preferenze

## Le preferenze

Nel file delle preferenze di Adobe Photoshop CS5 sono memorizzate varie impostazioni del programma, comprese le opzioni relative a visualizzazione, salvataggio file, prestazioni, cursori, trasparenze, testo, plug-in e dischi di memoria virtuale. La maggior parte di queste opzioni è impostata nella finestra di dialogo Preferenze. Le impostazioni delle preferenze vengono salvate ogni volta che uscite dall'applicazione.

Un funzionamento anomalo del programma può essere dovuto a preferenze danneggiate. Se sospettate che le preferenze siano state danneggiate, ripristinatele alle impostazioni predefinite.

*Potete trovare informazioni sulle specifiche impostazioni delle preferenze negli argomenti che trattano le relative operazioni. Ad esempio, cercate nell'Aiuto "preferenze trasparenza" per informazioni sulle impostazioni trattate per le funzioni correlate, come i livelli.*

### Aprire una finestra di dialogo delle preferenze

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze e selezionate il set di preferenze desiderato dal sottomenu.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze e selezionate il set di preferenze desiderato dal sottomenu.

2 Per passare a un altro set di preferenze, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete un set di preferenze dal menu sul lato sinistro della finestra di dialogo.
- Fate clic su Successivo per visualizzare il set di preferenze successivo nell'elenco; fate clic su Precedente per visualizzare il set precedente.

Per informazioni su un'opzione specifica, consultate l'indice.

### Ripristinare tutte le impostazioni predefinite per le preferenze

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete e tenete premuti Alt+Ctrl+Maiusc (Windows) o Opzione+Comando+Maiusc (Mac OS) durante l'avvio di Photoshop. Vi verrà richiesto se desiderate eliminare le impostazioni correnti.
- (Solo Mac OS) Aprite la cartella Preferenze nella cartella Libreria e trascinate la cartella Impostazioni Adobe Photoshop CS nel Cestino.

Verranno creati nuovi file delle preferenze al prossimo avvio di Photoshop.

### Disattivare e attivare i messaggi di avvertenza

Talvolta, possono comparire messaggi contenenti avvertenze o richieste. È possibile disattivare la visualizzazione di tali messaggi selezionando nel messaggio l'opzione Non mostrare più. Potete inoltre riattivare la visualizzazione di tutti i messaggi soppressi.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Generali.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Generali.

2 Fate clic su Ripristina tutte le finestre di dialogo di avvertenza, quindi su OK.

## Plug-in

### I moduli plug-in

I moduli plug-in sono programmi software sviluppati da Adobe Systems, o da altri produttori in collaborazione con Adobe Systems, per arricchire Photoshop di nuove funzioni. Con il programma vengono forniti molteplici plug-in per l'importazione, l'esportazione e l'applicazione di effetti speciali, installati automaticamente nella cartella Plug-In di Photoshop.

Potete selezionare un'ulteriore cartella dei plug-in per usare, ad esempio, i moduli plug-in di un'altra applicazione. Potete anche creare collegamenti (Windows) o alias (Mac OS) per i plug-in memorizzati in altre cartelle del sistema. I collegamenti o gli alias così creati dovranno essere aggiunti alla cartella dei plug-in per poter essere usati con Photoshop.

Dopo l'installazione, i plug-in vengono visualizzati come opzioni nei menu Importa ed Esporta, come formati di file nelle finestre di dialogo Apri e Salva con nome, o come filtri nel menu Filtro. Benché Photoshop supporti un numero elevato di plug-in, è possibile che non tutti i plug-in installati trovino spazio nei rispettivi menu. In tal caso, gli ultimi plug-in installati vengono visualizzati nel sottomenu Filtro > Altro.

### Installare un modulo plug-in

Mac OS non consente l'esecuzione di Photoshop in ambiente Classic. I plug-in che in origine erano stati progettati per Mac OS 9 non verranno visualizzati.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per installare un modulo plug-in di Adobe Systems, usate il programma di installazione, se fornito. In Windows, potete inoltre installare o copiare il modulo nella cartella Plug-Ins, all'interno della cartella di Photoshop. In Mac OS, trascinate una copia del modulo nella cartella Plug-Ins, all'interno della cartella di Photoshop. Accertatevi che i file non siano compressi.
- Per installare un modulo plug-in di altri produttori, seguite le istruzioni di installazione fornite con il modulo. Se non riuscite a eseguire un plug-in di altri produttori, è possibile che vi serva il numero di serie di una versione precedente di Photoshop.

### Selezionare una cartella di plug-in addizionali

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Plug-in (Windows) o Photoshop > Preferenze > Plug-in (Mac OS).
2. Selezionate Cartella dei plug-in addizionali.
3. Fate clic su Scegli, quindi selezionate una cartella o directory dall'elenco. Accertatevi di non scegliere una posizione all'interno della cartella Plug-in. Per visualizzare il contenuto di una cartella, fate doppio clic sulla directory (Windows) o fate clic su Apri (Mac OS).
4. Dopo avere evidenziato la cartella dei plug-in addizionali, fate clic su OK (Windows) o su Scegli (Mac OS).
5. Riavviate Photoshop per attivare i plug-in.

### Sospendere il caricamento dei plug-in

❖ Aggiungete un carattere tilde "~" prima del nome del plug-in, della cartella o della directory. Il file (o tutti i file della directory) verranno ignorati dall'applicazione.

### Visualizzare le informazioni sui plug-in installati

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Aiuto > Info sui plug-in e quindi scegliete un plug-in dal sottomenu.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Info sui plug-in e quindi scegliete un plug-in dal sottomenu.

# Annullare e il pannello Storia

## Usare i comandi Annulla o Ripristina

I comandi Annulla e Ripristina consentono di annullare e ripristinare le operazioni. Potete inoltre annullare e ripristinare le operazioni mediante il pannello Storia.

❖ Selezionate Modifica > Annulla o Modifica > Ripristina.

Se un'operazione non può essere annullata, Annulla non è disponibile ed è sostituito da "Impossibile annullare".

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con il pannello Storia" a pagina 44

## Ripristinare la versione precedente

❖ Scegliete File > Versione precedente.

***Nota:*** *l'ultima versione salvata viene aggiunta come stato della storia nel pannello Storia. L'operazione può essere annullata.*

## Ripristinare parzialmente la versione precedente di un'immagine

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Usate lo strumento pennello storia per colorare con lo stato o l'istantanea corrente nel pannello Storia.
- Usate lo strumento gomma dopo avere selezionato l'opzione Cancella con storia.
- Selezionate l'area da ripristinare e scegliete Modifica > Riempi. Per Usa, scegliete Storia e fate clic su OK.

***Nota:*** *per ripristinare l'immagine con un'istantanea dello stato iniziale del documento, scegliete Opzioni storia dal menu del pannello e controllate che sia selezionata l'opzione Crea automaticamente la prima istantanea.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Cancellare con lo strumento gomma" a pagina 303

## Annullare un'operazione

❖ Tenete premuto Esc finché l'operazione in corso non si interrompe. In Mac OS potete anche premere Comando + . (punto).

## Ricevere una notifica al termine di un'operazione

La barra di avanzamento indica che è in corso un'operazione. Potete interrompere l'operazione o fare in modo che il programma vi avvisi non appena l'operazione è ultimata.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Generali.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Generali.

2 (Photoshop) Selezionate Avverti ad operazione ultimata.

3 Fate clic su OK.

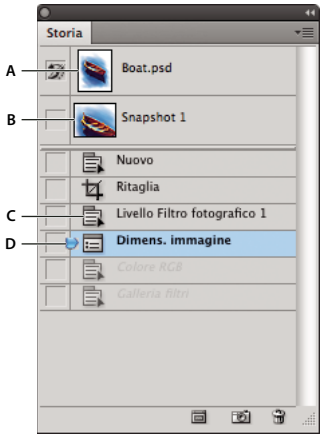
## Operazioni con il pannello Storia

Potete usare il pannello Storia per tornare a un qualsiasi stato recente dell'immagine creata durante la sessione di lavoro in corso. Ogni volta che apportate una modifica all'immagine, al pannello viene aggiunto un nuovo stato.

Se ad esempio selezionate, colorate e ruotate una parte dell'immagine, ognuna di queste fasi viene elencata separatamente nel pannello. Quando selezionate uno degli stati, l'immagine torna all'aspetto che aveva quando la modifica è stata applicata la prima volta. A questo punto potete proseguire il lavoro da quello stato.

Potete anche usare il pannello Storia per eliminare stati delle immagini e, in Photoshop, per creare un documento da uno stato o da un'istantanea.

Per visualizzare il pannello Storia, scegliete Finestra > Storia o fate clic sulla linguetta del pannello Storia.




*Pannello Storia di Photoshop*
***A.** Imposta l'origine del pennello storia **B.** Miniatura dell'istantanea **C.** Stato storia **D.** Cursore dello stato storia*

Quando usate il pannello Storia, ricordate quanto segue:

- Le modifiche relative all'intero programma (come quelle apportate ai pannelli, all'impostazione dei colori, alle azioni e alle preferenze), non si riflettono nel pannello Storia perché non riguardano un'immagine specifica.
- Per impostazione predefinita, il pannello Storia elenca gli ultimi 20 stati. Potete modificare il numero degli stati conservati in memoria impostando una preferenza. Gli stati meno recenti vengono eliminati automaticamente per liberare memoria per Photoshop. Per conservare un determinato stato durante tutta la sessione di lavoro, eseguite un'istantanea di quello stato.
- Se chiudete e riaprite il documento, dal pannello vengono cancellati tutti gli stati e tutte le istantanee dell'ultima sessione di lavoro.
- Per impostazione predefinita, l'istantanea dello stato iniziale del documento è nella parte superiore del pannello.
- 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.
- Per impostazione predefinita, quando selezionate uno stato, quelli che lo seguono appaiono in grigio. Potete così constatare facilmente quali modifiche verranno annullate continuando a lavorare dallo stato selezionato.
- Per impostazione predefinita, quando si seleziona uno stato e si modifica poi l'immagine, tutti gli stati successivi vengono eliminati.
- Se selezionate uno stato e modificate l'immagine (eliminando così gli stati successivi), potete usare il comando Annulla per annullare l'ultima modifica e ripristinare gli stati eliminati.
- Per impostazione predefinita, quando si elimina uno stato si eliminano anche quelli successivi. Se selezionate Consenti storia non lineare, eliminando uno stato quelli successivi restano inalterati.

## Ripristinare uno stato precedente dell'immagine

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul nome dello stato.
- Scegliete Passo avanti o Passo indietro dal menu del pannello Storia o dal menu Modifica per passare allo stato successivo o precedente.

## Eliminare uno o più stati di un'immagine

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul nome dello stato e scegliete Elimina dal menu del pannello Storia per eliminare la modifica selezionata e quelle successive.
- Trascinate lo stato sull'icona cestino per eliminare quella modifica e tutte le modifiche successive.
- Scegliete Cancella storia dal menu del pannello per eliminare l'elenco degli stati dal pannello Storia senza modificare l'immagine. Questa opzione non riduce la quantità di memoria usata da Photoshop.
- Tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) scegliete Cancella storia dal menu del pannello per svuotare l'elenco degli stati dal pannello Storia senza modificare l'immagine. Se un messaggio vi segnala che la memoria di Photoshop sta per esaurirsi, potete svuotare l'elenco degli stati in modo da eliminarli dal buffer di Annulla e liberare memoria. Non è possibile annullare il comando Cancella storia.
- Scegliete Modifica > Svuota memoria > Storie per svuotare l'elenco degli stati per tutti i documenti aperti. Non è possibile annullare questa azione.

## Creare o sostituire un documento con uno stato dell'immagine

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Storia, trascinate uno stato o un'istantanea sul pulsante Crea nuovo documento da stato corrente . L'elenco cronologico delle operazioni per un documento appena creato contiene solo la voce Stato duplicato.
- Selezionate uno stato o un'istantanea e fate clic sul pulsante Crea nuovo documento da stato corrente . L'elenco cronologico delle operazioni per un documento appena creato contiene solo la voce Stato duplicato.
- Selezionate uno stato o un'istantanea e scegliete Nuovo documento dal menu del pannello Storia. L'elenco cronologico delle operazioni per un documento appena creato contiene solo la voce Stato duplicato.
- Trascinate uno stato su un documento esistente.

*Per salvare una o più istantanee o stati dell'immagine da usare in successive sessioni di modifica, create un nuovo file separato per ogni stato che salvate. Quando riaprite il file originale, aprite anche tutti i file salvati. Potete trascinare l'istantanea iniziale di ogni file sull'immagine originale per accedere nuovamente all'istantanea dal pannello Storia dell'immagine originale.*

## Impostare le opzioni storia

Potete specificare il numero massimo di voci da includere nel pannello Storia e impostare altre opzioni per personalizzare il pannello.

1 Scegliete Opzioni storia dal menu del pannello Storia.

2 Selezionate una delle seguenti opzioni:

**Crea automaticamente la prima istantanea** Crea automaticamente un'istantanea dello stato iniziale dell'immagine quando aprite il documento.

**Crea automaticamente nuova istantanea al salvataggio** Genera un'istantanea ogni volta che salvate.

**Consenti storia non lineare** Apporta modifiche allo stato selezionato senza eliminare lo stato successivo. Normalmente, quando selezionate uno stato e modificate l'immagine, tutti gli stati successivi a quello selezionato vengono eliminati. In questo modo, il pannello Storia può visualizzare l'elenco delle operazioni di modifica nel rispettivo ordine di esecuzione. Registrando gli stati in maniera non lineare, potete selezionare uno stato, modificare l'immagine ed eliminare solo quello stato. La modifica verrà aggiunta in fondo all'elenco degli stati.

**Mostra automaticamente finestra Nuova istantanea** Photoshop richiede i nomi delle istantanee anche quando usate i pulsanti del pannello.

**Rendi non annullabili le modifiche di visibilità livelli** Per impostazione predefinita, l'attivazione o disattivazione della visibilità dei livelli non viene registrata come passo cronologico e quindi non può essere annullata. Selezionate questa opzione per includere la visibilità dei livelli tra gli stati della palette Storia.

### Impostare le opzioni del registro Storia modifiche

Può essere necessario tenere traccia delle modifiche apportate a un file in Photoshop a scopo personale o legale, o su richiesta dei clienti. Il registro Storia modifiche vi aiuta a conservare la storia testuale delle operazioni eseguite su un'immagine. Potete visualizzare i metadati del registro mediante Adobe Bridge o la finestra di dialogo Info file.

Potete esportare il testo in un file di registro esterno o salvare le informazioni nei metadati dei file modificati. La memorizzazione di numerose operazioni di modifica nei metadati aumenta le dimensioni del file e ne ritarda l'apertura e il salvataggio.

*Per verificare che il file di registro non sia stato alterato, conservate il registro delle modifiche nei metadati del file e usate Adobe Acrobat per apporvi una firma digitale.*

Per impostazione predefinita, i dati del registro storie di ciascuna sessione vengono salvati come metadati incorporati nel file dell'immagine. Potete specificare la posizione di salvataggio dei dati del registro storie e il livello di dettaglio.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Photoshop > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Fate clic su Registro storie per attivarlo e disattivarlo.

3 Per l'opzione Salva voci di registro in, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Metadati** Salva il Registro storie come metadati incorporati in ogni file.

**File di testo** Esporta il Registro storie in un file di testo. Vi verrà richiesto di assegnare un nome al file di testo e di scegliere una posizione in cui salvarlo.

**Entrambi** Salva i metadati nel file e crea un file di testo.

***Nota:** per salvare il file di testo in una posizione diversa o salvare un altro file di testo, fate clic sul pulsante Scegli, specificate dove salvare il file, assegnate un nome al file, se necessario, e fate clic su Salva.*

4 Nel menu Voci del registro modifiche, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Solo sessioni** Tiene traccia di ogni volta in cui avete avviato o chiuso Photoshop e di ogni volta che avete aperto o chiuso i file (compreso il nome file di ogni immagine). senza includere informazioni sulle modifiche apportate al file.

**Concise** Include il testo che appare nel pannello Storia, oltre alle informazioni sulle sessioni.

**Dettagliate** Include il testo che appare nel pannello Azioni, oltre alle informazioni concise. Se desiderate una storia completa di tutte le modifiche apportate ai file, scegliete Dettagliate.

## Creare l'istantanea di un'immagine

Il comando Istantanea consente di creare subito una copia temporanea (*istantanea*) di uno stato dell'immagine. La nuova istantanea viene aggiunta all'inizio dell'elenco, nella parte superiore del pannello Storia. Selezionando un'istantanea potrete lavorare con quella versione dell'immagine.

Le istantanee sono simili agli stati elencati nel pannello Storia, ma offrono ulteriori vantaggi:

- Alle istantanee è possibile assegnare un nome per semplificarne l'identificazione.
- Le istantanee possono essere memorizzate per un'intera sessione di lavoro.
- I risultati possono essere facilmente confrontati. Ad esempio, eseguite un'istantanea prima e dopo l'applicazione di un filtro. Quindi selezionate la prima istantanea e applicate lo stesso filtro con impostazioni diverse. Passate poi da un'istantanea all'altra per trovare le impostazioni più adatte.

- Con le istantanee, potete recuperare facilmente il lavoro svolto. Prima di usare una tecnica complessa o di applicare un'azione, eseguite un'istantanea. Se i risultati ottenuti non vi soddisfano, potete selezionare l'istantanea per annullare l'intera operazione.

  ***Nota:*** *le istantanee non vengono salvate insieme all'immagine e vengono eliminate quando chiudete il file. Inoltre, se non è stato attivato Consenti storia non lineare, quando si seleziona un'istantanea e si modifica l'immagine vengono eliminati tutti gli stati elencati nel pannello Storia.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di fusione" a pagina 319

"Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura" a pagina 309

"Colorare con lo strumento pennello artistico storia" a pagina 302

### Creare un'istantanea

1 Selezionate uno stato ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un'istantanea automaticamente, fate clic sul pulsante Crea nuova istantanea nel pannello Storia oppure, se è attiva l'opzione Crea automaticamente nuova istantanea al salvataggio, scegliete Nuova istantanea dal menu del pannello Storia.
- Per impostare le opzioni quando create un'istantanea, scegliete Nuova istantanea dal menu del pannello Storia oppure, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), fate clic sul pulsante Crea nuova istantanea.

2 Immettete il nome dell'istantanea nella casella di testo Nome.

3 Scegliete il contenuto dell'istantanea dal menu Da:

**Intero documento** Crea un'istantanea di tutti i livelli dell'immagine in quello stato.

**Livelli uniti** Crea un'istantanea che unisce tutti i livelli dell'immagine in quello stato.

**Livello attuale** Crea un'istantanea solo del livello selezionato in quello stato.

### Usare le istantanee

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un'istantanea, fate clic sul nome dell'istantanea o trascinate il cursore situato a sinistra dell'istantanea verso l'alto o il basso per passare da un'istantanea all'altra.
- Per rinominare un'istantanea, fate doppio clic sull'istantanea e immettete il nuovo nome.
- Per eliminare un'istantanea, potete selezionarla e scegliere Elimina dal menu del pannello o fare clic sull'icona cestino , oppure trascinarla sull'icona cestino.

## Dipingere con uno stato o un'istantanea dell'immagine

Lo strumento pennello storia consente di applicare una copia dell'istantanea o dello stato selezionato nella finestra dell'immagine corrente. Questo strumento consente di creare una copia, o campione, dell'immagine e di dipingere usando la copia.

Ad esempio, potreste creare l'istantanea di una modifica apportata con uno strumento di pittura o un filtro (dopo avere selezionato l'opzione Intero documento). Dopo aver annullato la modifica, potreste usare lo strumento pennello storia per riapplicare la stessa modifica solo ad alcune parti dell'immagine, in modo selettivo. Se non usate le istantanee unite, lo strumento pennello storia applica le modifiche dal livello dello stato selezionato allo stesso livello dell'altro stato.

Lo strumento pennello storia applica la copia di uno stato o un'istantanea a un altro stato o a un'altra istantanea nella stessa posizione. In Photoshop potete anche usare lo strumento pennello artistico storia per creare effetti speciali.

1 Selezionate lo strumento pennello storia .

2 Nella barra delle opzioni effettuate una delle seguenti operazioni:

- Specificate l'opacità e il metodo di fusione.
- Scegliete un pennello e impostate le relative opzioni.

3 Nel pannello Storia fate clic sulla colonna di sinistra dello stato o dell'istantanea da usare come origine per lo strumento pennello storia.

4 Trascinate per dipingere con lo strumento.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Colorare con lo strumento pennello artistico storia" a pagina 302

# Memoria e prestazioni

## Assegnare RAM a Photoshop

Photoshop visualizza la RAM che ha a disposizione e i valori RAM ideali (ovvero una percentuale della RAM totale disponibile) nelle preferenze Prestazioni.

❖ Nelle preferenze Prestazioni, specificate la quantità di RAM da assegnare a Photoshop nella casella di testo Consenti a Photoshop di usare. In alternativa, trascinate il cursore.

## Assegnare dischi di memoria virtuale

Quando la memoria RAM del sistema è insufficiente per eseguire un'operazione, Photoshop ricorre ai dischi di memoria virtuale, una tecnologia proprietaria che aumenta lo spazio disponibile. Un *disco di memoria virtuale* può essere qualunque unità o partizione di unità che abbia spazio disponibile. Per impostazione predefinita, Photoshop usa il disco rigido su cui è installato il sistema operativo come disco primario di memoria virtuale.

Photoshop identifica ed elenca tutti i dischi interni disponibili nelle Preferenze. Nelle Preferenze potete attivare altri dischi di memoria virtuale, che potranno essere usati quando lo spazio sul disco primario si esaurirà. Fate attenzione a impostare come disco di memoria virtuale primario il disco rigido più veloce, verificando anche che disponga di una quantità elevata di spazio deframmentato.

Nel definire i dischi di memoria virtuale può essere utile considerare i seguenti punti:

- Per ottenere prestazioni ottimali, i dischi di memoria virtuale dovrebbero trovarsi su un'unità diversa rispetto ai file di grandi dimensioni in corso di elaborazione.
- I dischi di memoria virtuale dovrebbero trovarsi su unità diverse da quella usata dal sistema operativo per la memoria virtuale.
- I dischi/set di dischi RAID costituiscono un'ottima soluzione se usati come volumi di dischi virtuali dedicati.
- È necessario deframmentare regolarmente le unità che ospitano i dischi di memoria virtuale.

## Cambiare l'assegnazione dei dischi di memoria virtuale

1 Nell'area Dischi memoria virtuale delle preferenze Prestazioni, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare l'ordine dei dischi di memoria virtuale, fate clic sui pulsanti con le frecce.
- Per attivare o disattivare un disco di memoria virtuale, selezionate o deselezionate la casella di controllo Attivo.


*Per garantire prestazioni ottimali, è possibile scegliere come dischi di memoria virtuale solo le unità disco locali.*

2 Fate clic su OK.

3 Per applicare le modifiche, riavviate Photoshop.

## Specificare le impostazioni storia e cache

❖ Nelle preferenze Prestazioni, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Specificate il numero massimo di Stati storia da elencare nel pannello Storia.
- Specificate i livelli cache e le dimensioni di porzioni per i dati immagine. Per ottimizzare rapidamente queste impostazioni, fate clic su un predefinito per immagini con le seguenti caratteristiche:

**Picc. molti liv.** Dimensioni piccole e molti livelli.

**Predefinito** Dimensioni e livelli di entità moderata.

**Gran. pochi liv.** Dimensioni grandi e pochi livelli.

Per applicare le nuove impostazioni di cache è necessario riavviare Photoshop.

## Liberare memoria

il comando Svuota memoria consente di liberare la memoria usata dal comando Annulla, dal pannello Storia o dagli Appunti.

❖ Scegliete Modifica > Svuota memoria, quindi scegliete il tipo di elemento o il buffer da svuotare. Se il tipo di elemento o il buffer sono già vuoti, appariranno come non disponibili.

***Nota:*** *il comando Svuota memoria cancella dalla memoria in modo permanente l'operazione registrata dal comando o dal buffer; il comando non può essere annullato. Scegliendo ad esempio Modifica > Svuota memoria > Storie, verranno eliminati tutti gli stati dal pannello Storia. Usate il comando Svuota memoria se la quantità di informazioni memorizzate è eccessiva e ha ripercussioni negative sulle prestazioni di Photoshop.*

## Attivare OpenGL e ottimizzare le impostazioni GPU

OpenGL è uno standard software e hardware che accelera l'elaborazione video quando lavorate con immagini di grandi dimensioni o complessità, come i file 3D. OpenGL richiede una scheda video che supporti lo standard OpenGL. Un sistema con OpenGL offre prestazioni notevolmente migliorate per l'apertura, lo spostamento e la modifica di modelli 3D. Se sul sistema in uso non viene rilevato OpenGL, per la visualizzazione dei file 3D il rendering della traccia dei raggi viene eseguito solo con il software.

Se OpenGL è presente sul sistema, potete attivarlo nella finestra di dialogo Preferenze.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Prestazioni.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Prestazioni.

2 Nella sezione Impostazioni GPU, selezionate Attiva disegno OpenGL.

3 Fate clic su OK. L'impostazione delle preferenze ha effetto sulle immagini che verranno aperte successivamente. Non è necessario riavviare.

4 (Facoltativo) Se si verificano degli artefatti visivi o problemi di prestazioni, ripetete il punto 1 e fate clic su Impostazioni avanzate. Per ulteriori informazioni, scegliete una modalità o passate il cursore sulle opzioni per visualizzarne le relative descrizioni.

# Servizi online Adobe

I servizi online Adobe sono applicazioni Web in hosting che funzionano in maniera analoga ai tradizionali programmi desktop. Il vantaggio dei servizi online rispetto ai programmi installati nel vostro computer consiste nel fatto che i servizi online sono sempre aggiornati, poiché si trovano sul Web.

Photoshop si integra direttamente con i servizi online Adobe® CS Live. Per ulteriori informazioni, consultate Utilizzo di Adobe CS Live.

Per informazioni sulla gestione dei servizi online Adobe, visitate il sito Web Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_creativeservices_it.

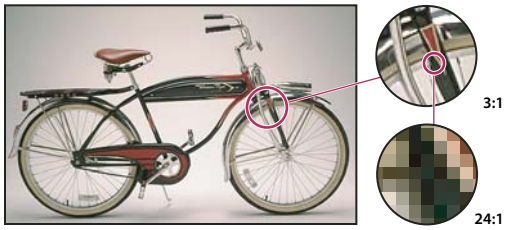
# Capitolo 3: Apertura e importazione di immagini

## Nozioni di base sulle immagini

### Le immagini bitmap

Nelle immagini bitmap, o *immagini raster*, le immagini stesse sono rappresentate mediante una griglia rettangolare di elementi di immagine (pixel). A ciascun pixel vengono assegnati una posizione specifica e un valore cromatico. Quando si lavora con le immagini bitmap, si modificano i pixel anziché gli oggetti o le forme. Le immagini bitmap sono il mezzo elettronico più diffuso per riprodurre immagini a tono continuo, come le fotografie o i disegni digitali, poiché sono in grado di rappresentare in modo efficace anche le più lievi gradazioni di tonalità e colori.

Le immagini bitmap sono vincolate alla risoluzione, ovvero contengono un numero fisso di pixel. Per questa ragione, se ridimensionate con notevoli ingrandimenti sullo schermo o stampate a una risoluzione inferiore a quella con cui sono state create, possono apparire meno nitide e scalettate.




*Esempio di immagine bitmap a diversi livelli di ingrandimento*

Talvolta le immagini bitmap richiedono grandi quantità di spazio di memorizzazione e spesso devono essere compresse per ridurre le dimensioni dei file quando vengono utilizzate in determinati componenti Creative Suite. Ad esempio, prima di importare un file immagine in un layout, lo potete comprimere nell'applicazione di origine.

***Nota:*** *in Adobe Illustrator potete creare effetti bitmap nella grafica usando effetti e stili di grafica.*

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La grafica vettoriale" a pagina 52

### La grafica vettoriale

La grafica vettoriale (talvolta chiamata *forme vettoriali* o *oggetti vettoriali*) è costituita da linee e curve definite da oggetti matematici denominati *vettori*, che descrivono un'immagine in base alle sue caratteristiche geometriche.

Potete spostare o modificare liberamente la grafica vettoriale senza perdere dettagli o chiarezza, poiché è indipendente dalla risoluzione; mantiene quindi bordi ben definiti se ridimensionata, stampata con una stampante PostScript, salvata in file PDF o importata in un'applicazione di grafica vettoriale. Pertanto, la grafica vettoriale rappresenta la scelta migliore per disegni, come i loghi, che saranno utilizzati in diverse dimensioni e su vari supporti di stampa.

Gli oggetti vettoriali creati utilizzando gli strumenti disegno e forma in Adobe Creative Suite sono esempi di grafica vettoriale. Potete utilizzare i comandi Copia e Incolla per duplicare la grafica vettoriale tra i componenti Creative Suite.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le immagini bitmap" a pagina 52

## Combinare immagini vettoriali e immagini bitmap

Quando combinate grafica vettoriale e immagini bitmap in un documento, ricordate che l'aspetto del disegno non corrisponde sempre a quello che avrà sul supporto finale (sia che venga stampato in tipografia, con una stampante ad uso personale o visualizzato sul Web). I seguenti fattori influenzano la qualità finale dell'immagine:

**Trasparenza** Molti effetti aggiungono pixel parzialmente trasparenti al disegno. Se il disegno contiene trasparenze, Photoshop esegue un processo chiamato *conversione della trasparenza* prima della stampa o dell'esportazione. Nella maggior parte dei casi, le impostazioni predefinite di conversione producono risultati eccellenti. Tuttavia, se il disegno contiene aree complesse e sovrapposte e desiderate un output ad alta risoluzione, è consigliabile effettuare un'anteprima degli effetti della conversione.

**Risoluzione di immagine** Numero di pixel per pollice (ppi) in un'immagine bitmap. Una risoluzione troppo bassa dell'immagine stampata provoca un *effetto pixel* (immagine a grana grossa); una risoluzione troppo alta (pixel più piccoli di quelli riproducibili dal dispositivo di output) aumenta la dimensione del file senza però migliorare la qualità dell'immagine stampata e rallenta la stampa.

**Risoluzione della stampante e frequenza di retino** Il numero di punti di inchiostro prodotti per pollice (dpi) e il numero di linee per pollice (lpi) di punti in un retino mezzatinta. Il rapporto tra la risoluzione di immagine, la risoluzione della stampante e la frequenza del retino (o retinatura) determina la qualità dei particolari riprodotti nell'immagine stampata

## Canali di colore

Tutte le immagini di Photoshop dispongono di uno o più *canali* nei quali vengono memorizzate le informazioni sugli elementi cromatici. Il numero di canali predefiniti in un'immagine dipende dal metodo di colore impostato. Per impostazione predefinita, le immagini bitmap, in scala di grigio, a due tonalità e in scala di colore hanno un solo canale, mentre le immagini RGB e Lab ne hanno tre e le immagini CMYK quattro. Potete aggiungere i canali a tutti i tipi di immagini, ad eccezione delle immagini bitmap. Per ulteriori informazioni, consultate "Metodi di colore" a pagina 80.

I canali delle immagini a colori sono in realtà immagini in scala di grigio che rappresentano ciascuna componente cromatica. Ad esempio, un'immagine RGB contiene canali separati per i valori cromatici di rosso, verde e blu.

Oltre ai canali predefiniti, potete aggiungere all'immagine i *canali alfa* per memorizzare e modificare le selezioni come maschere. Potete aggiungere inoltre i canali di tinta piatta per eventuali lastre di colori tinta piatta necessarie per la stampa. Per ulteriori informazioni, consultate "Canali" a pagina 231.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le maschere e i canali alfa" a pagina 236

"Le tinte piatte" a pagina 470

## Profondità di bit

La *profondità di bit* determina la quantità di informazioni sul colore disponibili per ciascun pixel di un'immagine. Maggiore è il numero bit di informazioni per pixel, maggiore è il numero di colori disponibili e più precisa è la rappresentazione dei colori. Ad esempio, un'immagine con una profondità di 1 bit può avere due valori: bianco e nero. Un'immagine con una profondità in bit pari a 8 avrà $2^8$, ovvero 256, valori possibili. Le immagini in scala di grigio con una profondità di 8 bit hanno 256 valori di grigio possibili.

Le immagini RGB sono costituite da 3 canali di colore. Un'immagine RGB a 8 bit per pixel ha quindi 256 valori possibili per ciascun canale, vale a dire oltre 16 milioni di valori del colore. Le immagini RGB con 8 bit per canale (bpc) sono a volte definite immagini a 24 bit (8 bit x 3 canali = 24 bit di dati per ogni pixel).

Oltre alle immagini a 8 bpc, Photoshop supporta inoltre le immagini contenenti 16 bpc e 32 bpc. Le immagini a 32 bpc sono anche definite immagini HDR (High Dynamic Range).

**Supporto per immagini a 16 bit in Photoshop**

Per le immagini a 16 bpc, Photoshop fornisce il tipo di supporto descritto di seguito:

- Possibilità di lavorare nei metodi Scala di grigio, Colore RGB, Colore CMYK, Colore Lab e Multicanale.
- Possibilità di usare tutti gli strumenti della finestra degli strumenti, ad eccezione del pennello artistico storia, con le immagini a 16 bpc.
- Tutti i comandi di correzione del colore e dei toni, eccetto Variazioni, sono disponibili
- Possibilità di usare i livelli, compresi i livelli di regolazione, nelle immagini a 16 bpc.
- Possibilità di usare alcuni filtri, compreso Fluidifica, con le immagini a 16 bpc.

  Per poter usare alcune funzioni di Photoshop, ad esempio alcuni filtri, potete convertire un'immagine a 16 bpc in un'immagine a 8 bpc. Prima della conversione, vi consigliamo di creare una copia del file immagine con il comando Salva con nome, in modo da conservare i dati dell'immagine a 16 bpc nel file originale.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le immagini HDR" a pagina 69

## Eseguire conversioni tra diverse profondità di bit

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per convertire da 8 bpc a 16 bpc, scegliete Immagine > Metodo > 16 Bit/canale o 8 Bit/canale.
- Per convertire da 8 bpc o 16 bit a 32 bpc, scegliete Immagine > Metodo > 32 Bit/canale.

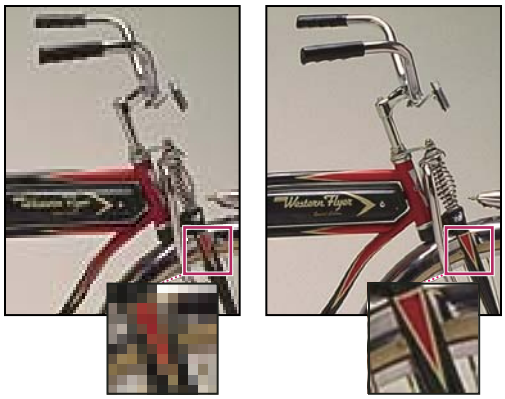
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Convertire da 32 bit a 16 o 8 bpc" a pagina 74

# Dimensioni e risoluzione dell'immagine

## Le dimensioni in pixel e la risoluzione dell'immagine stampata

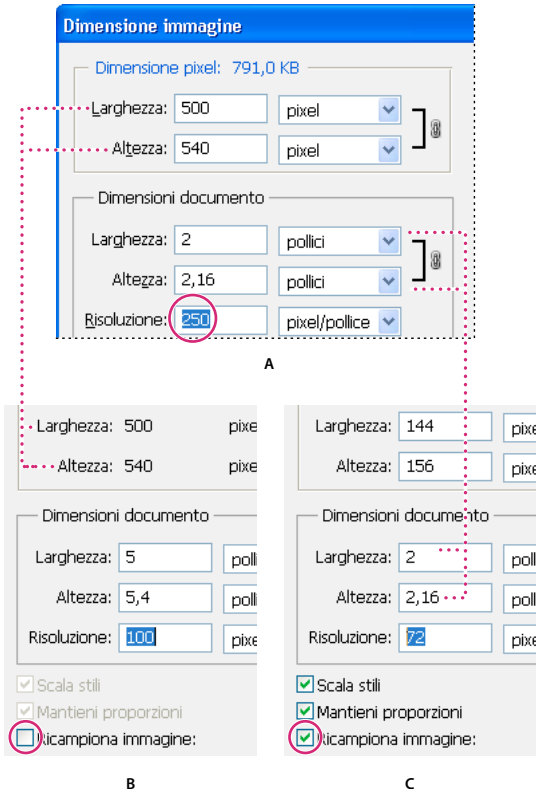
Le dimensioni in pixel misurano il numero di pixel complessivo lungo la larghezza e l'altezza di un'immagine. La risoluzione indica invece il livello di dettaglio di un'immagine bitmap e si misura in pixel per pollice (ppi). Maggiore è il numero di pixel per pollice, maggiore è la risoluzione. Solitamente un'immagine con una risoluzione elevata consente di ottenere una migliore qualità in stampa.



*Stessa immagine a 72 e 300 ppi; zoom interno del 200%*

A meno che l'immagine non venga *ricampionata* (consultate "Ricampionamento" a pagina 57), la quantità di dati rimane invariata se modificate le dimensioni in pixel o la risoluzione. Ad esempio, se modificate la risoluzione di un file, larghezza e altezza verranno adattate di conseguenza per mantenere inalterata la quantità di dati dell'immagine.

In Photoshop, potete verificare il rapporto fra dimensione dell'immagine e risoluzione nella finestra di dialogo Dimensione immagine (Immagine > Dimensione immagine). Per non modificare la quantità di dati di una foto, deselezionate Ricampiona immagine. Quindi potete cambiare la larghezza, l'altezza o la risoluzione. Modificando uno di questi valori, gli altri vengono adattati di conseguenza.




*Le dimensioni in pixel sono uguali alla dimensione del documento (output) moltiplicata per la risoluzione.*
***A.** Dimensioni e risoluzione originali **B.** Senza ricampionamento: se si riduce la risoluzione, le dimensioni in pixel restano inalterate. **C.** Con ricampionamento: se si riduce la risoluzione e si mantiene invariata la dimensione del documento, le dimensioni in pixel vengono ridotte.*

### Visualizzare rapidamente le dimensioni dell'immagine corrente

Per visualizzare rapidamente le dimensioni dell'immagine corrente di un documento, usate la casella delle informazioni in fondo alla finestra del documento.

❖ Posizionate il puntatore sulla casella delle informazioni del file e tenete premuto il mouse.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le informazioni sul file nella finestra del documento" a pagina 32

## Dimensione del file

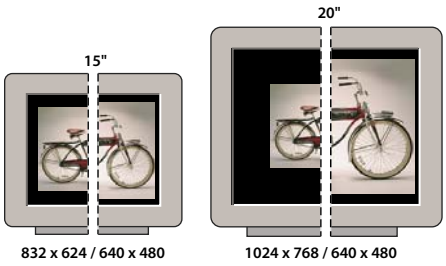
La dimensione del file di un'immagine è la dimensione digitale del file immagine, espressa in kilobyte (KB), megabyte (MB) o gigabyte (GB). La dimensione del file è proporzionale alle dimensioni in pixel dell'immagine. Le immagini con un numero maggiore di pixel possono produrre risultati di stampa migliori a una particolare dimensione di stampa, ma richiedono più spazio su disco e risultano più lente da elaborare e stampare. La risoluzione dell'immagine è quindi un compromesso tra la qualità (quantità di dati desiderati) e la dimensione del file.

Un altro fattore che influenza la dimensione di un file è il formato. I formati GIF, JPEG e PNG usano infatti metodi di compressione diversi; a parità di dimensioni in pixel, le dimensioni del file possono variare molto. La dimensione del file è influenzata inoltre dalla profondità del colore in bit e dal numero di livelli e canali presenti in un'immagine.

Photoshop supporta immagini con un numero massimo di 300.000 per 300.000 pixel. Sono questi i limiti massimi per la risoluzione e le dimensioni di stampa di un'immagine.

## La risoluzione del monitor

La risoluzione del monitor è indicata in termini di dimensioni dei pixel. Ad esempio, se la risoluzione del monitor e le dimensioni in pixel di una foto sono uguali, la foto visualizzata al 100% riempie lo schermo. 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, potete modificare l'ingrandimento dell'immagine sullo schermo per facilitare il lavoro con immagini di qualsiasi dimensione in pixel.




*Un'immagine da 620 x 400 pixel visualizzata su monitor di diverse dimensioni e risoluzioni*

Quando preparate immagini destinate a essere visualizzate su schermo, valutate quale sarà la risoluzione minima del monitor che potrà essere utilizzata per visualizzarla.

## La risoluzione della stampante

La risoluzione della stampante corrisponde al numero di punti di inchiostro per pollice (dpi). In termini generali, maggiore è il numero di punti per pollice, migliore è la qualità della stampa. La maggior parte delle stampanti a getto d'inchiostro assicura risoluzioni da circa 720 dpi a 2880 dpi, anche se in realtà spruzzano gocce microscopiche di inchiostro e non tracciano puntini veri e propri come le fotounità e le stampanti laser.

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 d'inchiostro, potete ottenere buoni risultati con una risoluzione dell'immagine di almeno 220 ppi.

La *frequenza di retino* corrisponde al numero di punti di stampa o di celle mezzetinte per pollice usato per stampare immagini in scala di grigio o selezioni colore. Detta anche *retinatura* o *lineatura*, la frequenza di retino è misurata in linee per pollice (lpi), cioè linee di celle per pollice in un retino mezzetinte. Maggiore è la risoluzione di una periferica di output, maggiore è la frequenza di retino che potete usare.

Il rapporto tra la risoluzione dell'immagine e la frequenza del retino determina la qualità dei particolari nell'immagine stampata. Per produrre un'immagine mezzatinta di alta qualità, si imposta di solito una risoluzione dell'immagine pari alla frequenza di retino moltiplicata per 1,5 o 2. Con alcune immagini e dispositivi di output, una risoluzione più bassa può comunque produrre buoni risultati. Per sapere qual è la frequenza di retino della vostra stampante, consultate la documentazione della periferica o rivolgetevi al rivenditore.

***Nota:*** *alcune fotounità e stampanti laser a 600 dpi si basano su tecnologie diverse dalle mezzetinte. Se dovete stampare un'immagine con una periferica che non supporta le mezzetinte, chiedete informazioni al vostro fotolitista o consultate la documentazione della periferica per impostare le risoluzioni immagine consigliate.*




*Esempi di frequenza di retino*
***A.*** *65 lpi: retinatura grossolana, per stampare newsletter o buoni da supermercato* ***B.*** *85 lpi: retinatura media, per stampare quotidiani*
***C.*** *133 lpi: retinatura di alta qualità, per stampare riviste in quadricromia* ***D.*** *177 lpi: retinatura finissima, per stampare pubblicazioni ufficiali e immagini per libri d'arte*

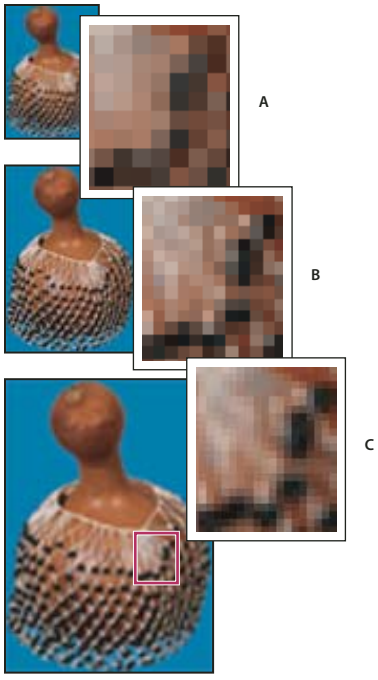
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La stampa desktop" a pagina 454

"Preparare le immagini per la stampa tipografica" a pagina 461

## Ricampionamento

*Ricampionare* significa modificare la quantità di dati di un'immagine alterando le dimensioni in pixel o la risoluzione dell'immagine. Il *ricampionamento verso il basso* (riduzione del numero di pixel), o downsampling, elimina delle informazioni dall'immagine. Il *ricampionamento verso l'alto* (aumento del numero di pixel), o *upsampling*, aggiunge nuovi pixel. Per specificare come aggiungere o eliminare i pixel, dovete scegliere un metodo di *interpolazione*.




*Ricampionamento dei pixel*
***A.** Pixel ricampionati verso il basso **B.** Originale **C.** Pixel ricampionati verso l'alto (pixel selezionati visualizzati per ciascuna immagine)*

Tenete presente che il ricampionamento può causare un deterioramento della qualità dell'immagine. Ad esempio, quando ricampionate un'immagine verso il basso, potete ridurne la quantità di particolari e la nitidezza. Il filtro Maschera di contrasto applicato a un'immagine ricampionata può migliorarne la nitidezza.

Per evitare di eseguire il ricampionamento, acquisite da scanner o create l'immagine con una risoluzione sufficientemente alta. Per visualizzare sullo schermo 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.

Photoshop esegue il ricampionamento usando un *metodo di interpolazione* per assegnare i valori cromatici ai nuovi pixel sulla base dei valori cromatici dei pixel esistenti. Potete scegliere quale metodo usare nella finestra di dialogo Dimensione immagine.

**Vicina più prossima** Metodo rapido, ma meno preciso, che riproduce i pixel dell'immagine. 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, che diventa evidente quando distorcete o ridimensionate un'immagine o eseguite più manipolazioni su una selezione.

**Bilineare** Metodo che aggiunge i pixel in base ai valori di colore medi dei pixel circostanti. Genera risultati di qualità media.

**Bicubica** Metodo più lento, ma più preciso, basato sull'analisi dei valori dei pixel circostanti. Grazie a calcoli più complessi, questa opzione genera migliori gradazioni di tonalità rispetto a Vicina più prossima e Bilineare.

**Bicubica più morbida** Metodo adeguato per ingrandire le immagini in base all'interpolazione bicubica, ma concepito per generare risultati più morbidi.

**Bicubica più nitida** Metodo adeguato per ridurre le dimensioni di un'immagine in base all'interpolazione bicubica con maggiore nitidezza. Questo metodo mantiene i particolari in un'immagine ricampionata. Se Bicubica più nitida esagera la nitidezza di alcune aree dell'immagine, provate con Bicubica.

*Potete specificare un metodo di interpolazione predefinito da usare per il ricampionamento dei dati delle immagini. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Photoshop > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi scegliete un metodo dal menu Interpolazione immagine.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Consigli per migliorare la nitidezza" a pagina 170

## Cambiare le dimensioni in pixel di un'immagine

Quando modificate le dimensioni in pixel, non modificate solo l'immagine sullo schermo, ma anche la qualità e le caratteristiche dell'immagine stampata in termini di dimensioni e risoluzione.

1. Scegliete Immagine > Dimensione immagine.
2. Per mantenere le proporzioni correnti tra larghezza e altezza in pixel, selezionate Mantieni proporzioni. Questa opzione aggiorna automaticamente la larghezza quando si modifica l'altezza e viceversa.
3. 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 nella parte superiore della finestra di dialogo Dimensione immagine; le dimensioni precedenti sono tra parentesi.
4. Accertatevi che sia selezionata l'opzione Ricampiona immagine, quindi scegliete un metodo di interpolazione
5. Se l'immagine contiene livelli con stili applicati ad essi, selezionate Scala stili per ridimensionare gli effetti nell'immagine ridimensionata. Questa opzione è disponibile solo se avete selezionato Mantieni proporzioni.
6. Dopo avere impostato le opzioni, fate clic su OK.

*Per risultati ottimali, se desiderate creare un'immagine più piccola, ricampionatela verso il basso e applicate il filtro Maschera di contrasto. Se desiderate invece creare un'immagine più grande, acquisitela con una risoluzione superiore.*

## Cambiare le dimensioni di stampa e la risoluzione

Quando predisponete le immagini per la stampa, è utile specificare le dimensioni dell'immagine in rapporto alle dimensioni di stampa e alla risoluzione. Queste due misure, che costituiscono le *dimensioni del documento*, determinano il numero totale di pixel e quindi la dimensione del file dell'immagine. Determinano inoltre le dimensioni base con cui l'immagine verrà inserita in un'altra applicazione. Potete modificare ulteriormente le dimensioni di un'immagine stampata con il comando Stampa. Le modifiche apportate in questo modo interessano tuttavia solo l'immagine stampata, non le dimensioni del file dell'immagine.

Attivando il ricampionamento potete modificare individualmente le dimensioni di stampa e la risoluzione, nonché cambiare il numero totale di pixel nell'immagine. Se disattivate il ricampionamento, potete modificare le dimensioni di stampa o la risoluzione: l'altro valore verrà regolato automaticamente, in modo da mantenere inalterato il numero di pixel. Per una stampa di alta qualità, modificate dapprima le dimensioni e la risoluzione, senza ricampionare. Ricorrete poi al ricampionamento solo se è indispensabile.

1. Scegliete Immagine > Dimensione immagine.
2. Modificate le dimensioni di stampa, la risoluzione dell'immagine o entrambe le opzioni:

- Per cambiare solo le dimensioni di stampa o solo la risoluzione e definire il numero totale di pixel nell'immagine in modo proporzionale, selezionate l'opzione Ricampiona immagine, quindi scegliete un metodo d'interpolazione.
- Per cambiare le dimensioni di stampa e la risoluzione senza modificare il numero totale di pixel nell'immagine, deselezionate Ricampiona immagine.

3 Per conservare le proporzioni correnti tra la larghezza e l'altezza dell'immagine, selezionate Mantieni proporzioni. Questa opzione modifica 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 Larghezza, l'opzione Colonne usa le dimensioni di larghezza e distanza specificate in Preferenze > Unità di misura e righello.

5 Specificate un nuovo valore di Risoluzione. Se lo desiderate, scegliete una nuova unità di misura.

*Per ripristinare i valori iniziali di Dimensioni immagine, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su Ripristina.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Posizionare e ridimensionare l'immagine" a pagina 457

"Stampare immagini" a pagina 455

"Specificare le colonne per un'immagine" a pagina 35

## Determinare la risoluzione consigliata per un'immagine

Se intendete stampare l'immagine con un retino mezzatinta, la gamma delle risoluzioni disponibili dipenderà dalla frequenza di retino della periferica di output. Potete configurare Photoshop in modo da impostare la risoluzione consigliata per l'immagine in base alla frequenza di retino della periferica in uso.

***Nota:** se la risoluzione dell'immagine è 2,5 volte maggiore della retinatura, durante la stampa viene visualizzato un messaggio di errore. Questo significa che la risoluzione dell'immagine è troppo alta per la stampante. Salvate una copia del file e riducete la risoluzione.*

1 Scegliete Immagine > Dimensione immagine.

2 Fate clic su Auto.

3 Per Retino, specificate la retinatura per la periferica di output. Se necessario, scegliete una diversa unità di misura. Il valore del retino serve solo per calcolare la risoluzione dell'immagine, non per impostare il retino di stampa.

***Nota:** la retinatura di stampa viene impostata nella finestra di dialogo Retino mezzetinte, a cui si accede dal comando Stampa.*

4 Nell'area Qualità selezionate un'opzione:

**Bozza** Genera una risoluzione pari alla frequenza di retino (non inferiore a 72 ppi).

**Buona** Genera una risoluzione pari a 1,5 volte la frequenza di retino.

**Migliore** Genera una risoluzione pari a 2 volte la frequenza di retino.

## Visualizzare sullo schermo le dimensioni di stampa

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Visualizza > Dimensioni stampa.
- Con lo strumento mano o zoom, fate clic su Dimensione di stampa nella barra delle opzioni.

La visualizzazione dell'immagine viene aggiornata mostrando le dimensioni di stampa approssimative, riportate nell'area Dimensioni documento della finestra Dimensione immagine. Le dimensioni di stampa effettivamente visualizzate dipendono dalle dimensioni e dalla risoluzione del monitor in uso.

# Acquisire le immagini da fotocamere e scanner

## Acquisire le immagini digitali da fotocamere

Potete copiare le immagini nel computer collegando a quest'ultimo una fotocamera o un lettore di schede multimediali.

- In Adobe® Bridge®, usate il comando Ottieni foto da fotocamera per copiare le foto e quindi ordinarle, rinominarle e applicarvi i metadati.
- Se il lettore di schede multimediali o la fotocamera sono visualizzati come unità nel vostro computer, potete copiare direttamente le immagini sul disco rigido o in Adobe Bridge.
- Usate il software in dotazione con la fotocamera, oppure Windows Image Acquisition (WIA) o Image Capture (Mac OS). Per ulteriori informazioni su come usare Windows Image Acquisition o Image Capture, consultate la relativa documentazione.

## Importare immagini da una fotocamera digitale mediante il supporto WIA (solo Windows)

Alcune fotocamere digitali importano immagini mediante il supporto WIA (Windows Image Acquisition). Il supporto WIA consente di importare le immagini direttamente in Photoshop, grazie a un'interazione tra Photoshop, Windows e il software della fotocamera digitale o dello scanner.

1. Scegliete File > Importa > Supporto WIA.
2. Scegliete una destinazione in cui salvare i file delle immagini sul computer.
3. Accertatevi che l'opzione Apri immagini acquisite in Photoshop sia selezionata. Se le immagini da importare sono molte o se intendete modificarle in un momento successivo, deselezionate questa opzione.
4. Per salvare le immagini importate in una cartella denominata in base alla data corrente, selezionate l'opzione Crea sottocartella univoca con data odierna.
5. Fate clic su Avvio.
6. Selezionate la fotocamera da cui importare le immagini.

***Nota:*** *se il nome della fotocamera non compare nel sottomenu, accertatevi che il software e i driver siano stati installati e che la fotocamera sia collegata correttamente.*

7. Scegliete l'immagine o le immagini da importare:

- Fate clic sull'immagine nell'elenco di miniature per importarla.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic su più immagini per importarle tutte insieme.
- Fate clic su Seleziona tutto per importare tutte le immagini disponibili.

8. Fate clic su Copia immagini per avviare l'importazione.

## Importare le immagini acquisite da scanner

Accertatevi che sia installato il software dello scanner. Il software di alcuni scanner consente di impostare Photoshop come editor o visualizzatore esterno delle immagini dopo l'acquisizione. Altri invece salvano l'immagine nel computer, in un file che potete aprire successivamente in Photoshop.

***Nota:*** *i driver degli scanner non sono distribuiti da Adobe® Systems Incorporated, ma dai produttori degli scanner. Se riscontrate dei problemi di acquisizione, verificate che sia installata la versione più aggiornata del driver e del software dello scanner.*

Potete anche importare immagini acquisite direttamente da qualsiasi scanner con modulo plug-in compatibile con Photoshop. Per importare immagini acquisite da scanner usando un modulo plug-in, scegliete il nome dello scanner da File > Importa. Per indicazioni su come installare il plug-in, consultate la documentazione dello scanner. Oppure, potete usare il software del produttore dello scanner per acquisire le immagini e salvarle come file TIFF, PICT o BMP da aprire poi in Photoshop.

***Nota:*** *per importare le immagini da scanner compatibili con TWAIN, consultate "Importare un'immagine mediante l'interfaccia TWAIN" a pagina 622.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I moduli plug-in" a pagina 42

"Definire la risoluzione di acquisizione da scanner per la stampa" a pagina 466

## Importare le immagini da uno scanner mediante il Supporto WIA (solo Windows)

1. Scegliete File > Importa > Supporto WIA.
2. Scegliete una destinazione in cui salvare i file delle immagini sul vostro computer.
3. Fate clic su Avvio.
4. Accertatevi che l'opzione Apri immagini acquisite in Photoshop sia selezionata. Se le immagini da importare sono molte o se intendete modificarle in un momento successivo, deselezionate questa opzione.
5. Se desiderate salvare le immagini importate in una cartella denominata in base alla data corrente, accertatevi che l'opzione Crea sottocartella univoca con data odierna sia selezionata.
6. Selezionate lo scanner che desiderate usare.

***Nota:*** *se il nome dello scanner non compare nel sottomenu, accertatevi che il software e i driver siano stati installati e che lo scanner sia collegato correttamente.*

7. Scegliete il tipo di immagine da acquisire:

**Immagine a colori** Usa le impostazioni predefinite per l'acquisizione delle immagini a colori.

**Immagine in scala di grigio** Usa le impostazioni predefinite per l'acquisizione delle immagini in scala di grigio.

**Immagine o testo in bianco e nero** Usa le impostazioni predefinite.

**Regola la qualità dell'immagine digitalizzata** Consente di modificare le impostazioni di acquisizione.

8. Fate clic su Anteprima per visualizzare l'immagine acquisita. Se necessario, trascinate le maniglie del rettangolo di selezione per regolare le dimensioni dell'area di ritaglio.
9. Fate clic su Digitalizza.
10. L'immagine acquisita viene salvata in formato BMP.

# Creare, aprire e importare le immagini

## Creare un'immagine

1 Scegliete File > Nuovo.

2 Nella finestra di dialogo Nuovo, immettete un nome per l'immagine.

3 (Facoltativo) Scegliete la dimensione del documento dal menu Predefinito.

***Nota:*** *per creare un documento con le dimensioni in pixel impostate per una periferica specifica, fate clic sul pulsante Device Central.*

4 Impostate la larghezza e l'altezza scegliendo un predefinito dal menu Dimensione o immettendo i valori nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

*Per assegnare alla nuova immagine valori di larghezza e altezza, risoluzione, metodo di colore e profondità di bit identici a quelli di un'altra immagine aperta, scegliete un nome file in fondo al menu Predefinito.*

5 Impostate la risoluzione, il metodo di colore e la profondità di bit.

Se avete copiato una selezione negli Appunti, le dimensioni e la risoluzione dell'immagine si basano automaticamente sui dati di quell'immagine.

6 Selezionate un'opzione per il quadro:

**Bianco** Riempie il livello di sfondo con il colore bianco (sfondo predefinito).

**Colore di sfondo** Riempie il livello di sfondo con il colore di sfondo corrente.

**Trasparente** Imposta il primo livello come trasparente, senza valori cromatici. Il documento così creato avrà come contenuto un solo livello trasparente.

7 (Facoltativo) Se necessario, fate clic sul pulsante Avanzate per visualizzare ulteriori opzioni.

8 (Facoltativo) In Avanzate, scegliete un profilo di colore o Non gestire colore in questo documento. Per Proporzioni pixel, scegliete Quadrato salvo se l'immagine è destinata a un video. In tal caso, scegliete un'altra opzione per usare dei pixel non quadrati.

9 Al termine, per salvare le impostazioni come valori predefiniti, fate clic su Salva predefinito o su OK per aprire il nuovo file.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di colore" a pagina 80

"Creare le immagini per i video" a pagina 493

"I colori di primo piano e di sfondo" a pagina 90

## Aprire i file

Potete aprire i file con i comandi Apri e Apri recente. Potete anche aprire i file in Photoshop da Adobe Bridge o Adobe® Photoshop® Lightroom™.

Quando aprite alcuni tipi di file in Photoshop, ad esempio quelli da fotocamera e i PDF, dovete prima specificare le impostazioni e le opzioni in una finestra di dialogo.

Oltre alle immagini fisse, gli utenti di Photoshop® Extended possono aprire e modificare file 3D, video e sequenze di immagini. Per ulteriori informazioni, consultate "Importazione di file video e sequenze di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 498.

***Nota:*** *Photoshop ricorre a moduli plug-in per aprire e importare molti formati file. Se il formato di un file non compare nella finestra di dialogo apri o nel sottomenu File > Importa, potrebbe essere necessario installare il plug-in specifico per tale formato.*

Può accadere che Photoshop non riconosca il formato di un file, ad esempio se il file è stato trasferito da un diverso sistema operativo. Talvolta trasferendo un file da Mac OS a Windows, al formato viene assegnata un'etichetta errata. In questi casi dovrete specificare il formato corretto per aprire il file.

*Importando la grafica di Illustrator in Photoshop, vengono conservati quando possibile livelli, maschere, trasparenze, forme composte, sezioni, mappe immagine e testo modificabile. In Illustrator, esportate la grafica nel formato Photoshop (PSD). Se la grafica di Illustrator contiene elementi non supportati, Photoshop ne mantiene comunque l'aspetto fondendo però i livelli e rasterizzandola.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I moduli plug-in" a pagina 42

## Aprire un file con il comando Apri

1. Scegliete File > Apri.
2. Selezionate il nome del file da aprire. Se il file non viene visualizzato, selezionate l'opzione che consente di visualizzare tutti i file dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Abilita (Mac OS).
3. Fate clic su Apri. In alcuni casi compare una finestra di dialogo in cui potete impostare le opzioni relative al formato.

***Nota:*** *se compare un messaggio riguardante il profilo di colore, specificate se usare come spazio di lavoro un profilo incorporato, convertire il documento nello spazio di lavoro o ripristinare il profilo incorporato. Per ulteriori informazioni, consultate Gestire il colore delle immagini importate.*

## Aprire un file usato di recente

❖ Scegliete File > Apri recente e selezionate un file dal sottomenu.

***Nota:*** *per specificare il numero di file elencati nel sottomenu Apri recente, modificate il valore nella casella Lista di file recenti contiene, nella sezione Gestione file della finestra Preferenze. Scegliete Modifica > Preferenze > Gestione file (Windows) o Photoshop > Preferenze > Gestione file (Mac OS).*

## Specificare il formato con cui aprire un file

Se il file è stato salvato con un'estensione che non corrisponde al formato effettivo (ad esempio, un file PSD salvato con l'estensione .gif), o senza estensione, può accadere che Photoshop non riesca ad aprirlo. Selezionando il formato corretto, Photoshop sarà in grado di riconoscere e aprire il file.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete File > Apri come e selezionate il file da aprire. Scegliete il formato desiderato dal menu a comparsa Apri come e fate clic su Apri.
- (Mac OS) Scegliete File > Apri e selezionate Tutti i documenti dal menu a comparsa Abilita. Selezionate il file da aprire, scegliete il formato desiderato dal menu a comparsa Formato e fate clic su Apri.

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

## Aprire i file PDF

Il formato Adobe PDF (Portable Document Format) è un formato versatile in grado di rappresentare sia i dati vettoriali che bitmap. Inoltre, offre funzioni di ricerca e di navigazione elettronica all'interno del documento. Il formato PDF è il formato principale di Adobe Illustrator e Adobe Acrobat.

Alcuni file PDF contengono un'unica immagine, altri possono contenere più pagine e immagini. Quando aprite un file PDF in Photoshop, potete scegliere quali pagine o immagini aprire e specificare le opzioni di rasterizzazione.

Potete inoltre importare i dati in formato PDF usando i comandi Inserisci e Incolla o la funzione di trascinamento. La pagina o l'immagine viene inserita in un livello a parte come oggetto avanzato.

***Nota:*** *la procedura seguente è valida solo per aprire file PDF generici in Photoshop. Quando aprite file Photoshop PDF, non è necessario specificare le opzioni nella finestra di dialogo Importazione PDF.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Photoshop) Scegliete File > Apri.
- (Bridge) Selezionate il file PDF e scegliete File > Apri con > Adobe Photoshop. Passate al punto 3.

2 Nella finestra di dialogo Apri, selezionate il nome del file e fate clic su Apri.

3 Nella finestra di dialogo Importazione PDF, scegliete Pagine o Immagini dal menu Seleziona, a seconda degli elementi del documento PDF che desiderate importare.

4 Selezionate le pagine o le immagini da aprire facendo clic sulle miniature. Per selezionare più pagine o immagini, tenete premuto Maiusc e fate clic. Il numero di elementi selezionati appare sotto la finestra di anteprima. Se state importando immagini, passate al punto 8.

***Nota:*** *usate il menu Dimensione miniatura per modificare la visualizzazione delle miniature nella finestra di anteprima. L'opzione Adatta pagina adatta una miniatura alle dimensioni della finestra di anteprima. Se avete selezionato più elementi, appare una barra di scorrimento.*

5 Per assegnare un nome al nuovo documento, immettetelo nella casella di testo Nome. Se importate più pagine o immagini, verranno aperti più documenti con il nome base seguito da un numero.

6 In Opzioni di pagina, specificate la parte del documento PDF da includere nel menu Ritaglia in base a:

**Rettangolo di selezione** Ritaglia in base al rettangolo più piccolo che racchiude tutto il testo e la grafica della pagina. Questa opzione elimina lo spazio bianco esterno ed eventuali elementi oltre il limite di rifilo.

***Nota:*** *Rettangolo di selezione non ritaglia eventuale spazio bianco appartenente allo sfondo creato dall'applicazione sorgente.*

**Limite supporto** Ritaglia in base alle dimensioni originali della pagina.

**Limite di ritaglio** Ritaglia in base alla zona di ritaglio (margini) del file PDF.

**Limite pagina al vivo** Ritaglia in base all'area specificata nel file PDF per le esigenze di produzione, quali taglio, piegatura e rifilatura.

**Limite di rifilo** Ritaglia in base all'area specificata per le dimensioni desiderate della pagina finita.

**Limite immagine** Ritaglia in base all'area specificata nel file PDF per inserire i dati PDF in un'altra applicazione.

7 In Dimensione immagine, inserite i valori per Larghezza e Altezza (se necessario):

- Per mantenere le proporzioni delle pagine quando vengono ridimensionate secondo il rettangolo definito dai valori di Larghezza e Altezza, selezionate Mantieni proporzioni.
- Per ridimensionare le pagine in base ai valori di Larghezza e Altezza, deselezionate Mantieni proporzioni. Ridimensionando le pagine potrebbero prodursi delle distorsioni.

Quando selezionate più di una pagina, le caselle di testo Larghezza e Altezza visualizzano i valori massimi delle pagine selezionate. Tutte le pagine vengono importate con le dimensioni originarie se selezionate Mantieni proporzioni e non modificate i valori di Larghezza e Altezza. Modificando detti valori, tutte le pagine vengono ridimensionate proporzionalmente durante la rasterizzazione.

**8** In Dimensione immagine, specificate le seguenti opzioni:

**Risoluzione** Imposta la risoluzione per il nuovo documento. Consultate anche "Le dimensioni in pixel e la risoluzione dell'immagine stampata" a pagina 54.

**Metodo** Imposta il metodo di colore per il nuovo documento. Consultate anche "Metodi di colore" a pagina 80.

**Profondità di bit** Imposta la profondità di bit per il nuovo documento. Consultate anche "Profondità di bit" a pagina 53.

I valori di Larghezza e Altezza e la risoluzione determinano le dimensioni finali in pixel del documento risultante.

**9** Selezionate Sopprimi avvertenze profilo colore per disattivare la comparsa di messaggi sui profili di colore.

**10** Fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"PDF" a pagina 442

"Gli oggetti avanzati" a pagina 279

"Inserimento dei file" a pagina 67

"Copiare tra applicazioni diverse" a pagina 229

## Aprire un file EPS

Il formato PostScript (EPS) è usato per la rappresentazione di dati bitmap e vettoriali ed è supportato dalla maggioranza delle applicazioni di grafica e impaginazione. L'applicazione Adobe che genera principalmente grafica PostScript è Adobe Illustrator. Quando aprite 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.

Potete importare la grafica PostScript in Photoshop anche con i comandi Inserisci e Incolla e con la funzione di trascinamento.

**1** 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 limitare l'effetto scalettato ai bordi dell'immagine, selezionate Anti-alias.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserimento dei file" a pagina 67

"Copiare tra applicazioni diverse" a pagina 229

# Inserimento dei file

Il comando Inserisci consente di inserire nel documento foto, grafica o file supportati da Photoshop come oggetti avanzati, che possono essere ridimensionati, posizionati, inclinati, ruotati o alterati senza deteriorare l'immagine.

## Inserire un file in Photoshop

1 Aprite il documento di Photoshop in cui volete inserire le grafica o la foto.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Photoshop) Scegliete File > Inserisci, selezionate il file da inserire e fate clic su Inserisci.



*Potete anche trascinare un file da Windows o Mac OS fino a un'immagine Photoshop aperta.*

- (Bridge) Selezionate il file, quindi scegliete File > Inserisci > In Photoshop.

3 Se inserite un file PDF o Illustrator (AI), appare la finestra di dialogo Inserisci PDF. Selezionate le pagine o le immagini da inserire, impostate le opzioni di ritaglio, quindi fate clic su OK. Per ulteriori informazioni sull'uso delle opzioni della finestra di dialogo Inserisci PDF, consultate "Inserire file PDF o Illustrator in Photoshop" a pagina 68.

La grafica inserita sarà racchiusa in un rettangolo di selezione, al centro dell'immagine di Photoshop, e conserverà aspetto e proporzioni originali. Verrà ridimensionata solo se è più grande dell'immagine di Photoshop in cui viene inserita.

***Nota:** oltre al comando Inserisci, potete aggiungere la grafica di Adobe Illustrator come oggetto avanzato anche copiandola e incollandola da Illustrator in un documento di Photoshop. Consultate "Incollare grafica di Adobe Illustrator in Photoshop" a pagina 68.*

4 (Facoltativo) Cambiate la posizione o trasformate la grafica inserita effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare la posizione della grafica inserita, posizionate il puntatore all'interno del rettangolo di selezione e trascinate o immettete un valore per X nella barra delle opzioni per specificare la distanza fra il punto centrale della grafica inserita e il bordo sinistro dell'immagine. Inserite un valore per Y, per specificare la distanza tra il punto centrale della grafica inserita e il bordo superiore dell'immagine.
- Per ridimensionare la grafica inserita, trascinate una delle maniglie negli angoli del rettangolo di selezione o immettete i valori per L e A nella barra delle opzioni. Quando trascinate, tenete premuto Maiusc per vincolare le proporzioni.
- Per ruotare la grafica inserita, spostate il puntatore fuori dal rettangolo di selezione (il puntatore si trasforma in una freccia ricurva) e trascinate, o inserite un valore in gradi per l'opzione Rotazione nella barra delle opzioni. L'immagine effettuerà una rotazione attorno al suo punto centrale. Per regolare il punto centrale, trascinatelo in una nuova posizione o fate clic su una maniglia dell'icona corrispondente, nella barra delle opzioni.
- Per inclinare la grafica inserita, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate una maniglia laterale del rettangolo di selezione.
- Per alterare la grafica inserita, scegliete Modifica > Trasforma > Altera, quindi scegliete uno stile dal menu a comparsa Altera nella barra delle opzioni.

Se scegliete Personale nel menu a comparsa Altera, trascinate i punti di controllo, un segmento del rettangolo di selezione o della trama oppure un'area all'interno della trama per alterare l'immagine.

5 Se inserite un file PDF, EPS o Adobe Illustrator, 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 dei bordi durante la rasterizzazione, disattivate Anti-alias.

6 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Conferma ✓ nella barra delle opzioni o premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per vincolare la grafica inserita a un nuovo livello.
- Per annullare l'inserimento, fate clic su Annulla ⊘ nella barra delle opzioni o premete Esc.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ridimensionare, ruotare, inclinare, distorcere, applicare la prospettiva o alterare" a pagina 178

"Alterare un elemento" a pagina 180

## Inserire file PDF o Illustrator in Photoshop

Per inserire un file PDF o Adobe Illustrator, usate la finestra di dialogo Inserisci PDF per impostare le opzioni di inserimento della grafica.

1 Aprite il documento Photoshop di destinazione e inserite un file PDF o Adobe Illustrator.

2 Nella finestra di dialogo Inserisci PDF, scegliete Pagine o Immagini dal menu Seleziona, a seconda degli elementi del documento PDF che desiderate importare. Se il PDF contiene più pagine o immagini, fate clic sulla miniatura della pagina o del file da inserire.

***Nota:*** *usate il menu Dimensione miniatura per modificare la visualizzazione delle miniature nella finestra di anteprima. L'opzione Adatta pagina adatta una miniatura alle dimensioni della finestra di anteprima. Se avete selezionato più elementi, appare una barra di scorrimento.*

3 In Opzioni, specificate nel menu Ritaglia in base a la parte del documento PDF o Illustrator (AI) da inserire:

**Rettangolo di selezione** Ritaglia in base al rettangolo più piccolo che racchiude tutto il testo e la grafica della pagina. Questa opzione elimina lo spazio bianco esterno.

**Limite supporto** Ritaglia in base alle dimensioni originali della pagina.

**Limite di ritaglio** Ritaglia in base alla zona di ritaglio (margini) del file PDF.

**Limite pagina al vivo** Ritaglia in base all'area specificata nel file PDF per le esigenze di produzione, quali taglio, piegatura e rifilatura.

**Limite di rifilo** Ritaglia in base all'area specificata per le dimensioni desiderate della pagina finita.

**Limite immagine** Ritaglia in base all'area specificata nel file PDF per inserire i dati PDF in un'altra applicazione.

4 Fate clic su OK per chiudere la finestra Inserisci PDF.

5 Se necessario, impostate le opzioni di posizionamento, ridimensionamento, inclinazione, rotazione, alterazione e anti-alias nella barra delle opzioni.

6 Fate clic su Conferma ✓ per inserire la grafica come oggetto avanzato su un nuovo livello del documento di destinazione.

## Incollare grafica di Adobe Illustrator in Photoshop

Potete copiare grafica da Adobe Illustrator e incollarla in un documento di Photoshop.

1 In Adobe Illustrator, specificate le preferenze il comportamento della funzione "copia e incolla":

- Per attivare la rasterizzazione automatica quando si incolla la grafica in un documento di Photoshop, disattivate le opzioni PDF e AICB (trasparenza non supportata) nelle preferenze Gestione file e Appunti.

- Per incollare la grafica come un oggetto avanzato, immagine rasterizzata, tracciato o livello di forma, selezionate le opzioni PDF e AICB (trasparenza non supportata) nelle preferenze Gestione file e Appunti.

2 Aprite un file in Adobe Illustrator, selezionate la grafica da copiare e scegliete Modifica > Copia.

3 In Photoshop, aprite il documento in cui incollare la grafica di Adobe Illustrator e scegliete Modifica > Incolla.

***Nota:*** *se le opzioni PDF e AICB (trasparenza non supportata) sono deselezionate nelle preferenze di Gestione file e Appunti di Adobe Illustrator, la grafica incollata nel documento di Photoshop verrà automaticamente rasterizzata. Potete saltare i punti successivi di questa procedura.*

4 Nella finestra di dialogo Incolla, specificate come importare la grafica di Adobe Illustrator, quindi fate clic su OK:

**Oggetto avanzato** Incolla la grafica come oggetto vettoriale avanzato, che può essere ridimensionato, trasformato o spostato senza deteriorare l'immagine. Quando confermate l'inserimento, i dati del file vengono incorporati nel documento di Photoshop su un livello a parte.

**Pixel** Incolla la grafica come pixel che, prima di essere rasterizzati e inseriti su un livello a parte del documento di Photoshop, possono essere ridimensionati, trasformati o spostati.

**Tracciato** Incolla la grafica come tracciato che può essere modificato con gli strumenti penna, selezione tracciato o selezione diretta. Il tracciato viene incollato nel livello selezionato nel pannello Livelli.

**Livello forma** Incolla la grafica come un nuovo livello forma (vale a dire un livello contenente un tracciato riempito con il colore di sfondo).

5 Se nella finestra Incolla avete selezionato Oggetto avanzato o Pixel, eseguite le trasformazioni desiderate, quindi fate clic su Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per inserire la grafica.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserimento dei file" a pagina 67

"Gli oggetti avanzati" a pagina 279

"Segmenti, componenti e punti di un tracciato" a pagina 348

"Creare una forma in un livello forma" a pagina 335

# Immagini HDR (High Dynamic Range)

## Le immagini HDR

La gamma dinamica (vale a dire le differenze tra zone di ombra e luce) del visibile è nettamente superiore a quella che percepisce l'occhio umano e a quella delle immagini stampate o visualizzate. Tuttavia, mentre l'occhio umano è in grado di adattarsi a livelli di luminosità molto diversi, le fotocamere e i monitor possono riprodurre solo una gamma dinamica fissa. I fotografi, gli artisti cinematografici e in genere coloro che lavorano con le immagini digitali devono essere molto selettivi nel determinare ciò che è importante in una scena, poiché lavorano con una gamma dinamica limitata.

Grazie alla loro capacità di rappresentare l'intera gamma dinamica del visibile, le immagini HDR (High Dynamic Range) offrono un ampio ventaglio di possibilità. Visto che tutti i valori di luminanza di una scena reale vengono rappresentati proporzionalmente e memorizzati in un'immagine HDR, la regolazione dell'esposizione di queste immagini è simile alla regolazione dell'esposizione che precede uno scatto.




*Creazione di un'immagine HDR tramite unione di immagini con esposizioni diverse*
***A.*** *Immagine con zone di ombra dettagliate, ma zone di luce ritagliate* ***B.*** *Immagine con zone di luce dettagliate, ma zone di ombra ritagliate*
***C.*** *Immagine HDR con tutta la gamma dinamica della scena*

In Photoshop, i valori di luminanza di un'immagine HDR vengono memorizzati tramite un sistema numerico a virgola mobile a 32 bit (32 bit per canale). Questi valori dell'immagine HDR sono in stretto rapporto con la quantità di luce della scena. Nei file di immagini a 16 e 8 bpc non a virgola mobile vengono invece memorizzati solo i valori di luminanza da nero a bianco carta, che rappresentano un segmento molto ridotto della gamma dinamica della scena reale.

In Photoshop, il comando Unisci come HDR Pro consente di creare immagini HDR combinando più fotografie acquisite con esposizioni diverse. Poiché un'immagine HDR contiene livelli di luminosità nettamente superiori a quelli visualizzabili sui monitor standard a 24 bit, Photoshop consente di regolare l'anteprima HDR. Se dovete stampare o utilizzare strumenti e filtri che non funzionano con le immagini HDR, potete convertirle in immagini a 16 o 8 bpc.

## Supporto per immagini HDR a 32 bpc in Photoshop

Potete lavorare con le immagini HDR a 32 bpc usando i seguenti strumenti, comandi di regolazione e filtri:

**Regolazioni** Livelli, Esposizione, Tonalità/saturazione, Miscelatore canale, Filtro fotografico.

***Nota:*** *sebbene possa essere usato con le immagini a 8 e 16 bpc, il comando Esposizione è stato ideato per le regolazioni dell'esposizione nelle immagini HDR a 32 bpc.*

**Modalità di fusione** Normale, Dissolvenza, Scurisci, Moltiplica, Schiarisci, Colore più scuro, Scherma lineare (Aggiungi), Colore più chiaro, Differenza, Sottrai, Dividi, Tonalità, Saturazione, Colore e Luminosità.

**Creazione di nuovi documenti a 32 bpc** Nella finestra di dialogo Nuovo, è disponibile l'opzione 32 bit nel menu a comparsa della profondità di bit, a destra del menu a comparsa Metodo colore.

**Comandi del menu Modifica** Tutti i comandi inclusi Riempi, Traccia, Trasformazione libera e Trasforma.

**Formati di file** Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR e TIFF.

***Nota:*** *anche se Photoshop non consente il salvataggio di un'immagine HDR in formato LogLuv TIFF, può comunque aprire e leggere un file LogLuv TIFF.*

**Filtri** Media, Sfocatura selezione, Controllo sfocatura, Effetto movimento, Sfocatura radiale, Sfocatura forma, Sfocatura superficie, Aggiungi disturbo, Nuvole, Nuvole in differenza, Riflesso lente, Contrasta migliore, Maschera di contrasto, Effetto rilievo, Togli interlacciato, Colori NTSC, Accentua passaggio, Massimo, Minimo e Sposta.

**Comandi del menu Immagine** Dimensione immagine, Dimensione quadro, Rotazione immagine, Ritaglia, Rifila, Duplica, Applica immagine, Calcoli e Variabili.

**Visualizzazione** Proporzioni Pixel (Proporzioni pixel personali, Elimina proporzioni pixel, Ripristina proporzioni pixel ecc.)

**Livelli** Nuovi livelli, livelli duplicati, livelli di regolazione (Livelli, Vividezza, Tonalità/saturazione, Miscelatore canale, filtro fotografico ed Esposizione), livelli di riempimento, maschere di livello, stili di livello, metodi di fusione supportati e oggetti avanzati.

**Metodi** Colore RGB, Scala di grigio, conversione a 8 bit/canale o 16 bit/canale.

**Proporzioni pixel** Supporto per documenti con pixel quadrati e non quadrati.

**Selezione** Inversa, Modifica bordo, Trasforma selezione, Salva selezione e Carica selezione.

**Strumenti** Tutti gli strumenti della finestra degli strumenti eccetto: lazo magnetico, bacchetta magica, pennello correttivo al volo, pennello correttivo, occhi rossi, sostituzione colore, pennello artistico storia, gomma magica, gomma per sfondo, secchiello, scherma, brucia e spugna. Alcuni strumenti funzionano soltanto con le modalità di fusione supportate.

Per usare alcune funzioni di Photoshop, potete convertire un'immagine a 32 bpc in un'immagine a 16 bpc o 8 bpc. Create una copia del file con il comando Salva con nome, in modo da conservare l'originale.

## Scattare foto per ottenere immagini HDR

Quando scattate le fotografie da combinare con il comando Unisci come HDR Pro, tenete presenti i seguenti suggerimenti:

- Fissate la fotocamera a un cavalletto.
- Scattate un numero di foto sufficiente a coprire l'intera gamma dinamica della scena. Potete provare a scattarne almeno cinque, ma potrebbe essere necessario scattarne di più a seconda della gamma dinamica della scena. Il numero minimo di fotografie necessarie è tre.
- Variate la velocità dell'otturatore per ottenere esposizioni diverse. Evitate invece di modificare l'apertura, perché questo modifica la profondità di campo di ciascuna esposizione e i risultati potranno essere di qualità inferiore. Evitate anche di modificare la sensibilità ISO o l'apertura, perché questo potrebbe introdurre nell'immagine disturbo o vignettatura.
- In genere è preferibile non usare la funzione di bracketing automatico, poiché le variazioni di esposizione sono solitamente insufficienti.

- Le differenze di esposizione fra le fotografie devono infatti essere di uno o due EV (valore di esposizione), corrispondenti a circa uno o due valori "f" di diaframma.
- Non modificate l'illuminazione; ad esempio, evitate di usare il flash solo per uno scatto e non per i successivi.
- Accertatevi che la scena rimanga identica, senza lo spostamento di alcun elemento. La fusione delle esposizioni funziona solo con immagini con esposizione diversa di una scena identica.

## Unire immagini come HDR

Il comando Unisci come HDR Pro consente di combinare più immagini di uno stesso soggetto scattate con esposizioni diverse, al fine di acquisire la gamma dinamica totale in una singola immagine HDR. Potete generare l'immagine unita come file a 32, 16 o 8 bpc. Tuttavia, è possibile registrare tutti i dati immagine HDR unicamente in un file da 32 bpc.

L'unione HDR funziona meglio con foto ottimizzate per questo tipo di elaborazione. Consultate "Scattare foto per ottenere immagini HDR" a pagina 71.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'unione come HDR: www.adobe.com/go/lrvid5004_ps_it*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Photoshop) Scegliete File > Automatizza > Unisci come HDR Pro.
- (Bridge) Selezionate le immagini da usare e scegliete Strumenti > Photoshop > Unisci come HDR Pro. Passate al punto 5.

2 Nella finestra di dialogo Unisci come HDR Pro, fate clic su Sfoglia per selezionare le specifiche immagini, fate clic su Apri file oppure scegliete Usa > Cartella. Per rimuovere un particolare elemento, selezionatelo nell'elenco dei file e fate clic su Rimuovi.

3 (Facoltativo) Se le foto sono state scattate tenendo la fotocamera in mano, senza treppiede, selezionate l'opzione Tenta di allineare automaticamente le immagini sorgente.

4 Fate clic su OK.

***Nota:** se le immagini non dispongono di metadati sull'esposizione, immettete i valori nella finestra di dialogo EV impostato manualmente.*

In una seconda finestra di dialogo Unisci come HDR Pro vengono visualizzate le miniature delle immagini sorgente e un'anteprima del risultato.

5 In alto a destra dell'anteprima, scegliete la profondità di bit per l'immagine unita.

*Per registrare nell'immagine unita l'intera gamma dinamica dell'immagine HDR, scegliete 32 bit. Nei file di immagini a 8 e 16 bpc (non a virgola mobile) non viene memorizzata la gamma completa dei valori di luminanza presenti in un'immagine HDR.*

6 Per regolare la gamma tonale, consultate "Opzioni per immagini a 32 bit" a pagina 72 o "Opzioni per immagini a 16 o 8 bit" a pagina 73.

7 (Facoltativo) Per salvare le impostazioni di gamma tonale, scegliete Predefinito > Salva predefinito. Per riapplicare successivamente tali impostazioni, scegliete Carica predefinito.

### Opzioni per immagini a 32 bit

Per regolare l'anteprima del punto di bianco dell'immagine unita, spostate il cursore che si trova sotto l'istogramma. Spostando il cursore viene regolata solo l'anteprima dell'immagine: tutti i dati immagine HDR restano invariati nel file unito.

La regolazione dell'anteprima viene registrata nel file HDR e applicata ogni volta che il file viene aperto in Photoshop. Per regolare di nuovo l'anteprima del punto di bianco in qualsiasi momento, scegliete Visualizza > Opzioni anteprima a 32 bit.

## Opzioni per immagini a 16 o 8 bit

Le immagini HDR contengono livelli di luminanza che eccedono di gran lunga la gamma dinamica che può essere registrata in immagini a 16 o 8 bpc. Per produrre un'immagine con la gamma dinamica necessaria, regolate l'esposizione e il contrasto durante la conversione da 32 bpc a profondità di bit inferiori.

Scegliete uno dei seguenti metodi di mappatura dei toni:

**Adattamento locale** Consente di regolare la tonalità HDR regolando le zone di luminosità locali per tutta l'immagine.

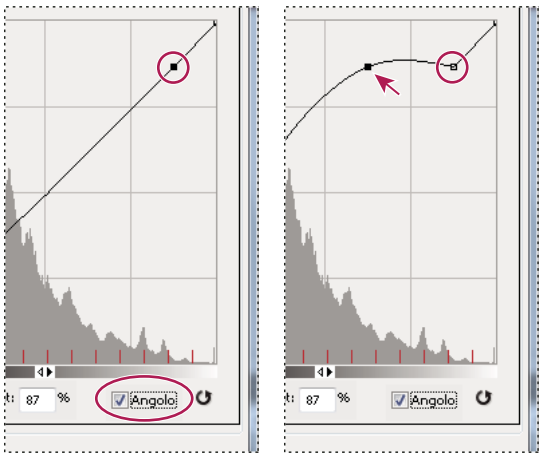
- **Bagliore bordo** L'opzione Raggio consente di specificare le dimensioni delle zone di luminosità locali. L'opzione Intensità consente di specificare la distanza massima fra i valori tonali di due pixel, oltre la quale tali pixel non rientrano più nella stessa zona di luce.

- **Tono e dettagli** La gamma dinamica viene massimizzata con un valore Gamma di 1,0. Con impostazioni inferiori vengono accentuati i mezzitoni mentre con impostazioni maggiori vengono accentuate le luci e le ombre. I valori di esposizione riflettono i valori "f" di diaframma, o f-stop. Trascinate il cursore Dettagli per regolare la nitidezza e i cursori Ombra e Luce per schiarire o scurire le zone corrispondenti.

- **Colore** Vividezza regola l'intensità dei colori tenui, riducendo al minimo il ritaglio dei colori molto saturi. Saturazione regola l'intensità di tutti i colori da –100 (monocromatico) a +100 (doppia saturazione).

- **Curva di viraggio** Visualizza una curva regolabile su un istogramma che rappresenta i valori di luminanza nell'immagine HDR originale a 32 bit. Le tacche rosse lungo l'asse orizzontale rappresentano incrementi di 1 EV (pari a circa un f-stop).

***Nota:*** *per impostazione predefinita, la curva di viraggio e l'istogramma limitano ed equalizzano le modifiche da punto a punto. Per rimuovere il limite e applicare regolazioni di maggiore entità, selezionate l'opzione Angolo dopo aver inserito un punto sulla curva. Quando inserite e spostate un secondo punto, la curva diventa angolare.*




A B

*Regolazione con Curva di viraggio e Istogramma con l'opzione Angolo*
***A.*** *Inserimento di un punto e selezione dell'opzione Angolo* ***B.*** *Regolazione di un nuovo punto: la curva forma un angolo in corrispondenza del punto in cui è stata applicata l'opzione Angolo.*

**Equalizzaz. istogramma** Comprime la gamma dinamica dell'immagine HDR, tentando di mantenere un certo contrasto. Questo metodo è automatico e non sono quindi necessarie altre regolazioni.

**Esposizione e gamma** Consente di regolare manualmente la luminosità e il contrasto dell'immagine HDR. Spostate il cursore Esposizione per regolare il guadagno e il cursore Gamma per regolare il contrasto.

**Compressione luci** Comprime i valori di luce nell'immagine HDR, affinché rientrino nella gamma di luminanza del file immagine a 8 o 16 bpc. Questo metodo è automatico e non sono quindi necessarie altre regolazioni.

### Compensare differenze dovute a oggetti in movimento

Se le immagini hanno contenuti diversi a causa di oggetti in movimento come automobili, persone o fogliame, selezionate Rimuovi effetti fantasma nella finestra di dialogo Unisci come HDR Pro.

Un bordo verde evidenzia l'immagine di base, ossia la miniatura con il miglior equilibrio tonale. Gli oggetti in movimento trovati nelle altre immagini vengono rimossi. Se si verifica del movimento nelle aree più chiare o scure dell'immagine, è possibile ottenere risultati migliori selezionando una miniatura diversa, in cui gli oggetti in movimento sono più evidenti.

*Per un video sull'opzione Rimuovi effetti fantasma, visitate www.adobe.com/go/lrvid5012_ps_it (la parte riguardante Rimuovi effetti fantasma inizia dal minuto 3:00).*

### Salvare o caricare le curve di risposta della fotocamera

Le curve di risposta indicano il modo in cui i sensori della fotocamera interpretano diversi livelli di luce in entrata. Per impostazione predefinita, la funzione Unisci come HDR Pro calcola automaticamente la curva di risposta della fotocamera in base alla gamma tonale delle immagini che si stanno unendo. Potete salvare la curva di risposta corrente e applicarla successivamente a un altro gruppo di immagini da unire.

- Nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo Unisci come HDR Pro, fate clic sul menu della curva di risposta e scegliete Salva curva di risposta. Per riapplicare successivamente tale curva, scegliete Carica curva di risposta.

### Convertire da 32 bit a 16 o 8 bpc

Se con l'elaborazione Unisci come HDR Pro avete creato un'immagine a 32 bit, potete successivamente convertirla in immagine a 16 o 8 bit.

1. Aprite un'immagine a 32 bpc in Photoshop e scegliete Immagine > Metodo > 16 Bit/Canale oppure 8 Bit/Canale.
2. Regolate l'esposizione e il contrasto per ottenere un'immagine con la gamma dinamica desiderata. Consultate "Opzioni per immagini a 16 o 8 bit" a pagina 73.
3. Per convertire l'immagine a 32 bpc, fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica sulle curve" a pagina 118

## Regolare la gamma dinamica visualizzata per le immagini HDR a 32 bit

La gamma dinamica delle immagini HDR è più ampia di quella visualizzabile sui monitor standard. Quando aprire un'immagine HDR in Photoshop, essa può apparire molto scura o sbiadita. In Photoshop, potete regolare l'anteprima in modo che sul monitor appaia un'immagine HDR in cui le zone di luce e di ombra non siano sbiadite o troppo scure. Le impostazioni dell'anteprima vengono memorizzate nel file dell'immagine HDR (solo PSD, PSB e TIFF) e applicate tutte le volte che aprite il file in Photoshop. Le regolazioni dell'anteprima non alterano il file dell'immagine HDR, i cui dati rimangono invariati. Per modificare l'esposizione dell'immagine HDR a 32 bpc, usate la regolazione dell'esposizione (Immagine > Regolazioni > Esposizione).

*Per visualizzare i valori a 32 bit nel pannello Info, fate clic sul contagocce del pannello e scegliete 32 bit dal menu a comparsa.*

1 Aprite l'immagine HDR a 32 bpc in Photoshop, quindi scegliete Visualizza > Opzioni anteprima a 32 bit.

2 Nella finestra di dialogo Opzioni anteprima a 32 bit, scegliete un'opzione dal menu Metodo:

**Esposizione e gamma** Regola la luminosità e il contrasto.

**Compressione luci** Comprime i valori di luce nell'immagine HDR, affinché rientrino nella gamma di luminanza del file immagine a 8 o 16 bpc.

3 Se avete scelto Esposizione e gamma, spostate i cursori Esposizione e Gamma per regolare la luminosità e il contrasto dell'anteprima dell'immagine.

4 Fate clic su OK.

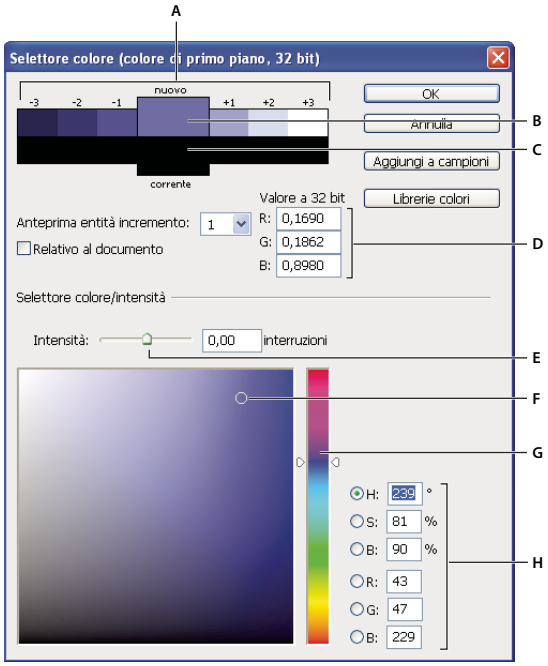
*Per regolare l'anteprima di un'immagine HDR aperta in Photoshop potete inoltre fare clic sul triangolo nella barra di stato nella finestra del documento e scegliere Esposizione a 32 bit dal menu a comparsa. Per impostare il punto bianco per la visualizzazione dell'immagine HDR, spostate il cursore. Fate doppio clic sul cursore per tornare all'impostazione di esposizione predefinita. Visto che la regolazione viene applicata solo alla singola visualizzazione, potete tenere aperta la stessa immagine HDR in diverse finestre, ciascuna delle quali con una regolazione diversa dell'anteprima. Le regolazioni effettuate con questo metodo non vengono memorizzate nel file dell'immagine HDR.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effettuare regolazioni con Esposizione HDR" a pagina 131

## Il Selettore colore HDR (Photoshop Extended)

Il Selettore colore HDR consente di visualizzare e selezionare i colori da usare nelle immagini HDR a 32 bit. Come accade con il tradizionale Selettore colore di Adobe, per selezionare un colore dovete fare clic nel campo del colore e regolare il cursore del colore. Il cursore Intensità consente di regolare la luminosità del colore in base all'intensità del colore nell'immagine HDR che state elaborando. In un'area di anteprima potete visualizzare i campioni di un colore selezionato, verificando il risultato con esposizioni e intensità diverse.




*Selettore colore HDR*
***A.** Area di anteprima **B.** Colore regolato **C.** Colore originale **D.** Valori a virgola mobile a 32 bit **E.** Cursore Intensità **F.** Colore selezionato **G.** Cursore dei colori **H.** Valori del colore*

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del Selettore colore di Adobe" a pagina 91

"Regolare la gamma dinamica visualizzata per le immagini HDR a 32 bit" a pagina 74

## Visualizzare il Selettore colore HDR

❖ Dopo avere aperto un'immagine a 32 bpc, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul riquadro di selezione del colore di primo piano o di sfondo nella finestra degli strumenti.
- Nel pannello Colore fate clic sulla casella di selezione Imposta il colore di primo piano o Imposta il colore di sfondo.

Il Selettore colore di Adobe è disponibile anche per quelle funzioni che consentono di scegliere un colore. Ad esempio, viene visualizzato quando si fa clic sul campione di colore nella barra delle opzioni di alcuni strumenti o sui contagocce in alcune finestre di dialogo per la regolazione del colore.

## Scegliere i colori per le immagini HDR

La parte inferiore del Selettore colore HDR funziona esattamente come il tradizionale selettore colore per le immagini a 8 o 16 bit. Selezionate un colore facendo clic nel campo del colore, quindi spostate il cursore del colore per modificare la tonalità; in alternativa, usate i campi HSB o RGB per immettere i valori numerici che corrispondono a un determinato colore. Nel campo del colore la luminosità aumenta dal basso verso l'alto, mentre la saturazione aumenta da sinistra a destra.

Per regolare la luminosità di un colore, usate il cursore Intensità. Nel documento HDR, il valore del colore più il valore dell'intensità saranno convertiti in valori numerici a virgola mobile a 32 bit.

1 Selezionate un colore facendo clic nel campo del colore e spostando il cursore del colore; in alternativa, immettete i valori numerici HSB o RGB, come fate nel Selettore colore di Adobe.

2 Regolate il cursore Intensità per aumentare o ridurre la luminosità del colore. Nell'area di anteprima, nella parte superiore del selettore colore, il nuovo campione di colore mostra gli effetti degli incrementi graduali sul colore selezionato.

Gli incrementi di intensità sono inversamente proporzionali agli incrementi dell'impostazione Esposizione. Se aumentate di due incrementi l'impostazione Esposizione dell'immagine HDR, riducendo di due incrementi l'Intensità manterrete lo stesso aspetto del colore, come se l'esposizione dell'immagine HDR e l'intensità del colore fossero entrambe impostate su 0.

Se conoscete con precisione i valori RGB a 32 bit per il colore desiderato, potete immetterli direttamente nei campi dei valori RGB a 32 bit.

3 (Facoltativo) Correggete le impostazioni per l'area di anteprima.

**Anteprima entità incremento** Imposta gli incrementi per ciascun campione di anteprima. Ad esempio, un'impostazione pari a 3 produrrà campioni di -9, -6, -3, +3, +6, +9. I campioni consentono di visualizzare un'anteprima del colore selezionato con diverse impostazioni dell'esposizione.

**Relativo al documento** Selezionate questa opzione per correggere i campioni di anteprima in modo che riflettano l'esposizione corrente dell'immagine. Se ad esempio aumentate l'esposizione del documento, il nuovo campione di anteprima diventa più chiaro del colore selezionato nel campo del colore del selettore colore, in modo da mostrare l'effetto della maggiore esposizione sul colore selezionato. Se l'esposizione corrente è impostata su 0 (valore predefinito), il nuovo campione non cambierà né se questa opzione è selezionata, né se è deselezionata.

4 (Facoltativo) Per aggiungere il colore selezionato al pannello Campioni, fate clic su Aggiungi ai campioni.

5 Fate clic su OK.

## Colorare sulle immagini HDR (Photoshop Extended)

Potete apportare modifiche e aggiungere effetti alle immagini HDR/a 32 bpc usando i seguenti strumenti di Photoshop a scelta: pennello, matita, penna, forma, timbro clone, timbro con pattern, gomma, sfumatura, sfoca, contrasta, sfumino e pennello storia. Potete inoltre usare lo strumento testo per aggiungere i livelli testo a 32 bpc in un'immagine HDR.

Quando modificate o colorate sulle immagini HDR, potete visualizzare un'anteprima del vostro lavoro con esposizioni diverse: a questo scopo, usate il cursore Esposizione a 32 bit nell'area delle informazioni del documento o la finestra di dialogo Opzioni anteprima a 32 bit (Visualizza > Opzioni anteprima a 32 bit). Il Selettore colore HDR consente inoltre di visualizzare un'anteprima del vostro colore di primo piano con intensità diverse, tenendo conto delle diverse impostazioni di esposizione in un'immagine HDR.

1 Aprite un'immagine HDR.

2 (Facoltativo) Impostate l'esposizione per l'immagine. Consultate "Regolare la gamma dinamica visualizzata per le immagini HDR a 32 bit" a pagina 74.

3 Per gli strumenti pennello o matita, fate clic sul colore di primo piano in modo da aprire il Selettore colore HDR e selezionare un colore. Per lo strumento testo, fate clic sulla casella del colore nella barra delle opzioni dello strumento testo per impostare il colore del testo.

L'area di anteprima del Selettore colore HDR consente di selezionare e correggere un colore di primo piano in rapporto alle impostazioni di esposizione nell'immagine HDR. Consultate "Il Selettore colore HDR (Photoshop Extended)" a pagina 75.

*Per visualizzare gli effetti del colore con diverse esposizioni HDR, selezionate Finestra > Ordina > Nuova finestra per aprire più visualizzazioni simultanee della stessa immagine HDR, quindi impostate un'esposizione diversa in ogni finestra usando il cursore Esposizione nell'area della barra di stato del documento.*

# Capitolo 4: Nozioni di base sul colore

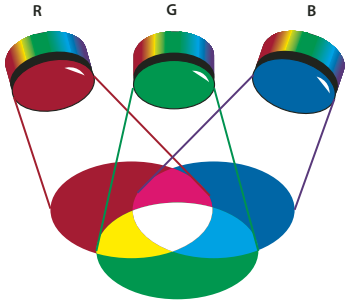
## Il colore

### Nozioni di base sul colore

Per usare Photoshop nel modo migliore è utile conoscere come si creano i colori e quali relazioni li legano. Per ottenere il risultato desiderato in modo mirato anziché mediante diversi tentavi, è utile comprendere le nozioni di base della teoria dei colori.

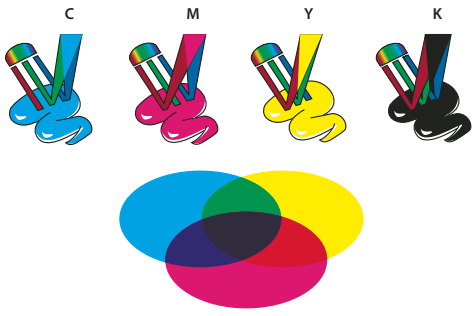
**Colori primari**

I colori primari additivi sono i tre colori della luce (rosso, verde e blu) dai quali si ottengono tutti i colori dello spettro visibile tramite mescolanza additiva di combinazioni diverse. Sommando parti uguali di luce rossa, blu e verde si ottiene il bianco, mentre la totale mancanza di rosso, blu e verde corrisponde al nero. I monitor dei computer sono periferiche che riproducono i colori usando i colori primari additivi.




*Colori additivi (RGB)*
***R.** Rosso **G.** Verde **B.** Blu*

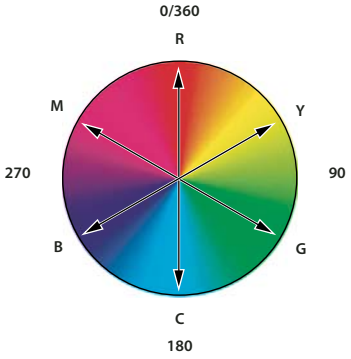
I colori primari sottrattivi sono pigmenti che, se miscelati in diverse proporzioni, producono uno spettro di colori. A differenza dei monitor, le stampanti utilizzano i colori primari sottrattivi (pigmenti cyan, magenta, giallo e nero) per riprodurre i colori tramite mescolanza sottrattiva. Il termine "sottrattivo" si riferisce al fatto che i colori primari sono puri fino a quando non vengono miscelati e producono versioni meno pure dei primari. Ad esempio, l'arancio viene ottenuto per miscelazione sottrattiva di magenta e giallo.




*Colori sottrattivi (CMYK)*
***C.** Cyan **M.** Magenta **Y.** Giallo **K.** Nero*

### La ruota dei colori

Se non siete esperti nella regolazione delle componenti cromatiche, tenete a portata di mano uno schema della ruota dei colori standard quando lavorate sul bilanciamento del colore. Potete usare la ruota dei colori per anticipare come il cambiamento di una componente influenzerà gli altri colori nell'immagine e come vengono trasformati i colori fra i metodi RGB e CMYK.




*Ruota dei colori*
***R.** Rosso **Y.** Giallo **G.** Verde **C.** Cyan **B.** Blu **M.** Magenta*

Ad esempio, potete diminuire la quantità di un colore in un'immagine aumentando la quantità del suo opposto sulla ruota dei colori e viceversa. I colori che si trovano opposti l'uno all'altro sulla ruota di colori standard vengono comunemente definiti colori *complementari*. Analogamente, potete aumentare e ridurre un colore regolando i due colori ad esso adiacenti sulla ruota dei colori o regolando i due colori adiacenti al suo opposto.

In un'immagine CMYK potete diminuire il magenta riducendo la quantità effettiva di magenta oppure aumentando la quantità del suo complementare, il verde, vale a dire il suo opposto nella ruota dei colori. In un'immagine RGB, potete diminuire il magenta rimuovendo il rosso e il blu o aggiungendo il verde. Tutte queste regolazioni generano un bilanciamento globale del colore contenente una quantità inferiore di magenta.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Scegliere un colore con il Selettore colore di Adobe" a pagina 92

## Modelli, spazi e metodi di colore

I modelli di colore descrivono i colori che vediamo e usiamo nelle immagini digitali. Ogni modello, ad esempio RGB, CMYK o HSB, rappresenta un metodo diverso (solitamente numerico) di descrivere il colore.

Lo *spazio colore*, o spazio colorimetrico, è una variante del modello di colore e include una *gamma* (intervallo) specifica di colori. Ad esempio, all'interno del modello RGB ci sono diversi spazi colore: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB, ecc.

Ogni periferica (monitor o stampante) ha un proprio spazio colore e può riprodurre solo i colori della gamma di tale spazio. Quando trasferite un'immagine da una periferica all'altra, i colori possono variare perché le periferiche interpretano i valori RGB o CMYK in base al proprio spazio colorimetrico. Per garantire colori uniformi in caso di trasferimento di un'immagine, potete usare la gestione del colore. Consultate Perché a volte i colori non corrispondono.

In Photoshop, il *metodo di colore* di un documento determina quale modello di colore viene usato per visualizzare e stampare l'immagine su cui lavorate. Photoshop basa i propri metodi di colore sui modelli di colore utili per le immagini destinate all'ambito editoriale. È possibile scegliere tra RGB (rosso, verde, blu), CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), Colore Lab (basato su CIE L* a * b*) e Scala di grigio. Photoshop include inoltre alcuni metodi specifici per la riproduzione del colore, come Scala di colore e Due tonalità. I metodi di colore determinano il numero di colori, il numero di canali e le dimensioni del file di immagine. Dalla scelta del metodo di colore dipende anche la disponibilità di determinati strumenti e formati di file.

Quando lavorate con i colori di un'immagine, in sostanza regolate valori numerici all'interno del file. È facile considerare un colore come un numero. Tuttavia, questi valori numerici non rappresentano colori assoluti, ma hanno un significato solo all'interno dello spazio colorimetrico della periferica di riproduzione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di colore" a pagina 80

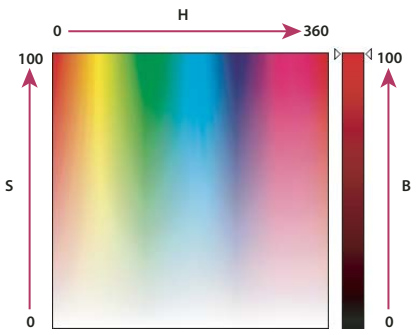
## Regolare tonalità, saturazione e luminosità del colore

Il modello HSB si basa sulla percezione umana del colore e descrive le tre caratteristiche fondamentali del colore:

**Tonalità** Il colore riflesso o trasmesso attraverso un oggetto. Viene calcolata come posizione sulla ruota dei colori standard ed è espressa in gradi, da 0 a 360. In genere, la tonalità è identificata dal nome del colore, ad esempio rosso, arancione o verde.

**Saturazione** L'intensità o la purezza del colore (anche detta *croma*). La saturazione rappresenta la quantità di grigio rispetto alla tonalità ed è calcolata come percentuale da 0% (grigio) a 100% (saturazione completa). Sulla ruota dei colori standard, la saturazione aumenta dal centro al bordo.

**Luminosità** La luminosità relativa del colore, generalmente calcolata come una percentuale da 0% (nero) a 100% (bianco).




*Modello colore HSB*
***H.** Tonalità **S.** Saturazione **B.** Luminosità*

# Metodi di colore

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le immagini a due tonalità" a pagina 467

## Metodo di colore RGB

Il metodo di colore RGB di Photoshop usa il modello RGB, assegnando un valore di intensità a ogni pixel. Nelle immagini a 8 bit per canale i valori di intensità sono compresi tra 0 (nero) e 255 (bianco) per ogni componente RGB (rosso, verde, blu) di un'immagine a colori. Ad esempio, un colore rosso acceso ha un valore R di 246, un valore G di 20 e un valore B di 50. Quando i valori di tutti e tre le componenti sono uguali, il risultato è una tonalità di grigio neutro. Quando il valore di tutti e tre le componenti è 255, si ottiene il bianco puro; quando il valore delle tre componenti è 0, il nero puro.

Le immagini RGB usano tre colori o *canali* per riprodurre i colori sullo schermo. Nelle immagini a 8 bit per canale, i tre canali generano 24 bit di informazioni sui colori per pixel (8 bit x 3 canali). Nelle immagini a 24 bit i tre canali consentono di riprodurre fino a 16,7 milioni di colori per pixel. Nelle immagini a 48 bit (16 bit per canale) e a 96 bit (32 bit per canale) è possibile riprodurre un numero di colori per pixel addirittura superiore. Il modello RGB è il metodo predefinito per le nuove immagini di Photoshop e il metodo usato per la visualizzazione dei colori sui monitor. In altre parole, quando sono impostati altri metodi di colore (ad esempio, CMYK), Photoshop converte l'immagine CMYK in RGB per la visualizzazione sullo schermo.

Pur essendo un modello di colore standard, la gamma esatta di colori rappresentata dal modello RGB può variare a seconda dell'applicazione o del monitor in uso. Il metodo di colore RGB cambia in Photoshop in base all'impostazione specificata per lo spazio di lavoro nella finestra di dialogo Impostazioni colore.

## Metodo di colore CMYK

Con il metodo CMYK, a ogni pixel viene assegnato un valore percentuale per ognuno degli inchiostri di quadricromia. Ai colori più chiari (luci) vengono assegnate percentuali basse dei colori degli inchiostri di quadricromia, mentre ai colori più scuri (ombre) vengono assegnate percentuali alte. Un rosso acceso, ad esempio, può contenere 2% di cyan, 93% di magenta, 90% di giallo e 0% di nero. Nelle immagini CMYK il bianco puro si ottiene assegnando il valore 0% a tutte e quattro le componenti.

Ricorrete al metodo CMYK per preparare un'immagine da stampare in quadricromia. Convertendo un'immagine RGB in CMYK si crea una *selezione colori*. Se un'immagine è inizialmente in RGB, è bene effettuare tutte le modifiche in RGB e convertirla in CMYK solo al termine del lavoro. Con il metodo RGB potete usare i comandi Imposta prova per simulare gli effetti della conversione in CMYK senza modificare i dati reali dell'immagine. Potete anche usare il metodo CMYK per lavorare direttamente con le immagini CMYK digitalizzate o importate da sistemi di fascia alta.

Anche se è un modello di colore standard, la gamma esatta di colori rappresentati può variare a seconda delle condizioni di stampa e della macchina usata. Il metodo di colore CMYK cambia in Photoshop in base all'impostazione specificata per lo spazio di lavoro nella finestra di dialogo Impostazioni colore.

## Metodo Colore Lab

Il modello di colore CIE L*a*b* (Lab) si basa sulla percezione umana del colore. I valori numerici dello spazio Lab descrivono tutti i colori percepiti da una persona con una visione normale. Poiché lo spazio Lab descrive l'aspetto di un colore piuttosto che la quantità di colorante necessaria per la riproduzione dei colori da parte di una periferica (quale un monitor, una stampante desktop o una fotocamera digitale), viene considerato un modello di colore *indipendente da periferica*. I sistemi di gestione del colore usano Lab come spazio colorimetrico di riferimento per convertire in modo prevedibile un colore da uno spazio colorimetrico all'altro.

Il metodo Colore Lab ha una componente di luminosità (L) compresa tra 0 e 100. Nel Selettore colore di Adobe e nel pannello Colori, le componenti *a* (asse verde-rosso) e *b* (asse blu-giallo) sono comprese tra +127 e –128.

Le immagini Lab possono essere salvate nei formati Photoshop, Photoshop EPS, PSB (formato documento grande), Photoshop PDF, Dati raw di Photoshop, TIFF, Photoshop DCS 1.0 e Photoshop DCS 2.0. Potete salvare le immagini Lab a 48 bit (16 bit per canale) nei formati Photoshop, PSB (formato documento grande), Photoshop PDF, Dati raw di Photoshop e TIFF.

***Nota:*** *quando vengono aperti, i file in formato DCS 1.0 o DCS 2.0 vengono convertiti in CMYK.*

## Metodo Scala di grigio

Il metodo Scala di grigio usa diverse sfumature di grigio in un'immagine. Le immagini a 8 bit possono avere fino a 256 sfumature di grigio. Ogni pixel di un'immagine in scala di grigio ha un valore di luminosità compreso tra 0 (nero) e 255 (bianco). Le immagini a 16 e 32 bit hanno un numero di sfumature molto più elevato rispetto alle immagini a 8 bit.

I valori della scala di grigio possono anche essere calcolati come percentuale di copertura di inchiostro nero (0% corrisponde al bianco, 100% al nero).

Il metodo Scala di grigio si basa sulla gamma definita dallo spazio di lavoro specificato nella finestra di dialogo Impostazioni colore.

## Metodo Bitmap

Il metodo Bitmap usa uno di due valori cromatici (bianco o nero) per rappresentare i pixel di un'immagine. Nel metodo Bitmap le immagini sono a 1 bit, in quanto hanno una profondità di bit pari a 1.

## Metodo Due tonalità

Il metodo Due tonalità crea immagini in scala di grigio a una, due, tre e quattro tonalità (colori), usando da uno a quattro inchiostri personali.

## Metodo Scala di colore

Il metodo Scala di colore produce file di immagini a 8 bit con al massimo 256 colori. Quando converte un'immagine in Scala di colore, Photoshop crea una *tavola di consultazione del colore (CLUT, Color LookUp Table)*, nella quale vengono memorizzati e indicizzati i colori dell'immagine. Se un colore usato nell'immagine originale non è incluso nella tavola, viene selezionato il colore più simile, oppure il colore viene simulato tramite *dithering* usando i colori disponibili.

Nonostante la palette dei colori sia limitata, il metodo Scala di colore può ridurre le dimensioni dei file mantenendo la qualità visiva necessaria per presentazioni multimediali, pagine Web e simili utilizzi delle immagini. 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. I file in Scala di colore possono essere salvati nei formati Photoshop, BMP, DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, Photoshop EPS, Formato documento grande (PSB), PCX, Photoshop PDF, Dati raw di Photoshop, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa® e TIFF.

## Metodo Multicanale

Le immagini multicanale contengono 256 livelli di grigio in ogni canale e sono utili per la stampa specializzata. Possono essere salvate nei formati Photoshop, Formato documento grande (PSB), Photoshop 2.0, Dati raw di Photoshop e Photoshop DCS 2.0.

Se intendete convertire le immagini in Multicanale, tenete presente che:

- I livelli non sono supportati e sono quindi convertiti in livello singolo.

- I canali di colore nell'immagine originale sono convertiti in canali di tinta piatta nell'immagine convertita.
- Convertendo un'immagine CMYK nel metodo Multicanale si creano canali di tinta piatta cyan, magenta, giallo e nero.
- Convertendo un'immagine RGB nel metodo Multicanale si creano canali di tinta piatta cyan, magenta e giallo.
- Quando si elimina un canale da un'immagine RGB, CMYK o Lab, l'immagine viene automaticamente convertita nel metodo Multicanale, con conversione dei livelli in un livello singolo.
- Se dovete esportare un'immagine Multicanale, salvatela in formato Photoshop DCS 2.0.

***Nota:*** *le immagini in scala di colore e a 32 bit non possono essere convertite in Multicanale.*

# Conversioni tra i metodi di colore

## Convertire un'immagine in un altro metodo di colore

Potete modificare un'immagine dal suo metodo originale (metodo sorgente) a un altro metodo (metodo destinazione). Quando selezionate un diverso metodo di colore per un'immagine, modificate in modo permanente i valori cromatici dell'immagine. Ad esempio, quando convertite un'immagine RGB in CMYK, i valori cromatici RGB che non rientrano nella gamma CMYK (definita dallo spazio di lavoro CMYK impostato nella finestra Impostazioni colore) vengono adattati alla gamma valida. Alcuni dati dell'immagine potrebbero quindi andare persi e non potranno più essere ripristinati se riconvertite l'immagine da CMYK in RGB.

Prima di convertire un'immagine effettuate le seguenti operazioni:

- Apportate il maggior numero possibile di modifiche mentre è impostato il metodo originale (in genere RGB per le immagini provenienti dalla maggior parte degli scanner e delle fotocamere digitali; CMYK per le immagini provenienti dagli scanner a tamburo tradizionali e per quelle importate da un sistema Scitex).
- Salvate una copia di backup dell'immagine prima di convertirla. Assicuratevi che la copia salvata contenga tutti i livelli, in modo da poter modificare la versione originale dell'immagine dopo la conversione.
- Unite i livelli del file prima di convertirlo. L'interazione dei colori tra i metodi di fusione dei livelli varia in base al metodo.

  ***Nota:*** *nella maggior parte dei casi, è necessario unire i livelli di un file prima di convertirlo. Tuttavia non si tratta di un'operazione obbligatoria e in alcuni casi è preferibile non effettuarla (ad esempio, se il file contiene dei livelli vettoriali di testo).*

❖ Scegliete Immagine > Metodo e il metodo desiderato dal sottomenu. I metodi che non sono disponibili per l'immagine attiva non possono essere selezionati.

Quando l'immagine viene convertita in Multicanale, Bitmap o Scala di colore, i livelli vengono uniti in quanto questi metodi non supportano i livelli.

## Aggiungere una modifica di metodo condizionale a un'azione

Potete specificare le condizioni per una modifica di metodo in modo che la conversione avvenga durante un'*azione*, che è una serie di comandi eseguibili in sequenza su un file o un gruppo di file. Quando la modifica di metodo fa parte di un'azione, si può verificare un errore se il file al quale la si applica non ha lo stesso metodo sorgente specificato nell'azione. Supponiamo, ad esempio, che un'operazione di un'azione preveda la conversione di un'immagine dal metodo sorgente RGB nel metodo destinazione CMYK. L'applicazione di questa azione a un'immagine in metodo Scala di grigio (o altro metodo sorgente diverso da RGB) darà luogo a un errore.

Quando registrate un'azione, potete usare il comando Modifica metodo condizionale per specificare uno o più metodi sorgente e un metodo destinazione.

1 Iniziate a registrare un'azione.

2 Scegliete File > Automatizza > Modifica metodo condizionale.

3 Nella finestra di dialogo Modifica metodo condizionale, selezionate uno o più metodi sorgente. Usate i pulsanti Tutto o Nessuno per selezionare tutti i metodi possibili o nessuno di essi.

4 Scegliete un metodo destinazione dal menu a comparsa Metodo.

5 Fate clic su OK. La modifica di metodo condizionale appare come nuova operazione nel pannello Azioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Automazione con le azioni" a pagina 587

## Convertire una foto a colori in Scala di grigio

1 Aprite la foto da convertire in bianco e nero.

2 Scegliete Immagine > Metodo > Scala di grigio.

3 Fate clic su Elimina. Photoshop converte i colori dell'immagine in nero, bianco e sfumature di grigio.

***Nota:*** *questa tecnica riduce al minimo la dimensione del file ma elimina anche informazioni cromatiche ed è possibile che colori adiacenti vengano convertiti nella stessa tonalità di grigio. l'utilizzo di un livello di regolazione Bianco e nero comporta un aumento della dimensione del file ma mantiene le informazioni cromatiche e consente di mappare i colori su diverse tonalità di grigio. Consultate "Convertire un'immagine a colori in bianco e nero" a pagina 128.*

## Convertire un'immagine nel metodo Bitmap

La conversione nel metodo Bitmap riduce l'immagine a due colori, semplifica le informazioni sul colore e riduce le dimensioni del file.

Quando convertite un'immagine a colori nel metodo Bitmap, dovete prima convertirla in Scala di grigio. Così facendo vengono eliminati dai pixel i dati sulla tonalità e la saturazione e restano solo i valori sulla luminosità. Dal momento che sono disponibili solo poche opzioni di modifica per il metodo Bitmap, conviene modificare l'immagine in Scala di grigio prima di convertirla nel metodo Bitmap.

***Nota:*** *le immagini in metodo Bitmap sono a 1 bit per canale. Prima di convertire nel metodo Bitmap un'immagine a 16 o 32 bit per canale, occorre convertirla in Scala di grigio a 8 bit.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se l'immagine è a colori, scegliete Immagine > Metodo > Scala di grigio. Quindi scegliete Immagine > Metodo > Bitmap.
- Se l'immagine è in scala di grigio, scegliete Immagine > Metodo > Bitmap.

2 Nel campo Output, inserite un valore per la risoluzione di output dell'immagine bitmap e scegliete un'unità di misura. Per impostazione predefinita le risoluzioni di input e di output corrispondono entrambe alla risoluzione corrente dell'immagine.

3 Selezionate uno dei seguenti metodi di conversione bitmap dal menu a comparsa Usa:

**Soglia 50%** Converte i pixel con valori di grigio in bianco (se il valore è superiore al livello di grigio medio, cioè 128) o in nero (se inferiore). Il risultato è una rappresentazione dell'immagine in bianco e nero ad alto contrasto.

**Dithering pattern** Converte l'immagine organizzando i livelli di grigio in configurazioni geometriche di punti bianchi e neri.

**Dithering diffusione** Esegue una conversione con 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.

**Retino mezzetinte** Simula l'aspetto dei punti di un retino per mezzetinte nell'immagine convertita. Immettete i valori nella finestra di dialogo Retino mezzetinte:

- Nel campo Frequenza, inserite un valore per la frequenza di retino e scegliete un'unità di misura. I valori possono essere compresi tra 1,000 e 999,999 linee per pollice o tra 0,400 e 400,00 linee per centimetro. Sono ammessi anche valori decimali. La frequenza di retino è la lineatura del retino mezzetinte, espressa in linee per pollice (lpi). La frequenza dipende dalla carta e dal tipo di macchina usata per la stampa. Per i giornali si usano normalmente retini da 85 linee, mentre per le riviste si usano retini con una risoluzione maggiore, ad esempio 133 e 150 lpi. Rivolgetevi al vostro tipografo per sapere qual è la frequenza di retino corretta.
- Inserite un valore compreso fra –180 e +180 gradi per l'angolo di retino. L'angolo di retino rappresenta l'orientamento del retino. I retini mezzetinte a tono continuo e in bianco e nero in genere hanno un angolo di 45°.
- Per Forma, scegliete la forma del punto desiderata.

***Importante:*** *il retino mezzetinte diventa parte integrante dell'immagine. Se stampate l'immagine su una stampante per mezzetinte, questa userà il proprio retino mezzetinte oltre a quello dell'immagine. Con alcune stampanti, ciò potrebbe causare un effetto moiré.*

**Pattern personale** Simula l'aspetto di un retino mezzetinte personale nell'immagine convertita. Vi consigliamo di scegliere un pattern adatto alle variazioni di spessore, ad esempio uno con molte tonalità di grigio.

Per usare questa opzione, definite prima di tutto un pattern, quindi retinate l'immagine in scala di grigio in modo da applicare la texture. Per coprire l'intera immagine, il pattern deve avere le stesse dimensioni dell'immagine. In caso contrario verrà ripetuto in più sezioni. Photoshop include diversi pattern che si ripetono automaticamente in sezioni e che possono essere usati come pattern per retini mezzetinte.

*Per preparare la conversione di un pattern in bianco e nero, potete prima convertire l'immagine in scala di grigio, quindi applicare più volte il filtro Sfoca maggiormente. Questa tecnica di sfocatura crea linee spesse che vanno dal grigio scuro al bianco.*

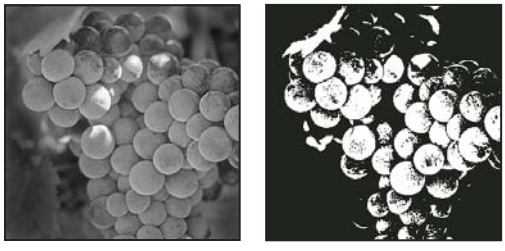
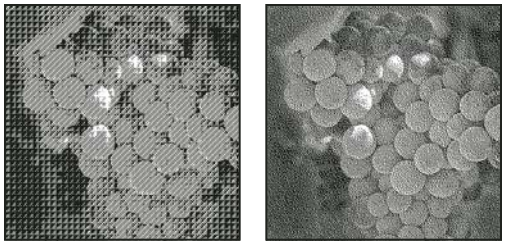


*Immagine originale in scala di grigio; metodo di conversione Soglia 50%*



*Metodo di conversione Dithering pattern; metodo di conversione Dithering diffusione*

## Convertire un'immagine dal metodo Bitmap in Scala di grigio

Potete convertire un'immagine dal metodo Bitmap in Scala di grigio così da poterla modificare. 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 metodo Bitmap che viene modificato in una tonalità di grigio in metodo Scala di grigio potrebbe assumere un valore di grigio superiore al valore del grigio medio (128) e divenire bianco qualora l'immagine venisse nuovamente convertita in metodo Bitmap.

1 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 di 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 RGB o in scala di grigio in 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 delle applicazioni multimediali). Questo tipo di conversione riduce dunque le dimensioni del file eliminando dall'immagine alcune informazioni sui colori.

Per eseguire la conversione in Scala di colore, l'immagine di partenza deve essere a 8 bit per canale e in Scala di grigio o RGB.

1 Scegliete Immagine > Metodo > Scala di colore.

***Nota:*** *tutti i livelli visibili verranno uniti; eventuali livelli nascosti verranno rimossi.*

Le immagini in scala di grigio vengono convertite in modo automatico. Per le immagini RGB, viene visualizzata la finestra Scala di colore.

2 Selezionate Anteprima per visualizzare un'anteprima delle modifiche.

3 Specificate le opzioni di conversione.

## Opzioni di conversione per immagini in scala di colore

Quando convertite un'immagine RGB in un'immagine in scala di colore, potete specificare una serie di opzioni nella finestra Scala di colore.

**Palette** Sono disponibili molti tipi di palette o tavole di colori per la conversione delle immagini in scala di colori. Per le opzioni Percettiva, Selettiva e Adattata, potete scegliere se usare una palette locale basata sui colori dell'immagine corrente I tipi di palette disponibili sono:

- **Esatta** Crea una palette con esattamente gli stessi colori che appaiono nell'immagine RGB. Questa opzione è disponibile solo se l'immagine usa non più di 256 colori. Poiché la palette contiene tutti i colori presenti nell'immagine, non viene applicato il dithering.
- **Sistema (Mac OS)** Usa la palette a 8 bit predefinita del sistema Mac OS, che si basa su una campionatura uniforme dei colori RGB.
- **Sistema (Windows)** Usa la palette a 8 bit predefinita del sistema Windows, che si basa su una campionatura uniforme dei colori RGB.
- **Web** Usa la stessa palette a 216 colori usata dai browser Web, su qualsiasi piattaforma, per la visualizzazione delle immagini su monitor che non supportano più di 256 colori. Si tratta di un sottogruppo della palette a 8 bit Mac OS. Usate questa opzione per evitare il dithering del browser durante la visualizzazione delle immagini sui monitor che non supportano più di 256 colori.
- **Uniforme** Crea una palette basata su una campionatura uniforme dei colori a partire dai colori RGB al cubo. Ad esempio, se Photoshop prende sei livelli di colore equidistanti di rosso, verde e blu, la combinazione genera una palette uniforme di 216 colori (6 al cubo = 6 x 6 x 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)** Crea una palette personale dando priorità ai colori ai quali l'occhio umano è più sensibile.
- **Locale (selettiva)** Crea una tavola di colori simile a quella creata dall'opzione Percettiva, ma favorisce aree di colore più estese e conserva i colori per il Web. Questa opzione garantisce in genere la massima integrità dei colori dell'immagine.
- **Locale (adattata)** Crea una palette 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 palette composta in prevalenza da questi due colori. La maggior parte delle immagini contengono colori concentrati in particolari aree dello spettro. Per definire una palette in modo più preciso, selezionate prima una parte dell'immagine con i colori a cui desiderate dare maggiore rilievo. La conversione in Photoshop propenderà verso questi colori.
- **Composita (percettiva)** Crea una palette personale dando priorità ai colori ai quali l'occhio umano è più sensibile. È indicata quando sono aperti più documenti e prende in considerazione tutti i documenti aperti.
- **Composita (selettiva)** Crea una tavola di colori simile a quella creata dall'opzione Percettiva, ma favorisce aree di colore più estese e conserva i colori per il Web. Questa opzione garantisce in genere la massima integrità dei colori dell'immagine. È indicata quando sono aperti più documenti e prende in considerazione tutti i documenti aperti.
- **Composita (adattata)** Crea una palette 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 palette composta in prevalenza da questi due colori. La maggior parte delle immagini contengono colori concentrati in particolari aree dello spettro. Per definire una palette in modo più preciso, selezionate prima una parte dell'immagine con i colori a cui desiderate dare maggiore rilievo. La conversione in Photoshop propenderà verso questi colori. È indicata quando sono aperti più documenti e prende in considerazione tutti i documenti aperti.

• **Personale** Crea una palette personale tramite la finestra di dialogo Tavola colore. Potete modificare e salvare la tavola per riutilizzarla in futuro o fare clic su Carica per caricarne una già salvata. Questa opzione mostra anche la palette Adattata corrente, utile per visualizzare un'anteprima dei colori più usati nell'immagine.

• **Precedente** Usa la palette personale impiegata nella conversione precedente. È utile per convertire più immagini con la stessa palette personale.

**Colori** Nel caso delle palette Uniforme, Percettiva, Selettiva o Adattata, potete specificare manualmente l'esatto numero di colori che desiderate visualizzare, fino a un massimo di 256. La casella di testo Colori determina solo la modalità con cui viene creata la tavola. Adobe Photoshop considera ancora l'immagine come un'immagine a 8 bit, con 256 colori.

**Inclusione dei colori e trasparenza** Per specificare i colori da includere nella tavola o la trasparenza dell'immagine, potete scegliere tra le seguenti opzioni:

• **Forzato** Consente di scegliere le opzioni per inserire o meno nella tavola determinati colori. L'opzione Bianco e nero aggiunge un bianco e un nero puri alla tavola dei colori; l'opzione Primari aggiunge rosso, verde, blu, cyan, magenta, giallo, nero e bianco; l'opzione Web aggiunge i 216 colori sicuri per il Web e l'opzione Personale consente di definire i colori personali da aggiungere.

• **Trasparenza** Consente di scegliere se mantenere o meno le aree trasparenti dell'immagine durante la conversione. Se questa opzione è selezionata, nella tavola dei colori viene aggiunta una voce speciale per i colori trasparenti. Se è deselezionata, le aree trasparenti vengono riempite con il colore alone o, se non è stato scelto un colore alone, con il bianco.

• **Alone** Consente di specificare 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 Web dello stesso colore. Se l'opzione Trasparenza è deselezionata, 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%. Le opzioni di Alone sono disponibili solo se l'immagine ha trasparenza.

**Dithering** A meno che non abbiate selezionato l'opzione Esatta, la tavola dei colori che state usando potrebbe non includere tutti i colori presenti nell'immagine. Per simulare i colori assenti dalla tavola, potete eseguire il dithering. Con il dithering i pixel dei colori disponibili vengono mescolati per simulare i colori mancanti. Potete scegliere un'opzione di dithering dal menu e immettere un valore per il fattore di dithering. Se specificate un fattore alto viene eseguito il dithering di più colori, ma le dimensioni del file possono aumentare. Sono disponibili le seguenti opzioni di dithering:

• **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 ai colori dell'immagine che contengono voci nella tavola dei colori, selezionate Mantieni colori esatti. Può essere utile per preservare le linee sottili e il testo nelle immagini Web.

• **Pattern** Usa un pattern quadrato, tipo retino mezzetinte, per simulare i colori assenti dalla tavola.

• **Disturbo** Aiuta a ridurre la visibilità dei pattern lungo il contorno delle immagini. Scegliete questa opzione se l'immagine verrà divisa in sezioni per l'inserimento in una tabella HTML.

# Personalizzare le tavole dei colori per immagini in scala di colore

Il comando Tavola colore permette di apportare modifiche alla tavola di un'immagine in scala di colore. Queste funzioni sono particolarmente utili con le *immagini a pseudocolori* (immagini in cui i livelli di grigio sono rappresentati a colori piuttosto che in tonalità di grigio), comuni in ambito medico-scientifico. Tuttavia, la personalizzazione può anche produrre effetti speciali nelle immagini in scala di colore con un numero limitato di colori.

***Nota:*** *per modificare i colori in un'immagine a pseudocolori, scegliete Immagine > Regolazioni e usate i comandi di regolazione del sottomenu.*

## Modificare i colori e assegnare la trasparenza con una tavola 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.
2. Scegliete Immagine > Metodo > Tavola colore.
3. Per modificare un solo colore, fate clic su di esso e scegliete il nuovo colore nel selettore del colore.
4. Per modificare una gamma di colori, trascinate nella tavola per scegliere l'intervallo da modificare. Nel selettore del colore, scegliete il primo colore dell'intervallo, quindi fate clic su OK. Quando il selettore del colore riappare, scegliete l'ultimo colore dell'intervallo e fate clic su OK.

I colori selezionati vengono inseriti nella finestra Tavola colore, con la sequenza specificata.

5. Per assegnare la trasparenza a un colore, selezionate lo strumento contagocce nella finestra di dialogo Tavola colore e fate clic sul colore desiderato o nell'immagine. Il colore campionato risulterà trasparente nell'immagine.
6. Fate clic su OK nella finestra Tavola colore per applicare i nuovi colori all'immagine in scala di colore.

## Selezionare una tavola colore predefinita

1. Aprite l'immagine in scala di colore.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Immagine > Metodo > Tavola colore.
- Scegliete Immagine > Metodo > Scala di colore. Nella finestra di dialogo Scala di colore, scegliete Personale dal menu a comparsa Palette. Si apre la finestra di dialogo Tavola colore.

3. In questa finestra, scegliete una tavola predefinita dal menu Tavola.

**Personale** Crea la palette da voi definita.

**Corpo nero** Mostra una palette 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 palette di 256 livelli di grigio, dal nero al bianco.

**Spettro** Mostra una palette basata sui colori prodotti quando la luce bianca attraversa un prisma (da viola, blu e verde a giallo, arancione e rosso).

**Sistema (Mac OS)** Mostra la palette standard Mac OS a 256 colori.

**Sistema (Windows)** Mostra la palette standard Windows a 256 colori.

### Salvare e caricare le tavole colore

Potete usare i pulsanti Salva e Carica della finestra Tavola colore per salvare le vostre tavole dei colori per immagini in scala di colore e usarle con altre immagini in Adobe Photoshop. 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:*** *le tavole colore salvate possono anche essere caricate nel pannello Campioni.*

# Scelta dei colori

## I colori di primo piano e di sfondo

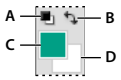
Photoshop usa il colore *di primo piano* per applicare colori, riempimenti e tracce alle selezioni e il colore *di sfondo* per creare riempimenti sfumati e riempire le aree cancellate di un'immagine. I colori di primo piano e di sfondo vengono anche usati da alcuni filtri per effetti speciali.

Potete definire un nuovo colore di primo piano o di sfondo con lo strumento contagocce, il pannello Colore, il pannello Campioni o il Selettore colore di Adobe.

Il colore di primo piano predefinito è il nero, quello di sfondo è il bianco. In un canale alfa, invece, il primo piano predefinito è il bianco e quello di sfondo è il nero.

## Scegliere i colori nella finestra degli strumenti

Nella finestra degli strumenti, il colore di primo piano corrente appare nella parte superiore del riquadro di selezione del colore, quello di sfondo nel riquadro inferiore.




*Riquadri dei colori di primo piano e di sfondo nella finestra degli strumenti*
***A.*** *Icona dei colori predefiniti* ***B.*** *Icona Scambia colori* ***C.*** *Riquadro del colore di primo piano* ***D.*** *Riquadro del colore di sfondo*

- Per modificare il colore di primo piano fate clic sul riquadro del colore superiore nella finestra degli strumenti, quindi scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe.
- Per modificare il colore di primo piano fate clic sul riquadro del colore inferiore nella finestra degli strumenti, quindi scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe.
- Per scambiare i colori di primo piano e di sfondo, fate clic sull'icona Scambia colori nella finestra degli strumenti.
- Per ripristinare i colori di primo piano e di sfondo, fate clic sull'icona dei colori predefiniti nella finestra degli strumenti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il Selettore colore HDR (Photoshop Extended)" a pagina 75

## Scegliere i colori con lo strumento contagocce

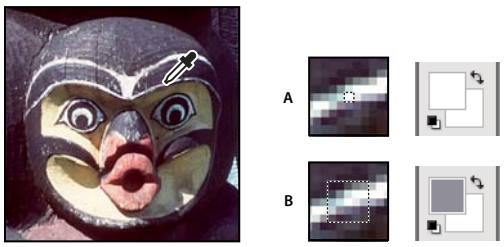
Lo strumento contagocce permette di campionare un colore da usare come nuovo colore di primo piano o di sfondo. Potete effettuare il campionamento dall'immagine attiva o da qualsiasi altro punto dello schermo.

1 Selezionate lo strumento contagocce .

2 Nella barra delle opzioni, cambiate la dimensione di campionamento del contagocce scegliendo un'opzione dal menu Campione:

**Punto campione** Legge il valore esatto del pixel sul quale fate clic.

**Media 3 x 3, Media 5 x 5, Media 11 x 11, Media 31 x 31, Media 51 x 51, Media 101 x 101** Legge il valore medio del numero di pixel specificato nell'area in cui fate clic.




*Selezione di un colore di primo piano con lo strumento contagocce*
***A.** Punto campione **B.** Campione medio di 5 x 5 pixel*

3 Scegliete una delle seguenti opzioni nel menu Campione:

**Tutti i livelli** Campiona il colore da tutti i livelli dell'immagine.

**Livello attuale** Campiona il colore dal livello attivo.

4 Per ottenere un anello attorno allo strumento contagocce con l'anteprima del colore campionato sopra il colore di primo piano corrente, selezionate Mostra anello campionamento. Questa opzione richiede OpenGL. Consultate "Attivare OpenGL e ottimizzare le impostazioni GPU" a pagina 50.

5 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un nuovo colore di primo piano, fate clic nell'immagine. In alternativa, posizionate il puntatore sull'immagine, premete il pulsante del mouse e trascinate. Il riquadro di selezione del colore di primo piano cambia in modo dinamico durante il trascinamento. Rilasciate il pulsante del mouse per prelevare il nuovo colore.
- Per scegliere un nuovo colore di sfondo, fate clic nell'immagine tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Oppure, posizionate il cursore sull'immagine, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e il pulsante del mouse e trascinate. Il riquadro di selezione del colore di sfondo cambia in modo dinamico durante il trascinamento. Rilasciate il pulsante del mouse per prelevare il nuovo colore.

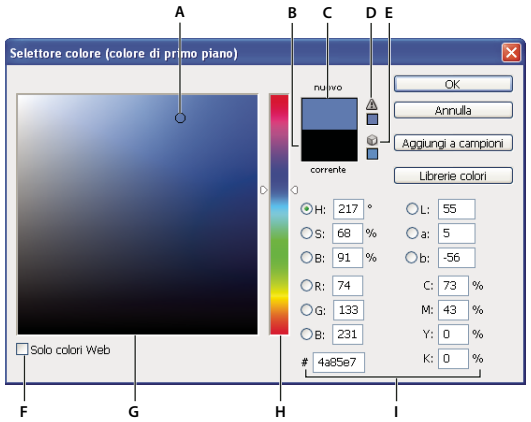
*Per passare temporaneamente allo strumento contagocce da qualsiasi strumento di pittura per selezionare un colore di primo piano, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).*

## Panoramica del Selettore colore di Adobe

Con il Selettore colore di Adobe potete scegliere i colori usando i quattro modelli: HSB, RGB, Lab e CMYK. Potete inoltre impostare il colore in primo piano, il colore di sfondo e il colore del testo, nonché specificare i colori di destinazione per i diversi strumenti, comandi e opzioni.

Potete configurare il Selettore colore di Adobe per la selezione dei soli colori sicuri per il Web o per specifici sistemi di colori. Gli utenti di Photoshop Extended possono accedere al Selettore colore HDR (High Dynamic Range) e scegliere i colori da usare nelle immagini HDR.

Il riquadro del colore del Selettore colore di Adobe visualizza le componenti del colore nei metodi HSB, RGB e Lab. Se conoscete il valore numerico del colore desiderato, potete immetterlo nei campi di testo. Potete usare anche il cursore e il riquadro del colore per visualizzare in anteprima il colore da scegliere. Mentre regolate il colore usando il campo e il cursore del colore, i valori numerici cambiano di conseguenza. La parte superiore della casella del colore, posta a destra del cursore, visualizza il colore regolato, mentre la parte inferiore il colore originale. Le icone di avvertenza segnalano se il colore non è sicuro per il Web oppure se è *fuori gamma* per la stampa (non stampabile) .




*Selettore colore di Adobe*
***A.** Colore selezionato **B.** Colore originale **C.** Colore regolato **D.** Icona di avvertenza fuori gamma **E.** Icona di avvertenza per colore non sicuro per il Web **F.** Per visualizzare solo i colori sicuri per il Web **G.** Campo del colore **H.** Cursore dei colori **I.** Valori del colore*

*Quando selezionate un colore nel Selettore colore di Adobe, vengono visualizzati in tempo reale i valori numerici HSB, RGB, Lab, CMYK e i numeri esadecimali. In questo modo è possibile rendersi conto di come viene descritto un colore nei diversi modelli di colore.*

Sebbene Photoshop usi il Selettore colore di Adobe per impostazione predefinita, potete usare un selettore diverso impostandolo nelle Preferenze. Ad esempio, potete usare il selettore colore del sistema operativo o un plug-in di terze parti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il Selettore colore HDR (Photoshop Extended)" a pagina 75

### Visualizzare il Selettore colore

- Fate clic sul riquadro di selezione del colore di primo piano o di sfondo nella finestra degli strumenti.
- Nel pannello Colore fate clic sulla casella di selezione Imposta il colore di primo piano o Imposta il colore di sfondo.

Il Selettore colore di Adobe è disponibile anche per quelle funzioni che consentono di scegliere un colore. Ad esempio, viene visualizzato quando si fa clic sul campione di colore nella barra delle opzioni di alcuni strumenti o sui contagocce in alcune finestre di dialogo per la regolazione del colore.

## Scegliere un colore con il Selettore colore di Adobe

Potete scegliere un colore specificando i valori delle sue componenti nelle caselle di testo HSB, RGB e Lab, o usando il cursore e il riquadro del colore.

Per scegliere un colore con il cursore e il riquadro del colore, fate clic nel cursore dei colori o spostatene il triangolino per impostare una delle componenti. Quindi spostate il cerchietto visualizzato nel riquadro del colore oppure fate clic nel riquadro, per impostare le altre due componenti.

Quando regolate il colore tramite il campo e il cursore del colore, i valori numerici dei diversi modelli cambiano di conseguenza. La parte superiore del rettangolo a destra del cursore del colore visualizza il nuovo colore; la parte inferiore il colore originale. Le icone di avvertenza segnalano se il colore non è sicuro per il Web oppure se è *fuori gamma* .

*Potete scegliere un colore anche all'esterno del Selettore colore di Adobe. Spostando il puntatore sulla finestra del documento, esso diventa un contagocce. A questo punto potete selezionare un colore facendo clic sull'immagine. Il colore selezionato è visualizzato nel Selettore colore di Adobe. Potete spostare lo strumento contagocce ovunque sul desktop facendo clic sull'immagine e tenendo premuto il pulsante del mouse. Per selezionare un colore, rilasciate il mouse.*

## Scegliere un colore usando il modello HSB

Quando usate il metodo di colore HSB, la tonalità è specificata nel riquadro del colore con un valore compreso tra 0° e 360°, corrispondente a una posizione sulla ruota dei colori. Saturazione e luminosità sono indicate in percentuale. Nel riquadro del colore, la saturazione della tonalità aumenta da sinistra a destra e la luminosità dal basso all'alto.

1. Nel Selettore colore di Adobe, selezionate l'opzione H e specificate un valore numerico nella casella di testo H o scegliete una tonalità mediante il cursore.
2. Regolate la saturazione e la luminosità facendo clic sul riquadro del colore, spostando il cerchietto o specificando i valori numerici nelle caselle di testo S e B.
3. (Facoltativo) Selezionate l'opzione S o B per visualizzare la saturazione o la luminosità nel riquadro del colore ed eseguire ulteriori regolazioni.

## Scegliere un colore usando il modello RGB

Scegliete un colore specificando le sue componenti rosso, verde e blu.

1. Nel Selettore colore di Adobe, immettete un valore numerico nelle caselle di testo R, G e B. Specificate un valore per ogni componente compreso tra 0 e 255 (0 è nero e 255 è il colore puro).
2. Per selezionare visivamente un colore usando il cursore e il riquadro del colore, fate clic su R, G o B, quindi regolate il cursore e il riquadro del colore.

Il colore scelto viene visualizzato nel cursore del colore con 0 (nero) sul fondo e 255 (massima quantità) in alto. Il riquadro del colore visualizza la gamma delle altre due componenti, una sull'asse orizzontale e l'altra su quello verticale.

## Scegliere un colore usando il modello Lab

Quando scegliete un colore basato sul modello Lab, il valore L ne specifica la luminanza. Il valore a specifica quanto sia rosso o verde un colore. Il valore b specifica quando sia blu o giallo un colore.

1. Nel Selettore colore di Adobe, immettete i valori per L (da 0 a 100), per A e per B (da -128 a +127).
2. (Facoltativo) Usate il cursore o il campo del riquadro per regolare il colore.

## Scegliere un colore usando il modello CMYK

Potete scegliere un colore specificando il valore di percentuale di ogni componente (cyan, magenta, giallo e nero).

- Scegliete un colore nel Selettore colore di Adobe immettendo i valori percentuali per C, M, Y e K o usando il cursore e il riquadro del colore.

### Scegliere un colore specificando un valore esadecimale

Potete scegliere un colore specificando un valore esadecimale che definisce le componenti R, G e B del colore. Le tre coppie di numeri sono espresse in valori da 00 (luminanza minima) a ff (luminanza massima). Ad esempio, 000000 è il nero, ffffff il bianco e ff0000 il rosso.

❖ Nel Selettore colore di Adobe, immettete un valore esadecimale nella casella di testo #.

## Scegliere un colore durante operazioni di pittura

Il Selettore colore HUD (heads-up-display) consente di scegliere rapidamente i colori durante operazioni di pittura nella finestra del documento, dove i colori delle immagini forniscono un contesto utile.

***Nota:*** *il Selettore colore HUD richiede OpenGL. Consultate "Attivare OpenGL e ottimizzare le impostazioni GPU" a pagina 50.*

#### Scegliere il tipo di Selettore colore HUD

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Photoshop > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Nel menu Selettore colore HUD, scegliete Barra tonalità per visualizzare un selettore verticale oppure Ruota tonalità per visualizzare un selettore circolare.

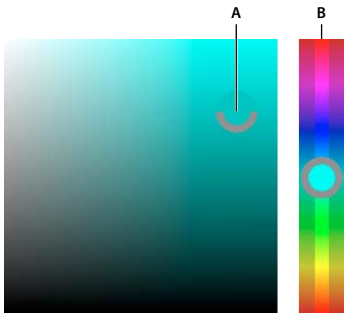
#### Scegliere un colore dal Selettore colore HUD

1 Selezionate uno strumento di pittura.

2 Premete Maiusc+Alt e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure Ctrl+Opzione+Comando (Mac OS).

3 Fate clic nella finestra del documento per visualizzare il selettore. Trascinate per selezionare una tonalità o una tinta di colore.

*Dopo aver fatto clic nella finestra del documento, potete rilasciare i tasti premuti. Premete temporaneamente la barra spaziatrice per mantenere selezionata la tinta mentre selezionate un'altra tonalità o viceversa.*




*Scelta del colore con il Selettore HUD*
***A.*** *Tinta* ***B.*** *Tonalità*

*Per selezionare invece un colore dell'immagine, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) per accedere allo strumento contagocce.*

## Scegliere colori sicuri per il Web

I *colori sicuri per il Web* sono i 216 colori usati dai browser a prescindere dalla piattaforma. Il browser trasforma tutti i colori dell'immagine in questi colori quando visualizza l'immagine su uno schermo a 8 bit. I 216 colori sono un sottoinsieme della palette di colori a 8 bit Mac OS. Lavorando solo con questi colori siete certi che ciò che preparate per il Web non presenterà alcun effetto di dithering se visualizzato in un sistema a 256 colori.

### Selezionare un colore sicuro per Web con il Selettore colore di Adobe

❖ Selezionate l'opzione Solo colori Web nell'angolo inferiore sinistro del Selettore colore di Adobe. Qualsiasi colore scelto con questa opzione attiva è sicuro per il Web.

### Cambiare un colore non sicuro per il Web in un colore sicuro per il Web

Se avete selezionato un colore non sicuro per il Web, accanto al rettangolo del colore nel Selettore colore di Adobe viene visualizzato un cubo di avvertenza  .

❖ Fate clic sul cubo per selezionare il colore Web più simile a quello selezionato. Se non è visualizzato alcun cubo, il colore scelto è sicuro per il Web.

### Scegliere un colore sicuro per il Web con il pannello Colore

1 Fate clic sulla linguetta del pannello Colore o scegliete Finestra > Colore per visualizzare il pannello Colore.

2 Scegliete un'opzione per la selezione di un colore sicuro per il Web:

- Scegliete Barra colori sicura per Web nel menu del pannello Colore. Qualsiasi colore scelto con questa opzione attiva è sicuro per il Web.
- Scegliete Cursori colori Web dal menu del pannello Colore. Per impostazione predefinita, quando li trascinate, i cursori dei colori per Web vengono allineati ai colori sicuri per il Web (indicati dalle tacche). Per selezionare comunque anche colori non sicuri per il Web, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate i cursori.

Se scegliete un colore non sicuro per il Web, viene visualizzato un cubo di avvertenza  sopra la barra di colore, sul lato sinistro del pannello Colore. Fate clic sul cubo per selezionare il colore Web più simile a quello selezionato.

## Scegliere un equivalente CMYK per un colore non stampabile

Alcuni colori nei modelli RGB, HSB e Lab non possono essere stampati poiché sono fuori gamma e non hanno equivalenti nel modello CMYK. Quando scegliete un colore non stampabile, viene visualizzato un triangolo di avvertenza nel Selettore colore di Adobe o nel pannello Colore. Il campione sotto il triangolo visualizza l'equivalente CMYK più simile.

***Nota:*** *nel pannello Colore, il triangolo di avvertenza non è disponibile se usate i cursori dei colori per Web.*

❖ Per scegliere l'equivalente CMYK più simile, fate clic sul triangolo di avvertenza  nella finestra di dialogo Selettore colore o nel pannello Colore.

I colori stampabili dipendono dallo spazio di lavoro CMYK corrente, come definito nella finestra di dialogo Impostazione colori.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Identificare i colori fuori gamma" a pagina 115

## Scegliere una tinta piatta

Il Selettore colore di Adobe consente di scegliere i colori dai sistemi PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, Toyo Color Finder™ 1050, ANPA-Color™, HKS® e DIC Color Guide.

Per essere certi che la stampa finale sia del colore desiderato, consultate il tipografo o il service di stampa e scegliete il colore basandovi su un campione stampato. I produttori consigliano di acquistare una nuova mazzetta di campioni ogni anno per fare fronte allo scolorimento degli inchiostri ed eventuali altri danni.

***Importante:*** *Photoshop stampa le tinte piatte su lastre CMYK (quadricromia) in ogni metodo di immagine, ad eccezione di Due tonalità. Per stampare lastre effettivamente per colori tinta piatta, dovete creare dei canali di tinta piatta.*

1 Aprite il Selettore colore di Adobe e fate clic su Librerie colori.

La finestra di dialogo Librerie colori visualizza il colore più simile a quello correntemente selezionato nel Selettore colore di Adobe.

2 Per Libreria, scegliete una libreria di colori. Per informazioni sulle librerie dei colori, consultate le sezioni seguenti.

3 Identificate il colore desiderato inserendo il numero di inchiostro o trascinando i triangoli lungo le barre di scorrimento.

4 Fate clic sul campione del colore desiderato nell'elenco.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le tinte piatte" a pagina 470

### Librerie delle tinte piatte

Il Selettore colore di Adobe supporta i seguenti sistemi di colore:

**ANPA-COLOR** Sistema impiegato normalmente per la stampa dei quotidiani. La guida *ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book* contiene campioni dei colori ANPA.

**DIC Color Guide** Sistema impiegato normalmente per progetti di stampa in Giappone. Per ulteriori informazioni, contattate Dainippon Ink & Chemicals, Inc., Tokyo, Giappone.

**FOCOLTONE** Comprende 763 colori CMYK. I colori Focoltone consentono di evitare problemi di abbondanza e di registro nella prestampa, mostrando le sovrastampe che compongono i colori. FOCOLTONE offre una guida di campioni con specifiche per colori quadricromia e tinta piatta, guide di sovrastampa e una guida con etichette per la marcatura dei layout. Per ulteriori informazioni, contattate Focoltone International, Ltd., a Stafford, Regno Unito.

**Campioni HKS** Sistema impiegato per progetti di stampa in Europa. Ogni colore ha un equivalente CMYK specifico. Potete scegliere tra HKS E (per moduli continui), HKS K (per carta grafica lucida), HKS N (per carta naturale) e HKS Z (per carta da giornali). Per ogni tipo è disponibile la relativa guida colori. Al menu del sistema di colore sono inoltre stati aggiunti i campioni e le guide HKS Process.

**PANTONE®** Sistema impiegato per la riproduzione delle tinte piatte. Il sistema PANTONE MATCHING SYSTEM è in grado di riprodurre 1.114 colori. Le guide dei colori e i cataloghi dei campioni PANTONE sono stampati su carta patinata, non patinata e opaca per garantire una visualizzazione accurata dei risultati di stampa e un migliore controllo del processo di stampa. Potete stampare in CMYK un colore PANTONE in tinta unita. Per confrontare un colore PANTONE in tinta unita con l'equivalente in quadricromia, usate la guida *PANTONE Solid to Process*. Le percentuali di retino CMYK sono stampate sotto ciascun colore. Per ulteriori informazioni, contattate Pantone, Inc., Carlstadt, New Jersey (www.pantone.com).

**TOYO Color Finder 1050** Comprende oltre 1000 colori basati sugli inchiostri di stampa più comuni in Giappone. La guida e i campioni *TOYO Process Color Finder* sono stati aggiunti al menu del sistema di colore. La guida *TOYO Color*

*Finder 1050 Book* contiene esempi stampati dei colori Toyo ed è disponibile presso i rivenditori di forniture grafiche e per la stampa. Per ulteriori informazioni, contattate Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., Tokyo, Giappone.

**TRUMATCH** Sistema che offre corrispondenze di colori CMYK affidabili per oltre 2000 colori ottenibili con il computer. I colori Trumatch coprono lo spettro visibile della gamma CMYK in intervalli regolari. Trumatch Color visualizza fino a 40 tinte e toni di ogni tonalità: ogni variante è creata all'origine in quadricromia e riproducibile in quadricromia su fotounità elettroniche. Sono inoltre inclusi grigi in quadricromia di diverse tonalità. Per ulteriori informazioni, contattate Trumatch Inc., a New York City, New York.

## Cambiare il Selettore colore

Invece di usare il Selettore colore di Adobe, potete scegliere i colori usando il selettore standard del sistema operativo o uno di terze parti.

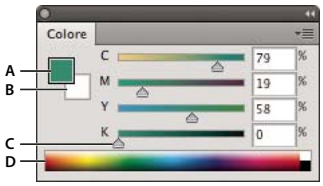
1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Photoshop > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Scegliete un selettore dal menu Selettore colore, quindi fate clic su OK.

Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione del sistema operativo.

## Panoramica del pannello Colore

Il pannello Colore (Finestra > Colore) mostra i valori cromatici dei colori di primo piano e di sfondo correnti. Con i cursori del pannello Colore potete modificare i colori di primo piano e di sfondo usando diversi modelli di colore. Potete anche scegliere un colore di primo piano o di sfondo dallo spettro dei colori visualizzato nella barra di colore in fondo al pannello.




*Il pannello Colore*
***A.** Colore di primo piano **B.** Colore di sfondo **C.** Cursore **D.** Barra di colore*

Quando selezionate un colore, è possibile che nel pannello Colore appaiano dei messaggi:

- Un colore che non può essere stampato con inchiostri CMYK è identificato da un punto esclamativo in un triangolo ⚠ sopra l'estremità sinistra della barra di colore.
- Un colore non sicuro per il Web è identificato da un quadratino sopra l'estremità sinistra della barra di colore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Identificare i colori fuori gamma" a pagina 115

"Metodi di colore" a pagina 80

### Modificare il modello dei cursori nel pannello Colore

❖ Scegliete un'opzione relativa ai cursori dal menu del pannello Colore.

### Modificare lo spettro visualizzato nel pannello Colore

1 Scegliete un'opzione dal menu del pannello Colore:

- Spettro RGB, Spettro CMYK o Scala di grigio, per visualizzare lo spettro del modello colore specificato.

- Colori attuali, per visualizzare lo spettro dei colori compresi tra i colori di primo piano e di sfondo correnti.

2 Per visualizzare solo i colori sicuri per il Web, scegliete Barra colori sicuri per Web.

*Per modificare rapidamente lo spettro della barra di colore, fate clic su di essa premendo Maiusc fino a visualizzare lo spettro desiderato.*

## Selezionare un colore nel pannello Colore

1 Nel pannello Colore fate clic sulla casella del colore di primo piano o di sfondo per attivarla (la casella attiva è bordata di nero).

*Quando nel pannello Colore è attiva la casella del colore di sfondo, lo strumento contagocce passa automaticamente al colore di sfondo.*

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i cursori del colore. Per impostazione predefinita, i cursori del colore cambiano mentre trascinate. Per migliorare le prestazioni, potete disattivare questa funzione deselezionando Cursori colore dinamici nella sezione Generali della finestra di dialogo Preferenze.
- Inserite i valori accanto ai cursori del colore.
- Fate clic sul riquadro di selezione del colore, scegliete un colore nel selettore, quindi fate clic su OK.
- Portate il puntatore sulla barra di colore (il puntatore diventa un contagocce) e fate clic per campionare un colore. Fate clic tenendo premuto Alt per applicare il campione alla casella di selezione del colore inattiva.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del Selettore colore di Adobe" a pagina 91

"Scegliere i colori con lo strumento contagocce" a pagina 90

## Selezionare un colore nel pannello Campioni

Nel pannello Campioni (Finestra > Campioni) sono memorizzati i colori usati con maggiore frequenza. Potete aggiungere o eliminare i colori dal pannello o visualizzare diverse librerie di colori per diversi progetti.

- Per scegliere un colore di primo piano, fate clic su un colore nel pannello Campioni.
- Per scegliere un colore di sfondo, fate clic su un colore nel pannello Campioni tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

***Nota:*** *potete cambiare il tipo di visualizzazione dei campioni scegliendo un'opzione dal menu del pannello Campioni.*

## Aggiungere ed eliminare i campioni di colore

Nel pannello Campioni potete aggiungere o eliminare i campioni di colore.

*Potete inoltre aggiungere un campione di colore dal Selettore colore facendo clic sul pulsante Aggiungi ai campioni.*

### Aggiungere un colore al pannello Campioni

1 Scegliete quale colore desiderate aggiungere come colore di primo piano.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Nuovo campione nel pannello Campioni. In alternativa, scegliete Nuovo campione dal menu del pannello Campioni.
- Portate il puntatore su uno spazio vuoto nell'ultima riga del pannello Campioni (il puntatore diventa lo strumento secchiello) e fate clic per aggiungere il colore. Specificate un nome per il nuovo colore e fate clic su OK.




*Selezione di un colore da un'immagine (a sinistra) e aggiunta del colore al pannello Campioni (a destra)*

***Nota:** i nuovi colori vengono salvati nel file delle preferenze di Photoshop e restano disponibili durante le sessioni in corso. Per salvare un colore definitivamente, aggiungetelo a una libreria.*

### Eliminare un colore dal pannello Campioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate un campione sull'icona cestino .
- Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), portate il puntatore su un campione (il puntatore diventa una forbice) e fate clic.

## Gestire le librerie di campioni

Le librerie di campioni sono uno strumento semplice per accedere a diversi set di colori. Potete salvare come librerie e riutilizzare anche i set di campioni personali. I campioni possono anche essere salvati in un formato per la condivisione con altre applicazioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare Gestione predefiniti" a pagina 39

"Condividere i campioni tra le applicazioni" a pagina 100

### Caricare o sostituire una libreria di campioni

❖ Scegliete una delle seguenti opzioni nel menu del pannello Campioni:

**Carica campioni** Aggiunge una libreria al set corrente di campioni. Selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.

**Sostituisci campioni** Sostituisce l'elenco corrente con un'altra libreria. Selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica. Photoshop vi consente di salvare il set corrente di campioni prima di sostituirli.

**Nome di una libreria di colori** Carica un sistema di colore specifico elencato in fondo al menu del pannello Campioni. Potete sostituire o aggiungere il set corrente di colori nella libreria che state caricando.

### Salvare un set di campioni come libreria

1 Scegliete Salva campioni dal menu del pannello Campioni.

2 Scegliete una posizione per la libreria di campioni, immettete un nome per il file e fate clic su Salva.

Potete salvare la libreria ovunque. Tuttavia, se la salvate nella cartella Predefiniti/Campioni, nella posizione prevista per i predefiniti, al riavvio di Photoshop il nome della libreria apparirà in fondo al menu del pannello Campioni.

### Ripristinare la libreria predefinita di campioni

❖ Scegliete Ripristina campioni dal menu del pannello Campioni. Potete sostituire o aggiungere il set corrente di colori nella libreria predefinita dei campioni.

## Condividere i campioni tra le applicazioni

Dopo avere creato i campioni tinta unita in Photoshop, Illustrator e InDesign, potete condividerli salvando una libreria di campioni destinati allo scambio. I colori appariranno perfettamente identici in tutte le applicazioni, a condizione che le impostazioni restino sincronizzate.

1 Nel pannello Campioni, create solo i campioni delle tinte piatte e dei colori quadricromia che desiderate condividere, quindi eliminate quelli che non vi interessano.

***Nota:*** *i seguenti tipi di campioni non possono essere condivisi tra le applicazioni: motivi, sfumature, il campione Registro di Illustrator o InDesign, riferimenti della guida colori, nonché campioni HSB, XYZ, a due tonalità, RGB monitor, opacità, inchiostro totale e campioni RGB per Web di Photoshop. Questi tipi di campioni vengono automaticamente esclusi durante il salvataggio dei campioni destinati allo scambio.*

2 Selezionate Salva campioni da scambiare nel menu del pannello Campioni, quindi salvate i file di campioni in una posizione facilmente accessibile.

3 Caricate il file di campioni nel pannello Campioni di Photoshop, Illustrator o InDesign.

# Pannello Kuler

## Il pannello Kuler

Il pannello Kuler™ permette di accedere a gruppi di colori (o temi) creati da una comunità online di grafici. Potete usare questo pannello per trovare migliaia di temi in Kuler™, quindi ne potete scaricare alcuni per apportare modifiche o da includere nei vostri progetti. Con il pannello Kuler potete inoltre creare e salvare temi, quindi caricarli per condividerli con la comunità Kuler.

Il pannello Kuler è disponibile in Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 e Adobe Fireworks® CS5. Il pannello non è disponibile nelle versioni francesi di questi prodotti.

Per un video sul pannello Kuler, visitate www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_it.

Per un articolo su Kuler e fonti di ispirazione per l'uso dei colori, visitate il blog di Veerle Pieters all'indirizzo http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/.

## Sfogliare i temi

Per sfogliare i temi online è necessaria una connessione Internet.

### Effettuare ricerche nei temi

1 Scegliete Finestra > Estensioni > Kuler, quindi selezionate il pannello Sfoglia.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella casella di ricerca, immettete il nome di un tema, di un tag o di un autore.

  ***Nota:*** *nelle ricerche potete usare solo caratteri alfanumerici (Aa-Zz, 0-9).*

- Per filtrare i risultati della ricerca, selezionate un'opzione dai menu a comparsa sopra i risultati.

### Visualizzare un tema online in Kuler

1 Nel pannello Sfoglia, selezionate un tema tra i risultati della ricerca.

2 Fate clic sul triangolino a destra del tema e selezionate Visualizza online in Kuler.

### Salvataggio di ricerche frequenti

1 Selezionate l'opzione Personale nel primo menu a comparsa del pannello Sfoglia.

2 Nella finestra di dialogo risultante, immettete i termini da cercare e salvateli.

Per eseguire nuovamente la stessa ricerca, selezionatela dal primo menu a comparsa.

Per eliminare una ricerca salvata, selezionate l'opzione Personale nel menu a comparsa. Quindi cancellate le ricerche che desiderate eliminare e fate clic su Salva.

## Utilizzo dei temi

Con il pannello Kuler potete creare e modificare i temi, nonché includerli nei vostri progetti.

***Nota:*** *in Illustrator, potete creare e modificare i temi mediante la finestra di dialogo Modifica colore/Ricolora grafica, anziché nel pannello Crea. Per informazioni dettagliate, vedete l'Aiuto di Illustrator.*

### Aggiungere un tema al pannello Campioni dell'applicazione in uso

1 Nel pannello Sfoglia, selezionate il tema che desiderate usare.

2 Fate clic sul triangolino a destra del tema e selezionate Aggiungi al pannello Campioni.

Potete inoltre aggiungere un tema dal pannello Crea, facendo clic sul pulsante Aggiungere il tema selezionato ai campioni.

### Modificare un tema

1 Nel pannello Sfoglia, individuate il tema da modificare e fate doppio clic su di esso tra i risultati della ricerca. Il tema si apre nel pannello Crea.

2 Nel pannello Crea, modificate il tema con gli strumenti disponibili. Per ulteriori informazioni, consultate la sezione Strumenti del pannello Crea, di seguito.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare il tema, fate clic sul pulsante Salva tema.
- Per aggiungere il tema al pannello Campioni dell'applicazione, fate clic sul pulsante Aggiungi al pannello Campioni, sul fondo del pannello.
- Per caricare il tema nel servizio Kuler, fate clic sul pulsante Carica, nella parte inferiore del pannello.

## Strumenti del pannello Crea

Nel pannello Crea sono disponibili diversi strumenti con cui creare e modificare i temi.

- Selezionate un criterio di armonia dal menu a comparsa Seleziona criterio. Il criterio generare i colori nel gruppo di colori a partire dal colore di base. Ad esempio, se scegliete un colore di base blu e il criterio Complementare, viene creato un gruppo di colori usando il colore di base, blu, e il suo colore complementare, rosso.
- Fate clic sul criterio Personale per creare un tema in base a regolazioni libere.
- Manipolate i colori nella ruota dei colori. Il criterio di armonia selezionato continua a determinare quali colori vengono generati per il gruppo di colori.
- Per modificare la luminosità dei colori, regolate il cursore della luminosità accanto alla ruota.
- Per impostare il colore di base, trascinate l'indicatore corrispondente (indicatore più grande, con doppio cerchio) intorno alla ruota. Potete inoltre impostare il colore di base regolando i cursori colore nella parte inferiore della finestra di dialogo.
- Impostate uno degli altri quattro colori del gruppo come colore di base. Selezionate il campione di colore e fate clic sul pulsante a bersaglio che si trova sotto il gruppo di colori.
- Impostate come colore di base il colore di sfondo o primo piano oppure il colore di riempimento o traccia dell'applicazione in uso. Fate clic sui primi due pulsanti sotto il gruppo di colori.
- Per rimuovere un colore dal gruppo di colori, selezionatene il campione e fate clic sul pulsante Rimuovi colore che si trova sotto il gruppo di colori. Per aggiungere un colore, selezionate un campione colore vuoto e fate clic sul pulsante Aggiungi colore.
- Per provare diversi colori, selezionate un altro criterio di armonia e spostate gli indicatori nella ruota dei colori.
- Per impostare il colore attivo (primo piano o sfondo, traccia o riempimento) per l'applicazione in uso, fate doppio clic su uno dei campioni nel gruppo di colori. Se l'applicazione non dispone di una funzione di colore attivo o selezionato, il pannello Kuler imposta il colore di sfondo o il colore di riempimento, come appropriato.

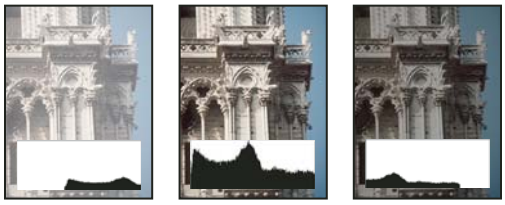
# Capitolo 5: Regolazione di colori e tonalità

## Visualizzazione degli istogrammi e dei valori dei pixel

### Gli istogrammi

Un *istogramma* illustra il modo in cui i valori dei pixel sono distribuiti in un'immagine: un grafico rappresenta il numero di pixel per ogni grado di intensità del colore. L'istogramma mostra i particolari presenti nelle aree di ombra (parte sinistra dell'istogramma), nei mezzitoni (parte centrale) e nelle aree di luce (parte destra) e può aiutarvi a determinare se un'immagine contiene sufficienti particolari per consentire una buona correzione.

L'istogramma fornisce inoltre una rappresentazione veloce della gamma tonale, o *qualità tonale*, dell'immagine. I particolari delle immagini a toni bassi sono concentrati nelle zone d'ombra; quelli delle immagini a toni alti nelle zone di luce; quelli delle immagini a toni medi nelle aree dei mezzitoni. Un'immagine con una gamma tonale completa ha pixel in tutte queste aree. L'identificazione della gamma tonale aiuta a determinare le correzioni tonali necessarie.



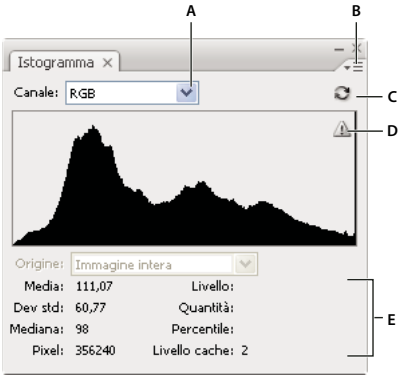

*Come leggere un istogramma*
***A.** Foto sovraesposta **B.** Foto con esposizione corretta e gamma tonale completa **C.** Foto sottoesposta*

Il pannello Istogramma offre molte opzioni per visualizzare informazioni su tonalità e colori di un'immagine. Per impostazione predefinita, l'istogramma visualizza la gamma tonale di tutta l'immagine. Per visualizzare i dati dell'istogramma per una parte dell'immagine, selezionate la parte in questione.

*Per visualizzare l'istogramma di un'immagine come sovrapposizione nella finestra di dialogo Curve, selezionate l'opzione Istogramma in Opzioni di visualizzazione curva; nel pannello Regolazione curve, scegliete invece Opzioni di visualizzazione curva dal menu del pannello, quindi scegliete Istogramma.*

### Panoramica del pannello Istogramma

- Per aprire il pannello Istogramma, scegliete Finestra > Istogramma o fate clic sulla linguetta Istogramma. Per impostazione predefinita, il pannello Istogramma si apre in Vista compatta senza comandi né statistiche, ma l'impostazione di visualizzazione è modificabile.




*Pannello Istogramma (Vista ingrandita)*
***A.** Menu Canale **B.** Menu del pannello **C.** Pulsante Aggiornamento fuori cache **D.** Icona di avvertenza di dati in cache **E.** Statistiche*

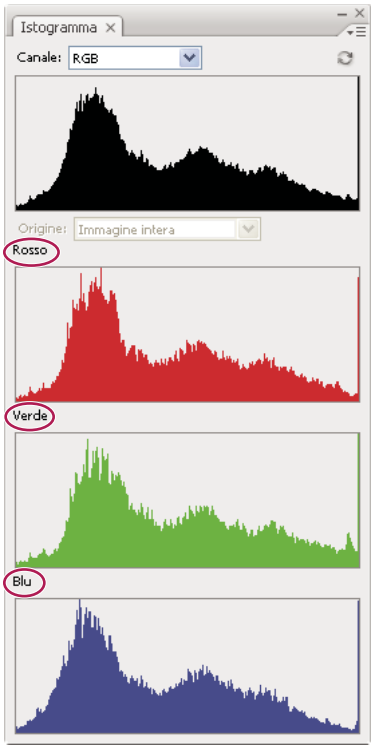
## Regolare la visualizzazione del pannello Istogramma

❖ Scegliete una vista dal menu del pannello Istogramma.

**Vista ingrandita** Visualizza l'istogramma con le statistiche. Visualizza inoltre i controlli per scegliere il canale rappresentato dall'istogramma, visualizzare le opzioni nel pannello Istogramma, aggiornare l'istogramma per visualizzare i dati fuori cache e scegliere un livello specifico in un documento con più livelli.

**Vista compatta** Visualizza l'istogramma senza controlli né statistiche. L'istogramma rappresenta l'intera immagine.

**Mostra tutti i canali** Visualizza i singoli istogrammi dei canali oltre a tutte le opzioni di Vista ingrandita. I singoli istogrammi non includono canali alfa, canali di tinte piatte o maschere.




*Pannello Istogramma con tutti i canali visualizzati a colori e le statistiche nascoste*

## Visualizzare un canale specifico nell'istogramma

Se per il pannello Istogramma avete scelto Vista ingrandita o Mostra tutti i canali, potete scegliere un'impostazione dal menu Canale. Se da Vista ingrandita o Mostra tutti i canali tornate a Vista compatta, Photoshop memorizza l'impostazione del canale.

- Scegliete un canale per visualizzare un istogramma del canale (canale di colore, canale alfa e canale di tinte piatte).
- A seconda del metodo di colore dell'immagine, scegliete RGB, CMYK o Composito per visualizzare un istogramma composito di tutti i canali.
- Se l'immagine è RGB o CMYK, scegliete Luminosità per visualizzare un istogramma che rappresenti i valori di luminanza o di intensità del canale composito.
- Se l'immagine è RGB o CMYK, scegliete Colori per visualizzare un istogramma composito dei singoli canali di colore a colori. Questa opzione è la vista predefinita per le immagini RGB e CMYK quando scegliete per la prima volta Vista ingrandita o Mostra tutti i canali.

In Mostra tutti i canali, le opzioni scelte dal menu Canali hanno effetto solo sull'istogramma superiore nel pannello.

## Visualizzare gli istogrammi dei canali a colori

❖ Nel pannello Istogramma, effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Mostra tutti i canali, scegliete Mostra canali di colore dal menu del pannello.
- In Vista ingrandita o Mostra tutti i canali, scegliete un singolo canale dal menu Canale e scegliete Mostra canali di colore dal menu del pannello. Se passate a Vista compatta, il canale continua a essere visualizzato a colori.
- In Vista ingrandita o Mostra tutti i canali, scegliete Colori dal menu Canale per visualizzare un istogramma composito dei canali a colori. Se passate a Vista compatta, l'istogramma composito continua a essere visualizzato a colori.

## Visualizzare le statistiche dell'istogramma

Per impostazione predefinita, il pannello Istogramma visualizza le statistiche in Vista ingrandita e Mostra tutti i canali.

1. Scegliete Mostra statistiche dal menu del pannello Istogramma.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare informazioni su un valore di pixel specifico, posizionate il puntatore sull'istogramma.
- Per visualizzare informazioni su un intervallo di valori, trascinate il puntatore sull'istogramma per evidenziare l'intervallo.

Il pannello visualizza le seguenti informazioni statistiche sotto l'istogramma:

**Media** Rappresenta il valore di luminosità medio.

**Deviazione standard (Dev std)** Rappresenta di quanto variano i valori di intensità.

**Intermedio** Mostra il valore intermedio dell'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.

**Conteggio** Mostra il numero totale di pixel corrispondente al livello di intensità sotto al puntatore.

**Percentile** Visualizza il numero cumulativo 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 la cache dell'immagine corrente usata per creare l'istogramma. Quando il livello di cache è maggiore di 1, la visualizzazione dell'istogramma risulta più veloce. In questo caso, l'istogramma si basa su una campionatura rappresentativa dei pixel dell'immagine (a seconda del livello di ingrandimento). L'immagine originale è il livello di cache 1. Per ogni livello superiore a 1, viene calcolata la media di quattro pixel adiacenti per ottenere un solo valore di pixel. Le dimensioni dell'immagine in cache sono così dimezzate rispetto al livello di cache precedente (contengono solo 1/4 dei pixel). Quando Photoshop esegue un'approssimazione veloce, può usare uno dei livelli superiori. Fate clic sul pulsante Aggiornamento fuori cache per aggiornare l'istogramma con il livello dell'immagine effettivo.

## Visualizzare l'istogramma per un documento a più livelli

1 Scegliete Vista ingrandita dal menu del pannello Istogramma.

2 Scegliete un'impostazione dal menu Origine (il menu Origine non è disponibile per i documenti con un solo livello).

**Immagine intera** Visualizza un istogramma dell'immagine intera, compresi tutti i 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.

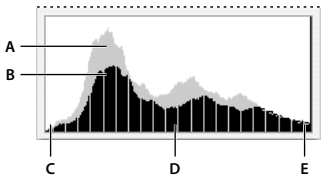
## Visualizzare in anteprima le regolazioni sull'istogramma

Potete visualizzare in anteprima l'effetto di qualsiasi regolazione di colore e tonalità sull'istogramma.

❖ Selezionate l'opzione Anteprima nella finestra di dialogo di qualsiasi comando di regolazione del colore o delle tonalità.

Quando l'opzione Anteprima è selezionata, nel pannello Istogramma viene visualizzato il modo in cui la regolazione agisce sull'istogramma.

***Nota:*** *mentre apportate le modifiche con il pannello Regolazioni, queste vengono riportate anche nel pannello Istogramma.*




*Anteprima della regolazione sull'istogramma nel pannello Istogramma*
***A.*** *Istogramma originale* ***B.*** *Istogramma modificato* ***C.*** *Ombre* ***D.*** *Mezzitoni* ***E.*** *Luci*

## Aggiornare la visualizzazione dell'istogramma

Quando un istogramma viene letto dai dati della cache anziché dallo stato corrente del documento, nel pannello Istogramma appare l'icona di avvertenza di dati in cache ⚠. Gli istogrammi letti dai dati della cache dell'immagine vengono visualizzati più rapidamente e si basano su un campionamento rappresentativo dei pixel dell'immagine. Potete impostare il *livello di cache* massimo (da 2 a 8) nelle preferenze Prestazioni.

***Nota:*** *con un livello di cache più elevato l'aggiornamento della visualizzazione risulta più veloce per documenti con più livelli e di dimensioni elevate, ma richiede anche un maggiore utilizzo della RAM del sistema. Se disponete di poca RAM o se lavorate prevalentemente su immagini di dimensioni contenute, impostate il livello di cache su un valore inferiore*

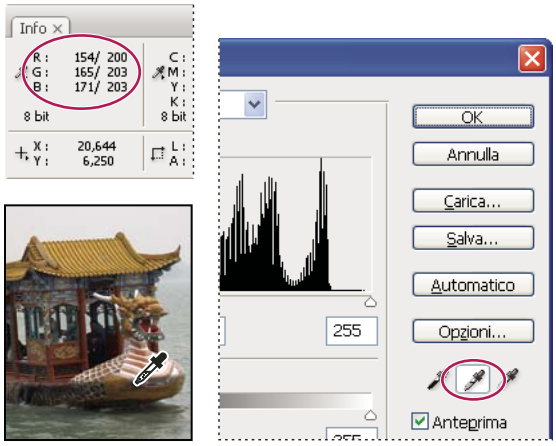
❖ Per aggiornare l'istogramma e visualizzare tutti i pixel dell'immagine originale nello stato corrente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su un punto qualsiasi dell'istogramma.
- Fate clic sull'icona di avvertenza di dati in cache .
- Fate clic sul pulsante Aggiornamento fuori cache .
- Scegliete Aggiornamento fuori cache dal menu del pannello Istogramma.

Per informazioni sul livello di cache, consultate "Panoramica del pannello Istogramma" a pagina 103.

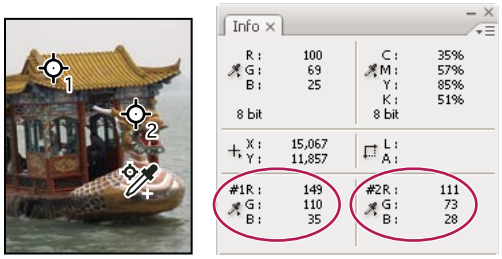
## Visualizzare i valori cromatici di un'immagine

Potete usare il pannello Info per visualizzare i valori cromatici dei pixel mentre effettuate le regolazioni del colore. Quando lavorate con una finestra di dialogo per la regolazione del colore o con il pannello Regolazioni, il pannello Info mostra due serie di valori per i pixel situati sotto il puntatore. La colonna a sinistra riporta il valore cromatico originale. Quella a destra riporta il valore cromatico risultante dalla regolazione.




*Usare i pannelli Livelli e Info per eliminare la tonalità di un'immagine*

Per visualizzare il colore di una singola area, utilizzate lo strumento contagocce . Per visualizzare le informazioni cromatiche per più aree nell'immagine, potete usare fino a quattro campionatori di colore . Tali campionatori vengono salvati nell'immagine, per cui potete farvi riferimento in qualsiasi momento, anche se chiudete e riaprite l'immagine.




*Campionatori colore e pannello Info*

1 Scegliete Finestra > Info per aprire il pannello Info.

2 Selezionate (quindi fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc) gli strumenti contagocce o campionatore colore e, se necessario, scegliete una dimensione di campionamento nella barra delle opzioni. L'opzione Punto campione rileva il valore di un solo pixel, mentre le altre opzioni rilevano la media di un'area di pixel.

3 Se avete selezionato lo strumento campionatore colore, potete posizionare fino a quattro campionatori sull'immagine. Fate clic sul punto in cui volete posizionare il campionatore.

## Visualizzare le informazioni cromatiche durante la regolazione del colore

È possibile visualizzare informazioni cromatiche per specifici pixel dell'immagine mentre si regola il colore mediante una finestra di dialogo di regolazione o il pannello Regolazioni.

1 Aprite una finestra di dialogo di regolazione (da Immagine > Regolazioni) oppure aggiungete una regolazione mediante il pannello Regolazioni.

2 Mano a mano che apportate le modifiche, potete visualizzare i valori di colore "prima" e "dopo" nel pannello Info. Spostate il puntatore sull'immagine per visualizzare i valori cromatici in corrispondenza del puntatore.

***Nota:*** *se utilizzate una finestra di dialogo di regolazione, quando passate il puntatore sull'immagine viene attivato lo strumento contagocce (e gli altri strumenti vengono temporaneamente disattivati). Potete continuare ad accedere ai comandi di scorrimento e agli strumenti mano e zoom tramite le scelte rapide da tastiera.*

3 Se avete collocato nell'immagine dei campionatori di colore, i valori cromatici in corrispondenza dei campionatori sono visualizzati nella parte inferiore del pannello Info. Per aggiungere nuovi campionatori di colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se utilizzate il pannello Regolazioni, selezionate lo strumento campionatore colore e fate clic sull'immagine; oppure selezionate lo strumento contagocce fate clic sull'immagine tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Se utilizzate una finestra di dialogo di regolazione, fate clic sull'immagine tenendo premuto il tasto Maiusc.

## Regolazione dei campionatori colore

Dopo avere aggiunto un campionatore colore, lo potete spostare, eliminare o nascondere, oppure potete modificare le informazioni su tale campionatore colore visualizzate nel pannello Info.

### Spostare o eliminare un campionatore colore

1 Selezionate lo strumento campionatore colore.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un campionatore colore, trascinatelo nella nuova posizione.

- Per eliminare un campionatore colore, trascinatelo fuori dalla finestra del documento. In alternativa, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) finché il puntatore non si trasforma in forbice, quindi fate clic sul campionatore.
- Per eliminare tutti i campionatori colore, fate clic su Cancella nella barra delle opzioni.
- Per eliminare un campionatore colore mentre è aperta una finestra di dialogo di regolazione, fate clic sul campionatore tenendo premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS).

### Visualizzare o nascondere i campionatori colore in un'immagine

❖ Scegliete Visualizza > Extra. Un segno di spunta indica che i campionatori colore sono visibili.

### Modificare la visualizzazione delle informazioni sul campionatore colore nel pannello Info

- Per visualizzare o nascondere le informazioni sul campionatore colore nel pannello Info, scegliete Campioni colore dal menu del pannello. Un segno di spunta indica che le informazioni sul campionatore colore sono visibili.
- Per modificare lo spazio colore per la visualizzazione dei valori di un campionatore colore, portate il puntatore sull'icona del campionatore colore nel pannello Info. Tenete premuto il pulsante del mouse e scegliete dal menu lo spazio colore desiderato.

# Lavorare con le regolazioni del colore

## Prima di regolare colori e tonalità

Photoshop include potenti strumenti che possono correggere, migliorare e perfezionare il colore e la tonalità (luminosità, oscurità e contrasto) in un'immagine. Di seguito riportiamo alcuni aspetti da considerare prima di regolare colori e tonalità.

- Lavorate con un monitor calibrato e per il quale sia stato creato un profilo. Per modificare con precisione le immagini, è indispensabile effettuare la calibrazione e la creazione del profilo. In caso contrario, l'immagine visualizzata sul monitor avrà un aspetto diverso su altri monitor o in stampa.
- Utilizzate i livelli di regolazione per correggere la gamma tonale e il bilanciamento del colore di un'immagine. I livelli di regolazione consentono di modificare la gamma tonale in più fasi, senza eliminare né modificare permanentemente i dati dei livelli dell'immagine. L'uso dei livelli di regolazione aumenta le dimensioni del file dell'immagine e il consumo della RAM del computer. Quando si accede ai comandi per il colore e le tonalità nel pannello Regolazioni, vengono automaticamente creati dei livelli di regolazione.
- Se non volete utilizzare i livelli di regolazione, potete applicare le regolazioni direttamente a un livello immagine. Tenete però presente che in questo caso verranno eliminati dei dati immagine.
- Per lavori di alta qualità e per non perdere i dati dell'immagine, è preferibile lavorare con immagini a 16 bit per canale (immagini a 16 bit) anziché a 8 bit per canale (immagini a 8 bit). Questo perché si verifica una perdita di dati quando eseguite le regolazioni di tonalità e colore e la perdita di dati è più critica in un'immagine a 8 bit che in un'immagine a 16 bit. I file di immagini a 16 bit sono in genere più grandi dei file di immagini a 8 bit.
- Eseguite una copia o un duplicato del file dell'immagine. Lavorando su una copia dell'immagine potete conservare l'originale per ogni eventualità.
- Prima di correggere i colori e le tonalità, eliminate eventuali imperfezioni dell'immagine, quali polvere, macchie e graffi.
- Aprite il pannello Info o Istogramma in Vista ingrandita. Mentre valutate e correggete l'immagine, entrambi i pannelli visualizzano informazioni preziose sulle regolazioni effettuate.

- Per limitare le regolazioni di colori e tonalità a una parte dell'immagine, potete creare una selezione o usare una maschera. Per effettuare regolazioni di colori e tonalità in modo selettivo, potete anche impostare un documento che abbia i componenti dell'immagine suddivisi su diversi livelli. Le regolazioni di colore e tonalità possono essere applicate a un solo livello alla volta. Le regolazioni agiscono solo sui componenti immagine del livello di destinazione.

## Correzione delle immagini

Di seguito è riportato il flusso di lavoro che dovete seguire quando correggete tonalità e colori di un'immagine:

1 Usate l'istogramma per controllare la qualità e la gamma tonale dell'immagine.

2 Per accedere alle regolazioni di colore e tonalità, controllate che il pannello Regolazioni sia aperto. Fate clic su un'icona per accedere alle regolazioni descritte nei passaggi seguenti. Quando si applica una correzione mediante il pannello Regolazioni, viene creato un livello di regolazione che offre maggiore flessibilità ed evita che vadano perduti preziosi dati immagine. Consultate "Panoramica del pannello Regolazioni" a pagina 111e "I livelli di regolazione e riempimento" a pagina 274.

3 Regolate il bilanciamento del colore per eliminare le dominanti di colore indesiderate o correggere i colori ipersaturi o iposaturi. Consultate "Comandi di regolazione del colore" a pagina 112.

4 Regolate la gamma tonale usando le regolazioni Livelli o Curve.

Iniziate le correzioni tonali regolando i valori estremi dei pixel di luci e ombre nell'immagine, impostando una gamma tonale complessiva per l'immagine. Questo processo è definito *impostazione di luci e ombre* o *impostazione dei punti di bianco e di nero*. L'impostazione di luci e ombre serve di solito a ridistribuire adeguatamente i pixel dei mezzitoni. Tuttavia, potrebbe essere necessario regolare i mezzitoni manualmente.

Regolate le tonalità nelle aree di luce e d'ombra usando il comando Luci/Ombre. Consultate "Migliorare i particolari delle aree di luce e d'ombra" a pagina 129.

5 (Facoltativo) Effettuate altre regolazioni del colore.

Dopo avere corretto il bilanciamento del colore globale nell'immagine, potete effettuare regolazioni facoltative per migliorare i colori o produrre effetti speciali.

6 Rendete più nitidi i bordi degli elementi nell'immagine.

Prima della conclusione, usate il filtro Maschera di contrasto o Contrasta migliore per rendere più nitidi i bordi degli elementi dell'immagine. La quantità di contrasto richiesta per un'immagine varia a seconda della qualità dell'immagine prodotta dalla fotocamera digitale o dallo scanner in uso. Consultate "Consigli per migliorare la nitidezza" a pagina 170.

7 (Facoltativo) Preparate l'immagine in base alle caratteristiche della stampante o macchina da stampa.

Potete usare le opzioni delle regolazioni Livelli o Curve per importare le informazioni su luci e ombre in base alla gamma del dispositivo di output, ad esempio della stampante desktop. Questa procedura può essere effettuata anche se inviate l'immagine a una macchina da stampa di cui conoscete le caratteristiche.

Quando migliorate la nitidezza, aumenta anche il contrasto dei pixel circostanti ed è quindi possibile che alcuni pixel in aree critiche non possano essere stampati dalla stampante o macchina da stampa in uso. È pertanto preferibile ritoccare le impostazioni di output dopo avere migliorato la nitidezza. Per ulteriori informazioni sulla regolazione delle impostazioni di output, consultate "Impostare i valori di destinazione per luci e ombre" a pagina 132.

## Panoramica del pannello Regolazioni

Gli strumenti per la regolazione di colori e tonalità si trovano nel pannello Regolazioni. Quando si fa clic sull'icona di uno strumento, viene selezionata la regolazione corrispondente e creato un livello di regolazione. Le regolazioni apportate mediante i controlli e le opzioni del pannello Regolazioni creano dei livelli di regolazione non distruttivi. Consultate "I livelli di regolazione e riempimento" a pagina 274.

Per comodità, il pannello Regolazioni presenta un elenco di predefiniti di regolazione per applicare alle immagini le correzioni più comuni. Tali predefiniti comprendono Livelli, Curve, Esposizione, Tonalità/saturazione, Bianco e nero, Miscelatore canale e Correzione colore selettiva. Quando si fa clic sull'icona di un predefinito, la regolazione corrispondente viene applicata all'immagine e viene creato un livello di regolazione. Potete creare un'impostazione di regolazione personalizzata e salvarla come predefinito, in modo da aggiungerla all'elenco dei predefiniti.

Quando fate clic su un'icona di regolazione o selezionate un predefinito, vengono visualizzate le opzioni corrispondenti.




*Pannello Regolazioni*

Per un video sul pannello Regolazioni, visitate www.adobe.com/go/lrvid4002_ps_it.

### Applicare una correzione con il pannello Regolazioni

1. Nel pannello Regolazioni, fate clic sull'icona di una regolazione o su un predefinito; oppure scegliete una regolazione dal menu del pannello.
2. Se necessario, utilizzate i controlli e le opzioni del pannello Regolazioni per applicare le impostazioni desiderate.
3. (Facoltativo) Effettuate una o più delle operazioni seguenti:

- Per mostrare o nascondere la regolazione, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva la visibilità del livello .
- Per ripristinare le impostazioni originali, fate clic sul pulsante Ripristina .
- Per eliminare una regolazione, fate clic sul pulsante Elimina il livello di regolazione .
- Per aggiungere un altro livello di regolazione sopra quello corrente, fate clic sulla freccia . Nel pannello Regolazioni viene ripristinata la visualizzazione di icone di regolazione ed elenco dei predefiniti.
- Per tornare alle opzioni delle impostazioni di regolazione correnti dalla visualizzazione di icone di regolazione ed elenco dei predefiniti, fate clic sulla freccia .
- Per ampliare il pennello Regolazioni, fate clic sul pulsante Espandi visualizzazione.

### Applicare una correzione solo al livello sottostante

1 Nel pannello Regolazioni, fate clic sull'icona di una regolazione o su un predefinito; oppure scegliete una regolazione dal menu del pannello.

2 Nel pannello Regolazioni, fate clic sul pulsante Ritaglia secondo il livello  . Fate clic di nuovo su questa icona per applicare la regolazione a tutti i livelli sottostanti nel pannello Livelli.

### Salvare e applicare i predefiniti con il pannello Regolazioni

Il pannello Regolazioni presenta un elenco di predefiniti di regolazione per le correzioni più comuni. Inoltre è possibile salvare e applicare predefiniti per Livelli, Curve, Esposizione, Tonalità/saturazione, Bianco e nero, Miscelatore canale e Correzione colore selettiva. Quando salvate un predefinito, questo viene aggiunto all'elenco dei predefiniti.

- Per salvare le impostazioni di regolazione come un predefinito, scegliete Salva predefinito dal menu del pannello Regolazioni.
- Per applicare un predefinito di regolazione, fate clic sul triangolo per espandere l'elenco dei predefiniti per una particolare regolazione e fate clic sul predefinito desiderato. Per espandere tutti i predefiniti, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un triangolo.

### Selezionare automaticamente i campi di testo o lo strumento di regolazione mirata

Se vi capita spesso di modificare i parametri mediante i campi di testo o lo strumento di regolazione mirata, potete lavorare in modo più efficiente selezionando tali elementi in modo automatico.

❖ Dal menu del pannello Regolazioni, selezionate Selezione automatica parametri o Selezione automatica strumento di regolazione mirata.

*Se preferite selezionare i campi di testo in base alle singole esigenze, premete Maiusc+Invio (Windows) o Maiusc+A capo (Mac OS).*

## Comandi di regolazione del colore

Potete scegliere tra i seguenti comandi di regolazione del colore:

**Regolazione livelli automatica** Corregge rapidamente il bilanciamento del colore di un'immagine. Sebbene il nome suggerisca una regolazione automatica, potete correggere manualmente il comportamento del comando Colore automatico. Consultate "Eliminare una dominante di colore con Colore automatico" a pagina 144.

**Livelli** Regola il bilanciamento del colore impostando la distribuzione dei pixel in ciascun canale di colore. Consultate "Regolare il colore con il comando Livelli" a pagina 118.

**Curve** Offre fino a 14 punti di controllo per la regolazione di luci, mezzitoni e ombre per i singoli canali. Consultate "Panoramica sulle curve" a pagina 118.

**Esposizione** La funzione Esposizione esegue calcoli in uno spazio colorimetrico lineare. Esposizione è indicata soprattutto per le immagini HDR. Consultate "Effettuare regolazioni con Esposizione HDR" a pagina 131.

**Vividezza** Regola la saturazione del colore in modo da ridurre l'incidenza di ritaglio. Consultate "Regolare la saturazione del colore con Vividezza" a pagina 127.

**Filtro fotografico** Regola il colore simulando gli effetti ottenuti con un filtro Wratten Kodak o Fuji montato sull'obiettivo. Consultate "Modificare il bilanciamento del colore con il comando Filtro fotografico" a pagina 141.

**Bilanciamento colore** Consente di modificare la miscela globale dei colori in un'immagine. Consultate "Applicare la regolazione Bilanciamento colore" a pagina 142.

**Tonalità/saturazione** Regola i valori di tonalità, saturazione e luminosità dell'intera immagine o di singole componenti di colore. Consultate "Regolare tonalità e saturazione" a pagina 124.

**Corrispondenza colore** Consente di creare una corrispondenza di colori tra due foto diverse, tra due livelli diversi e tra due selezioni della stessa immagine o di immagini diverse. Questo comando regola anche la luminanza e l'intervallo di colori ed elimina le dominanti di colore di un'immagine. Consultate "Ottenere colori corrispondenti in immagini diverse" a pagina 134.

**Sostituisci colore** Sostituisce determinati colori in un'immagine con nuovi valori cromatici. Consultate "Sostituire il colore degli oggetti in un'immagine" a pagina 137.

**Correzione colore selettiva** Regola la quantità di quadricromia nelle singole componenti cromatiche. Consultate "Eseguire regolazioni selettive del colore" a pagina 140.

**Miscelatore canale** Modifica un canale di colore ed esegue regolazioni del colore difficilmente ottenibili con altri strumenti. Consultate "Miscelare i canali di colore" a pagina 138.

## Eseguire una regolazione del colore

Tutti gli strumenti di Photoshop per la regolazione del colore funzionano essenzialmente allo stesso modo, ovvero mappano un nuovo intervallo di valori su un intervallo di valori dei pixel esistente. La differenza tra gli strumenti risiede nel grado di controllo consentito. Gli strumenti di regolazione e le relative impostazioni sono disponibili nel pannello Regolazioni. Per un riepilogo generale degli strumenti per la regolazione del colore, consultate "Comandi di regolazione del colore" a pagina 112.

Potete regolare il colore di un'immagine in diversi modi. Il metodo più flessibile consiste nell'usare un livello di regolazione. Quando si seleziona uno strumento di regolazione nel pannello Regolazioni, viene automaticamente creato un livello di regolazione. I livelli di regolazione consentono di provare diverse regolazioni di colore e tonalità senza modificare in modo permanente i pixel dell'immagine. Le modifiche ai colori o alla tonalità sono apportate nel livello di regolazione, che funge da velo attraverso il quale appaiono i livelli sottostanti dell'immagine.

1 Per eseguire le regolazioni solo in una parte dell'immagine, selezionate la porzione in questione. Se non effettuate nessuna selezione, la regolazione viene applicata all'intera immagine.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un'icona di regolazione o selezionate un predefinito di regolazione nel pannello Regolazioni.
- Create un livello di regolazione. Consultate "Creare e limitare livelli di regolazione e riempimento" a pagina 275.
- Fate doppio clic sulla miniatura di un livello di regolazione esistente nel pannello Livelli.

***Nota:*** *per applicare le regolazioni direttamente al livello dell'immagine, potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni e scegliere un comando dal sottomenu. Tenete presente che con questo metodo vengono eliminati dei dati immagine.*

Un nuovo livello di regolazione comprende una maschera di livello; per impostazione predefinita questa è vuota (bianca) e la regolazione viene quindi applicata a tutta l'immagine. Se al momento dell'aggiunta di un livello di regolazione è attiva una selezione, la maschera di livello iniziale è nera in corrispondenza dall'area non selezionata. Con lo strumento pennello, potete colorare di nero le aree della maschera in corrispondenza delle aree dell'immagine originale in cui non desiderate applicare la regolazione. Consultate "Modificare una maschera di livello" a pagina 290.

3 Per mostrare o nascondere la regolazione, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva la visibilità del livello nel pannello Regolazioni.

*Per annullare le modifiche, fate clic sul pulsante Ripristina nel pannello Regolazioni.*

## Salvare le impostazioni di regolazione

Potete salvare le impostazioni relative alla regolazione del colore e applicarle ad altre immagini. Una volta salvate le impostazioni, queste diventano accessibili dagli elenchi di predefiniti nel pannello Regolazioni. Potete inoltre scegliere Carica predefinito dal menu di una finestra di dialogo di regolazione. Se salvate le impostazioni della regolazione del colore con il comando Corrispondenza colore, consultate "Ottenere colori corrispondenti in immagini diverse" a pagina 134.

- Per salvare le impostazioni di regolazione nel pannello Regolazioni, scegliete Salva predefinito dal menu del pannello. Questa opzione è disponibile solo per Livelli, Curve, Esposizione, Tonalità/saturazione, Bianco e nero, Miscelatore canale e Correzione colore selettiva.
- Per salvare un'impostazione nella finestra di dialogo di regolazione dell'immagine Ombre/Luci, Variazioni o Sostituisci colore, fate clic su Salva. Nella finestra di dialogo di regolazione dell'immagine Livelli, Curve, Esposizione, Tonalità/saturazione, Bianco e nero, Miscelatore canale o Correzione colore selettiva, scegliete Salva predefinito nel menu del pannello. Immettete un nome per l'impostazione e fate clic su Salva.

## Riapplicare le impostazioni di regolazione

Una volta salvata un'impostazione di regolazione, questa viene registrata come un predefinito e può essere nuovamente applicata.

- Nel pannello Regolazioni, espandete un set di predefiniti di regolazione e selezionate il predefinito desiderato dall'elenco del menu.
- Nella finestra di dialogo di regolazione, fate clic su Carica. Individuate e aprite il file con le regolazioni salvate. Nella finestra di dialogo di Livelli, Curve, Esposizione, Tonalità/saturazione, Bianco e nero, Miscelatore canale e Correzione colore selettiva, i predefiniti salvati sono disponibili nel menu Predefiniti. Per caricare da un'altra posizione un predefinito non elencato nel menu Predefiniti, scegliete Carica predefinito dall'opzione Predefinito.

Per rimuovere i predefiniti preimpostati, individuate le seguenti cartelle, spostate i predefiniti al di fuori delle cartelle, quindi riavviate Photoshop.

- Windows: [disco di avvio]/Programmi/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets/[tipo di regolazione]/[nome del predefinito]
- Mac OS: [disco di avvio]/Applicazioni/Adobe Photoshop CS5/Presets/[tipo di regolazione]/[nome del predefinito]

## Correzione dei colori nei metodi CMYK e RGB

Anche se nel metodo RGB è possibile eseguire tutte le regolazioni di colore e tonalità e nel metodo CMYK quasi tutte, è importante scegliere con cura quale metodo adottare. Evitate di eseguire conversioni ripetute tra i diversi metodi, poiché ogni conversione comporta un arrotondamento dei valori cromatici e dunque una perdita di dati. Non convertite le immagini RGB in CMYK, se sono destinate alla visualizzazione su monitor. Per le immagini CMYK destinate alla stampa e alla selezione colori, non apportate correzioni in metodo RGB.

Se dovete convertire un'immagine da un metodo a un altro, eseguite la maggior parte delle regolazioni di colore e tonalità nel metodo RGB. Potete quindi utilizzare il metodo CMYK per la messa a punto finale. Lavorare con il metodo RGB offre i seguenti vantaggi:

- RGB ha meno canali e richiede quindi meno risorse di sistema.
- Il sistema RGB dispone di una gamma di colori più ampia del sistema CMYK, pertanto è probabile che un numero maggiore di colori verrà preservato dopo la regolazione.

  Tramite un'anteprima su schermo, potete verificare l'aspetto che assumeranno i colori riprodotti con un tipo specifico di periferica di output. Consultate Le prove colore a video.

*Potete modificare un'immagine secondo il metodo RGB in una finestra e visualizzare la stessa immagine con i colori CMYK in un'altra finestra. Per aprire una seconda finestra, scegliete Finestra > Ordina > Nuova finestra per (nome file). Per Imposta prova, selezionate l'opzione CMYK di lavoro e quindi scegliete il comando Prova colore per attivare Anteprima CMYK in una delle finestre.*

## Identificare i colori fuori gamma

Una *gamma* è un intervallo di colori che è possibile visualizzare o stampare in un sistema cromatico. Un colore che può essere visualizzato nel metodo RGB potrebbe risultare *fuori gamma* e quindi non stampabile per il metodo CMYK.

Nel metodo RGB potete individuare i colori fuori gamma nei modi seguenti:

- Quando spostate il puntatore su un colore fuori gamma, nel pannello Info appare un punto esclamativo vicino ai valori CMYK.
- Sia nel Selettore colore che nel pannello Colore appare un triangolo di avvertenza ⚠. Quando selezionate un colore fuori gamma, viene visualizzato l'equivalente CMYK più simile. Per selezionare l'equivalente CMYK, fate clic sul triangolo o sul campione del colore.

  Quando convertite un'immagine RGB in CMYK, Photoshop include automaticamente tutti i colori nella gamma. Tenete presente che alcuni dettagli dell'immagine potrebbero andare perduti, a seconda delle opzioni di conversione. Prima di procedere alla conversione in CMYK, è consigliabile identificare i colori fuori gamma o correggerli manualmente. Per evidenziare i colori fuori gamma, potete usare il comando Avvertimento gamma.

### Identificare i colori fuori gamma

1 Scegliete Visualizza > Imposta prova e selezionate il profilo di prova su cui intendete basare l'avvertimento gamma.

2 Scegliete Visualizza > Avvertimento gamma.

Tutti i pixel al di fuori della gamma del profilo di prova corrente vengono evidenziati in grigio.

### Cambiare il colore di avvertimento gamma

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Trasparenza e gamma.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Trasparenza e gamma.

2 In Avvertimento gamma, fate clic sul riquadro colore per visualizzare il Selettore colore, quindi scegliete un nuovo colore di avvertimento e fate clic su OK.

Per ottenere risultati ottimali, usate un colore che non sia presente nell'immagine.

3 Immettete un valore nella casella Opacità e fate clic su OK.

Usate questa opzione per rendere più o meno visibile l'immagine sotto al colore di avvertimento. I valori possono essere compresi fra 1 e 100%.



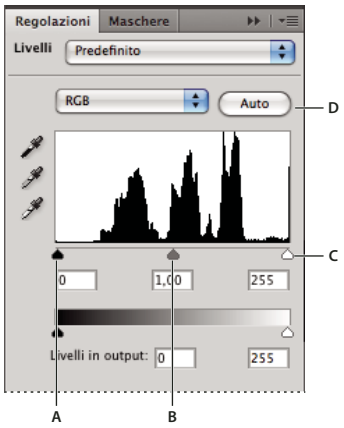
*Immagine originale (a sinistra) e anteprima dei colori fuori gamma, con il blu selezionato come colore di avvertimento fuori gamma (a destra)*

# Regolazione dei colori e dei toni dell'immagine

## Panoramica dei livelli

Potete usare la regolazione Livelli per correggere la gamma tonale e il bilanciamento del colore di un'immagine tramite la regolazione dei livelli di intensità di ombre, mezzitoni e luci dell'immagine. L'istogramma Livelli offre una guida visiva per la regolazione delle concentrazioni di tonalità dell'immagine. Per ulteriori informazioni su come leggere un istogramma, consultate "Gli istogrammi" a pagina 103.

Potete salvare più impostazioni di Livelli come un predefinito e applicarle ad altre immagini. Consultate "Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114 e "Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114.




*Finestra di dialogo Livelli*
***A.** Ombre **B.** Mezzitoni **C.** Luci **D.** Applica la correzione automatica dei colori*

## Regolare la gamma tonale con il comando Livelli

I due cursori esterni Livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori Livelli in output. Per impostazione predefinita, i cursori Livelli in output sono sul livello 0 (pixel neri) e sul livello 255 (pixel bianchi). Con i cursori Livelli in output nella posizione predefinita, spostando il cursore Livelli in input del punto nero viene mappato il valore dei pixel sul livello 0; spostando il cursore del punto bianco viene mappato il valore dei pixel sul livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra i livelli 0 e 255. Questa ridistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine e quindi il contrasto globale dell'immagine.

***Nota:** quando le ombre vengono ritagliate, i pixel sono neri, senza nessun particolare visibile. Quando le luci vengono ritagliate, i pixel sono bianchi, senza nessun particolare visibile.*

Il cursore di input centrale regola la gamma dell'immagine. Esso consente di spostare il mezzotono (livello 128) e modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza modificare drasticamente le luci e le ombre.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Livelli o su un predefinito Livelli nel pannello Regolazioni, oppure scegliete Livelli dal menu del pannello.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Livelli. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.
- Scegliete Immagine > Regolazioni > Livelli.

***Nota:** con il comando Immagine > Regolazioni > Livelli, le regolazioni vengono applicate direttamente sul livello dell'immagine e i dati dell'immagine vengono quindi modificati in modo permanente.*

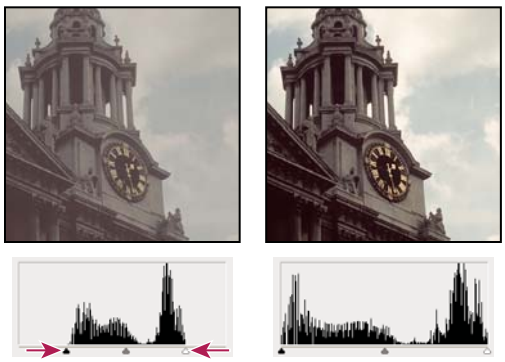
2 (Facoltativo) Per regolare le tonalità di uno specifico canale di colore, scegliete un'opzione dal menu Canale.

3 (Facoltativo) Per modificare allo stesso tempo un gruppo di canali, tenete premuto Maiusc e selezionate i canali desiderati nel pannello Canali, quindi scegliete Immagine > Regolazioni > Livelli. Questo metodo non funziona in un livello di regolazione Livelli. Il menu Canale visualizza quindi le abbreviazioni per i canali di destinazione, ad esempio CM per cyan e magenta. Il menu contiene anche i singoli canali della combinazione selezionata. I canali di tinte piatte e i canali alfa possono essere modificati solo singolarmente.

4 Per regolare manualmente le luci e le ombre, trascinate i cursori Livelli in input nero e bianco rispettivamente fino al primo gruppo di pixel a sinistra e a destra dell'istogramma.

Ad esempio, se spostate il cursore del punto nero verso destra fino al livello 5, tutti i pixel di livello 5 e inferiore vengono mappati sul livello 0. Allo stesso modo, se spostate il cursore del punto bianco verso sinistra sul livello 243, tutti i pixel di livello 243 e superiore vengono mappati sul livello 255. La mappatura incide sui pixel più scuri e più chiari di ciascun canale. I pixel corrispondenti negli altri canali vengono regolati proporzionalmente, in modo da non alterare il bilanciamento del colore.

***Nota:*** *potete anche immettere i valori direttamente nella prima e terza casella di testo Livelli in input.*



*Regolare i punti di nero e bianco con i cursori Livelli in input*

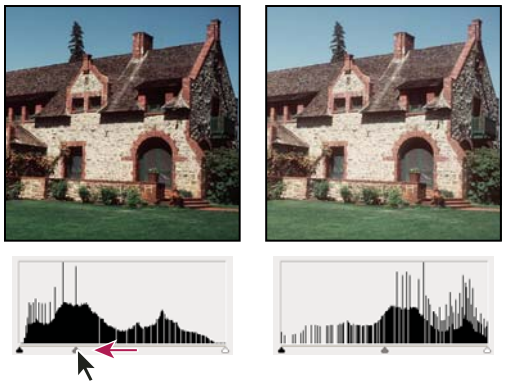
5 (Facoltativo) Per identificare le aree dell'immagine che vengono ritagliate (completamente nere o bianche), effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate i cursori del punto nero e del punto bianco.
- Scegliete Mostra ritaglio per punti bianco/nero (livelli/curve) dal menu del pannello.

6 Per regolare i mezzitoni, usate il cursore Livelli in input centrale per correggere il valore di gamma.

Spostando verso sinistra il cursore Livelli in input centrale si schiarisce tutta l'immagine. La regolazione del cursore mappa un livello inferiore (più scuro) fino al livello del punto medio tra i cursori Livelli in output. Se i cursori Livelli in output sono sulla posizione predefinita (0 e 255), il punto medio è il livello 128. In questo esempio, le ombre si espandono fino a riempire la gamma tonale da 0 a 128 e le luci vengono compresse. Se spostate verso destra il cursore Livelli in input centrale, ottenete l'effetto opposto, ossia l'immagine si scurisce.

***Nota:*** *potete anche immettere un valore di gamma direttamente nella casella Livelli in input centrale.*



*Spostando il cursore centrale, la gamma dell'immagine viene regolata.*

Potete visualizzare l'istogramma modificato nel pannello Istogramma.

## Regolare il colore con il comando Livelli

1 Per accedere alla regolazione Livelli, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Regolazioni, fate clic sull'icona Livelli o su un predefinito Livelli; oppure scegliete Livelli dal menu del pannello.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Livelli. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Livelli. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine. Le impostazioni vengono regolate nella finestra di dialogo Livelli.*

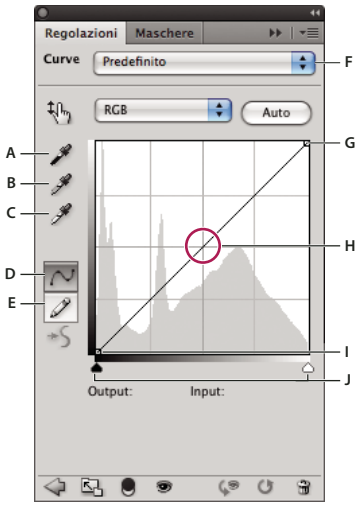
2 Nel pannello Regolazioni, effettuate una delle seguenti operazioni per annullare una dominante di colore:

- Fate clic sul contagocce Imposta il punto grigio . Quindi fate clic su un'area dell'immagine di colore grigio neutro.
- Fate clic sul pulsante Auto per la regolazione Livelli automatica predefinita. Per provare le altre regolazioni automatiche, scegliete Opzioni automatiche dal menu del pannello Regolazioni, quindi modificate gli algoritmi nella finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico.

In generale, per ottenere un grigio neutro, assegnate valori identici alle componenti cromatiche. Ad esempio, assegnate valori di rosso, verde e blu identici per ottenere un grigio neutro in un'immagine RGB.

## Panoramica sulle curve

Per regolare l'intera gamma tonale di un'immagine potete usare Curve o Livelli. La regolazione Curve permette di regolare punti nell'intera gamma tonale di un'immagine (dalle ombre alle luci). Livelli dispone invece solamente di tre regolazioni: punto bianco, punto nero e gamma. Con Curve potete inoltre effettuare regolazioni di precisione relative a singoli canali di colore in un'immagine. Potete salvare le impostazioni di regolazione Curve come predefiniti. Consultate "Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114 e "Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114.

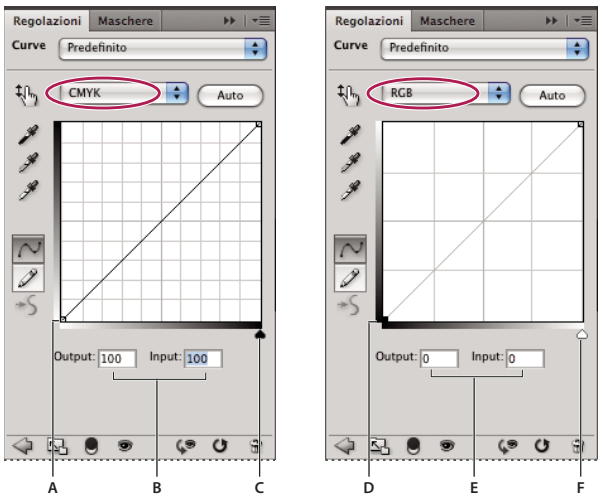



*Opzioni Curve*
***A.** Per impostare il punto nero, prelevate un campione nell'immagine. **B.** Per impostare il punto grigio, prelevate un campione nell'immagine. **C.** Per impostare il punto bianco, prelevate un campione nell'immagine. **D.** Agire sui punti per modificare la curva **E.** Disegnare per modificare la curva **F.** Menu a comparsa dei tipi di curva **G.** Imposta punto nero **H.** Imposta punto grigio **I.** Imposta punto bianco **J.** Mostra ritaglio*

Nella regolazione Curve, la gamma tonale è rappresentata da una linea di base retta in diagonale, poiché i livelli in input (i valori di intensità dei pixel originali) e i livelli in output (nuovi valori cromatici) sono identici.

***Nota:** dopo che avete apportato una regolazione alla gamma tonale di una curva, Photoshop continua a visualizzare la linea di base per riferimento. Per nascondere la linea di base, disattivate Mostra: Linea di base in Opzioni di visualizzazione curva.*

L'asse orizzontale del grafico rappresenta i livelli in input, l'asse verticale rappresenta i livelli in output.




*Impostazioni curva predefinite per le immagini CMYK e RGB*
***A.** Orientamento predefinito della barra di output tonale CMYK **B.** Valori percentuali di input e output CMYK **C.** Orientamento predefinito della barra di input tonale CMYK **D.** Orientamento predefinito della barra di output tonale RGB **E.** Valori di input e output RGB nei livelli di intensità **F.** Orientamento predefinito della barra di input tonale RGB*

### Impostare le opzioni di visualizzazione curva

Potete controllare la visualizzazione della griglia della curva usando le opzioni corrispondenti.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Curve  o su un predefinito Curve nel pannello Regolazioni, oppure scegliete Curve dal menu del pannello.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Curve. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.
- Scegliete Immagine > Regolazioni > Curve.

***Nota:*** *con il comando Immagine > Regolazioni > Curve, le regolazioni vengono applicate direttamente sul livello dell'immagine e i dati dell'immagine vengono quindi modificati in modo permanente.*

2 Dal menu del pannello Regolazioni, scegliete Opzioni di visualizzazione curva.

***Nota:*** *se avete scelto Immagine > Regolazioni > Curve, espandete Opzioni di visualizzazione curva nella finestra di dialogo Curve.*

3 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per invertire la visualizzazione di valori e percentuali di intensità, scegliete Mostra quantità di, quindi scegliete Luce (0-255) o % pigmento/inchiostro. Nella finestra di dialogo Curve sono visualizzati i valori di intensità RGB compresi tra 0 e 255, con il nero (0) nell'angolo in basso a sinistra. Le percentuali per le immagini CMYK sono comprese tra 0 e 100, con il valore di luce massimo (0%) nell'angolo in basso a sinistra. Dopo l'inversione dei valori e delle percentuali di intensità, 0 si trova nell'angolo in basso a destra per le immagini RGB e 0% si trova nell'angolo in basso a destra per le immagini CMYK.
- Per visualizzare le righe griglia con incrementi del 25%, selezionate l'icona della griglia semplice; per visualizzarle con incrementi del 10%, selezionate l'icona della griglia dettagliata.


*Per modificare l'incremento delle righe griglia, fate clic sulla griglia tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).*

- Per visualizzare le curve dei canali di colore sovrapposte sulla curva composita, scegliete Mostra, quindi Sovrapposizioni canali.
- Per visualizzare una sovrapposizione istogramma, scegliete Mostra, quindi Istogramma. Per ulteriori informazioni su come leggere un istogramma, consultate "Gli istogrammi" a pagina 103.
- Per visualizzare una linea di base disegnata sulla griglia a un angolo di 45 gradi, scegliete Mostra, quindi Linea di base.
- Per visualizzare linee orizzontali e verticali che facilitino l'allineamento dei punti durante il trascinamento rispetto all'istogramma o alla griglia, scegliete Mostra, quindi Linea di intersezione.

## Regolare colori e tonalità con le curve

Potete regolare la tonalità e il colore di un'immagine modificando la forma della curva nella regolazione Curve. Spostando la curva in alto o in basso, l'immagine si schiarisce o si scurisce a seconda dell'impostazione di visualizzazione delle curve (livelli o percentuali). Le sezioni più ripide della curva rappresentano le aree con maggiore contrasto; le sezioni più piatte rappresentano le aree con minore contrasto.

Se la regolazione Curve visualizza i livelli e non le percentuali, le luci sono rappresentate nell'angolo in alto a destra del grafico. Se spostate un punto nella parte in alto della curva vengono regolate le luci; se spostate un punto al centro della curva vengono regolati i mezzitoni; se spostate un punto nella parte inferiore della curva vengono regolate le ombre. Per scurire le luci, spostate verso il basso un punto vicino alla parte superiore della curva. Spostando un punto in basso o a destra, il valore di input viene mappato su un valore di output inferiore e l'immagine si scurisce. Per schiarire le ombre, spostate verso l'alto un punto vicino alla parte inferiore della curva. Spostando un punto in alto o a sinistra, il valore di input minore viene mappato su un valore di output maggiore e l'immagine si schiarisce.

***Nota:*** *in generale, per regolare colori e tonalità della maggior parte delle immagini sono necessarie solo piccole modifiche della curva.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Curve o su un predefinito Curve nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Curve. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete anche scegliere Immagine > Regolazioni > Curve. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

2 (Facoltativo) Per regolare il bilanciamento del colore dell'immagine, scegliete il canale o i canali da regolare dal menu Canale.

3 (Facoltativo) Per modificare allo stesso tempo un gruppo di canali, tenete premuto Maiusc e selezionate i canali desiderati nel pannello Canali, quindi scegliete Immagine > Regolazioni > Curve. Questo metodo non funziona in un livello di regolazione Curve. Il menu Canale visualizza quindi le abbreviazioni per i canali di destinazione, ad esempio CM per cyan e magenta. Inoltre, contiene i singoli canali per il gruppo selezionato.

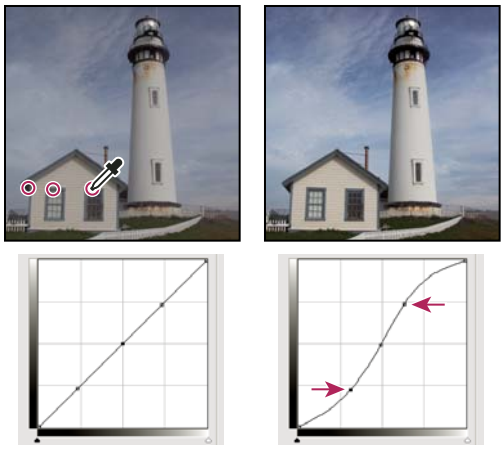
***Nota:*** *nella finestra di dialogo Opzioni di visualizzazione curva, selezionate Sovrapposizioni canali per vedere le curve dei canali dei colori sovrapposte alla curva composita.*

4 Aggiungete un punto lungo la curva, effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fate clic direttamente sulla curva.
- Selezionate lo strumento di regolazione sull'immagine, quindi fate clic sull'area nell'immagine da regolare. Trascinate il puntatore verso l'alto o il basso per schiarire o scurire i valori di tutte le tonalità simili nella foto.

*Per identificare le aree nell'immagine ritagliate (nero o bianco), selezionate Mostra eccesso nella finestra di dialogo Curve oppure Mostra ritaglio per punti bianco e nero nel menu del pannello Regolazioni.*

Potete aggiungere alla curva fino a 14 punti di controllo. Per rimuovere un punto di controllo, trascinatelo fuori dal grafico, selezionatelo e premete Canc oppure fate clic su di esso tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Non potete eliminare i punti finali della curva.



*Con lo strumento per la regolazione sull'immagine, fate clic su tre aree nell'immagine per aggiungere dei punti alla curva. Immagine con maggiore contrasto, a seguito dello schiarimento delle luci e delle scurimento rappresentato da una curva a S.*

*Per stabilire le aree più chiare e quelle più scure di un'immagine RGB, trascinate sull'immagine con lo strumento per la regolazione sull'immagine. Il grafico Curve visualizza i valori di intensità dell'area sotto il puntatore e la posizione corrispondente sulla curva. Se nel pannello Colore è impostata la visualizzazione dei valori CMYK, mentre trascinate il puntatore su un'immagine CMYK potete osservare le percentuali corrispondenti.*

**5** Per modificare la forma della curva, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un punto e trascinate la curva fino a ottenere un tono e un colore soddisfacenti. Premete Maiusc e fate clic per selezionare più punti da spostare insieme.
- Selezionate lo strumento per la regolazione sull'immagine . Quando spostate il puntatore sull'immagine, questo diventa un contagocce; un indicatore sulla curva indica il valore tonale dei pixel sottostanti. Fate clic sull'immagine in corrispondenza del valore tonale desiderato e trascinate verso l'alto o il basso per regolare la curva.
- Fate clic su un punto della curva e immettete i valori nei campi Input e Output.
- Selezionate la matita a sinistra della griglia della curva e trascinate per disegnare una nuova curva. Per vincolare la curva in modo che ne risulti una linea retta, tenete premuto Maiusc e fate clic per determinare i punti finali. Al termine, rendete la curva più omogenea: fate clic sull'icona Arrotonda nel pannello Regolazioni curve o su Arrotonda nella finestra di dialogo Curve.

I punti sulla curva rimangono ancorati fino a quando non li spostate. Di conseguenza, potete regolare un'area tonale senza alterare altre aree.

## Applicare un'opzione di correzione automatica

❖ Fate clic su Auto nel pannello di regolazione Curve o nella finestra di dialogo Curve.

Auto applica una correzione colore automatica in base alle impostazioni predefinite correnti. Per modificare l'impostazione predefinita, usate le opzioni della finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico. Potete applicare all'immagine una correzione Colore automatico, Contrasto automatico o Tono automatico. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, consultate "Impostare le opzioni di regolazione automatica" a pagina 145.

## Impostare i punti di nero e di bianco con i cursori del punto bianco e nero

Usate i cursori Nero e Bianco per impostare rapidamente i punti di nero e di bianco. Ad esempio, se spostate il cursore del punto di nero verso destra fino al livello 5, tutti i pixel di livello 5 e inferiore vengono mappati sul livello 0. Analogamente, se spostate il cursore del punto di bianco verso sinistra sul livello 243, tutti i pixel di livello 243 e superiore vengono mappati sul livello 255. La mappatura incide sui pixel più scuri e più chiari di ciascun canale. I pixel corrispondenti negli altri canali vengono regolati proporzionalmente, in modo da non alterare il bilanciamento del colore.

1. Trascinate i cursori dei punti di nero e di bianco in un punto qualsiasi lungo l'asse. Mentre trascinate, osservate come il valore di input cambia.
2. Per un'anteprima del ritaglio mano a mano che regolate i punti di bianco e nero, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate i cursori.
- Scegliete Mostra ritaglio per punti bianco/nero dal menu del pannello Regolazioni, oppure selezionate Mostra ritaglio nella finestra di dialogo Curve.

## Impostare i punti di bianco e nero con gli strumenti contagocce

1. Fate doppio clic sul contagocce Imposta il punto nero. Nel Selettore colore di Adobe, immettete un valore numerico identico nelle caselle R, G e B. Per impostare il valore sul nero, impostate i valori R, G e B su 0.
2. Con il contagocce, fate clic su un'area dell'immagine che rappresenti il punto nero, o sull'area con i valori tonali minori.
3. Fate doppio clic sul contagocce Imposta il punto bianco e selezionate un colore con valori identici nelle caselle R, G e B.
4. Fate clic in un 'area dell'immagine con valori tonali più chiari per impostare il punto bianco.

## Tasti di scelta rapida: Curve

Il comando Curve dispone delle seguenti scelte rapide:

- (Finestra di dialogo Curve) Per impostare un punto sulla curva per il canale corrente, fate clic nell'immagine tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

  *Se invece utilizzate le regolazioni Curve, è sufficiente fare clic sull'immagine con lo strumento per la regolazione sull'immagine* .

- Per impostare un punto sulla curva per il colore selezionato in ogni canale della componente cromatica (ma non nel canale composito), fate clic nell'immagine tenendo premuti Maiusc+Ctrl (Windows) o Maiusc+Comando (Mac OS).
- Per selezionare più punti, fate clic sui punti sulla curva tenendo premuto Maiusc. I punti selezionati hanno un riempimento nero.
- Per deselezionare tutti i punti sulla curva, fate clic nella griglia oppure premete Ctrl+D (Windows) o Comando+D (Mac OS).
- Per selezionare il successivo punto più alto sulla curva, premete il tasto + (più). Per selezionare il successivo punto più basso, premete il tasto - (meno).
- Per spostare i punti selezionati sulla curva, premete i tasti freccia.

## Correggere il colore con gli strumenti contagocce

Potete usare gli strumenti contagocce nelle regolazioni Livelli o Curve per correggere una dominante di colore, ovvero una tonalità indesiderata dovuta a un eccesso di colore (rosso, verde, blu oppure cyan, magenta, giallo). Per bilanciare il colore di un'immagine, conviene individuare un'area che dovrebbe essere neutra ed eliminare la dominante di colore in tale area. A seconda dell'immagine, potete usare un solo contagocce o tutti e tre. Gli strumenti contagocce funzionano meglio su immagini con neutri facilmente identificabili.

***Nota:*** *lo strumento contagocce Imposta punto grigio è usato principalmente per la correzione del colore e non è disponibile quando lavorate con immagini in scala di grigio.*

Per risultati ottimali, non usate gli strumenti contagocce su immagini che richiedono regolazioni consistenti per mappare un pixel sul valore di luce massimo o sul valore d'ombra minimo.

***Importante:*** *usando i contagocce annullerete tutte le regolazioni precedenti effettuate in Livelli o Curve. Se prevedete di usare gli strumenti contagocce, è consigliabile usarli subito e perfezionare successivamente le regolazioni con i cursori Livelli o con i punti Curve.*

1 Individuate l'area dell'immagine che deve essere di colore grigio neutro (d esempio, la superficie di una strada).

*Usate un campionatore colore per contrassegnare l'area neutra, in modo da potervi fare clic sopra con un contagocce in seguito.*

2 Fate clic sull'icona Curve o Livelli nel pannello Regolazioni, oppure scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Livelli o Curve.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Livelli o Curve ed effettuare le operazioni seguenti nella finestra di dialogo Livelli o Curve. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

3 Nel pannello Regolazioni, fate doppio clic sul pulsante Imposta il punto grigio . Nel Selettore colore di Adobe, verificate che il colore selezionato abbia valori numerici identici nelle caselle R, G e B (ad esempio, 128-128-128).

4 Con il contagocce Imposta il punto grigio, fate clic sull'area neutra identificata al punto 1. Nell'immagine vengono reimpostati i mezzitoni e la dominante di colore viene rimossa.

5 Se necessario, apportate eventuali regolazioni finali nel pannello Regolazioni.

Se avete specificato nuovi colori di destinazione per un contagocce, Photoshop vi chiede se desiderate salvarli come predefiniti.

## Regolare tonalità e saturazione

Tonalità/saturazione consente di regolare tonalità, saturazione e luminosità di uno specifico intervallo di colori in un'immagine o di regolare contemporaneamente tutti i colori di un'immagine. Questa regolazione è particolarmente utile per mettere a punto colori specifici in un'immagine CMYK, in modo che rientrino nella gamma di colori che possono essere riprodotti dalla periferica di output.

Potete salvare più impostazioni di Tonalità/saturazione nel pannello Regolazioni e caricarli per riutilizzarli in altre immagini. Per ulteriori informazioni, consultate "Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114 e "Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114.

### Applicare la regolazione Tonalità/saturazione

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Tonalità/saturazione o su un predefinito Tonalità/saturazione nel pannello Regolazioni.

- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Tonalità/saturazione. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello. 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.

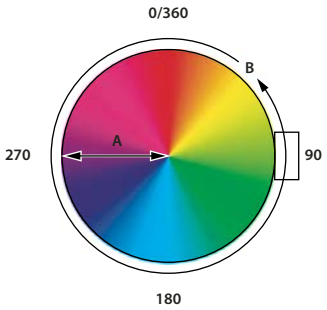
***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Tonalità/saturazione. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

**2** Dal menu del pannello Regolazioni, scegliete i colori da regolare mediante il menu a comparsa Modifica:

- Scegliete Composita per regolare tutti i colori contemporaneamente.
- Scegliete uno degli intervalli di colore predefiniti corrispondenti al colore che desiderate regolare. Per modificare l'intervallo di colori, consultate "Regolare tonalità e saturazione" a pagina 124.

**3** Per Tonalità, immettete un valore o trascinate il cursore fino a ottenere i colori desiderati.

I valori visualizzati nella casella riflettono il numero di gradi di rotazione sulla ruota 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 fra -180 e +180.




*Ruota dei colori*
***A.*** *Saturazione* ***B.*** *Tonalità*

*Potete inoltre selezionare lo strumento di regolazione sull'immagine nel pannello Regolazioni e fare clic su un colore nell'immagine tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Trascinate verso sinistra o destra nell'immagine per modificare il valore di tonalità.*

**4** Per Saturazione, immettete un valore o trascinate il cursore verso destra per aumentare la saturazione, verso sinistra per diminuirla.

Il colore si allontana o si avvicina al centro della ruota dei colori. I valori possono essere compresi tra -100 (percentuale di desaturazione, colori più opachi) e +100 (percentuale di saturazione).

*Potete inoltre selezionare lo strumento di regolazione sull'immagine nel pannello Regolazioni e fare clic su un colore nell'immagine. Per aumentare o ridurre la saturazione dell'intervallo di colori che comprende il pixel su cui avete fatto clic, trascinate verso sinistra o verso destra nell'immagine.*

**5** Per Luminosità, immettete un valore o trascinate il cursore verso destra per aumentare la luminosità (aggiungere bianco a un colore) o verso sinistra per diminuirla (aggiungere nero a un colore). I valori possono essere compresi tra -100 (percentuale di nero) e +100 (percentuale di bianco).

***Nota:*** *per annullare l'impostazione di Tonalità/saturazione, fate clic sul pulsante Ripristina nel pannello Regolazioni.*

## Specificare l'intervallo di colori regolati con Tonalità/saturazione

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Tonalità/saturazione nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Tonalità/saturazione. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

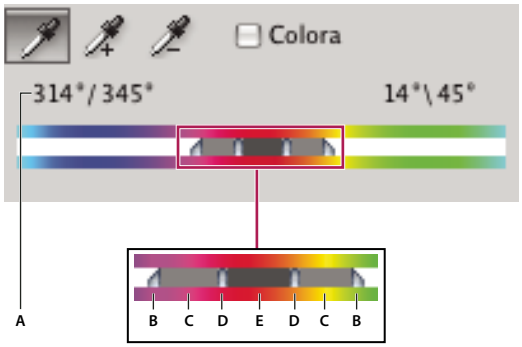
***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Tonalità/saturazione. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

**2** Nel pannello Regolazioni, scegliete un colore dal menu immediatamente sopra i cursori.

Nel pannello Regolazioni vengono visualizzati quattro valori (in gradi) della ruota dei colori. corrispondono ai cursori di regolazione che appaiono tra le barre dei colori. I due cursori verticali interni definiscono l'intervallo di colori. I due cursori triangolari esterni mostrano dove "decadono" le regolazioni apportate a un intervallo di colori. Per *decadimento* si intende l'attenuazione o applicazione graduale della regolazione, anziché un passaggio netto.

**3** Usate gli strumenti contagocce o i cursori di regolazione per modificare l'intervallo di colori.

- Per selezionare un intervallo di colori, fate clic o trascinate sull'immagine con lo strumento contagocce . Per espandere l'intervallo, fate clic o trascinate sull'immagine con il contagocce Aggiungi al campione . Per ridurre l'intervallo di colori, fate clic o trascinate sull'immagine con il contagocce Sottrai dal campione . Con uno strumento contagocce selezionato, potete anche premere Maiusc per aggiungere all'intervallo oppure Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per sottrarre.
- Trascinate uno dei triangoli bianchi per definire il decadimento (l'attenuazione o applicazione graduale della regolazione) senza alterare l'intervallo.
- Trascinate l'area tra il triangolo e la barra verticale per modificare l'intervallo senza modificare la quantità di decadimento.
- Trascinate la parte centrale per spostare l'intero cursore di regolazione (che comprende i triangoli e le barre verticali) e selezionare una diversa area di colore.
- Trascinate una delle barre bianche verticali per regolare l'intervallo della componente del colore. Spostando una barra verticale dal centro del cursore di regolazione verso un triangolo, aumentate l'intervallo di colori e riducete il decadimento. Spostando una barra verticale verso il centro del cursore di regolazione e lontano dal triangolo, riducete l'intervallo di colori e aumentate il decadimento.
- Tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) trascinate la barra del colore, in modo che al centro appaia un colore diverso.




*Cursore di regolazione Tonalità/saturazione*
***A.*** *Valori del cursore Tonalità* ***B.*** *Per regolare il decadimento senza modificare l'intervallo* ***C.*** *Per regolare l'intervallo senza modificare il decadimento* ***D.*** *Per regolare l'intervallo del colore e il decadimento* ***E.*** *Per spostare l'intero cursore*

Se fate rientrare il cursore di regolazione in un diverso intervallo di colori, il nome nel menu Modifica cambia per riflettere la modifica. Ad esempio, se scegliete Gialli e modificate l'intervallo corrispondente in modo che rientri nella parte rossa della barra, il nome diventerà Rossi 2. Potete convertire fino a sei intervalli di colori nei tipi disponibili dello stesso intervallo di colori (ad esempio, da Rosso a Rosso 6).

***Nota:*** *per impostazione predefinita, l'intervallo di colore selezionato quando scegliete una componente di colore ha un'ampiezza di 30°, con un decadimento di 30° alle estremità. Un valore di decadimento troppo basso può produrre striature nell'immagine.*

### Colorare un'immagine in scala di grigio o creare un effetto a una tonalità

1. Se state colorando un'immagine in scala di grigio, selezionate Immagine > Metodo > Colore RGB per convertirla in RGB.
2. Per accedere alla regolazione Tonalità/saturazione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Tonalità/saturazione nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Tonalità/saturazione. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Tonalità/saturazione. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

3. Selezionate Colora. Se il colore di primo piano è nero o bianco, l'immagine viene convertita in una tonalità rossa (0°). Se il colore di primo piano non è né nero né bianco, l'immagine viene convertita nella tonalità del colore di primo piano corrente. Non cambia il valore di luminosità di ogni pixel.
4. (Facoltativo) Usate il cursore Tonalità per selezionare un nuovo colore. Usate i cursori Saturazione e Luminosità per regolare la saturazione e la luminosità dei pixel.

## Regolare la saturazione del colore con Vividezza

Vividezza regola la saturazione in modo da ridurre l'incidenza di ritaglio per i colori a piena saturazione. Questa impostazione aumenta maggiormente la saturazione dei colori con saturazione ridotta mentre agisce in modo minore sui colori già saturi. Inoltre, impedisce che i toni della pelle diventino troppo saturi.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Regolazioni, fate clic sull'icona Vividezza .
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Vividezza. Digitate un nome per la regolazione Vividezza nella finestra di dialogo Nuovo livello e fate clic su OK.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Vividezza. Tuttavia con questo comando le regolazioni vengono applicate direttamente sul livello dell'immagine ed i dati dell'immagine vengono quindi modificati in modo permanente.*

2. Per regolare la saturazione del colore, effettuate una delle seguenti operazioni: trascinate il cursore Vividezza per aumentare o ridurre la saturazione, facendo attenzione a che non si verifichi alcun ritaglio quando i colori diventano più saturi.

- Per applicare una regolazione maggiore ai colori meno saturi ed evitare che i colori vengano ritagliati quando diventano totalmente saturi, spostate il cursore Vividezza verso destra.
- Per applicare la stessa regolazione a tutti i colori, indipendentemente dal loro attuale grado di saturazione, spostate il cursore Saturazione. In alcune situazioni, questo potrebbe produrre meno striature rispetto al cursore Saturazione nel pannello di regolazione o nella finestra di dialogo Tonalità/saturazione.
- Per ridurre la saturazione, trascinate il cursore Vividezza o Saturazione verso sinistra.

## Convertire un'immagine a colori in bianco e nero

La regolazione Bianco e nero aiuta a convertire un'immagine a colori in un'immagine in scala di grigio, lasciandovi tuttavia la facoltà di decidere la modalità di conversione dei singoli colori. Potete anche conferire una tonalità alla scala di grigio applicando una tonalità cromatica all'immagine, ad esempio per creare un effetto seppia. Il comando Bianco e nero funziona come il comando Miscelatore canale, che converte anch'esso le immagini a colori in immagini monocromatiche lasciando a voi la possibilità di regolare l'input del canale di colore.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla conversione di immagini a colori in bianco e nero: www.adobe.com/go/vid0017_it.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Bianco e nero o su un predefinito Bianco e nero nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Bianco e nero. Digitate un nome per il livello di regolazione nella finestra di dialogo Nuovo livello e fate clic su OK.

Photoshop applica una conversione in scala di grigio predefinita.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Bianco e nero. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

2 Nel pannello Regolazioni, regolate manualmente la conversione usando i cursori dei colori, applicate una conversione automatica o selezionate un miscelatore colore personale salvato in precedenza.

**Menu Predefinito** Seleziona un miscelatore colore predefinito in scala di grigio o un miscelatore colore salvato in precedenza. Per salvare un miscelatore colore, scegliete Salva predefinito Bianco e nero dal menu del pannello.

**Automatico** Imposta un miscelatore colore in scala di grigio sulla base dei valori cromatici dell'immagine, ottimizzando la distribuzione dei valori di grigio. Il miscelatore colore automatico produce in genere ottimi risultati e può essere usato anche come punto di partenza per regolare i valori di grigio con i cursori del colore.

**Cursori del colore** Consentono di regolare i toni di grigio di specifici colori in un'immagine. Trascinate un cursore verso sinistra per scurire o verso destra per schiarire i toni di grigio del colore originale di un'immagine.

- Per regolare un componente di colore, selezionate lo strumento di regolazione sull'immagine e fate clic nell'immagine. Trascinate verso sinistra o destra per spostare il cursore per il colore predominante in tale posizione, in modo da scurire o schiarire l'immagine.

  ***Nota:*** *se utilizzate la finestra di dialogo Bianco e nero anziché il pannello Regolazioni, fate clic e tenete premuto il mouse su un'area dell'immagine per attivare il cursore per il colore predominante in tale posizione, quindi trascinate orizzontalmente per spostarlo.*

- Per ripristinare tutti i cursori di colore sui valori della conversione in scala di grigio predefinita, fate clic sul pulsante Ripristina .

**Anteprima** Deselezionate questa opzione per visualizzare l'immagine nel suo metodo di colore originale.

3 Per applicare una tonalità di colore, selezionate Tinta. Per regolare il colore della tinta, fate clic sul relativo campione per aprire il selettore colore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Miscelare i canali di colore" a pagina 138

## Migliorare i particolari delle aree di luce e d'ombra

Il comando Luci/Ombre serve per correggere foto che hanno elementi scuriti a causa di un forte controluce o soggetti che risultano leggermente sbiaditi a causa dell'eccessiva vicinanza del flash. Questa regolazione è utile anche in un'immagine con alcune aree d'ombra da schiarire, mentre il resto è ben illuminato. Il comando Luci/Ombre non si limita a schiarire o scurire l'immagine, ma esegue queste regolazioni in base ai pixel che circondano (area circostante) le aree di luce o d'ombra. Per questo motivo sono disponibili comandi separati per le luci e le ombre. Le impostazioni predefinite servono a correggere immagini che sono eccessivamente in controluce.

Il comando Luci/Ombre è dotato anche di un cursore Contrasto mezzitoni e delle opzioni Ritaglio nero e Ritaglio bianco, utili a regolare il contrasto complessivo dell'immagine, nonché di un cursore Correzione colore per regolare la saturazione.



*Immagine originale e dopo l'applicazione della correzione Luci/Ombre*

### Regolare le luci e le ombre di un'immagine

1 Scegliete Immagine > Regolazioni > Luci/Ombre.

Se volete vedere l'immagine aggiornata mentre eseguite le regolazioni, accertatevi che l'opzione Anteprima sia selezionata.

2 Regolate l'entità della correzione della luce spostando il cursore Quantità o immettendo un valore nella casella della percentuale di Ombre o Luci. Valori più alti schiariscono ulteriormente le ombre o scuriscono maggiormente le luci. Potete regolare sia le Luci che le Ombre di un'immagine.

3 Per regolare le ombre o le luci in modo più accurato, selezionate Mostra altre opzioni.

***Nota:*** *per migliorare la visibilità dei particolari nelle zone di ombra in un'immagine altrimenti corretta, provate a usare valori di Quantità e Ampiezza tonale tra 0% e 25% per le ombre.*

4 (Facoltativo) Fate clic su Salva come predefiniti per salvare le impostazioni correnti come valori predefiniti per il comando Luci/Ombre. Per ripristinare le impostazioni predefinite originali, tenete premuto Maiusc mentre fate clic sul pulsante Salva come predefiniti.

***Nota:*** *potete riutilizzare diverse impostazioni di Luci/Ombre facendo clic sul pulsante Salva per salvare le impostazioni correnti in un file e ricaricarle in seguito con il pulsante Carica. Per ulteriori informazioni su come salvare e caricare le impostazioni, consultate* *"Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114.*

5 Fate clic su OK.

### Opzioni del comando Luci/Ombre

**Fattore** Controlla l'entità della correzione, separatamente per i valori di luce e ombra nell'immagine.

***Nota:*** *valori di Fattore estremi possono provocare un accavallamento: ciò che era inizialmente una luce potrebbe diventare più scuro di ciò che era inizialmente un'ombra e l'immagine risultante potrebbe avere un aspetto poco naturale.*

**Ampiezza tonale** Controlla l'intervallo dei toni nelle ombre o nelle luci modificate. I valori più bassi limitano le regolazioni alle aree più scure per la correzione delle ombre e alle aree più chiare per la correzione delle luci. I valori

più alti aumentano l'intervallo delle tonalità che verrà modificato in mezzitoni. Ad esempio, al 100% il cursore Ampiezza tonale delle ombre agisce soprattutto sulle ombre e in parte sui mezzitoni, ma non modifica le luci più forti. L'ampiezza tonale varia da immagine a immagine. Valori troppo alti potrebbero produrre aloni attorno ai bordi scuri o chiari. Le impostazioni predefinite tendono a ridurre questi effetti. Gli aloni potrebbero anche prodursi se i valori Quantità di Luci e Ombre sono troppo alti.

*L'ampiezza tonale è inizialmente impostata sul 50%. Se schiarendo un soggetto scuro le aree delle luci e dei mezzitoni si alterano troppo, provate a ridurre quasi fino a zero il valore Ampiezza tonale di Ombre, in modo da schiarire solo le aree più scure. Se invece volete schiarire sia i mezzitoni che le ombre, aumentate il valore Ampiezza tonale di Ombre quasi fino al 100%.*

**Raggio** Controlla le dimensioni dell'area attorno a ciascun pixel. I pixel adiacenti servono a determinare se un pixel si trova in un'area di luce o d'ombra. Spostando il cursore a sinistra definite un'area più piccola, mentre spostandolo a destra ne specificate una più grande. L'area circostante ottimale dipende dall'immagine. Consigliamo di fare delle prove con questa regolazione. Se il raggio è troppo ampio, la regolazione tende a schiarire (o scurire) l'intera immagine invece di schiarire solo il soggetto. È preferibile che il raggio sia grande approssimativamente quanto i soggetti da correggere. Provate ad applicare le varie impostazioni del Raggio per ottenere la combinazione ottimale tra il contrasto del soggetto e il suo schiarimento (o scurimento) differenziale in relazione allo sfondo.

**Luminosità** Regola la luminosità di un'immagine in scala di grigio. Questa regolazione è disponibile solo per le immagini in scala di grigio. Spostando il cursore Luminosità a sinistra scurite un'immagine in scala di grigio, spostandolo a destra la schiarite.

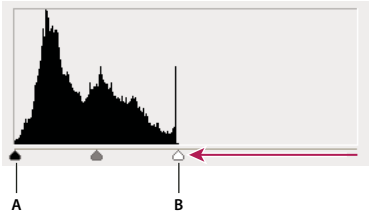
**Contrasto mezzitoni** Regola il contrasto dei mezzitoni. Spostate il cursore a sinistra per ridurre il contrasto e a destra per aumentarlo. Potete anche immettere un valore nel campo Contrasto mezzitoni. Un valore negativo riduce il contrasto, un valore positivo lo aumenta. Un aumento del valore Contrasto mezzitoni produce un maggiore contrasto dei mezzitoni, mentre le ombre tendono a scurirsi e le luci a schiarirsi.

**Ritaglio nero e Ritaglio bianco** Specifica la quantità di luci e ombre che viene ritagliata sui nuovi colori d'ombra estrema (livello 0) e luce estrema (livello 255) nell'immagine. I valori più alti producono un'immagine con un maggiore contrasto. Non specificate valori di ritaglio troppo alti, perché così facendo riducete i dettagli di luci e ombre (i valori di intensità vengono ritagliati e riprodotti come nero puro o bianco puro).

## Aggiungere contrasto a una foto

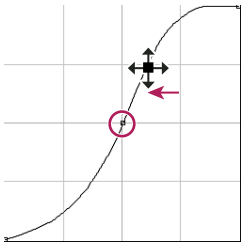
Potete aggiungere contrasto a un'immagine in due modi, a seconda del problema che presenta.

Se l'immagine deve essere regolata a livello di contrasto nel suo insieme perché non utilizza l'intera gamma tonale, fate clic sull'icona Livelli nel pannello Regolazioni. Trascinate poi i cursori Livelli in input delle ombre e delle luci fino a portarli alle estremità dell'istogramma.




*Il livello dell'immagine non tocca le estremità del grafico, a indicare che l'immagine non usa l'intera gamma tonale.*
***A.** Cursore Livelli in input delle ombre **B.** Cursore Livelli in input delle luci*

Se l'immagine deve essere regolata a livello di contrasto nel suo insieme perché non utilizza l'intera gamma tonale, fate clic sull'icona Curve nel pannello Regolazioni. Trascinate la curva conferendole una forma a S.



*Se aumentate la pendenza al centro della curva, viene aumentato il contrasto nei mezzitoni.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I livelli di regolazione e riempimento" a pagina 274

## Effettuare regolazioni con Esposizione HDR e Viraggio HDR

Le regolazioni con Esposizione HDR e Viraggio HDR sono principalmente destinate alle immagini HDR a 32 bit. Tuttavia potete anche applicarle alle immagini a 16 e 8 bit per creare effetti di tipo HDR.

*Per un video sull'applicazione di effetti HDR a immagini a 16 o 8 bit, visitate www.adobe.com/go/lrvid 5011_ps_it.*

### Effettuare regolazioni con Esposizione HDR

La funzione Esposizione esegue calcoli in uno spazio colorimetrico lineare (gamma 1,0) e non nello spazio colorimetrico corrente.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Esposizione o su un predefinito Esposizione nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Esposizione.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Esposizione. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine. I livelli di regolazione per le immagini a 32 bit sono disponibili solo in Photoshop Extended.*

2 Nel pannello Regolazioni impostate una o più delle opzioni seguenti:

**Esposizione** Regola le luci estreme della gamma tonale con un impatto minimo sulle ombre estreme.

*Con immagini a 32 bit, potete accedere al cursore Esposizione, nella parte inferiore della finestra immagine.*

**Spostamento** Scurisce le ombre e i mezzitoni con un impatto minimo sulle luci.

**Gamma** Regola la gamma dell'immagine in modo semplice ed efficace. I valori negativi sono riprodotti attorno allo zero (ovvero rimangono negativi ma vengono comunque regolati come se fossero positivi).

I contagocce regolano i valori di luminanza dell'immagine (a differenza dei contagocce di Livelli, che modificano tutti i canali di colore).

- Il contagocce Imposta punto nero agisce sullo Spostamento, impostando su zero i pixel su cui fate clic.
- Il contagocce Imposta punto bianco agisce sull'Esposizione, rendendo bianco il punto su cui fate clic (1,0 per le immagini HDR).
- Il contagocce Imposta punto grigio agisce sull'Esposizione, rendendo grigio medio il valore su cui fate clic.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le immagini HDR" a pagina 69

### Effettuare regolazioni con Viraggio HDR

Il comando Viraggio HDR consente di applicare l'intera gamma di impostazioni relative al contrasto e all'esposizione HDR a singole immagini.

***Nota:*** *per effettuare la regolazione Viraggio HDR è necessario ridurre i livelli a un livello singolo.*

1 Aprite un'immagine a 32, 16 o 8 bit in modalità colore RGB o Scala di grigio.

2 Scegliete Immagine > Regolazioni > Viraggio HDR.

Per informazioni dettagliate su ciascuna impostazione, consultate "Opzioni per immagini a 16 o 8 bit" a pagina 73. Nella finestra di dialogo Viraggio HDR, queste opzioni sono valide per le immagini di tutte le profondità di bit.

# Preparazione delle immagini per la stampa

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Stampa con la gestione del colore in Photoshop" a pagina 458

## Impostare i valori di destinazione per luci e ombre

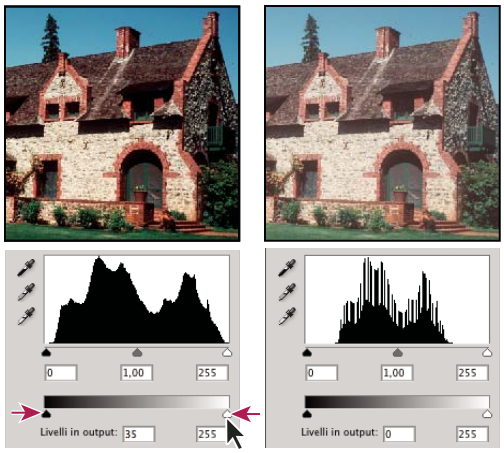
È necessario assegnare (definire) i valori di luce e ombra delle immagini perché la maggior parte delle periferiche di output (di solito macchine da stampa) non è in grado stampare i dettagli nei valori d'ombra più scuri (quasi a livello 0) o di luce più chiari (quasi a livello 255). Specificando il livello minimo d'ombra e massimo di luce, potete far rientrare nella gamma della periferica di output eventuali dettagli presenti nelle aree di luce e di ombra.

Se stampate un'immagine con una stampante desktop e il sistema prevede la gestione del colore, non impostate i valori di destinazione. Il sistema di gestione del colore di Photoshop regola automaticamente l'immagine sullo schermo in modo da stamparla correttamente con la stampante desktop per la quale avete creato un profilo.

## Usare Livelli per mantenere i dettagli di luci e ombre in fase di stampa

I cursori Livelli in output consentono di impostare i livelli di luci e ombre per comprimere l'immagine in una gamma tonale inferiore a 0÷255. Usate questa regolazione per conservare i dettagli delle zone di luce e ombra quando stampate un'immagine su una macchina da stampa di cui conoscete le caratteristiche. Ad esempio, supponete che l'immagine da stampare contenga importanti dettagli nelle luci con valore 245 e che la macchina da stampa usata non supporti un punto inferiore al 5%. Potete muovere il cursore delle luci sul livello 242 (che corrisponde a un punto del 5% sulla macchina da stampa) per spostare i dettagli visibili nelle luci da 245 a 242. In questo modo, i dettagli della zona di luce vengono stampati correttamente su quella macchina.

In generale, non è consigliabile usare i cursori Livelli in output per regolare immagini con luci speculari, perché queste ultime sembreranno grigie invece di risplendere in bianco puro. Usate il contagocce Imposta punto bianco per regolare le luci speculari.




*Regolare le ombre e le luci con i cursori Livelli in output*

## Impostare i valori di destinazione con i contagocce

1 Selezionate lo strumento contagocce nella finestra degli strumenti. Potete scegliere Media 3x3 dal menu Campione nelle opzioni per lo strumento contagocce. In questo modo viene prelevato un campione rappresentativo di un'area e non il valore di un singolo pixel.

2 Fate clic sull'icona Livelli o Curve nel pannello Regolazioni.

Quando selezionate Livelli o Curve, lo strumento contagocce è attivo all'esterno del pannello. Potete sempre accedere ai comandi di scorrimento e agli strumenti mano e zoom tramite le scelte rapide da tastiera.

3 Per identificare le aree di luce e ombra da mantenere nell'immagine, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Portate il puntatore sull'immagine e osservate il pannello Info per individuare le aree più chiare e più scure da conservare (cioè da non convertire in nero puro o bianco puro). Consultate "Visualizzare i valori cromatici di un'immagine" a pagina 107.
- Trascinate il puntatore sull'immagine e osservate la sezione Curve nel pannello Regolazioni per identificare le aree più chiare e più scure da conservare. Se la regolazione Curve è impostata sul canale composito CMYK, questo metodo non funziona.

Quando identificate i particolari delle luci più chiare che volete impostare su un valore (inferiore) stampabile, non includete luci speculari. Si suppone che le luci speculari, come il luccichio di un gioiello o un punto di bagliore, siano i punti più chiari di un'immagine. È preferibile ritagliare i pixel di luce speculare (bianco puro, nessun dettaglio) in modo che sulla carta non venga stampato alcun inchiostro.

*Potete usare anche il comando Soglia per identificare aree di luce e ombra rappresentative prima di accedere alle regolazioni Livelli o Curve. Consultate "Creare un'immagine in bianco e nero a due valori" a pagina 148.*

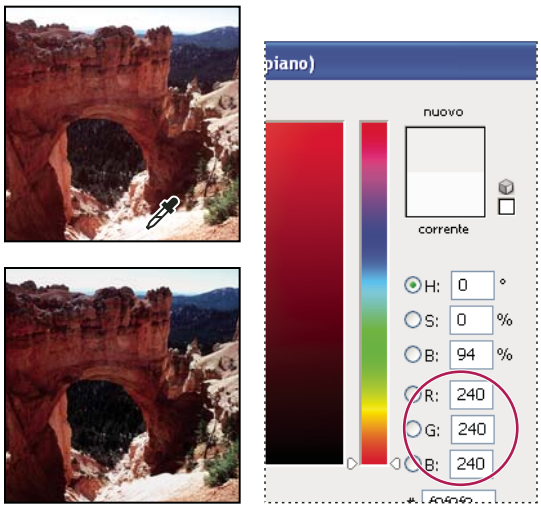
4 Per assegnare i valori di luce all'area più chiara nell'immagine, fate doppio clic sul contagocce Imposta punto bianco nelle regolazioni Livelli o Curve, in modo da visualizzare il Selettore colore. Immettete i valori da assegnare all'area di luce più chiara nell'immagine e fate clic su OK, quindi fate clic sulla luce identificata al punto 3.

*Se fate clic sulla luce errata, fate clic sul pulsante Ripristina nel pannello Regolazioni.*

A seconda della periferica di output selezionata, potete ottenere una luce ottimale per un'immagine a toni medi usando i valori CMYK 5, 3, 3 e 0 quando stampate su carta bianca. L'equivalente RGB approssimativo è 244, 244, 244; l'equivalente approssimativo in scala di grigio è un punto al 4%. Potete approssimare rapidamente questi valori di destinazione inserendo 96 nella casella B (Brightness, luminosità) nell'area HSB del selettore colore.

*Se l'immagine è a toni bassi, potete evitare un contrasto eccessivo impostando la luce su un valore inferiore. Provate con valori di luminosità compresi tra 96 e 80.*

I valori dei pixel vengono regolati proporzionalmente ai nuovi valori di luce. Tutti i pixel più chiari dell'area su cui avete fatto clic vengono ritagliati (regolati sul livello 255, bianco puro). Il pannello Info mostra i valori prima e dopo la regolazione del colore.




*Impostazione del valore di destinazione per lo strumento contagocce Imposta punto bianco e clic su una luce per assegnarle il valore di destinazione*

5 Per assegnare i valori d'ombra all'area più scura da mantenere nell'immagine, fate doppio clic sul contagocce Imposta punto nero nel pannello Regolazioni in modo da visualizzare il Selettore colore. Immettete i valori che desiderate assegnare all'area più scura nell'immagine, quindi fate clic su OK. Fate clic sull'ombra identificata al punto 3.

Quando stampate su carta bianca, di solito potete ottenere un'ombra ottimale in un'immagine a toni medi con i valori CMYK 65, 53, 51 e 95. L'equivalente RGB approssimativo è 10, 10, 10; l'equivalente approssimativo in scala di grigio è un punto al 96%. Potete approssimare rapidamente questi valori inserendo 4 nella casella B (Brightness, luminosità) nell'area HSB del selettore colore.

*Se l'immagine è a toni alti, potete impostare l'ombra su un valore superiore per non perdere i particolari nelle aree di luce. Provate con valori di luminosità compresi tra 4 e 20.*

# Corrispondenza, sostituzione e miscela dei colori

## Ottenere colori corrispondenti in immagini diverse

Il comando Corrispondenza colore crea una corrispondenza di colori tra più immagini, tra più livelli o tra più selezioni. Consente inoltre di regolare i colori di un'immagine cambiando la luminanza e l'intervallo cromatico, nonché eliminando una dominante di colore. Il comando Corrispondenza colore funziona solo nel metodo RGB.

*Quando usate il comando Corrispondenza colore, il puntatore si trasforma nello strumento contagocce. Mentre regolate l'immagine, usate lo strumento contagocce per visualizzare i valori dei pixel dei colori nel pannello Info. Questo pannello fornisce informazioni sulle modifiche dei valori cromatici mentre usate il comando Corrispondenza colore. Consultate "Visualizzare i valori cromatici di un'immagine" a pagina 107.*

Il comando Corrispondenza colore consente di ottenere una corrispondenza di colori tra l'immagine sorgente e quella di destinazione. Corrispondenza colore è particolarmente utile se volete uniformare i colori di foto diverse o se alcuni colori specifici (come le tonalità della pelle) di un'immagine devono corrispondere a quelli di un'altra immagine.

Oltre a consentire una corrispondenza di colori tra due immagini, il comando Corrispondenza colori può uniformare il colore di due livelli diversi della stessa immagine.

## Ottenere colori corrispondenti in due immagini

**1** (Facoltativo) Effettuate una selezione nell'immagine sorgente e nell'immagine di destinazione.

Se non effettuate una selezione, il comando Corrispondenza colori crea una corrispondenza usando tutte le statistiche delle immagini.

**2** Attivate l'immagine da modificare, quindi scegliete Immagine > Regolazioni > Corrispondenza colore.

Se applicate il comando Corrispondenza colore su un livello specifico dell'immagine di destinazione, accertatevi che il livello sia attivo quando scegliete il comando Corrispondenza colore.

**3** Dal menu Origine nell'area Statistiche immagine della finestra di dialogo Corrispondenza colore, scegliete l'immagine sorgente contenente i colori da applicare all'immagine di destinazione. Scegliete Nessuna se non volete far riferimento a un'altra immagine per il calcolo della regolazione del colore. Scegliendo Nessuna, l'immagine di destinazione e l'immagine sorgente saranno identiche.

Se necessario, usate il menu Livello per scegliere il livello dell'immagine sorgente che contiene i colori da applicare. Potete anche scegliere Unione eseguita dal menu Livello per creare una corrispondenza dei colori di tutti i livelli dell'immagine sorgente.

**4** Se avete effettuato una selezione nell'immagine, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Per applicare la regolazione a tutta l'immagine di destinazione, selezionate Ignora selezione quando si applica regolazione nell'area Immagine di destinazione. Questa opzione consente di ignorare la selezione nell'immagine di destinazione e applica la regolazione all'intera immagine di destinazione.
- Per usare i colori dell'eventuale selezione effettuata nell'immagine sorgente come base per il calcolo della regolazione, selezionate Usa Selezione in sorgente per calcolo colori nell'area Statistiche immagine. Deselezionate questa opzione per ignorare la selezione e calcolare la regolazione usando i colori di tutta l'immagine sorgente.
- Per usare i colori dell'eventuale selezione effettuata nell'immagine di destinazione come base per il calcolo della regolazione, selezionate Usa Selezione in destinazione per regolazione colori nell'area Statistiche immagine. Deselezionate questa opzione per ignorare la selezione nell'immagine di destinazione e calcolare la regolazione usando i colori dell'intera immagine di destinazione.

**5** Per eliminare automaticamente una dominante di colore nell'immagine di destinazione, selezionate l'opzione Neutralizza. Accertatevi che l'opzione Anteprima sia selezionata, in modo che l'immagine venga aggiornata man mano che effettuate le regolazioni.

**6** Per aumentare o diminuire la luminosità dell'immagine di destinazione, spostate il cursore Luminanza. Oppure, immettete un valore nella casella Luminanza. Il valore massimo è 200, il minimo è 1 e il predefinito è 100.

**7** Per regolare la saturazione dell'immagine di destinazione, spostate il cursore Intensità colore. Oppure, immettete un valore nella casella Intensità colore. Il valore massimo è 200, il minimo è 1 (produce un'immagine in scala di grigio) e il predefinito è 100.

**8** Per modificare l'entità della regolazione applicata all'immagine, spostate il cursore Dissolvenza. Per ridurre l'entità della regolazione, spostate il cursore verso destra.

**9** Fate clic su OK.

## Ottenere colori corrispondenti in due livelli della stessa immagine

1 (Facoltativo) Effettuate una selezione nel livello da usare come riferimento. Utilizzate questo metodo se volete ottenere una corrispondenza di colori tra un'area specifica (come le tonalità della pelle del volto) di un livello e un'area specifica di un altro.

Se non effettuate una selezione, Corrispondenza colore crea una corrispondenza di tutti i colori dell'intero livello sorgente.

2 Accertatevi che il livello di destinazione (a cui volete applicare la regolazione del colore) sia attivo, quindi scegliete Immagine > Regolazioni > Corrispondenza colore.

3 Accertatevi che l'immagine nel menu Origine, nell'area Statistiche immagine della finestra di dialogo Corrispondenza colore, corrisponda all'immagine di destinazione.

4 Usate il menu Livello per scegliere il livello contenente i colori da applicare. Potete anche scegliere Unione eseguita dal menu Livello per creare una corrispondenza dei colori di tutti i livelli.

5 Se avete effettuato una selezione nell'immagine, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Per applicare la regolazione a tutto il livello di destinazione, selezionate Ignora selezione quando si applica regolazione nell'area Immagine di destinazione. Questa opzione ignora la selezione nel livello di destinazione e applica la regolazione all'intero livello.
- Per calcolare la regolazione usando il colore dell'eventuale selezione nell'immagine sorgente, selezionate Usa Selezione in sorgente per calcolo colori nell'area Statistiche immagine. Deselezionate questa opzione per ignorare la selezione nel livello sorgente e calcolare la regolazione usando i colori dell'intero livello sorgente.
- Per calcolare la regolazione usando solo i colori dell'eventuale selezione nel livello di destinazione, selezionate Usa Selezione in destinazione per regolazione colori nell'area Statistiche immagine. Deselezionate quest'opzione per ignorare la selezione e calcolare la regolazione usando i colori dell'intero livello di destinazione.

6 Per eliminare automaticamente una dominante di colore nel livello di destinazione, selezionate l'opzione Neutralizza. Accertatevi che l'opzione Anteprima sia selezionata, in modo che l'immagine venga aggiornata man mano che effettuate le regolazioni.

7 Per aumentare o diminuire la luminosità del livello di destinazione, spostate il cursore Luminanza. Oppure, immettete un valore nella casella Luminanza. Il massimo è 200, il minimo è 1 e il valore predefinito è 100.

8 Per regolare l'intervallo di valori dei pixel dei colori nel livello di destinazione, spostate il cursore Intensità colore. Oppure, immettete un valore nella casella Intensità colore. Il massimo è 200, il minimo è 1 (produce un'immagine in scala di grigio) e il valore predefinito è 100.

9 Per modificare l'entità della regolazione applicata all'immagine, spostate il cursore Dissolvenza. Per ridurre l'entità della regolazione, spostate il cursore a destra.

10 Fate clic su OK.

## Eliminare una dominante di colore con Corrispondenza colore

Il comando Corrispondenza colore consente di regolare luminosità, saturazione e bilanciamento del colore di un'immagine. Grazie agli algoritmi avanzati del comando Corrispondenza colore avete un maggiore controllo sulla luminosità e le componenti di colore dell'immagine. Dato che regolate il colore di un'unica immagine invece di uniformare i colori tra due immagini, l'immagine che correggete è sia immagine sorgente che di destinazione.

1 Scegliete Immagine > Regolazioni > Corrispondenza colore.

2 Nell'area Statistiche immagine, accertatevi che nel menu Origine sia selezionato Nessuna. Questa opzione specifica che la sorgente e la destinazione sono la stessa immagine.

3 Per eliminare automaticamente una dominante di colore, selezionate l'opzione Neutralizza. Accertatevi che l'opzione Anteprima sia selezionata, in modo che l'immagine venga aggiornata man mano che effettuate le regolazioni.

4 Per aumentare o diminuire la luminosità dell'immagine, spostate il cursore Luminanza. Spostate il cursore Luminanza verso sinistra per scurire l'immagine, verso destra per schiarirla. Il controllo della luminanza tenta di non ritagliare i pixel (di non convertirli in nero puro o in bianco puro, senza alcun particolare visibile) nelle ombre o nelle luci. Potrebbe tuttavia ritagliare i pixel, perché un'immagine può avere soltanto valori a 8 o a 16 bit.

5 Per aumentare o diminuire la saturazione dei colori nell'immagine, regolate il cursore Intensità colore. Spostate il cursore Intensità colore verso sinistra per ridurre la saturazione dei colori e rendere l'immagine monocromatica. Spostate il cursore Intensità colore verso destra per aumentare la saturazione e rendere i colori più intensi.

6 Per modificare l'entità della regolazione applicata all'immagine, spostate il cursore Dissolvenza. Per ridurre l'entità della regolazione, spostate il cursore a destra.

***Nota:*** *potete usare i comandi di Corrispondenza colore separatamente per applicare una sola correzione all'immagine. Ad esempio, potete regolare il cursore Luminanza per schiarire o scurire un'immagine senza modificarne i colori. In alternativa, potete usare i comandi in combinazioni diverse, a seconda della correzione del colore desiderata.*

7 Fate clic su OK.

### Salvare e applicare le impostazioni nel comando Corrispondenza colore

- Nell'area Statistiche immagine della finestra di dialogo Corrispondenza colore, fate clic su Salva statistiche. Assegnate un nome alle impostazioni e salvatele.
- Nell'area Statistiche immagine della finestra di dialogo Corrispondenza colore, fate clic su Carica statistiche. Individuate e aprite il file con le impostazioni salvate.

## Sostituire il colore degli oggetti in un'immagine

Con il comando Sostituisci colore potete creare una maschera per selezionare e sostituire colori specifici di un'immagine. Potete impostare tonalità, saturazione e luminosità delle aree selezionate o selezionare il colore di sostituzione con il Selettore colore. La maschera creata con il comando Sostituisci colore è provvisoria.

1 Scegliete Immagine > Regolazioni > Sostituisci colore.

2 (Facoltativo) Per selezionare con maggior precisione più intervalli di colori nell'immagine, selezionate Cluster di colori localizzati.

3 Selezionate un'opzione di visualizzazione:

**Selezione** Visualizza la maschera nel riquadro di anteprima. Le aree mascherate appaiono nere e quelle non mascherate bianche. Le aree parzialmente mascherate (coperte da una maschera semitrasparente) appaiono come livelli variabili di grigio in base alla loro opacità.

**Immagine** Visualizza l'immagine nel riquadro di anteprima. Tale opzione è utile se lavorate con un'immagine ingrandita o se avete problemi di spazio sullo schermo.

4 Per selezionare le aree esposte dalla maschera, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con lo strumento contagocce fate clic nell'immagine o nel riquadro di anteprima per selezionare le aree esposte dalla maschera. Per aggiungere altre aree, fate clic tenendo premuto Maiusc oppure usate lo strumento contagocce Aggiungi al campione ; per eliminare delle aree, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) oppure usate lo strumento contagocce Sottrai dal campione .
- Fate doppio clic sul campione Selezione. Con il Selettore colore, impostate il colore da sostituire. Mentre selezionate un colore nel selettore colore, la maschera viene aggiornata nel riquadro di anteprima.

5 Regolate la tolleranza della maschera trascinando il cursore Tolleranza o immettendo un valore. Questo cursore controlla fino a che punto i colori correlati vengono inclusi nella selezione.

6 Per cambiare il colore delle aree selezionate, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i cursori Tonalità, Saturazione e Luminosità (o immettete i valori nelle caselle di testo).
- Fate doppio clic sul campione Risultato e usate il selettore colore per selezionare il colore di sostituzione.

Inoltre, potete salvare le impostazioni specificate nella finestra di dialogo Sostituisci colore e applicarle ad altre immagini.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla schermatura e la bruciatura con il comando Sostituisci colore: www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_it (l'argomento relativo a Sostituisci colore inizia dalla posizione temporale 5:30).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114

"Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114

## Miscelare i canali di colore

La regolazione Miscelatore canale consente di creare immagini di alta qualità in scala di grigio, in tonalità seppia o in altre tinte, nonché di apportare regolazioni di colore creative alle immagini. Per creare immagini di alta qualità in scala di grigio, scegliete la percentuale per ogni canale di colore nella regolazione Miscelatore canale. Per convertire un'immagine a colori in un'immagine in scala di grigio e successivamente aggiungere delle tinte, usate il comando Bianco e nero. Consultate "Convertire un'immagine a colori in bianco e nero" a pagina 128.

Le opzioni della regolazione Miscelatore canale modificano un canale di colore di destinazione (output) usando una miscela dei canali di colore esistenti nell'immagine (sorgente). I canali di colore sono immagini in scala di grigio che rappresentano i valori tonali delle componenti di colore in un'immagine (RGB o CMYK). Quando usate la regolazione Miscelatore canale, potete aggiungere o sottrarre dei dati in scala di grigio da un canale sorgente a un canale di destinazione. Si tratta quindi di un'operazione diversa dall'aggiungere o sottrarre colori a una componente di colore specifica, come avviene con la regolazione Correzione colore selettiva.

I predefiniti Miscelatore colore sono disponibili nel menu Predefinito nel pannello Regolazioni. Usate i predefiniti Miscelatore canale per creare, salvare e caricare i predefiniti personali.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114

"Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114

### Miscelare i canali di colore

1 Selezionate il canale composito nel pannello Canali.

2 Per aprire la regolazione Miscelatore canale, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Miscelatore colore o su un predefinito Miscelatore colore nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Miscelatore canale. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Miscelatore colore. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

3 Nel pannello Regolazioni, scegliete un canale dal menu Canale in output nel quale fondere uno o più dei canali esistenti.

Quando si scegliendo un canale in output, il cursore sorgente per quel canale viene impostato su 100% e tutti gli altri canali su 0%. Ad esempio, scegliendo Rosso come canale in output i cursori Canali sorgente vengono impostati su 100% per Rosso e su 0% per Verde e Blu (in un'immagine RGB).

4 Per ridurre il contributo del canale al canale in output, trascinate il cursore di un canale sorgente verso sinistra. Per aumentare il contributo del canale, trascinate il cursore di un canale sorgente verso destra o immettete un valore compreso tra -200% e +200% nella casella. Un valore negativo inverte il canale sorgente prima di aggiungerlo al canale in output.

Photoshop visualizza il valore totale dei canali sorgenti nel campo Totale. Se il valore complessivo dei canali supera il 100%, Photoshop visualizza un'icona di avvertenza accanto al totale.

5 Trascinate il cursore o specificate un valore per l'opzione Costante.

Questa opzione regola il valore in scala di grigio del canale in output. I valori negativi aggiungono più nero, quelli positivi più bianco. Un valore pari a -200% rende il canale in output nero; un valore pari a +200% lo rende bianco.

Potete salvare le impostazioni della finestra di dialogo Miscelatore canale e applicarle ad altre immagini. Consultate "Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114 e "Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114.

## Creare immagini monocromatiche da immagini RGB o CMYK

Nelle immagini monocromatiche i canali di colore solo visualizzati come valori di grigio. Potete regolare la percentuale di ciascun canale sorgente per migliorare l'immagine in scala di grigio nel suo complesso.

1 Selezionate il canale composito nel pannello Canali.

2 Nel pannello Regolazioni, fate clic sull'icona Miscelatore canale  ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Monocromatico.
- Selezionate uno dei predefiniti elencati nel menu Miscelatore canale:

**Bianco e nero infrarosso (RGB)** Rosso=-70%, Verde=200%, Blu=-30%

**Bianco e nero con filtro blu (RGB)** Rosso=0%, Verde=0%, Blu=100%

**Bianco e nero con filtro verde (RGB)** Rosso=0%, Verde=100%, Blu=0%

**Bianco e nero con filtro arancione (RGB)** Rosso=50%, Verde=50%, Blu=0%

**Bianco e nero con filtro rosso (RGB)** Rosso=100%, Verde=0%, Blu=0%

**Bianco e nero con filtro giallo (RGB)** Rosso=34%, Verde=66%, Blu=0%

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Miscelatore colore. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

3 Per controllare la quantità di particolari e contrasto nelle immagini da convertire in scala di grigio, usate i cursori per i canali sorgente.

Prima di impostare le percentuali dei canali sorgente, verificate come ciascun canale influisce sull'immagine monocromatica. Ad esempio, in RGB, visualizzate l'immagine con il canale Rosso impostato su +100% e i canali sorgente Verde e Blu su 0%. Quindi, visualizzate l'immagine con il canale sorgente Verde impostato su +100% e gli altri due canali su 0%. Infine, visualizzate l'immagine con il canale sorgente Blu impostato su +100% e gli altri due canali su 0%.

*Il valore Totale rappresenta la percentuale totale dei canali sorgenti. Per conseguire risultati ottimali, regolate i canali sorgente in modo da ottenere un valore complessivo pari a 100%. Se il valore complessivo supera il 100%, un'icona di avvertenza accanto al totale indica che l'immagine elaborata sarà più chiara dell'originale, con possibile perdita di particolari visibili nelle aree di luce.*

**4** (Facoltativo) Trascinate il cursore o specificate un valore per Costante.

Questa opzione regola il valore in scala di grigio del canale in output. I valori negativi aggiungono più nero, quelli positivi più bianco. Un valore pari a -200% rende il canale in output nero; un valore pari a +200% lo rende bianco.

### Applicare un aspetto "tinto a mano" a specifici elementi di un'immagine

**1** Selezionate il canale composito nel pannello Canali.

**2** Nel pannello Regolazioni, fate clic sull'icona Miscelatore canale .

**3** Selezionate e quindi deselezionate Monocromatico.

**4** Scegliete un'opzione Canale in output e regolate i cursori del canale sorgente. Ripetete questo passaggio per ciascun canale in output.



A B C

***A.** Immagine a colori originale **B.** Selezionate Monocromatico per creare un'immagine in scala di grigio. **C.** Deselezionate Monocromatico e miscelate i canali per tingere gli elementi dell'immagine in scala di grigio.*

## Eseguire regolazioni selettive del colore

La regolazione selettiva del colore è una tecnica usata dagli scanner di fascia alta e dai programmi di selezione in quadricromia per modificare la quantità dei colori di quadricromia in ogni componente di colore primario di un'immagine. Potete modificare *selettivamente* la quantità di un colore di quadricromia in qualsiasi colore primario, senza alterare gli altri colori primari. Ad esempio, potete usare il comando Correzione colore selettiva per diminuire drasticamente il cyan nella componente verde di un'immagine, lasciando inalterato il cyan nella componente blu.

Anche se il comando Correzione colore selettiva usa i colori CMYK per correggere un'immagine, può essere applicato anche alle immagini RGB.

**1** Verificate che sia selezionato il canale composito nel pannello Canali. La regolazione Correzione colore selettiva è disponibile solo quando è visualizzato il canale composito.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Correzione colore selettiva o su un predefinito Correzione colore selettiva nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Correzione colore selettiva. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:** potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Correzione colore selettiva. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

**3** Dal menu del pannello Regolazioni, scegliete il colore da regolare mediante il menu Colori.

**4** Scegliete un comando dal menu del pannello Regolazioni:

**Relativo** Modifica le quantità esistenti di cyan, magenta, giallo o nero in percentuale sul totale. Ad esempio, se iniziate con un pixel che ha il 50% di magenta e aggiungete il 10%, al magenta viene aggiunto il 5% (10% di 50% = 5%) per un totale di 55% di magenta. Questa opzione non può regolare il bianco speculare puro, che non contiene componenti di colore.

**Assoluto** Modifica i valori assoluti del colore. Ad esempio, se iniziate con un pixel che ha il 50% di magenta e aggiungete il 10%, l'inchiostro magenta viene impostato al 60%.

***Nota:*** *la regolazione si basa sulla vicinanza di un colore a una delle opzioni del menu Colori. Ad esempio, il magenta al 50% si trova tra il bianco e il magenta puro e ad esso viene applicato un insieme proporzionale delle correzioni definite per i due colori.*

**5** Trascinate i cursori per aumentare o diminuire le componenti nel colore selezionato.

Potete inoltre salvare le impostazioni specificate nella regolazione Correzione colore selettiva e applicarle ad altre immagini.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114

"Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114

# Effettuare regolazioni rapide nelle immagini

## Modificare il bilanciamento del colore con il comando Filtro fotografico

La regolazione Filtro fotografico simula la tecnica che consiste nell'applicare un filtro colorato davanti all'obiettivo della fotocamera per regolare il bilanciamento e la temperatura cromatica della luce trasmessa attraverso l'obiettivo e l'esposizione della pellicola. Filtro fotografico consente inoltre di scegliere un colore predefinito per applicare una tonalità all'immagine. Se volete effettuare una regolazione del colore personalizzata, Filtro fotografico vi permette di specificare un colore dal Selettore colore di Adobe.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Filtro fotografico nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Filtro fotografico. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Filtro fotografico. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

**2** Nel pannello Regolazioni, scegliete il colore del filtro (come filtro personalizzato o come predefinito). Per un filtro personale, selezionate Colore, fate clic sul riquadro del colore e usate il Selettore colore di Adobe per specificare un colore per il filtro colorato. Per un filtro predefinito, selezionate Filtro e scegliete una delle seguenti opzioni dal menu Filtro:

**Filtro più caldo (85 e LBA) e Filtro più freddo (80 e LBB)** 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 (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 (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)** Usate questi filtri di bilanciamento della luce per effettuare piccole regolazioni della qualità cromatica di un'immagine. Filtro più caldo (81) rende l'immagine più calda (più gialla) e Filtro più freddo (82) rende l'immagine più fredda (più blu).

**Singoli colori** Regolano la tonalità dell'immagine a seconda del colore predefinito scelto. La scelta del colore dipende da come usate la regolazione 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.

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. Una densità maggiore comporta maggiori modifiche del colore.

## Applicare la regolazione Bilanciamento colore

Il comando Bilanciamento colore permette di modificare la miscela dei colori complessiva in un'immagine per correzioni cromatiche generiche.

1 Verificate che sia selezionato il canale composito nel pannello Canali. Il comando è disponibile solo se è visualizzato il canale composito.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Bilanciamento colore nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Bilanciamento colore. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Bilanciamento colore. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

3 Nel pannello Regolazioni selezionate Ombre, Mezzitoni o Luci per selezionare la gamma tonale sulla quale desiderate intervenire.

4 (Facoltativo) Selezionate Mantieni luminosità per impedire la variazione dei valori di luminosità nell'immagine durante la modifica del colore. In questo modo viene mantenuto il bilanciamento tonale dell'immagine.

5 Per aumentare un colore nell'immagine, trascinate un cursore verso quel colore; per diminuirlo, allontanatelo da esso.

I valori presenti sopra le barre del colore mostrano le variazioni di colore per i canali rosso, verde e blu (per le immagini Lab, i valori sono per i canali A e B). I valori possono essere compresi fra -100 e +100.

## Applicare la regolazione Luminosità/contrasto

La regolazione Luminosità/contrasto consente di eseguire semplici regolazioni sulla gamma tonale dell'immagine. Spostando il cursore della luminosità verso destra, aumentano i valori tonali e si estendono le luci nell'immagine; spostando il cursore verso sinistra, diminuiscono i valori e si estendono le ombre. Il cursore del contrasto espande o restringe l'intervallo complessivo dei valori tonali nell'immagine.

Nel metodo normale, Luminosità/contrasto applica regolazioni proporzionali (non lineari) al livello dell'immagine, come avviene con le regolazioni di Livelli e Curve. Quando è selezionata l'opzione Come in versione precedente, Luminosità/contrasto regola semplicemente la luminosità aumentando o diminuendo tutti i valori dei pixel. Poiché questo può risultare nel ritaglio o nella perdita di particolari nelle aree di luce e ombra dell'immagine, l'utilizzo di Luminosità/contrasto in modalità Come in versione precedente non è consigliato per immagini fotografiche (mentre può essere utile per modificare le maschere o immagini scientifiche).

***Nota:*** *l'opzione Come in versione precedente viene selezionata automaticamente quando modificate livelli di regolazione Luminosità/contrasto che sono stati creati con versioni precedenti di Photoshop.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Luminosità/contrasto nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Luminosità/contrasto. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Luminosità/contrasto. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

2 Nel pannello Regolazioni, trascinate i cursori per regolare la luminosità e il contrasto.

Trascinando i cursori verso sinistra i valori diminuiscono, verso destra aumentano. Il numero a destra di ogni cursore indica il valore di luminosità o contrasto. I valori possono essere compresi tra -150 e +150 per Luminosità,e -50 e +100 per Contrasto.

## Applicare ai punti bianco e nero la regolazione automatica

L'opzione Auto delle regolazioni Livelli e Curve e il comando Tono automatico consentono di regolare i punti di nero e bianco nell'immagine. Questa operazione ritaglia una parte delle ombre e delle luci in ciascun canale e mappa i pixel più chiari e più scuri in ciascun canale sul bianco puro (livello 255) e sul nero puro (livello 0). I valori dei pixel intermedi sono ridistribuiti proporzionalmente. Di conseguenza, l'uso dell'opzione Auto o del comando Tono automatico comporta l'aumento del contrasto in un'immagine, poiché i valori dei pixel vengono espansi. Poiché l'opzione Auto e il comando Tono automatico regolano i canali singolarmente, si potrebbe verificare l'eliminazione o l'introduzione di una dominante di colore.

L'opzione Auto e il comando Tono automatico offrono risultati soddisfacenti in determinate immagini con una distribuzione media di valori dei pixel, che necessitano di un semplice aumento di contrasto.

per impostazione predefinita, l'opzione Auto e il comando Tono automatico ritagliano i pixel bianchi e neri dello 0,1%, ignorano cioè il primo 0,1% di ogni estremo quando identificano i pixel più chiari e più scuri dell'immagine. Potete cambiare le impostazioni predefinite dell'opzione Auto nella finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Livelli o Curve nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione, quindi Livelli o Curve. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *per applicare le regolazioni direttamente al livello dell'immagine anziché utilizzare un livello di regolazione, potete inoltre scegliere Immagine > Tono automatico. Tenete presente che con questo metodo vengono eliminati dei dati immagine e che si tratta di un'opzione automatica. Non potete regolare nessuna delle opzioni dei seguenti punti.*

2 Nel pannello Regolazioni, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Auto.

3 Nella sezione Algoritmi nella finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico, selezionate Migliora contrasto per canale.

4 Regolate i valori di luci e ombre che vengono ritagliati e il colore di destinazione dei mezzitoni.

5 Fate clic su OK per applicare le impostazioni dell'opzione Auto.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare le opzioni di regolazione automatica" a pagina 145

## Applicare la regolazione Contrasto automatico

Il comando Contrasto automatico regola l'immagine automaticamente. Il comando Contrasto automatico non regola i canali uno a uno, pertanto non introduce né elimina eventuali dominanti di colore. Questo comando ritaglia i valori di luci e ombre di un'immagine, quindi mappa i pixel più chiari e più scuri rimanenti nell'immagine sul bianco puro (livello 255) e sul nero puro (livello 0). In questo modo, le luci appariranno più chiare e le ombre più scure.

Per impostazione predefinita, quando identifica i pixel più chiari e più scuri dell'immagine, il comando Contrasto automatico ritaglia i pixel bianchi e neri dello 0,5%, ignorando cioè il primo 0,5% di ogni estremo. Potete cambiare questo valore predefinito con Opzioni di correzione colore automatico, nelle finestre di dialogo Livelli e Curve.

Il comando Contrasto automatico può migliorare l'aspetto di molte immagini fotografiche o a tono continuo, ma non apporta alcun miglioramento alle immagini con colori piatti.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Livelli o Curve nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione, quindi Livelli o Curve. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *per applicare la regolazione direttamente al livello dell'immagine, potete inoltre scegliere Immagine > Contrasto automatico. Tenete presente che con questo metodo vengono eliminati dei dati immagine e che l'opzione è automatica. Non potete regolare nessuna delle opzioni dei seguenti punti.*

2 Nel pannello Regolazioni, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Auto.

3 Nella sezione Algoritmi della finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico, selezionate Migliora contrasto monocromatico.

4 Specificate i valori di luci e ombre che vengono ritagliati e il colore di destinazione dei mezzitoni.

5 Fate clic su OK per applicare Contrasto automatico.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare le opzioni di regolazione automatica" a pagina 145

## Eliminare una dominante di colore con Colore automatico

Colore automatico consente di regolare contrasto e colori di un'immagine individuando ombre, luci e mezzitoni nell'immagine. Per impostazione predefinita, il comando Colore automatico neutralizza i mezzitoni usando un colore di destinazione grigio RGB 128 e ritaglia i pixel di luce dello 0,5%. Potete modificare questi valori predefiniti nella finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Livelli o Curve nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione, quindi Livelli o Curve. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *per applicare le regolazioni direttamente al livello dell'immagine, potete inoltre scegliere Immagine > Colore automatico. Tenete presente che con questo metodo vengono eliminati dei dati immagine e che si tratta di un'opzione automatica. Non potete regolare nessuna delle opzioni dei seguenti punti.*

2 Nel pannello Regolazioni, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Auto.

3 Nella sezione Algoritmi nella finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico, selezionate Trova colori chiari e scuri.

4 Selezionate Uniforma a mezzitoni neutri.

5 Specificate i valori di luci e ombre che vengono ritagliati e il colore di destinazione dei mezzitoni.

6 Fate clic su OK per applicare Colore automatico.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare il colore con il comando Livelli" a pagina 118

"Impostare le opzioni di regolazione automatica" a pagina 145

## Impostare le opzioni di regolazione automatica

La finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico regola le correzioni automatiche di tono e colore disponibili nelle regolazioni Livelli e Curve. Questa finestra di dialogo regola inoltre le impostazioni dei comandi Tono automatico, Contrasto automatico e Colore automatico. Le opzioni di questa finestra consentono di specificare le percentuali di ritaglio di luci e ombre e di assegnare i valori cromatici a ombre, mezzitoni e luci.

Potete applicare le impostazioni dalle regolazioni Livelli e Curve o salvare le impostazioni come valori predefiniti quando applicate Tono automatico, Contrasto automatico, Colore automatico e l'opzione Auto di Livelli e Curve.




*Finestra di dialogo Opzioni di correzione colore automatico*
***A.** Opzione Contrasto automatica **B.** Opzione Livelli automatici **C.** Opzione Colore automatico **D.** Imposta colori di destinazione, punto nero e punto bianco*

1 Fate clic sull'icona Livelli o Curve nel pannello Regolazioni.

2 Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Auto progetto nel pannello Regolazioni.

3 Specificate l'algoritmo che Photoshop dovrà usare per regolare la gamma tonale complessiva dell'immagine:

**Migliora contrasto monocromatico** Ritaglia tutti i canali in modo identico. In questo modo vengono mantenute le relazioni generali tra i colori, le luci appaiono più chiare e le ombre più scure. Il comando Contrasto automatico si basa su questo algoritmo.

**Migliora contrasto per canale** Ottimizza la gamma tonale in ciascun canale e produce una correzione più marcata. Poiché la correzione viene apportata a livello dei singoli canali, questo metodo potrebbe rimuovere o introdurre dominanti di colore. Il comando Tono automatico si basa su questo algoritmo.

**Trova colori chiari e scuri** Trova i pixel mediamente più chiari e più scuri di un'immagine e li usa per aumentare al massimo il contrasto e ridurre al minimo i ritagli. Il comando Colore automatico si basa su questo algoritmo.

4 Selezionate Uniforma a mezzitoni neutri per far sì che Photoshop trovi il colore medio quasi neutro di un'immagine e regoli i valori della gamma (mezzitoni) in base a tale colore neutro. Il comando Colore automatico si basa su questo algoritmo.

5 Per specificare l'entità dei pixel neri e bianchi da ritagliare, immettete i valori percentuali nei campi Ritaglio. Consigliamo di usare un valore compreso tra 0,0% e 1%.

Per impostazione predefinita, Photoshop ritaglia i pixel bianchi e neri dello 0,1%; ignora cioè il primo 0,1% di ogni estremo quando identifica i pixel più chiari e più scuri dell'immagine. Gli scanner e le fotocamere digitali moderni hanno una qualità di output migliore, pertanto queste percentuali predefinite potrebbero essere troppo alte.

6 Per assegnare valori cromatici alle aree più scure, più chiare e neutre di un'immagine, fate clic su un campione colore.

7 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare le impostazioni nella regolazione Livelli o Curve corrente, fate clic su OK. Se fate successivamente clic sul pulsante Auto, Photoshop riapplica le stesse impostazioni all'immagine.
- Per salvare le impostazioni come valori predefiniti, selezionate Salva come predefiniti e fate clic su OK. La volta successiva che aprite le regolazioni Livelli o Curve, potete applicare le stesse impostazioni facendo clic sul pulsante Auto. Anche i comandi Tono automatico, Contrasto automatico e Colore automatico utilizzano le percentuali di ritaglio predefinite.

***Nota:*** *quando salvate le Opzioni di correzione colore automatico come valori predefiniti per Colore automatico, Tono automatico e Contrasto automatico, l'algoritmo selezionato al punto 2 è ininfluente. I tre comandi di correzione automatica usano solo i valori che avete impostato per i colori di destinazione e la percentuale di ritaglio. L'unica eccezione è il comando Colore automatico, che usa anche l'opzione Uniforma a mezzitoni neutri.*

## Applicare il comando Variazioni

Il comando Variazioni permette di regolare il bilanciamento del colore, il contrasto e la saturazione di un'immagine, mostrando le alternative in miniatura.

Tale comando è utile soprattutto quando lavorate con immagini a toni medi che non necessitano di regolazioni precise del colore. Non funziona su immagini in scala di colore o immagini a 16 bit per canale.

1 Scegliete Immagine > Regolazioni > Variazioni.

Le due miniature riportate nella parte superiore della finestra di dialogo mostrano la selezione originale (Originale) e con le regolazioni correntemente selezionate (Risultato). Quando aprite la finestra di dialogo per la prima volta, queste due immagini sono uguali. Quando eseguite delle regolazioni, l'immagine Risultato cambia secondo le vostre scelte.

2 Selezionate Mostra ritaglio per visualizzare un'anteprima delle aree dell'immagine che vengono ritagliate dalla regolazione, ossia convertite in bianco puro o nero puro. Il ritaglio può risultare in variazioni di colore indesiderate, quando colori diversi dell'immagine originale vengono mappati sullo stesso colore. Il ritaglio non avviene quando regolate i mezzitoni.

3 Selezionate gli elementi da regolare nell'immagine:

**Ombre, Mezzitoni o Luci** Regolano rispettivamente le aree scure, intermedie e chiare.

**Saturazione** Modifica il grado di tonalità in un'immagine. Se si eccede la saturazione massima di un colore, questo potrebbe essere ritagliato.

4 Trascinate il cursore Minore/Maggiore per determinare la quantità di ogni regolazione. Lo spostamento del cursore di una tacca raddoppia l'entità della regolazione.

5 Regolate il colore e la luminosità:

- Per aggiungere un colore all'immagine, fate clic sulla miniatura del colore corrispondente.
- Per sottrarre un colore, fate clic sulla miniatura del colore opposto. Per sottrarre il cyan, ad esempio, fate clic sulla miniatura Più rosso. Consultate "Nozioni di base sul colore" a pagina 78.
- Per regolare la luminosità, fate clic su una miniatura a destra della finestra di dialogo.

Ogni clic su una miniatura ha un effetto cumulativo. Ad esempio, facendo clic due volte sulla miniatura Più rosso, applicate la regolazione due volte. Ogni volta che fate clic su una miniatura, anche le altre miniature cambiano. Le tre miniature Risultato riflettono sempre le scelte correnti.

Inoltre, potete salvare le impostazioni specificate nella finestra di dialogo Variazioni e applicarle ad altre immagini. Per ulteriori informazioni su come salvare e caricare le impostazioni, consultate "Salvare le impostazioni di regolazione" a pagina 114 e "Riapplicare le impostazioni di regolazione" a pagina 114.

## Utilizzo del comando Equalizza

Il comando Equalizza ridistribuisce i valori di luminosità dei pixel in un'immagine, affinché rappresentino più uniformemente tutto l'intervallo dei livelli di luminosità. Il comando Equalizza rimappa i valori dei pixel nell'immagine composita in modo che il valore più luminoso sia il bianco e quello più scuro il nero, distribuendo uniformemente i valori intermedi lungo la scala del grigio.

Potete usare il comando Equalizza quando un'immagine digitalizzata appare più scura rispetto all'originale e desiderate bilanciare i valori per ottenere un'immagine più chiara. Usando il comando Equalizza insieme al pannello Istogramma potete paragonare i valori della luminosità prima e dopo.

1 (Facoltativo) Selezionate un'area dell'immagine da equalizzare.

2 Scegliete Immagine > Regolazioni > Equalizza.

3 Se avete selezionato un'area dell'immagine, selezionate l'elemento da equalizzare e fate clic su OK:

**Equalizza solo area selezionata** Distribuisce uniformemente solo i pixel della selezione.

**Equalizza intera immagine in base all'area selezionata** Distribuisce uniformemente tutti i pixel dell'immagine in base ai pixel della selezione.

# Applicazione di effetti speciali di colore alle immagini

## Togliere la saturazione ai colori

Il comando Togli saturazione converte un'immagine a colori in scala di grigio, senza cambiare il metodo di colore. Ad esempio, assegna valori uguali di rosso, verde e blu a ogni pixel in un'immagine RGB. Non cambia il valore di luminosità di ogni pixel.

Otterreste lo stesso effetto impostando la Saturazione su -100 nella regolazione Tonalità/saturazione.

***Nota:*** *nel caso di un'immagine a più livelli, il comando Togli saturazione converte solo il livello selezionato.*

❖ Scegliete Immagine > Regolazioni > Togli saturazione.

## Invertire i colori

La regolazione Inverti inverte i colori di un'immagine. Potete usare questa regolazione durante la creazione di una maschera per bordi, in modo da rendere più nitide le aree dell'immagine selezionate o apportare altre correzioni.

***Nota:*** *poiché la base della pellicola a colori contiene una maschera arancione, la regolazione Inverti non può creare negativi e positivi da una pellicola negativa a colori digitalizzata. Accertatevi di usare le impostazioni corrette per negativi a colori quando digitalizzate le pellicole.*

Quando invertite un'immagine, il valore di luminosità di ogni pixel nei canali viene convertito in quello inverso su una scala di valori del colore composta da 256 passi. Per esempio, un pixel in un'immagine positiva con un valore pari a 255 passa a 0 e un pixel con un valore di 5 passa a 250.

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Inverti nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Inverti. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Inverti. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

## Creare un'immagine in bianco e nero a due valori

La regolazione 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, in nero.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Soglia nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Soglia. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

Il pannello Regolazioni visualizza un istogramma dei livelli della luminanza dei pixel nella selezione corrente.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Soglia. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

2 Nel pannello Regolazioni, trascinate il cursore sotto l'istogramma fino a ottenere il livello di soglia desiderato. Durante il trascinamento, l'immagine cambia in modo da riflettere la nuova impostazione della soglia.

## Posterizzare un'immagine

La regolazione Posterizza definisce il numero di livelli di tonalità (o valori di luminosità) per ogni canale di un'immagine e mappa i pixel sul livello corrispondente più vicino. 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.

Questa regolazione 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, ma possono essere 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 al precedente metodo di colore e sostituite le varie tonalità di grigio con i colori desiderati.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Posterizza nel pannello Regolazioni.

- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Posterizza.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Posterizza. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

**2** Nel pannello Regolazioni, immettete il numero di livelli tonali desiderato.

## Applicare una mappa sfumatura a un'immagine

La regolazione Mappa sfumatura mappa l'intervallo di scala di grigio equivalente di un'immagine sui colori di un riempimento sfumatura specificato. Se specificate un riempimento sfumatura a due colori, ad esempio, le ombre dell'immagine vengono mappate sul colore di un'estremità riempimento sfumatura, le luci sul colore dell'altra estremità e i mezzitoni sulle gradazioni intermedie.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Mappa sfumatura nel pannello Regolazioni.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione > Mappa sfumatura. Fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuovo livello.

***Nota:*** *potete inoltre scegliere Immagine > Regolazioni > Mappa sfumatura. Tenete presente che con questo metodo le regolazioni vengono apportate direttamente sul livello dell'immagine e quindi vengono eliminati dei dati immagine.*

**2** Nel pannello Regolazioni, specificate il riempimento sfumatura che desiderate usare:

- Per scegliere da un elenco ci riempimenti sfumatura, fate clic sul triangolo a destra del riempimento sfumatura. Fate clic per selezionare il riempimento sfumatura desiderato, quindi fate clic nell'area vuota del pannello per richiudere l'elenco. Per informazioni su come personalizzare l'elenco dei riempimenti sfumatura, consultate "Usare Gestione predefiniti" a pagina 39.
- Per modificare il riempimento sfumatura attualmente visualizzato nel pannello Regolazioni, fate clic su di esso. Quindi modificate il riempimento sfumatura esistente o createne uno nuovo usando Editore sfumatura. Consultate "Creare una sfumatura omogenea" a pagina 326.

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.

**3** 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.

# Capitolo 6: Ritocco e trasformazione

## Regolazione di area di ritaglio, rotazione e quadro

### Ritagliare le immagini

Ritagliare significa rimuovere una porzione di immagine per cambiarne l'inquadratura o rafforzarne la composizione. Potete ritagliare un'immagine con lo strumento taglierina o il comando Ritaglia. Potete inoltre tagliare i pixel usando i comandi Ritaglia e raddrizza e Rifila.



*Uso dello strumento taglierina*

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ricampionamento" a pagina 57

#### Ritagliare un'immagine con lo strumento taglierina

1 Selezionate lo strumento taglierina .

2 (Facoltativo) Impostate le opzioni di ricampionamento nella barra delle opzioni:

- Per ritagliare l'immagine senza ricampionare (impostazioni predefinite), accertatevi che la casella Risoluzione nella barra delle opzioni sia vuota. Per svuotare tutte le caselle di testo in una volta, fate clic sul pulsante Cancella.
- Per ricampionare l'immagine mentre viene ritagliata, immettete altezza, larghezza e risoluzione nella barra delle opzioni. Per scambiare i valori di altezza e larghezza, fate clic sull'icona Scambia altezza e larghezza .
- Per ricampionare un'immagine secondo le dimensioni e la risoluzione di un'altra, aprite l'altra immagine, selezionate lo strumento taglierina e fate clic su Immagine attiva nella barra delle opzioni. Quindi rendete attiva l'immagine da ritagliare.

Il ricampionamento durante il ritaglio usa il metodo di interpolazione predefinito impostato nella sezione Generale della finestra di dialogo Preferenze.

*Per selezionare o creare un predefinito di ricampionamento, fate clic sul triangolo accanto all'icona dello strumento Ritaglia, nella barra delle opzioni. Consultate "Creare e usare strumenti predefiniti" a pagina 23.*

3 Trascinate sulla parte dell'immagine che desiderate conservare per creare una selezione.

4 Se necessario, potete modificare l'area di ritaglio:

- Per spostare la selezione in un'altra posizione, portate il puntatore nel rettangolo di selezione e trascinate.
- Per ridimensionare la selezione, trascinate una maniglia. Per mantenere le proporzioni, tenete premuto Maiusc mentre trascinate una maniglia d'angolo.

- Per ruotare la selezione, portate il puntatore al di fuori del rettangolo di selezione (il puntatore si trasforma in una freccia ricurva) e trascinate. Per spostare il fulcro di rotazione della selezione, trascinate il cerchio al centro del rettangolo di selezione. Nel metodo Bitmap non è possibile ruotare la selezione.

**5** Nella barra delle opzioni, impostate le seguenti opzioni:

**Area ritagliata** Selezionate Nascondi per mantenere l'area ritagliata nel file immagine. Per rendere visibile un'area nascosta, potete spostare l'immagine con lo strumento sposta . Selezionate Elimina per cancellare l'area ritagliata.

***Nota:** l'opzione Nascondi non è disponibile per le immagini che contengono solo un livello di sfondo. In questo caso occorre convertire lo sfondo in un livello normale.*

**Sovrapposizione guida ritaglio** Selezionate Regola dei terzi per aggiungere delle guide da usare per il posizionamento di elementi compositivi a incrementi di 1/3. Selezionate Griglia per visualizzare delle guide fisse con spaziatura in base alla dimensione di ritaglio.

**Oscura** Questa opzione oscura l'area immagine che verrà eliminata o nascosta dall'operazione di ritaglio. Se l'opzione Oscura è selezionata, potete specificare il colore e l'opacità dell'area oscurata. Se è deselezionata, la zona esterna all'area di ritaglio viene visualizzata.

**6** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per completare il ritaglio, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS); fate clic sul pulsante Conferma ✓ nella barra delle opzioni, o fate doppio clic nell'area di ritaglio.
- Per annullare l'operazione di ritaglio, premete Esc o fate clic su Annulla ⊘ nella barra delle opzioni.

### Ritagliare un'immagine con il comando Ritaglia

**1** Con uno strumento di selezione qualunque selezionate la parte dell'immagine da mantenere.

**2** Scegliete Immagine > Ritaglia.

### Ritagliare un'immagine con il comando Rifila

Il comando Rifila ritaglia l'immagine e rimuove i dati indesiderati applicando metodi diversi rispetto al comando Ritaglia. Potete ritagliare un'immagine rifilando i pixel circostanti trasparenti o quelli di sfondo del colore specificato.

**1** Scegliete Immagine > Rifila.

**2** Nella finestra Rifila, selezionate una delle seguenti opzioni:

- Pixel trasparenti, per rifilare la trasparenza ai bordi dell'immagine, lasciando l'immagine più piccola contenente pixel non trasparenti.
- Colore pixel in alto a sinistra, per rimuovere dall'immagine l'area che ha lo stesso colore del pixel più in alto a sinistra.
- Colore pixel in basso a destra, per rimuovere dall'immagine l'area che ha lo stesso colore del pixel più in basso a destra.

**3** Selezionate una o più aree dell'immagine da rifilare: Alto, Basso, Sinistra o Destra.

## Modificare la prospettiva durante il ritaglio

Lo strumento taglierina dispone di una funzione che permette di modificare la prospettiva di un'immagine. Ciò è molto utile quando si lavora con immagini con *distorsioni a perno*. La distorsione a perno ha luogo quando un oggetto viene fotografato secondo un piano obliquo anziché una vista piana. Se ad esempio fotografate dal basso un edificio di molti piani, i bordi dell'edificio appariranno più vicini tra loro in alto che non in basso.




*Modifica della prospettiva*
***A.*** *Tracciate l'area di ritaglio iniziale.* ***B.*** *Regolate l'area di ritaglio in modo che segua i bordi dell'oggetto.* ***C.*** *Estendete i limiti di ritaglio.* ***D.*** *Immagine finale*

1 Selezionate lo strumento taglierina e impostate la modalità di ritaglio.

2 Trascinate l'area di ritaglio attorno a un oggetto originariamente rettangolare (anche se non appare rettangolare nell'immagine). Usate i bordi di questo oggetto per definire la prospettiva dell'immagine. Il rettangolo di selezione non deve essere preciso in quanto può essere perfezionato successivamente.

***Importante:*** *è importante scegliere un oggetto effettivamente rettangolare nella scena originale, altrimenti Photoshop potrebbe non essere in grado di modificare la prospettiva come desiderate.*

3 Selezionate Prospettiva nella barra delle opzioni e impostate eventuali altre opzioni.

4 Spostate le maniglie d'angolo dell'area di ritaglio in modo che corrispondano ai bordi dell'oggetto. Si definisce così la prospettiva dell'immagine; è importante che vi sia un'esatta corrispondenza con i bordi dell'oggetto.

5 Trascinate le maniglie di ridimensionamento per estendere i limiti di ritaglio mantenendo la prospettiva.

Non spostate il centro dell'area di ritaglio. Per poter eseguire la correzione della prospettiva, il centro dell'immagine deve essere nella posizione originale.

6 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS), fate clic sul pulsante Conferma nella barra delle opzioni o fate doppio clic nell'area di ritaglio.
- Per annullare l'operazione di ritaglio, premete Esc o fate clic su Annulla nella barra delle opzioni.

## Ritagliare e raddrizzare le foto acquisite da scanner

Potete inserire varie foto nello scanner e acquisirle in una sola operazione, creando così un solo file di immagini. Il comando Ritaglia e raddrizza foto è una funzione automatica che consente di creare diversi file da una singola scansione di più immagini.

Per ottenere risultati ottimali, mantenete una distanza di 3 mm tra le immagini disposte sullo scanner; inoltre, lo sfondo (o il piano dello scanner) deve essere uniforme e con poco disturbo. Le immagini con contorni netti sono le più adatte al comando Ritaglia e raddrizza foto. Se Ritaglia e raddrizza foto non riesce a gestire correttamente un file di immagini, usate lo strumento taglierina.

1 Aprite il file acquisito da scanner contenente le immagini da separare.

2 Selezionate il livello contenente le immagini.

3 (Facoltativo) Create una selezione attorno alle immagini da elaborare.

Questa operazione è utile se non intendete elaborare tutte le immagini del file acquisito da scanner.

4 Scegliete File > Automatizza > Ritaglia e raddrizza foto. Le immagini acquisite da scanner vengono elaborate e ciascuna di esse viene aperta in una finestra a parte.

*Se Ritaglia e raddrizza foto sbaglia la suddivisione, create un bordo di selezione intorno all'immagine con un minimo di sfondo, quindi tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e scegliete il comando. Con questa combinazione di tasti si indica la presenza di un'unica immagine da separare dallo sfondo.*

## Raddrizzare un'immagine

Lo strumento Righello offre l'opzione Raddrizza con cui è possibile allineare rapidamente le immagini a linee corrispondenti all'orizzonte, alle pareti di edifici e ad altri elementi chiave.

1 Selezionate lo strumento righello . Se necessario, tenete premuto il mouse sullo strumento contagocce fino a visualizzare lo strumento righello.

2 Nell'immagine, trascinate su un elemento chiave orizzontale o verticale.

3 Nella barra delle opzioni, fate clic su Raddrizza.

4 Se necessario, aumentate le dimensioni del quadro per rendere visibili le aree che si estendono oltre i bordi dell'immagine. È possibile usare questa tecnica solo per i livelli normali, non per lo sfondo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

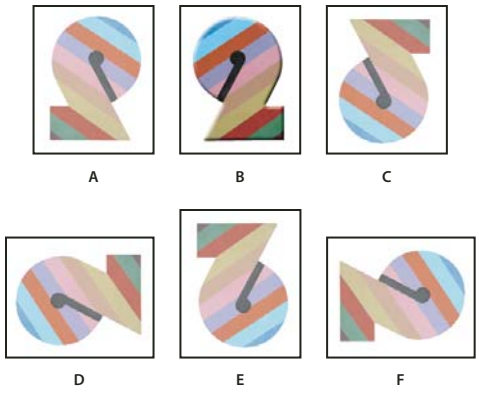
"Modificare le dimensioni del quadro" a pagina 154

"Ritagliare le immagini" a pagina 150

"Convertire uno sfondo in un livello" a pagina 247

## Ruotare o riflettere un'immagine intera

I comandi di rotazione dell'immagine consentono di ruotare o riflettere tutta l'immagine. I comandi non funzionano con livelli singoli o parti di essi, né con i tracciati o i bordi delle selezioni. Se volete ruotare una selezione o un livello, usate i comandi Trasforma o Trasformazione libera.




*Rotazione delle immagini*
***A.** Rifletti orizzontale **B.** Immagine originale **C.** Rifletti verticale **D.** Rotazione di 90° in senso antiorario **E.** Rotazione di 180° **F.** Rotazione di 90° in senso orario*

❖ Scegliete Immagine > Rotazione immagine, quindi scegliete uno dei seguenti comandi del sottomenu:

**180°** Ruota l'immagine di mezzo giro.

**90° orario** Ruota l'immagine in senso orario di un quarto di giro.

**90° antiorario** Ruota l'immagine in senso antiorario di un quarto di giro.

**Altro** Ruota l'immagine dell'angolo desiderato. Per questa opzione, immettete nella casella Angolo un valore compreso tra -359,99 e 359,99 (in Photoshop, potete scegliere tra l'opzione di rotazione oraria o antioraria). Fate clic su OK.

***Nota:** Rotazione immagine è una modifica distruttiva e modifica i dati stessi del file. Per applicare la rotazione in modo non distruttivo, che agisca solo sulla visualizzazione, utilizzate lo strumento Rotazione.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Riflettere o ruotare con precisione" a pagina 178

"Usare lo strumento ruota vista" a pagina 25

## Modificare le dimensioni del quadro

Le dimensioni del quadro corrispondono all'area modificabile dell'immagine. Il comando Dimensione quadro consente di aumentare o ridurre le dimensioni del quadro dell'immagine. Aumentando le dimensioni del quadro si aggiunge dello spazio di lavoro attorno a un'immagine esistente; diminuendole si ritaglia invece l'immagine. Se aumentate le dimensioni del quadro di un'immagine con uno sfondo trasparente, l'area di quadro aggiunta sarà anch'essa trasparente. Se invece l'immagine non ha uno sfondo trasparente, Photoshop offre varie opzioni per lo sfondo dell'area di quadro aggiunta.

1 Scegliete Immagine > Dimensione quadro.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Immettete le dimensioni desiderate per il quadro nelle caselle Larghezza e Altezza. Scegliete le unità di misura desiderate dai menu a comparsa accanto alle caselle Larghezza e Altezza.
- Selezionate Relativo e immettete il valore di cui aumentare o ridurre le dimensioni del quadro dell'immagine corrente. Specificate un valore positivo per aumentare le dimensioni del quadro e un valore negativo per ridurle.

3 Per Ancoraggio, fate clic su un quadrato per indicare il punto in cui posizionare l'immagine esistente nel nuovo quadro.

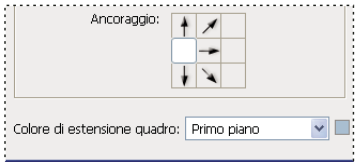
4 Scegliete un'opzione dal menu Colore di estensione quadro:

- Primo piano, per riempire il nuovo quadro con il colore di primo piano corrente.
- Sfondo, per riempire il nuovo quadro con il colore di sfondo corrente.
- Bianco, Nero o Grigio, per riempire il nuovo quadro con quel colore.
- Altro, per selezionare un nuovo colore di quadro mediante il selettore colore.

***Nota:*** *potete anche fare clic sul quadrato bianco a destra del menu Colore di estensione quadro per aprire il Selettore colore.*

Il menu Colore di estensione quadro non è disponibile se l'immagine non possiede un livello di sfondo.

5 Fate clic su OK.






*Quadro originale e quadro aggiunto sul lato destro, con il colore di primo piano*

## Creare una cornice

Potete creare una cornice per una foto aumentando le dimensioni del quadro e colorandolo.

Potete anche usare una delle azioni predefinite per creare una cornice, preferibilmente eseguendo prima una copia.

1 Aprite il pannello Azioni. Scegliete Finestra > Azioni.

2 Scegliete Cornici dal menu del pannello Azioni.

3 Scegliete quindi una delle azioni per cornici dall'elenco.

4 Fate clic sul pulsante Esegui selezione.

L'azione viene eseguita e crea una cornice intorno alla foto.

# Ritocco e riparazione delle immagini

## Il pannello Sorgente clone

Il pannello Sorgente clone (Finestra > Sorgente clone) contiene opzioni per gli strumenti timbro clone o pennello correttivo. Potete impostare fino a cinque diverse sorgenti di campionamento e selezionare rapidamente quella desiderata senza dover effettuare nuovamente il campionamento ogni volta che dovete passare a una diversa sorgente. Potete visualizzare una sovrapposizione della sorgente campione per poter clonare più facilmente la sorgente in una posizione specifica. Potete inoltre ridimensionare o ruotare la sorgente campione, in modo che corrisponda meglio alla destinazione.

(Photoshop Extended) Per le animazioni basate su timeline, il pannello Sorgente clone include anche opzioni che consentono di specificare la relazione tra il fotogramma del video/animazione della sorgente campione e il fotogramma del video/animazione di destinazione. Consultate anche "Clonare il contenuto in fotogrammi di animazione e video (Photoshop Extended)" a pagina 502

Al seguente indirizzo è disponibile un video sul pannello Sorgente clone: www.adobe.com/go/vid0011_it.

## Ritoccare con lo strumento timbro clone

Lo strumento timbro clone dipinge una parte di un'immagine su un'altra parte della stessa immagine o su un'altra parte di un documento aperto con lo stesso metodo di colore. Potete inoltre dipingere una parte di un livello su un altro livello. Lo strumento timbro clone è utile per duplicare gli oggetti o per eliminare un difetto da un'immagine.

(Photoshop Extended) Potete inoltre usare lo strumento timbro clone per dipingere il contenuto nei fotogrammi di animazioni o video. Consultate anche "Clonare il contenuto in fotogrammi di animazione e video (Photoshop Extended)" a pagina 502.

Per usare lo strumento timbro clone, impostate un punto di campionamento sull'area dalla quale intendete copiare (clonare) i pixel per poterli poi dipingere su un'altra area. Per riprendere dall'ultimo punto di campionamento, anche dopo un'interruzione o una pausa, selezionate l'opzione Allineato. Deselezionate l'opzione Allineato se invece preferite riprendere dal punto di campionamento iniziale, indipendentemente dal numero di interruzioni o pause effettuato.

Con lo strumento timbro clone potete usare qualunque punta del pennello riteniate idonea alle dimensioni dell'area da clonare. Potete inoltre usare le impostazioni di opacità e flusso che vi permettono di controllare meglio il modo in cui il colore verrà applicato all'area clonata.



*Alterazione di un'immagine con lo strumento timbro clone*

1 Selezionate lo strumento timbro clone .

2 Scegliete una punta di pennello e impostatene le opzioni per metodo di fusione, opacità e flusso nella barra delle opzioni.

3 Per specificare in che modo desiderate allineare i pixel campionati e campionare i dati dai livelli del documento, nella barra delle opzioni selezionate una delle seguenti opzioni:

**Allineato** Campiona i pixel in continuo senza perdere il punto di campionamento corrente, anche se il pulsante del mouse viene rilasciato. Deselezionate Allineato per continuare a usare i pixel campionati dal punto iniziale ogni volta che interrompete e riprendete l'operazione.

**Campiona** Campiona i dati dai livelli specificati. Per campionare dal livello attivo e i livelli visibili sotto di esso, scegliete Attuale e sotto. Per campionare solo dal livello attivo, scegliete Livello attuale. Per campionare da tutti i livelli visibili, scegliete Tutti. Per campionare da tutti i livelli visibili tranne i livelli di regolazione, scegliete Tutti e fate clic sull'icona Ignora livelli di regolazione a destra del menu a comparsa Campiona.

4 Per impostare il punto di campionamento, portate il puntatore in un'immagine aperta, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic.

5 (Facoltativo) Nel pannello Sorgente clone, fate clic sul pulsante di una sorgente clone e impostate un altro punto di campionamento.

Potete impostare fino a cinque diverse sorgenti di campionamento. Il pannello Sorgente clone memorizza le sorgenti campionate fino alla chiusura del documento.

6 (Facoltativo) Nel pannello Sorgente clone, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare o ruotare la sorgente da clonare, immettete un valore per L (larghezza), A (altezza) o la rotazione in gradi .
- Per invertire la direzione della sorgente (utile per caratteristiche speculari, come gli occhi), fate clic sul pulsante Rifletti orizzontale o Rifletti verticale .
- Per visualizzare una sovrapposizione della sorgente da clonare, selezionate Mostra sovrapposizione e specificate le opzioni di sovrapposizione.

***Nota:*** *selezionate Ritagliato per ritagliare la sovrapposizione in base alla dimensione del pennello.*

7 Trascinate sull'area dell'immagine da correggere.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esempi di metodi di fusione" a pagina 322

"Galleria degli strumenti di ritocco" a pagina 17

## Impostare le sorgenti campione per la clonazione e la correzione

Con gli strumenti timbro clone o pennello correttivo potete campionare le sorgenti nel documento corrente o in qualsiasi documento aperto in Photoshop.

(Photoshop Extended) Quando clonate un video o un'animazione, potete impostare i punti di campionamento nel fotogramma che state dipingendo oppure le sorgenti campione in un altro fotogramma, anche se il fotogramma si trova in un altro livello video o in un altro documento aperto.

Potete impostare fino a cinque diverse sorgenti di campionamento nel pannello Sorgente clone. Il pannello Sorgente clone memorizza le sorgenti campionate fino alla chiusura del documento.

1 (Solo Photoshop Extended) Per clonare i fotogrammi di video o animazioni, aprite il pannello Animazione (se non clonate fotogrammi di video o animazioni, passate al punto 2). Selezionate l'opzione di animazione timeline e spostate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del fotogramma con la sorgente che desiderate campionare.

2 Per impostare il punto di campionamento, selezionate lo strumento timbro clone e, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), fate clic nella finestra di un documento aperto.

3 (Facoltativo) Per impostare un altro punto di campionamento, fate clic su un altro pulsante Sorgente clone nel pannello Sorgente clone.

Potete cambiare la sorgente di campionamento per una Sorgente clone impostando un punto di campionamento diverso.

## Ridimensionare o ruotare la sorgente campione

1 Selezionate gli strumenti timbro clone o pennello correttivo e impostate una o più sorgenti campione.

2 Nel pannello Sorgente clone, selezionate una sorgente clone ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare la sorgente campione, immettete un valore percentuale per L (larghezza) o A (altezza) oppure fate scorrere L o A. L'impostazione predefinita è il mantenimento delle proporzioni. Per regolare le dimensioni in modo indipendente o per ripristinare l'opzione di mantenimento delle proporzioni, fate clic sul pulsante Mantieni proporzioni .
- Per ruotare la sorgente campione, immettete un valore in gradi oppure fate scorrere l'icona Ruota la sorgente clone .
- Per ripristinare le dimensioni originali e l'orientamento della sorgente campione, fate clic sul pulsante Ripristina trasformazione .

## Regolare le opzioni di sovrapposizione della sorgente campione

Regolate le opzioni di sovrapposizione della sorgente campione per visualizzare meglio le immagini sottostanti mentre usate gli strumenti timbro clone e pennello correttivo.

*Per visualizzare temporaneamente la sovrapposizione mentre usate lo strumento timbro clone, premete Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS). Il pennello si trasforma temporaneamente nello strumento di spostamento della sovrapposizione sorgente. Trascinate per spostare la sovrapposizione in un'altra posizione.*

❖ Nel pannello Sorgente clone, selezionate Mostra sovrapposizione ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per nascondere la sovrapposizione mentre applicate i tratti di colore, selezionate Nascondi automaticamente sovrapposizione.
- Per ritagliare la sovrapposizione in base alla dimensione del pennello, selezionate Ritagliata.
- Per impostare l'opacità della sovrapposizione, immettete un valore percentuale nella casella di testo Opacità.
- Per impostare l'aspetto della sovrapposizione, potete scegliere tra i metodi di fusione Normale, Scurisci, Schiarisci o Differenza dal menu a comparsa visualizzato nella parte inferiore del pannello Sorgente clone.
- Per invertire i colori nella sovrapposizione, selezionate Inverti.

*Per allineare le aree identiche nella sovrapposizione sorgente e nell'immagine sottostante, impostate Opacità su 50%, selezionate Inverti e deselezionate Ritagliato. Dopo l'allineamento, le aree corrispondenti nell'immagine saranno visualizzate in grigio uniforme.*

### Specificare lo spostamento della sorgente clone

Quando usate gli strumenti timbro clone o pennello correttivo, con la sorgente campionata potete dipingere in qualunque punto dell'immagine di destinazione. Le opzioni di sovrapposizione vi aiuteranno a visualizzare il punto in cui desiderate dipingere. Se tuttavia dovete dipingere in una posizione molto specifica in relazione al punto di campionamento, potete indicare lo spostamento dei pixel rispetto agli assi x e y.

- Nel pannello Sorgente clone, selezionate la sorgente che desiderate usare e immettete i valori dei pixel per gli assi x e y relativamente all'opzione Spostamento.

## Ritoccare con lo strumento pennello correttivo

Lo strumento pennello correttivo consente di correggere le imperfezioni facendole scomparire nell'immagine circostante. Analogamente agli strumenti clone, il pennello correttivo può essere usato per applicare i pixel campionati in un'immagine o in un pattern. Il pennello correttivo tuttavia applica ai pixel da correggere anche texture, luci, trasparenza e tonalità dei pixel campionati. Di conseguenza, i pixel riparati si fondono perfettamente con il resto dell'immagine.

(Photoshop Extended) Lo strumento pennello correttivo può essere applicato ai fotogrammi di video o animazioni.



*Pixel campionati e immagine riparata*

1. Selezionate lo strumento pennello correttivo .
2. Nella barra delle opzioni, fate clic sul pennello campione e impostate le relative opzioni nel pannello a comparsa:

***Nota:*** *se usate una tavoletta grafica sensibile alla pressione, scegliete un'opzione dal menu Dimensione per variare le dimensioni del pennello correttivo mentre tracciate. Con Pressione penna, la variazione si basa sulla pressione della penna. Con Rotellina stilo, la variazione si basa sulla posizione della rotellina della penna. Scegliete Disattivato se non desiderate variare le dimensioni.*

**Metodo** Specifica il metodo di fusione. Scegliete Sostituisci per mantenere disturbo, grana pellicola e texture ai bordi del tratto del pennello quando usate un pennello a punta morbida.

**Origine** Specifica l'origine da usare per riparare i pixel. Scegliete Campionato per usare i pixel dell'immagine corrente o Pattern per usare i pixel di un pattern. Se scegliete Pattern, selezionate un pattern dal pannello a comparsa Pattern.

**Allineato** Campiona i pixel in continuo senza perdere il punto di campionamento corrente, anche se il pulsante del mouse viene rilasciato. Deselezionate Allineato per continuare a usare i pixel campionati dal punto iniziale ogni volta che interrompete e riprendete l'operazione.

**Campiona** Campiona i dati dai livelli specificati. Per campionare dal livello attivo e i livelli visibili sotto di esso, scegliete Attuale e sotto. Per campionare solo dal livello attivo, scegliete Livello attuale. Per campionare da tutti i livelli visibili, scegliete Tutti. Per campionare da tutti i livelli visibili tranne i livelli di regolazione, scegliete Tutti e fate clic sull'icona Ignora livelli di regolazione a destra del menu a comparsa Campiona.

3. Per impostare il punto di campionamento, portate il puntatore in un'immagine aperta, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic.

***Nota:*** *se effettuate il campionamento in un'immagine per poi applicarlo a un'altra, entrambe le immagini devono usare lo stesso metodo di colore, a meno che una delle due non sia in Scala di grigio.*

**4** (Facoltativo) Nel pannello Sorgente clone, fate clic sul pulsante di una sorgente clone e impostate un altro punto di campionamento.

Potete impostare fino a cinque diverse sorgenti di campionamento. Il pannello Sorgente clone memorizza le sorgenti campionate fino alla chiusura del documento che state modificando.

**5** (Facoltativo) Nel pannello Sorgente clone, fate clic sul pulsante di una sorgente clone per selezionare la sorgente campionata che desiderate.

**6** (Facoltativo) Nel pannello Sorgente clone, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare o ruotare la sorgente da clonare, immettete un valore per L (larghezza), A (altezza) o la rotazione in gradi .
- Per visualizzare una sovrapposizione della sorgente da clonare, selezionate Mostra sovrapposizione e specificate le opzioni di sovrapposizione.

**7** Trascinate nell'immagine.

I pixel campionati vengono uniti ai pixel esistenti ogni volta che rilasciate il pulsante del mouse.

*Se ai bordi dell'area da correggere il contrasto è elevato, effettuate la selezione prima di usare il pennello correttivo. La selezione non deve superare l'area da correggere e deve seguire con precisione il contorno dei pixel di contrasto. Se usate lo strumento pennello correttivo, la selezione evita che i colori esterni penetrino all'interno.*

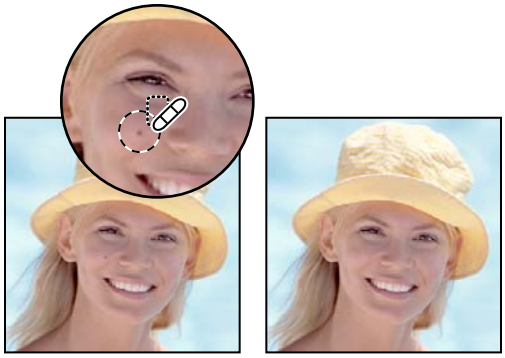
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di fusione" a pagina 319

"Creazione e gestione dei pattern" a pagina 332

## Ritoccare con lo strumento pennello correttivo al volo

Lo strumento pennello correttivo al volo elimina rapidamente le imperfezioni delle foto. Potete usarlo in modo simile al pennello correttivo: applica i pixel campionati da un'immagine o pattern e adatta texture, luci, trasparenza e tonalità dei pixel campionati a quelli da correggere. A differenza del pennello correttivo, però, non dovete specificare un'area di campionamento. Lo strumento pennello correttivo al volo campiona automaticamente la zona attorno all'area di ritocco.



*Uso del pennello correttivo al volo per eliminare le imperfezioni*

*Se dovete ritoccare un'area ampia e necessitate di un maggiore controllo sul campionamento dei pixel sorgente, potete usare il pennello correttivo invece del pennello correttivo al volo.*

1 Selezionate lo strumento pennello correttivo al volo nella finestra degli strumenti. Se necessario, fate clic sullo strumento pennello correttivo, toppa o occhi rossi per visualizzare gli strumenti nascosti e scegliere quello desiderato.

2 Scegliete una punta di pennello nella barra delle opzioni. È preferibile scegliere un pennello leggermente più grande dell'area da correggere, affinché sia possibile coprire l'intera area con un solo clic.

3 (Facoltativo) Scegliete un metodo di fusione dal menu a comparsa Metodo nella barra delle opzioni. Scegliete Sostituisci per mantenere disturbo, grana pellicola e texture ai bordi del tratto del pennello quando usate un pennello a punta morbida.

4 Selezionate un'opzione Tipo nella barra delle opzioni:

**Corrispondenza per vicinanza** Con questa opzione vengono utilizzati i pixel attorno al bordo della selezione per individuare un'area da usare come toppa.

**Crea texture** Con questa opzione i pixel della selezione vengono usati per creare una texture. Se la texture non è adeguata, provate a trascinare ancora una volta nell'area.

**In base al contenuto** Con questa opzione viene confrontato il contenuto dell'immagine in prossimità della selezione e questa viene riempita senza giunture visibili, in modo realistico, mantenendo particolari chiave quali le ombre e i bordi degli oggetti.

*Per creare una selezione più grande o più precisa per l'opzione In base al contenuto, usate il comando Modifica > Riempi. Consultate "Riempire una selezione con un pattern o con contenuti immagine" a pagina 330.*

5 Nella barra delle opzioni, selezionate Campiona tutti i livelli per campionare dati da tutti i livelli visibili. Deselezionate Campiona tutti i livelli per campionare solo dal livello attivo.

6 Fate clic sull'area da correggere o fate clic e trascinate per eliminare le imperfezioni su un'area più ampia.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

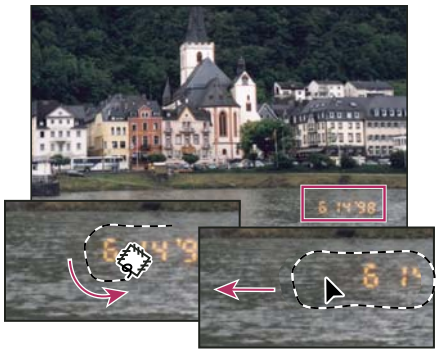
"Metodi di fusione" a pagina 319

"Galleria degli strumenti di ritocco" a pagina 17

## Riparare un'area

Lo strumento toppa consente di riparare un'area selezionata con i pixel di un'altra area o con un pattern. Analogamente al pennello correttivo, lo strumento toppa applica ai pixel d'origine texture, luci e tonalità dei pixel campionati. Potete usare lo strumento toppa anche per duplicare aree isolate in un'immagine. Lo strumento toppa funziona con le immagini a 8 o 16 bpc.

*Una riparazione effettuata a partire dai pixel di un'immagine garantisce risultati ottimali quando operate su aree ridotte.*



*Uso dello strumento toppa per sostituire dei pixel*

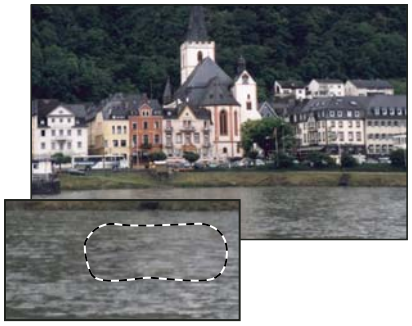


*Immagine riparata con lo strumento toppa*

## Riparare un'area usando pixel campionati

1 Selezionate lo strumento toppa .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate mediante trascinamento l'area dell'immagine da riparare e selezionate Origine nella barra delle opzioni.
- Selezionate mediante trascinamento l'area dell'immagine da cui effettuare il campionamento e selezionate Destinazione nella barra delle opzioni.

***Nota:*** *potete anche effettuare la selezione prima di scegliere lo strumento toppa.*

3 Per modificare la selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Maiusc e fate clic nell'immagine per aggiungere alla selezione esistente.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate nell'immagine per rimuovere dalla selezione esistente.
- Tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e trascinate nell'immagine per selezionare un'area intersecata dalla selezione esistente.

4 Per estrarre dall'area campionata una texture con uno sfondo trasparente, selezionate Trasparente. Deselezionate questa opzione per riempire completamente l'area di destinazione con l'area campionata.

*L'opzione Trasparente funziona meglio per gli sfondi in tinta unita o con sfumatura e con una texture ben definita (ad esempio, un uccello che si staglia contro il cielo).*

5 Portate il puntatore all'interno della selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se nella barra delle opzioni è selezionato Origine, trascinate il bordo di selezione nell'area da cui campionare. Quando rilasciate il pulsante del mouse, l'area selezionata inizialmente viene riparata con i pixel campionati.

- Se nella barra delle opzioni è selezionato Destinazione, trascinate il bordo di selezione nell'area da riparare. Quando rilasciate il pulsante del mouse, l'area appena selezionata viene riparata con i pixel campionati.

### Riparare un'area usando un pattern

1 Selezionate lo strumento toppa .

2 Selezionate mediante trascinamento l'area dell'immagine da riparare.

***Nota:*** *potete anche effettuare la selezione prima di scegliere lo strumento toppa.*

3 Se necessario, completate i punti 3-4 qui sopra per regolare la selezione e applicare la texture del pattern con uno sfondo trasparente.

4 Selezionate un pattern dal pannello a comparsa Pattern nella barra delle opzioni e fate clic su Usa pattern.

## Rimuovere gli occhi rossi

Lo strumento occhi rossi rimuove il riflesso rosso causato dall'uso del flash in foto in cui sono ritratti persone o animali.

1 Nel metodo colore RGB, selezionate lo strumento occhi rossi . Lo strumento occhi rossi si trova nello stesso gruppo dello strumento pennello correttivo al volo . Per visualizzare tutti gli strumenti di un gruppo, tenete premuto il mouse sullo strumento visibile nella barra degli strumenti.

2 Fate clic sull'occhio rosso. Se il risultato non è soddisfacente, annullate la correzione, impostate una o più delle seguenti opzioni nella barra delle opzioni e fate clic di nuovo sull'occhio rosso:

**Dimensione pupilla** Aumenta o diminuisce l'area su cui agisce lo strumento occhi rossi.

**Scurisci del** Imposta il fattore di scurimento della correzione.

*Gli occhi rossi sono causati dal riflesso del flash della fotocamera sulla retina del soggetto. Si verificano più frequentemente quando le foto vengono scattate in una stanza scura, perché l'iride del soggetto è completamente dilatata. Per evitare gli occhi rossi, usate l'apposita funzione di riduzione della fotocamera o, preferibilmente, usate un flash indipendente, che possa essere montato sulla fotocamera a una maggiore distanza dall'obiettivo.*

## Sostituire i colori in un'area dell'immagine

Lo strumento sostituzione colore semplifica la sostituzione di specifici colori nell'immagine consentendo di sostituire un colore di destinazione con un colore correttivo. Lo strumento sostituzione colore non è attivo nei metodi colore Bitmap, Scala di colore o Multicanale.

1 Selezionate lo strumento sostituzione colore . Se lo strumento non è visibile, tenete premuto il mouse sullo strumento pennello.

2 Scegliete una punta di pennello nella barra delle opzioni. In genere, mantenete la modalità di fusione su Colore.

3 Per l'opzione Campionamento, scegliete una delle seguenti voci:

**Continuo** Campiona i colori in continuo durante il trascinamento.

**Una volta** Sostituisce il colore di destinazione solo nelle aree contenenti il colore selezionato per primo.

**Campione sfondo** Sostituisce il colore solo nelle aree contenenti il colore di sfondo corrente.

4 Per l'opzione Limiti, selezionate una delle seguenti voci:

**Non contiguo** Sostituisce il colore campionato in qualsiasi area sotto il puntatore.

**Contiguo** Sostituisce i colori contigui con il colore immediatamente sotto il puntatore.

**Trova bordi** Sostituisce le aree collegate contenenti il colore campionato e mantiene il contrasto dei contorni.

5 Per Tolleranza, inserite un valore percentuale, tra 0 e 255 o trascinate il cursore. Scegliete una percentuale bassa per sostituire i colori molto simili al pixel sul quale fate clic; un valore più elevato per sostituire una gamma più ampia di colori.

6 Per definire un bordo morbido (non scalettato) nelle aree corrette, selezionate Anti-alias.

7 Scegliete un colore di primo piano con cui sostituire il colore indesiderato.

8 Fate clic sul colore da sostituire nell'immagine.

9 Trascinate nell'immagine per sostituire il colore in questione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esempi di metodi di fusione" a pagina 322

## Sfumare un'area dell'immagine

Lo strumento sfumino simula l'effetto del 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.

1 Selezionate lo strumento sfumino .

2 Scegliete una punta di pennello e le opzioni per la modalità di fusione nella barra delle opzioni.

3 Nella barra delle opzioni, selezionate Campiona tutti i livelli per sfumare con i dati cromatici di tutti i livelli visibili. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento sfumino usa solo i colori del livello attivo.

4 Selezionate Pittura dito nella barra delle opzioni per sfumare con 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.

5 Trascinate nell'immagine per sfumare i pixel.

*Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate con lo strumento sfumino per passare all'opzione Pittura dito.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esempi di metodi di fusione" a pagina 322

## Sfocare un'area dell'immagine

Lo strumento sfoca ammorbidisce i bordi netti o riduce i particolari di un'immagine. Più colorate su un'area con lo strumento, più questa apparirà sfocata.

1 Selezionate lo strumento sfoca .

2 Effettuate le seguenti operazioni nella barra delle opzioni:

- Scegliete una punta di pennello e impostatene le opzioni per il metodo di fusione e la durezza nella barra delle opzioni.
- Nella barra delle opzioni, selezionate Campiona tutti i livelli per sfocare con i dati di tutti i livelli visibili. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento sfoca usa solo i dati del livello attivo.

3 Trascinate sulla parte dell'immagine da sfocare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Filtri Sfocatura" a pagina 367

"Esempi di metodi di fusione" a pagina 322

## Aumentare la nitidezza delle aree di un'immagine

Lo strumento contrasta aumenta il contrasto lungo i bordi per aumentare il grado di nitidezza. Più passate lo strumento su un'area, più questa apparirà nitida.

1 Selezionate lo strumento contrasta .

2 Effettuate le seguenti operazioni nella barra delle opzioni:

- Scegliete una punta di pennello e impostatene le opzioni per il metodo di fusione e la durezza.
- Selezionate Campiona tutti i livelli per rendere un'immagine più nitida usando i dati da tutti i livelli visibili. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento contrasta usa solo i dati del livello attivo.
- Selezionate Protezione dettagli per migliorare i dettagli e ridurre al minimo gli artefatti con pixel visibili. Deselezionate questa opzione per ottenere effetti di nitidezza più esagerati.

3 Trascinate sulla parte dell'immagine da rendere più nitida.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Filtri Contrasta" a pagina 371

"Esempi di metodi di fusione" a pagina 322

## Schermare o bruciare un'area

Usati per schiarire o scurire alcune aree di un'immagine, gli strumenti scherma e brucia si basano sulla tecnica fotografica tradizionale di regolazione dell'esposizione in determinate aree di una stampa. I fotografi riducono la luce per schiarire un'area della stampa (*schermare*) e aumentano l'esposizione per scurirne alcune zone (*bruciare*). Più passate su un'area con lo strumento scherma o brucia, più questa si schiarirà o scurirà.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla schermatura e la bruciatura: www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_it.

1 Selezionate lo strumento scherma o brucia .

2 Scegliete una punta di pennello e impostatene le opzioni nella barra delle opzioni.

3 Nella barra delle opzioni, selezionate una delle seguenti opzioni nel menu Intervallo:

**Mezzitoni** Consente di modificare l'intervallo medio dei grigi.

**Ombre** Consente di modificare le aree scure.

**Luci** Consente di modificare le aree chiare.

4 Specificate l'esposizione per lo strumento scherma o brucia.

5 Fate clic sul pulsante aerografo per usare il pennello come un aerografo o selezionate l'opzione Aerografo nel pannello Pennello.

6 Selezionate l'opzione Proteggi tonalità per limitare il ritaglio nelle zone di luce e ombra. Questa opzione può inoltre evitare che si verifichi uno scostamento di tonalità nei colori.

7 Trascinate sulla parte dell'immagine da schiarire o scurire.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare un pennello predefinito" a pagina 306

## Regolare la saturazione dei colori in un'area dell'immagine

Lo strumento spugna modifica lievemente la saturazione del colore di un'area. Quando un'immagine è in Scala di grigio, lo strumento spugna aumenta o riduce il contrasto avvicinando o allontanando i livelli di grigio dal grigio medio.

1 Selezionate lo strumento spugna .

2 Scegliete una punta di pennello e impostatene le opzioni nella barra delle opzioni.

3 Nella barra delle opzioni, scegliete in che modo desiderate cambiare il colore dal menu Metodo:

**Satura** Intensifica la saturazione del colore.

**Togli saturazione** Diluisce la saturazione del colore.

4 Specificate il flusso dello strumento spugna.

5 Selezionate l'opzione Vividezza per ridurre il ritaglio per colori completamente saturi o insaturi.

6 Trascinate sulla parte dell'immagine da modificare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare un pennello predefinito" a pagina 306

# Correzione della distorsione e del disturbo di un'immagine

## La distorsione dell'obiettivo

La *distorsione a barile* è un difetto dell'obiettivo che fa sì che le linee rette si inarchino verso i bordi dell'immagine. La *distorsione a cuscinetto* è il difetto opposto, vale a dire che le linee rette si inarcano verso il centro.



*Esempi di distorsione a barile (a sinistra) e distorsione a cuscinetto (a destra)*

Per *vignettatura* si intende un difetto che provoca lo scurimento degli angoli di un'immagine a causa di decadimento della luce al perimetro dell'obiettivo. L'*aberrazione cromatica* genera un margine colorato lungo i bordi degli oggetti, causato dal fatto che l'obiettivo mette a fuoco colori diversi della luce nei diversi piani.

Con alcuni obiettivi si verificano difetti diversi a determinate lunghezze focali, valori f-stop e distanze di messa a fuoco. Con il filtro Correzione lente potete specificare la combinazione di impostazioni usata per riprendere l'immagine.

# Correggere la distorsione e regolare la prospettiva

Il filtro Correzione lente corregge difetti comuni generati dalla lente, quali distorsione a barilotto e a cuscinetto, vignettatura e aberrazione cromatica. Il filtro funziona solo con immagini a 8 e 16 bit per canale in modalità RGB o Scala di grigio.

Questo filtro è utile anche per ruotare un'immagine o correggere gli errori di prospettiva causati da inclinazioni verticali o orizzontali della fotocamera. La griglia del filtro facilita queste regolazioni e le rende più precise di quelle possibili con il comando Trasforma.

## Correggere automaticamente la prospettiva dell'immagine e i difetti dell'obiettivo

Se si utilizzano i profili di lente, con l'opzione predefinita Correzione automatica è possibile correggere la distorsione in modo rapido e preciso. Per una correzione automatica corretta, Photoshop richiede i metadati Exif che identificano la fotocamera e l'obiettivo con cui è stata ripresa l'immagine, nonché un profilo lente corrispondente presente nel sistema in uso.

1 Scegliete Filtro > Correzione lente.

2 Impostate le seguenti opzioni:

**Correzione** Selezionate i problemi che desiderate correggere. Se le correzioni estendono o riducono l'immagine rispetto alle dimensioni originali, selezionate Scala immagine automatica.

Il menu Bordo specifica come trattare le aree vuote generate dalle correzioni della distorsione a cuscinetto e di prospettiva o dalle rotazioni. Potete riempire le aree vuote con trasparenza o con un colore, oppure estendere i pixel del bordo dell'immagine.

**Criteri di ricerca** Filtra l'elenco dei profili lente. Per impostazione predefinita, vengono elencati per primi i profili basati sulla dimensione del sensore immagine. Per elencare per primi i profili RAW, fate clic sull'icona del menu a comparsa e selezionate Preferisci profili raw.

**Profili lente** Selezionate un profilo corrispondente. Per impostazione predefinita, Photoshop visualizza solo i profili che corrispondono alla fotocamera e all'obiettivo con cui è stata ripresa l'immagine. Il modello di fotocamera non deve necessariamente corrispondere alla perfezione. Inoltre, Photoshop seleziona automaticamente un sottoprofilo corrispondente per la lente selezionata in base alla lunghezza focale, al valore f-stop e alla distanza di messa a fuoco. Per modificare la selezione automatica, fate clic con il pulsante destro del mouse sul profilo lente corrente e selezionate un diverso sottoprofilo.

Se non trovare un profilo lente corrispondente, fate clic su Ricerca online per acquisire ulteriori profili creati dalla comunità di utenti di Photoshop. Per salvare i profili online in modo da averli anche per esigenze future, fate clic sull'icona del menu a comparsa e scegliete Salva localmente profilo online.

*Per creare un proprio profilo, scaricate il modulo gratuito Adobe Lens Profile Creator dal sito Web di Adobe.*

## Correggere manualmente la prospettiva dell'immagine e i difetti dell'obiettivo

Potete applicare la correzione manuale come operazione a sé stante oppure usarla per migliorare ulteriormente la correzione lente automatica.

1 Scegliete Filtro > Correzione lente.

2 Nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo, fate clic sulla scheda Personale.

3 (Facoltativo) Scegliete un elenco di impostazioni predefinite dal menu Impostazioni. Valori predefiniti lente usa la combinazione di impostazioni precedentemente salvate per fotocamera, obiettivo, lunghezza focale, valore f-stop e distanza di messa a fuoco usate per riprendere l'immagine. Correzione precedente usa le impostazioni dell'ultima correzione effettuata. In fondo al menu sono elencati eventuali altri gruppi di impostazioni predefinite che avete salvato. Consultate "Salvare le impostazioni e impostare valori predefiniti per fotocamera e obiettivo" a pagina 169.

4 Per correggere l'immagine, impostate le opzioni seguenti.

**Rimuovi distorsione** Corregge le distorsioni a barile o a cuscinetto. Spostate il cursore per raddrizzare le linee orizzontali e verticali che si inarcano verso il centro dell'immagine o che si allontano da esso. Per effettuare questa correzione, potete usare anche lo strumento rimuovi distorsione  . Trascinate il cursore verso il centro dell'immagine per correggere la distorsione a barile e verso il bordo per correggere la distorsione a cuscinetto. Per compensare la generazione di eventuali bordi di immagine vuoti, regolate l'opzione Bordo nella scheda Correzione automatica.

**Impostazioni Correggi margine** Consentono di compensare la smarginatura regolando la dimensione di un canale di colore rispetto a un altro.

 *Ingrandite l'anteprima per migliorare la visione della smarginatura ed effettuare la correzione.*

**Fattore vignettatura** Specifica il valore per lo schiarimento o lo scurimento lungo i bordi dell'immagine. Corregge le immagini con bordi scuri generati da difetti o da ombreggiature inadeguate dell'obiettivo.

 *Potete anche applicare la vignettatura per ottenere un effetto creativo.*

**Punto intermedio vignettatura** Specifica l'ampiezza dell'area interessata dall'impostazione del cursore Fattore. Specificate un numero basso per una correzione più ampia dell'immagine. Specificate un numero alto per limitare la correzione ai bordi dell'immagine.

**Prospettiva verticale** Corregge i difetti di prospettiva dell'immagine causati da inclinazioni in basso o in alto della fotocamera. Rende quindi parallele le linee verticali dell'immagine.

**Prospettiva orizzontale** Corregge la prospettiva dell'immagine rendendo parallele le linee orizzontali.

**Angolo** Ruota l'immagine per correggere le inclinazioni della fotocamera o per effettuare regolazioni dopo aver corretto la prospettiva. Per effettuare questa correzione, potete usare anche lo strumento raddrizza foto  . Trascinate lungo una linea dell'immagine da rendere verticale od orizzontale.

***Nota:** per evitare il ridimensionamento indesiderato durante la regolazione delle impostazioni di prospettiva o angolo, deselezionate Scala immagine automatica nella scheda Correzione automatica.*

**Scala** Imposta il ridimensionamento dell'immagine. Le dimensioni dei pixel non vengono modificate. Questa opzione è utile in particolare per rimuovere le aree vuote dell'immagine generate dalle correzioni della distorsione a cuscinetto e di prospettiva o dalle rotazioni. L'ingrandimento ritaglia le immagini, con interpolazione in base alle dimensioni originali in pixel.

## Regolare l'anteprima e la griglia di Correzione lente

Regolate l'ingrandimento dell'anteprima e le linee della griglia per giudicare meglio l'entità della correzione necessaria.

- Per modificare il fattore di ingrandimento dell'anteprima, usate lo strumento zoom o i comandi di zoom nell'angolo inferiore sinistro dell'anteprima.
- Per spostare l'immagine all'interno della finestra di anteprima, selezionate lo strumento mano e trascinate nell'anteprima.

- Per usare la griglia, selezionate Mostra griglia in fondo alla finestra di dialogo. Usate il menu Dimensione per regolare la spaziatura o il menu Colore per modificare il colore della griglia. Per spostare la griglia e allinearla all'immagine, usate lo strumento sposta griglia .

### Salvare le impostazioni e impostare valori predefiniti per fotocamera e obiettivo

Potete salvare le impostazioni della finestra di dialogo Correzione lente e riutilizzarli con altre immagini scattate con la stessa fotocamera, obiettivo e lunghezza focale. Photoshop salva sia le impostazioni Correzione automatica che le impostazioni Personale per distorsione, aberrazione cromatica e vignettatura. Le impostazioni della correzione della prospettiva non vengono salvate perché in genere variano da immagine a immagine.

Potete salvare e riutilizzare le impostazioni in due modi:

- Salvando e caricando manualmente le impostazioni. Impostate le opzioni della finestra di dialogo, quindi scegliete Salva impostazioni dal menu Impostazioni . Per usare le impostazioni salvate, sceglietele dal menu Impostazioni. Se avete salvato delle impostazioni in un percorso diverso dalla cartella predefinita, queste non vengono elencate nel menu. Per accedervi, usate il comando Carica impostazioni.
- Impostate un valore predefinito per la lente. Se l'immagine contiene metadati EXIF per la combinazione fotocamera, obiettivo, lunghezza focale e valore di diaframma, potete salvare le impostazioni correnti come valori predefiniti per la lente. Per salvare le impostazioni, fate clic sul pulsante Imposta valori predefiniti lente. Quando correggete un'immagine che corrisponde alla combinazione fotocamera, obiettivo, lunghezza focale e valore di diaframma, l'opzione Valori predefiniti lente diventa disponibile nel menu Impostazioni. Questa opzione non è disponibile se l'immagine non contiene metadati EXIF.

## Ridurre il disturbo dell'immagine e gli artefatti JPEG

I disturbi si presentano sotto forma di pixel estranei che non fanno parte dei dettagli dell'immagine. Possono essere causati da scatti eseguiti con una sensibilità ISO elevata con una fotocamera digitale, da sovraesposizione o dalla mancanza di luce con conseguente riduzione della velocità dell'otturatore. Le fotocamere di fascia bassa solitamente generano più disturbi di quelle di fascia alta. I disturbi presenti nelle immagini acquisite da scanner sono invece causati dal sensore di scansione, che spesso fa trasparire la grana della pellicola nell'immagine finale.

I disturbi dell'immagine possono apparire in due forme: disturbo di luminanza (scala di grigio), che rende un'immagine granulosa, e disturbo di croma (colore), che produce nell'immagine degli artefatti a colori.

Il disturbo di luminanza può risultare più pronunciato su un canale dell'immagine, solitamente quello blu. Nella modalità Avanzata potete correggere il disturbo separatamente su ciascun canale. Prima di aprire il filtro, esaminate ogni singolo canale dell'immagine, per verificare se il disturbo prevale in uno di essi. Correggendo un solo canale, infatti, preserverete un maggior numero di dettagli rispetto alla correzione generalizzata su tutti i canali.

**1** Scegliete Filtro > Disturbo > Riduci disturbo.

**2** Ingrandite l'anteprima dell'immagine per visualizzare meglio il disturbo.

**3** Impostate le opzioni:

**Intensità** Controlla l'entità di riduzione del disturbo di luminanza applicata a tutti i canali dell'immagine.

**Mantieni particolari** Mantiene i particolari e i bordi e dell'immagine, come capelli e oggetti con texture. Un valore pari a 100 mantiene la maggior parte dei particolari di un'immagine, ma riduce pochissimo il disturbo di luminanza. Per perfezionare la riduzione del disturbo, bilanciate i controlli Intensità e Mantieni particolari.

**Riduci disturbo colore** Rimuove i pixel di colore casuali. Più alto è il valore, maggiore sarà la riduzione del disturbo cromatico.

**Evidenzia particolari** Aumenta il contrasto dell'immagine. Eliminando il disturbo si riduce il contrasto dell'immagine. Usate il controllo di nitidezza della finestra di dialogo o successivamente uno degli altri filtri di contrasto di Photoshop per ripristinare il contrasto.

**Elimina artefatto JPEG** Rimuove in blocco gli artefatti dell'immagine e gli aloni causati dai salvataggi in formato JPEG con qualità scarsa.

**4** Se il disturbo di luminanza prevale in uno o due canali di colore, fate clic sul pulsante Avanzata e scegliete il canale dal menu Canale. Usate i controlli Intensità e Mantieni particolari per ridurre il disturbo nel canale specifico.

# Regolazione della nitidezza e della sfocatura dell'immagine

## Consigli per migliorare la nitidezza

Aumentando la nitidezza migliorate la definizione dei bordi degli elementi di un'immagine. La maggior parte delle immagini, scattate con una fotocamera digitale o acquisite da scanner, possono essere migliorate regolandone la nitidezza. Il grado di nitidezza necessaria varia a seconda della qualità della fotocamera digitale o dello scanner. Una maggiore nitidezza non corregge tuttavia i problemi di un'immagine troppo sfuocata.

Suggerimenti per migliorare la nitidezza:

- Applicate il contrasto usando un livello separato, in modo che sia possibile riapplicarlo successivamente in caso di output con una diversa periferica.
- Se applicate il contrasto usando un livello separato, impostate il metodo di fusione del livello su Luminosità, per evitare variazioni di colore lungo i bordi.
- La nitidezza aumenta il contrasto dell'immagine. Se dopo aver applicato il contrasto, le luci e le ombre appaiono ritagliate, usate i comandi di fusione del livello (se ne avete creato uno separato), per evitare l'applicazione del contrasto su luci e ombre. Consultate "Specificare una gamma tonale per la fusione dei livelli" a pagina 264.
- Riducete il disturbo dell'immagine prima di aumentarne la nitidezza, evitando così di intensificare il disturbo.
- Applicate il contrasto a più riprese e in piccole quantità. Applicate il contrasto prima per correggere la sfocatura causata dall'acquisizione dell'immagine (da scanner o da fotocamera digitale). Dopo aver eseguito la correzione del colore e scelto le dimensioni dell'immagine, applicate ancora il contrasto (eventualmente usando una copia), per ottenere la nitidezza corretta per la periferica di output.
- Se possibile, valutate il contrasto tramite una prova con la periferica di output finale. La quantità di contrasto necessaria varia a seconda della periferica di output.

Per rendere le immagini più nitide, usate il filtro Maschera di contrasto o Contrasto migliore, che assicurano un maggiore controllo. Photoshop offre anche i filtri Contrasta, Contrasta bordi e Contrasta maggiormente, ma sono filtri automatici che non forniscono controlli od opzioni.

Potete rendere più nitida tutta l'immagine, o soltanto una parte di essa, definita tramite una selezione o maschera. Dato che i filtri Maschera di contrasto e Contrasto migliore possono essere applicati solo su un livello alla volta, nel caso di un file con più livelli, per poter rendere più nitidi tutti i livelli di un'immagine, potrebbe essere necessario fonderli.

***Nota:*** *il termine Maschera di contrasto (in inglese, Unsharp Mask o USM) potrebbe essere fuorviante, poiché riprende una tecnica da camera oscura tradizionale per fare risaltare i bordi degli elementi di un'immagine. Ricordate che questo filtro aumenta il contrasto e non viceversa.*

## Rendere più nitida l'immagine con Contrasta migliore

Il filtro Contrasto migliore offre controlli della nitidezza non disponibili con Maschera di contrasto. Potete impostare l'algoritmo di contrasto o regolare il fattore di contrasto delle zone di luce e ombra.

1 Ingrandite la finestra del documento fino al 100% per visualizzare con precisione il contrasto.

2 Scegliete Filtro > Contrasta > Contrasta migliore.

3 Impostate i comandi nelle schede Contrasta:

**Fattore** Imposta l'intensità del contrasto. Più alto è il valore, maggiore è il contrasto fra i pixel dei bordi, che aumenta l'effetto di nitidezza.

**Raggio** Specifica il numero di pixel che circondano i pixel dei bordi a cui è stato applicato il contrasto. Maggiore è il raggio, maggiori sono gli effetti del bordo e più evidente è la nitidezza.

**Elimina** Imposta l'algoritmo di contrasto usato per rendere l'immagine più nitida. Controllo sfocatura è il metodo usato dal filtro Maschera di contrasto. Sfocatura con lente rileva i bordi e i dettagli di un'immagine e migliora il contrasto dei particolari, riducendo l'alone di contrasto. Effetto movimento tenta di ridurre gli effetti di sfocatura causati dai movimenti della fotocamera o del soggetto. Se scegliete Effetto movimento, impostate il controllo Angolo.

**Angolo** Imposta la direzione di movimento per l'opzione Effetto movimento del controllo Elimina.

**Più preciso** Esegue un'elaborazione più lenta del file, per ottenere un'eliminazione più precisa delle sfocature.

4 Regolate il contrasto delle zone di luce e ombra usando le schede Ombra e Luce, che appaiono facendo clic sul pulsante Avanzata. Se gli aloni di contrasto per ombre e luci appaiono troppo intensi, potete ridurli usando questi controlli, disponibili solo per le immagini a 8 e 16 bpc:

**Fattore dissolvenza** Regola l'intensità del contrasto nelle zone di luce e ombra.

**Ampiezza tonale** Controlla l'intervallo dei toni nelle ombre o nelle luci modificate. Spostate il cursore a sinistra o a destra per diminuire o aumentare il valore di Ampiezza tonale. I valori più bassi limitano le regolazioni alle aree più scure per la correzione delle ombre e alle aree più chiare per la correzione delle luci.

**Raggio** Controlla le dimensioni dell'area attorno a ciascun pixel che serve per determinare se un pixel si trova in un'area di luce o d'ombra. Spostando il cursore a sinistra definite un'area più piccola, mentre spostandolo a destra ne specificate una più grande.

5 Fate clic su OK.

## Aumentare la nitidezza con Maschera di contrasto

Il filtro Maschera di contrasto aumenta la nitidezza di un'immagine incrementando il contrasto lungo i suoi bordi. La Maschera di contrasto non rileva i contorni degli elementi di un'immagine. Individua invece i pixel che hanno valori diversi da quelli circostanti in base ai valori di soglia specificati. Aumenta quindi il contrasto tra i pixel adiacenti del fattore specificato. I pixel più chiari si schiariscono ulteriormente e quelli più scuri diventano ancora più scuri.

Inoltre, dovete indicare il raggio dell'area con la quale ciascun pixel viene confrontato. Maggiore è il raggio, maggiori sono gli effetti del bordo.

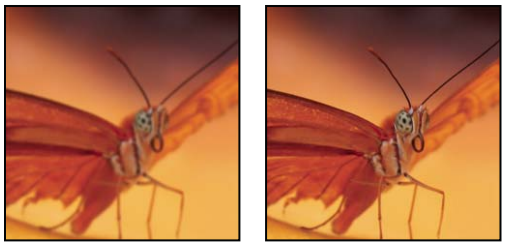


*Immagine originale e dopo l'applicazione della Maschera di contrasto*

Il grado di contrasto applicato a un'immagine è spesso una questione di gusto personale. Un eccessivo contrasto, tuttavia, produce un effetto alone attorno ai bordi.



*Un eccessivo contrasto produce un effetto alone attorno ai bordi*

Gli effetti del filtro Maschera di contrasto sono più accentuati sullo schermo che nella stampa ad alta risoluzione. Se la destinazione finale è la stampa, fate delle prove per determinare le impostazioni più adatte al caso.

1 (Facoltativo) Se l'immagine ha più livelli, selezionate il livello con l'immagine da rendere più nitida. Potete applicare il filtro Maschera di contrasto solo su un livello alla volta, anche se i livelli sono collegati o raggruppati. Se necessario, unite i livelli prima di applicare il filtro Maschera di contrasto.

2 Scegliete Filtro > Contrasta > Maschera di contrasto. Accertatevi che l'opzione Anteprima sia selezionata.

*Fate clic sull'immagine nell'area di anteprima e tenete premuto il pulsante del mouse per vedere come appare l'immagine senza il contrasto. Trascinate nella finestra di anteprima per esaminare parti diverse dell'immagine e fate clic su + o - per ingrandire o ridurre la parte selezionata.*

Sebbene ci sia un riquadro di anteprima nella finestra di dialogo Maschera di contrasto, è preferibile spostare la finestra di dialogo e osservare gli effetti del filtro nella finestra del documento.

3 Trascinate il cursore Raggio o immettete un valore per determinare il numero di pixel attorno a quelli del bordo che influenzano il contrasto. Maggiore è il raggio, maggiori sono gli effetti del bordo. Inoltre, più ampi sono gli effetti del bordo, più evidente è il contrasto.

La regolazione del valore del raggio dipende dal soggetto, dalle dimensioni e dal metodo di riproduzione finale. Per immagini ad alta risoluzione, si consiglia un raggio compreso fra 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.

4 Trascinate il cursore Fattore o immettete un valore per determinare di quanto deve essere aumentato il contrasto dei pixel. Per immagini stampate ad alta risoluzione, si consiglia in genere una quantità fra il 150% e il 200%.

5 Trascinate il cursore Soglia o immettete un valore per determinare di quanto devono differire i pixel su cui agire rispetto all'area circostante, per poter essere considerati pixel del bordo e quindi messi in risalto dal filtro. Ad esempio, una soglia pari a 4 avrà effetto su tutti i pixel i cui valori tonali presentano una differenza di almeno 4 unità, in una scala da 0 a 255. Quindi se i pixel circostanti hanno valori tonali pari a 128 o 129, rimarranno inalterati. Per evitare di introdurre un effetto di disturbo o di posterizzazione (ad esempio in immagini con tonalità carnagione), usate una maschera per i bordi o provate ad applicare valori di Soglia tra 2 e 20. Il valore predefinito di Soglia (0) agisce su tutti i pixel dell'immagine.

*Se con l'applicazione della Maschera di contrasto i colori già brillanti dell'immagine appaiono ipersaturi, scegliete Modifica > Annulla maschera di contrasto, quindi Luminosità dal menu Metodo.*

## Aumentare la nitidezza in modo selettivo

Potete rendere più nitida una sola parte dell'immagine usando una maschera o una selezione. Questa funzione è utile quando volete evitare di rendere più nitide determinate parti dell'immagine. Ad esempio, potete usare una maschera per i bordi con il filtro Maschera di contrasto su un ritratto, per mettere in risalto occhi, bocca, naso e sagoma della testa, ma non la carnagione del viso.



*Uso di una maschera per i bordi per l'applicazione della Maschera di contrasto solo su determinati elementi di un'immagine*

### Rendere una selezione più nitida

1 Con il livello dell'immagine selezionato nel pannello Livelli, tracciate una selezione.

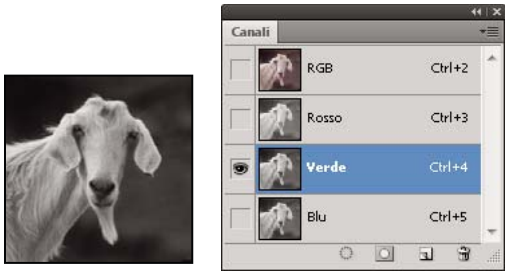
2 Scegliete Filtro > Contrasta > Maschera di contrasto. Regolate le opzioni e fate clic su OK.

Diventerà più nitida solo l'area della selezione e il resto dell'immagine rimarrà inalterato.

### Aumentare la nitidezza dell'immagine usando una maschera per i bordi

1 Create una maschera per applicare il contrasto selettivamente. Ci sono molti modi di creare una maschera per i bordi. Usate quello che preferite o provate questo:

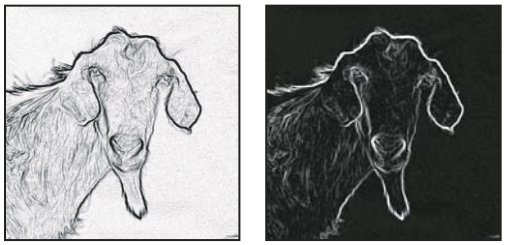
- Aprite il pannello Canali e selezionate il canale che visualizza l'immagine in scala di grigio con il maggiore contrasto nella finestra del documento. In genere, si sceglie il canale verde o rosso.




*Selezione di un canale con il contrasto massimo*

- Duplicate il canale selezionato.

- Con il canale duplicato selezionato, scegliete Filtro > Stilizzazione > Trova bordi.
- Scegliete Immagine > Regolazioni > Inverti, per invertire l'immagine.



*Filtro Trova bordi applicato e immagine invertita*

- Con l'immagine invertita ancora selezionata, scegliete Filtro > Altro > Massimo. Impostate il raggio su un numero basso e fate clic su OK per ispessire i bordi e applicare pixel casuali.
- Scegliete Filtro > Disturbo > Intermedio. Impostate il raggio su un numero basso e fate clic su OK. Questo calcola la media dei pixel circostanti.
- Scegliete Immagine > Regolazioni > Livelli e specificate un valore alto per il punto nero per eliminare i pixel causali. Se necessario, potete anche colorare con il nero per ritoccare la maschera per i bordi finale.



*Impostazione di un valore alto per il punto nero in Livelli per eliminare i pixel causali nella maschera per i bordi*

- Per sfumare i bordi, scegliete Filtro > Sfocatura > Controllo sfocatura.

***Importante:** i filtri Massimo, Media e Controllo sfocatura ammorbidiscono la maschera per i bordi, in modo che gli effetti di contrasto si integrino meglio nell'immagine finale. Sebbene questa procedura preveda tutti e tre i filtri, potete provare a usarne solo uno o due.*

2. Nel pannello Canali, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul canale duplicato per creare una selezione della maschera per i bordi.
3. Nel pannello Livelli, selezionate il livello dell'immagine. Accertatevi che la selezione sia ancora visibile nell'immagine.
4. Scegliete Selezione > Inversa.
5. Con la selezione attiva nel livello dell'immagine, scegliete Filtro > Contrasta > Maschera di contrasto. Impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

Per visualizzare il risultato, selezionate il canale RGB nel pannello Canali e deselezionate la selezione nell'immagine.

*Potete creare un'azione per applicare comodamente tutte le fasi della procedura.*

## Aggiungere il filtro Sfocatura con lente

Sfoca un'immagine per dare l'effetto di una minore profondità di campo; alcuni oggetti nell'immagine risultano a fuoco, altre aree diventano sfocate. Per determinare quali aree sfocare, potete usare una semplice selezione o fornire una *mappa di profondità* del canale alfa che descriva esattamente in che modo applicare la sfocatura.

Il filtro Sfocatura con lente usa una mappa di profondità per determinare la posizione dei pixel in un'immagine. Con una mappa di profondità selezionata, potete anche usare il cursore a forma di croce per impostare il punto iniziale di una sfocatura. Potete usare i canali alfa e le maschere di livello per creare le mappe di profondità. Le aree nere in un canale alfa sono elaborate come se si trovassero sul piano anteriore nella foto, le aree bianche come se si trovassero in lontananza.

*Per creare una sfocatura graduale (da nulla in basso al massimo in alto), create un nuovo canale alfa e applicate una sfumatura in modo che il canale sia bianco in alto e nero in basso. A questo punto, selezionate il filtro Sfocatura con lente e scegliete il canale alfa dal menu a comparsa Origine. Per cambiare la direzione della sfumatura, selezionate la casella di controllo Inverti.*

L'aspetto della sfocatura dipende dalla forma scelta per il diaframma. Le forme del diaframma sono determinate dal numero di lamelle che contiene. Potete cambiare le lamelle di un diaframma curvandole (rendendole più circolari) o ruotandole. Potete inoltre ridurre o ingrandire l'anteprima facendo clic sul pulsante + o sul pulsante –.

1 Scegliete Filtro > Sfocatura > Sfocatura con lente.

2 Per Anteprima, scegliete Più rapida per generare anteprime più veloci; scegliete Più precisa per visualizzare la versione finale dell'immagine. L'anteprima di tipo Più precisa impiega più tempo per generarsi.

3 Per Profondità - mappa, scegliete un'origine (se ve ne è una) dal menu a comparsa Origine. Spostate il cursore Distanza focale sfocatura per impostare la profondità entro la quale i pixel devono essere a fuoco. Ad esempio, se impostate la distanza focale su 100, i pixel con valori 1 e 255 sono completamente sfocati, mentre i pixel con valore più vicino a 100 sono più a fuoco. Se fate clic sull'immagine di anteprima, il cursore Distanza focale sfocatura cambia per riflettere il valore del punto in cui avete fatto clic e tale profondità viene considerata a fuoco.

4 Per invertire la selezione o il canale alfa usato come origine della mappa di profondità, selezionate Inverti.

5 Scegliete un diaframma dal menu a comparsa Forma. Se lo desiderate, spostate il cursore Curvatura per ammorbidire i bordi del diaframma o spostate il cursore Rotazione per ruotare il diaframma. Per aggiungere più sfocatura, spostate il cursore Raggio.

6 Per Luci speculari, spostate il cursore Soglia per selezionare un valore limite di luminosità; tutti i pixel più luminosi di tale valore saranno elaborati come luci speculari. Per aumentare la luminosità delle luci, spostate il cursore Luminosità.

7 Per aggiungere disturbo a un'immagine, scegliete Uniforme o Gaussiana. Per aggiungere il disturbo senza influire sul colore, scegliete Monocromatico. Spostate il cursore Fattore per aumentare o diminuire il disturbo.

*La sfocatura riduce eventuale granulosità o disturbo dall'immagine originale. Per far sì che l'immagine sembri più realistica e meno ritoccata, potete aggiungere nuovamente del disturbo.*

8 Fate clic su OK per applicare le modifiche all'immagine.

# Trasformazione degli oggetti

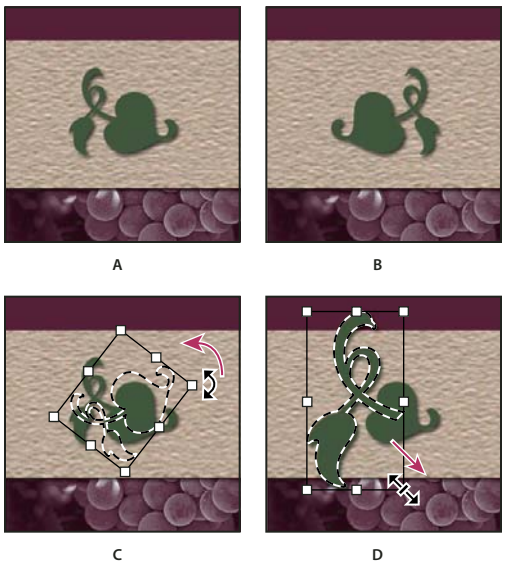
## Applicare le trasformazioni

Trasformare significa ridimensionare, ruotare, inclinare, allungare o alterare un'immagine. Potete applicare le trasformazioni a una selezione, a un intero livello, a più livelli o a una maschera di livello. Potete anche applicare le trasformazioni a un tracciato, a una forma vettoriale, a una maschera vettoriale, a un bordo di selezione o a un canale alfa. La trasformazione altera la qualità dell'immagine quando manipolate i pixel. Per applicare trasformazioni non distruttive a immagini raster, usate gli oggetti avanzati. Consultate "Gli oggetti avanzati" a pagina 279. La trasformazione di una forma vettoriale o di un tracciato è sempre di tipo non distruttivo, poiché ha effetto solo sui calcoli matematici che generano l'oggetto.

Per effettuare una trasformazione, selezionate prima di tutto un elemento, quindi scegliete il comando di trasformazione. Se necessario, regolate il punto di riferimento prima di manipolare la trasformazione. Potete eseguire più manipolazioni in sequenza prima di applicare la trasformazione cumulativa. Ad esempio, potete scegliere Scala, trascinare una maniglia per ridimensionare, quindi selezionare Distorci e trascinare una maniglia per distorcere. Premendo Invio o A capo applicherete entrambe le trasformazioni.

Per calcolare i valori cromatici dei pixel che vengono aggiunti o eliminati durante le trasformazioni, Photoshop usa il metodo di interpolazione selezionato nella sezione Generale della finestra di dialogo Preferenze. Questa impostazione dell'interpolazione determina la rapidità e il tipo di trasformazione. L'interpolazione bicubica (impostazione predefinita) è la più lenta ma garantisce i risultati migliori.

***Nota:*** *potete alterare e distorcere le immagini raster anche usando il filtro Fluidifica.*




*Trasformazione di un'immagine*
***A.*** *Immagine originale* ***B.*** *Livello riflesso* ***C.*** *Bordo di selezione ruotato* ***D.*** *Parte di oggetto ridimensionata*

### Comandi del sottomenu Trasforma

**Scala** Ingrandisce o riduce un elemento rispetto a un *punto di riferimento*, vale a dire il punto fisso delle trasformazioni. Potete eseguire il ridimensionamento in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

**Ruota** Ruota un elemento attorno a un punto di riferimento. Il centro dell'oggetto è il punto di riferimento predefinito, che può però essere spostato anche in altre posizioni.

**Inclina** Inclina un elemento in verticale o in orizzontale.

**Distorce** Allunga un elemento in qualunque direzione.

**Prospettiva** Applica a un elemento la prospettiva rispetto a un punto.

**Altera** Manipola la forma di un elemento.

**Ruota a 180°, Ruota a 90° orario, Ruota a 90° antiorario** Ruota l'elemento in base ai gradi specificati, in senso orario o antiorario.

**Rifletti in verticale** Riflette l'elemento in verticale o in orizzontale.

## Selezionare un elemento da trasformare

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per trasformare un intero livello, rendetelo attivo e accertatevi che non vi sia nulla di selezionato.

***Importante:*** *non potete trasformare il livello di sfondo, potete invece convertire uno sfondo in un livello normale.*

- Per trasformare parte di un livello, selezionate il livello nel pannello Livelli, quindi parte dell'immagine su quel livello.
- Per trasformare più livelli, effettuate una delle operazioni seguenti nel pannello Livelli: collegate tra loro i livelli o selezionate più livelli premendo Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e facendo clic su più livelli. Nel pannello Livelli potete selezionare i livelli contigui premendo Maiusc e facendo clic.
- Per trasformare una maschera di livello o una maschera vettoriale, scollegate la maschera e selezionate la miniatura della maschera nel pannello Livelli.
- Per trasformare un tracciato o una forma vettoriale, usate lo strumento selezione tracciato per selezionare l'intero tracciato o selezione diretta per selezionarne solo una parte. Se selezionate uno o più punti su un tracciato, vengono trasformati solo i segmenti del tracciato collegati a quei punti.
- Per trasformare il bordo di una selezione, create o caricate una selezione. Quindi scegliete Selezione > Trasforma selezione.
- Per trasformare un canale alfa, selezionate il canale nel pannello Canali.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Collegare e scollegare i livelli" a pagina 252

"Selezionare un tracciato" a pagina 349

## Impostare o spostare il punto di riferimento per una trasformazione

Tutte le trasformazioni vengono eseguite attorno a un punto fisso, o *punto di riferimento*. Per impostazione predefinita, questo punto si trova al centro dell'elemento sottoposto a trasformazione. Potete tuttavia modificare il punto di riferimento o spostare il punto centrale usando il quadratino di Posizione punto di riferimento nella barra delle opzioni.

1 Scegliete un comando di trasformazione. Nell'immagine è visualizzato un riquadro di selezione.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella barra delle opzioni, fate clic su un quadratino di Posizione punto di riferimento . Ogni quadratino rappresenta un punto nel rettangolo di selezione. Ad esempio, per spostare il punto di riferimento nell'angolo superiore sinistro del rettangolo di selezione, fate clic sul quadratino in alto a sinistra.
- Nel rettangolo di selezione della trasformazione che appare nell'immagine, trascinate il punto di riferimento . Il punto di riferimento può trovarsi all'esterno dell'elemento da trasformare.

## Ridimensionare, ruotare, inclinare, distorcere, applicare la prospettiva o alterare

1 Selezionate l'elemento da trasformare.

2 Scegliete Modifica > Trasforma > Scala, Ruota, Inclina, Distorci, Prospettiva o Altera.

***Nota:*** *se state trasformando una forma o un intero tracciato, il comando Trasforma diventa Trasforma tracciato. Se state trasformando più segmenti di tracciato (ma non l'intero tracciato), il comando Trasforma diventa Trasforma punti.*

3 (Facoltativo) Nella barra delle opzioni, fate clic su un quadratino di Posizione punto di riferimento .

4 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Se avete scelto Scala, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione. Per ridimensionare in modo proporzionale, premete Maiusc mentre trascinate una maniglia d'angolo. Quando viene portato su una maniglia, il puntatore diventa una doppia freccia.
- Se avete scelto Ruota, spostate il puntatore fuori dal bordo di selezione finché non diventa una doppia freccia curva, quindi trascinate. Premete Maiusc per vincolare la rotazione a incrementi di 15°.
- Se avete scelto Inclina, trascinate una maniglia laterale per inclinare il rettangolo di selezione.
- Se avete scelto Distorci, trascinate una maniglia d'angolo per allungare il rettangolo di selezione.
- Se avete scelto Prospettiva, trascinate una maniglia d'angolo per applicare una prospettiva al rettangolo di selezione.
- Se avete scelto Altera, scegliete un'alterazione dal menu a comparsa Altera nella barra delle opzioni o, per eseguire un'alterazione personalizzata, trascinate i punti di controllo, una linea o un'area all'interno della trama per modificare la forma del rettangolo di selezione e della trama.
- Per tutti i tipi di trasformazioni, immettete un valore nella barra delle opzioni. Per ruotare un oggetto, ad esempio, specificate i gradi nell'apposita casella di testo .

5 (Facoltativo) Per passare a un tipo diverso di trasformazione, selezionate un comando da Modifica > Trasforma.

***Importante:*** *quando trasformate un'immagine bitmap (invece di una forma o un tracciato), questa diventa meno nitida ogni volta che applicate una trasformazione; quindi è preferibile eseguire più comandi e successivamente applicare la trasformazione cumulativa invece che applicare le singole trasformazioni separatamente.*

6 (Facoltativo) Se volete alterare un'immagine, fate clic sul pulsante Passa dalla modalità di trasformazione libera a quella di alterazione e viceversa nella barra delle opzioni.

7 Al termine, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS), fate clic sul pulsante Conferma ✓ nella barra delle opzioni o fate doppio clic nell'area di trasformazione.
- Per annullare la trasformazione, premete Esc o fate clic su Annulla nella barra delle opzioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Alterare un elemento" a pagina 180

## Riflettere o ruotare con precisione

1 Selezionate l'elemento da trasformare.

2 Scegliete Immagine > Trasforma e uno dei seguenti comandi:

- Ruota, per ruotare immettendo valori numerici in gradi nella barra delle opzioni.
- Ruota a 180°, per ruotare di mezzo giro.

- Ruota a 90° orario, per ruotare in senso orario di un quarto di giro.
- Ruota a 90° antiorario, per ruotare in senso antiorario di un quarto di giro.
- Rifletti orizzontale, per riflettere orizzontalmente lungo l'asse verticale.
- Rifletti verticale, per riflettere verticalmente lungo l'asse orizzontale.

***Nota:*** *se state trasformando una forma o un intero tracciato, il comando Trasforma diventa Trasforma tracciato. Se state trasformando più segmenti di tracciato (ma non l'intero tracciato), il comando Trasforma diventa Trasforma punti.*

## Ripetere una trasformazione

❖ Scegliete Modifica > Trasforma > Di nuovo, Modifica > Trasforma tracciato > Di nuovo o Modifica > Trasforma punti > Di nuovo.

## Duplicare un elemento durante la trasformazione

❖ Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e scegliete il comando Trasforma.

## Applicare una trasformazione libera

Il comando Trasformazione libera consente di applicare trasformazioni (rotazione, ridimensionamento, inclinazione, distorsione e prospettiva) con un'unica operazione continua. Potete applicare anche un'alterazione. Invece di scegliere vari comandi, potete tenere premuto un tasto sulla tastiera per passare da un tipo di trasformazione a un altro.

***Nota:*** *se state trasformando una forma o un intero tracciato, il comando Trasforma diventa Trasforma tracciato. Se state trasformando più segmenti di tracciato (ma non l'intero tracciato), il comando Trasforma diventa Trasforma punti.*

1 Selezionate l'elemento da trasformare.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Trasformazione libera.
- Per trasformare una selezione, un livello basato sui pixel o un bordo di selezione, scegliete lo strumento sposta . Quindi selezionate Mostra controlli di trasformazione nella barra delle opzioni.
- Per trasformare una forma vettoriale o un tracciato, selezionate lo strumento selezione tracciato . Quindi selezionate Mostra controlli di trasformazione nella barra delle opzioni.

3 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare mediante trascinamento, trascinate una maniglia. Per ridimensionare in modo proporzionale, premete Maiusc mentre trascinate una maniglia d'angolo.
- Per ridimensionare mediante valori numerici, immettete le percentuali in Larghezza e Altezza nella barra delle opzioni. Fate clic sul pulsante Collega per mantenere le proporzioni.
- Per ruotare mediante trascinamento, spostate il puntatore fuori dal bordo di selezione finché non diventa una doppia freccia ricurva, quindi trascinate. Premete Maiusc per vincolare la rotazione a incrementi di 15°.
- Per ruotare mediante valori numerici, immettete i gradi di rotazione nella casella nella barra delle opzioni.
- Per applicare una distorsione rispetto al centro del bordo di selezione, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate una maniglia.
- Per una distorsione libera, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate.

- Per inclinare, premete Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS) e trascinate una maniglia laterale. Quando si trova su una maniglia laterale, il puntatore diventa una freccia bianca con una piccola freccia doppia.
- Per inclinare mediante valori numerici, immettete i gradi nelle caselle O (inclinazione orizzontale) e V (inclinazione verticale) nella barra delle opzioni.
- Per applicare la prospettiva, premete Ctrl+Alt+Maiusc (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc (Mac OS) e trascinate una maniglia d'angolo. Quando si trova su una maniglia d'angolo, il puntatore diventa una freccia grigia.
- Per alterare, fate clic sul pulsante Passa dalla modalità di trasformazione libera a quella di alterazione e viceversa nella barra delle opzioni. Trascinate i punti di controllo per manipolare la forma dell'elemento o scegliete uno stile di alterazione dal menu a comparsa Altera nella barra delle opzioni. Dopo aver selezionato uno stile dal menu a comparsa Altera, potete regolare la forma dell'alterazione usando la maniglia quadrata.
- Per spostare il punto di riferimento, fate clic su un quadratino di Posizione punto di riferimento nella barra delle opzioni.
- Per spostare un elemento, immettete i valori della nuova posizione di riferimento nelle caselle X (posizione orizzontale) e Y (posizione verticale) della barra delle opzioni. Fate clic sul pulsante del posizionamento relativo per specificare la nuova posizione rispetto a quella corrente.

*Per annullare l'ultima regolazione della maniglia, scegliete Modifica > Annulla.*

**4** Effettuate una delle seguenti operazioni:

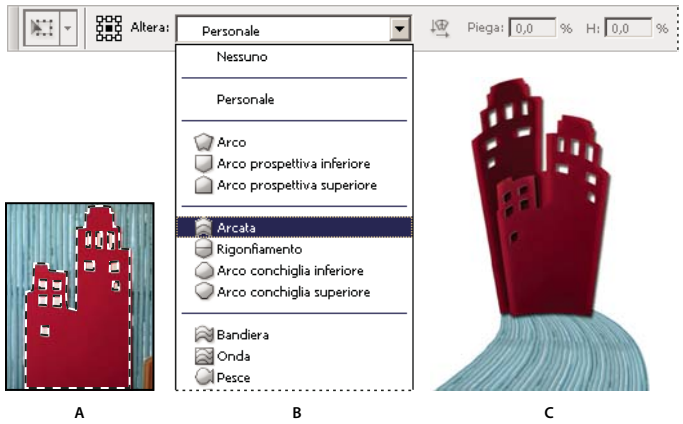
- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS), fate clic sul pulsante Conferma nella barra delle opzioni o fate doppio clic nell'area di trasformazione.
- Per annullare la trasformazione, premete Esc o fate clic su Annulla nella barra delle opzioni.

***Importante:*** *quando trasformate un'immagine bitmap (invece di una forma o un tracciato), questa diventa meno nitida ogni volta che applicate una trasformazione; quindi è preferibile eseguire più comandi e successivamente applicare la trasformazione cumulativa invece che applicare le singole trasformazioni separatamente.*

## Alterare un elemento

Il comando altera consente di trascinare i punti di controllo per manipolare la forma di immagini, forme, tracciati, ecc. Potete eseguire l'alterazione usando una forma del menu a comparsa Altera nella barra delle opzioni. Anche le forme di questo menu sono modificabili, trascinando i loro punti di controllo.

Quando usate i punti di controllo per distorcere un elemento, scegliendo Visualizza > Extra vengono mostrati o nascosti la trama di alternazione e i punti di controllo.




*Uso delle alterazioni*
***A.** Selezione della forma da alterare **B.** Scelta di un'alterazione dal menu a comparsa Altera nella barra delle opzioni **C.** Risultato ottenuto usando varie opzioni di alterazione*

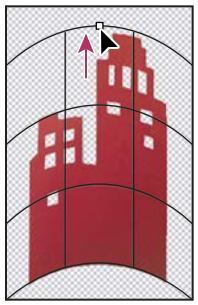
1 Selezionate l'elemento da alterare.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Trasforma > Altera.
- Se scegliete un diverso comando di trasformazione o Trasformazione libera, fate clic sul pulsante Passa dalla modalità di trasformazione libera a quella di alterazione e viceversa nella barra delle opzioni.

3 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

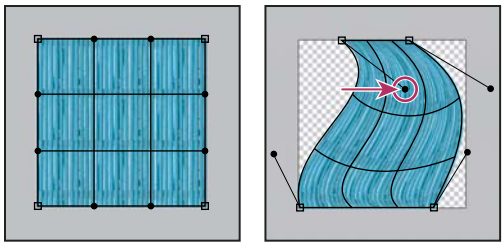
- Per eseguire l'alterazione usando una forma specifica, scegliete uno stile di alterazione dal menu a comparsa Altera nella barra delle opzioni.



*Alterazione della trama tramite trascinamento di un punto di controllo*

- Per manipolare la forma, trascinate i punti di controllo, una parte del rettangolo di selezione o della trama o un'area all'interno. Quando regolate una curva, usate le maniglie dei punti di controllo. La procedura è simile a quella di regolazione delle maniglie nel segmento curvo di un'immagine vettoriale.

*Per annullare l'ultima regolazione della maniglia, scegliete Modifica > Annulla.*




*Manipolazione della forma di un'alterazione*
***A.** Trama originale dell'alterazione **B.** Regolazione di maniglie, segmenti di trama e aree all'interno della trama*

- Per modificare l'orientamento dello stile di alterazione scelto dal menu Altera, fate clic sul pulsante Modifica l'orientamento dell'alterazione nella barra delle opzioni.
- Per spostare il punto di riferimento, fate clic su un quadratino di Posizione punto di riferimento nella barra delle opzioni.
- Per specificare il fattore di alterazione usando valori numerici, immetteteli nelle caselle di testo Piega (per impostare la piega), O (per impostare la distorsione orizzontale) e V (per impostare la distorsione verticale) nella barra delle opzioni. Potete immettere i valori numerici soltanto se non avete scelto Nessuno o Personale dal menu a comparsa Altera.

**4** Effettuate una delle seguenti operazioni:

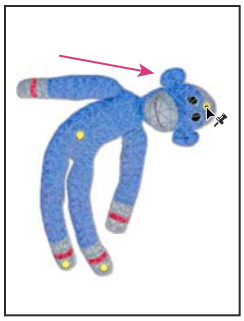
- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) o fate clic sul pulsante Conferma ✓ nella barra delle opzioni.
- Per annullare la trasformazione, premete Esc o fate clic su Annulla nella barra delle opzioni.

***Importante:** quando alterate un'immagine bitmap (invece di una forma o un tracciato), questa diventa meno nitida ogni volta che applicate una trasformazione; è quindi preferibile eseguire più comandi e successivamente applicare la trasformazione cumulativa invece che applicare le singole trasformazioni separatamente.*

# Alterazione marionetta

Alterazione marionetta offre una trama visiva che consente di distorcere notevolmente specifiche aree dell'immagine, lasciando le altre inalterate. Questa funzione può essere usata per applicare lievi ritocchi (ad esempio, per dare forma ai capelli) così come trasformazioni totali (ad esempio, per cambiare la posizione di braccia o gambe).

Alterazione marionetta può essere applicato, oltre ai livelli immagine, forma e testo, anche alle maschere di livello e vettoriali. Per distorcere le immagini in modo non distruttivo, servitevi della funzione Oggetti avanzati. Consultate "Creare gli oggetti avanzati" a pagina 280.



*Spostamento di un perno sulla trama marionetta. Perni contigui mantengono intatte le aree circostanti.*

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello o la maschera da trasformare.

2 Scegliete Modifica > Alterazione marionetta.

3 Nella barra delle opzioni, impostate le seguenti opzioni per la trama:

**Metodo** Consente di definire l'elasticità complessiva della trama.

*Per ottenere una trama molto elastica per l'alterazione di immagini da grandangolo o mappe texture, scegliete Distorsione.*

**Densità** Consente di definire la spaziatura dei punti della trama. L'opzione Più punti aumenta la precisione ma richiede tempi di elaborazione maggiori. L'opzione Meno punti ha un effetto opposto.

**Espansione** Consente di espandere o contrarre il bordo esterno della trama.

**Mostra trama** Per visualizzare solo i perni di regolazione e ottenere un'anteprima più chiara, deselezionate questa opzione.

*Per nascondere temporaneamente i perni, premete il tasto H.*

4 Nella finestra dell'immagine, fate clic per aggiungere dei perni alle aree da trasformare e a quelle da tenere ancorate in posizione.

5 Per spostare o rimuovere i perni, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i perni per alterare la trama.
- Per mostrare una trama a cui ne è stata sovrapposta un'altra, fate clic sui pulsanti Profondità perni e nella barra delle opzioni.
- Per rimuovere i perni selezionati, premete Canc. Per rimuovere singoli perni, portate il cursore direttamente su di essi e premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Quando compare l'icona forbici , fate clic.
- Fate clic sul pulsante Rimuovi tutti i perni nella barra delle opzioni.

*Per selezionare più perni, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su di essi; oppure scegliete Seleziona dal menu di scelta rapida.*

6 Per ruotare la trama attorno a un perno, selezionatelo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ruotare la trama di un valore di gradi fisso, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e posizionate il cursore accanto ai perni (non su di essi). Quando compare un cerchio, trascinate per ruotare visivamente la trama.

  *I gradi di rotazione sono riportati nella barra delle opzioni.*

- Per ruotare automaticamente la trama in base all'opzione Metodo selezionata, scegliete Auto dal menu Ruota nella barra delle opzioni.

**7** Al termine della trasformazione, premete Invio o A capo.



*Per ruotare la trama attorno a un perno selezionato, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).*

# Ridimensionamento in base al contenuto

## Ridimensionare le immagini e proteggere il contenuto

Il ridimensionamento in base al contenuto ridimensiona un'immagine senza alterare importanti contenuti visivi come persone, edifici, animali, ecc. Mentre il ridimensionamento normale agisce uniformemente su tutti i pixel di un'immagine, il ridimensionamento in base al contenuto agisce soprattutto sui pixel di aree che non contengono importanti elementi visivi. Grazie al ridimensionamento in base al contenuto è possibile ingrandire o ridurre le immagini per migliorare una composizione, riempire l'ingombro disponibile in un layout o cambiare l'orientamento. Se desiderate applicare anche il ridimensionamento normale, un'opzione consente di specificare un rapporto tra ridimensionamento in base al contenuto e ridimensionamento normale.

Per mantenere specifiche aree inalterate durante il ridimensionamento di un'immagine, il ridimensionamento in base al contenuto vi permette di proteggere tali aree mediante un canale alfa.

Il ridimensionamento in base al contenuto agisce sui livelli e sulle selezioni. Le immagini possono essere in metodo RGB, CMYK, Lab e Scala di grigio, nonché di qualsiasi profondità di bit. Il ridimensionamento in base al contenuto non agisce sui livelli di regolazione, sulle maschere di livello, su singoli canali, oggetti avanzati, livelli 3D, livelli video, più livelli simultaneamente né gruppi di livelli.




***A.** Immagine originale **B.** Ridimensionamento più stretto **C.** Ridimensionamento più stretto con Ridimensionamento in base al contenuto*

Al seguente indirizzo è disponibile un video sul ridimensionamento in base al contenuto: www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_it (l'argomento relativo a questa funzione inizia intorno al quarto minuto).

## Mantenere inalterati contenuti visivi durante il ridimensionamento

1 (Facoltativo) Se dovete ridimensionare un livello Sfondo, scegliete Selezione > Tutto.

2 Scegliete Modifica > Scala in base al contenuto.

3 Nella barra delle opzioni, selezionate le seguenti opzioni:

**Posizione punto di riferimento** Fate clic sul quadratino di Posizione punto di riferimento per specificare il punto fisso attorno al quale l'immagine viene ridimensionata. Per impostazione predefinita, questo punto si trova al centro dell'immagine.

**Usa posizionamento relativo per punto di riferimento** Fate clic su questo pulsante per specificare la nuova posizione del punto di riferimento rispetto a quella corrente.

**Posizione punto di riferimento** Consente di specificare la posizione del punto di riferimento. Immettete le dimensioni in pixel per l'asse X e l'asse Y.

**Percentuale di scala** Specificate il ridimensionamento come valore percentuale della dimensione originale. Immettete una percentuale per la larghezza (L) e l'altezza (A). Se necessario, fate clic sul pulsante Mantieni proporzioni .

**Fattore** Consente di specificare il rapporto tra il ridimensionamento in base al contenuto e il ridimensionamento normale. Specificate un valore percentuale per il ridimensionamento in base al contenuto nella casella di testo o fate clic sulla freccia e spostate il cursore.

**Proteggi** Consente di scegliere un canale alfa rappresentante l'area da proteggere.

**Protegge l'incarnato** Tenta di mantenere inalterate le aree con valori cromatici tipici dell'incarnato.

4 Per ridimensionare l'immagine, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione. Per ridimensionare in modo proporzionale, premete Maiusc mentre trascinate una maniglia d'angolo. Quando viene portato su una maniglia, il puntatore diventa una doppia freccia.

5 Fate clic su Annulla trasformazione o su Conferma trasformazione .

## Specificare il contenuto da proteggere durante il ridimensionamento

1 Tracciate una selezione attorno al contenuto da proteggere; quindi, nel pannello Canali, fate clic su Salva selezione come canale .

2 (Facoltativo) Se ridimensionate un livello Sfondo, scegliete Selezione > Tutto.

3 Scegliete Modifica > Scala in base al contenuto.

4 Nella barra delle opzioni, scegliete il canale alfa creato.

5 Per ridimensionare l'immagine, trascinate una maniglia del bordo di selezione.

# Filtro Fluidifica

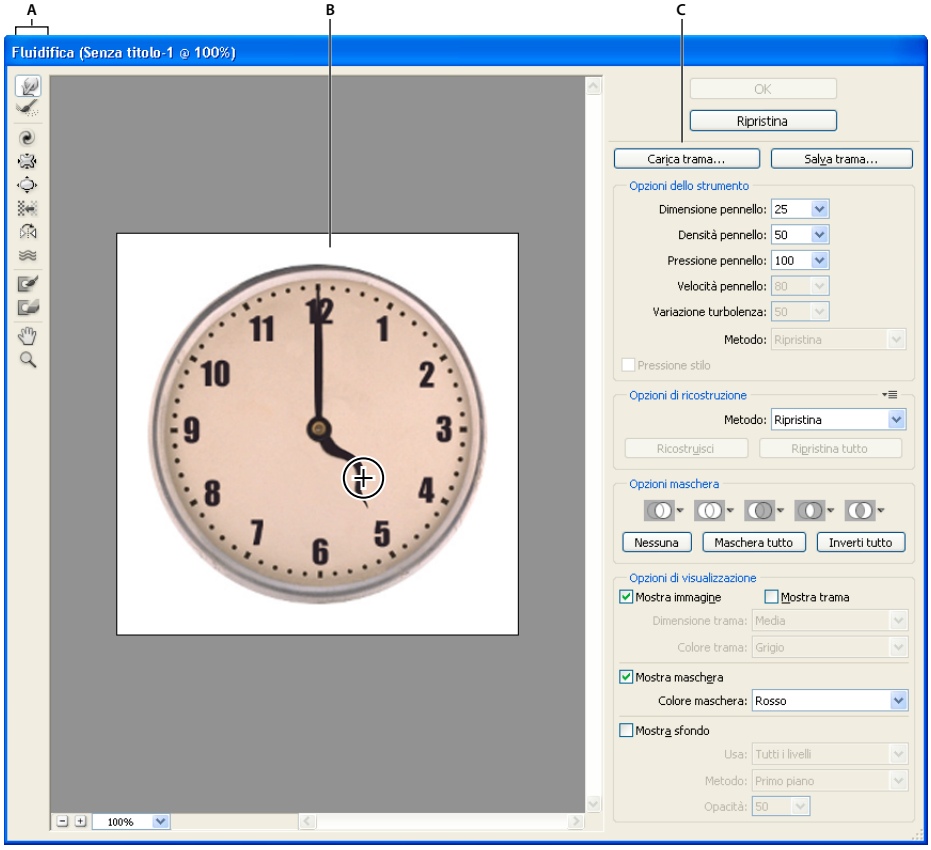
## Panoramica del filtro Fluidifica

Il filtro Fluidifica consente di applicare deformazioni, pressioni, trazioni, rotazioni, riflessioni, flessioni e gonfiamenti a qualsiasi area di un'immagine. Le distorsioni realizzabili possono essere di varia entità, rendendo il comando Fluidifica un potente strumento di ritocco ed effetti artistici. Il filtro Fluidifica può essere applicato a immagini a 8 o 16 bit per canale.



*Distorsione di un'immagine con il filtro Fluidifica*

Nella finestra di dialogo Fluidifica sono disponibili gli strumenti, le opzioni e un'immagine di anteprima per il filtro Fluidifica. Per visualizzare la finestra di dialogo, scegliete Filtro > Fluidifica.




*Finestra di dialogo Fluidifica*
***A.** Finestra degli strumenti **B.** Immagine di anteprima **C.** Opzioni*

## Ingrandire e ridurre l'anteprima

- Selezionate lo strumento zoom nella finestra di dialogo Fluidifica e fate clic o trascinate nell'anteprima per ingrandire; premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic o trascinate nell'anteprima per ridurre l'ingrandimento In alternativa, specificate un livello di ingrandimento nella casella Zoom in fondo alla finestra di dialogo.

## Spostarsi nell'anteprima

- Selezionate lo strumento mano nella finestra di dialogo Fluidifica e trascinate nell'anteprima. Oppure, tenete premuta la barra spaziatrice con qualsiasi strumento selezionato e trascinate il cursore nell'anteprima.

## Strumenti di distorsione

Diversi strumenti nella finestra Fluidifica consentono di distorcere l'area sotto il pennello mentre trascinate o tenete premuto il pulsante del mouse. La distorsione è più evidente al centro dell'area del pennello e l'effetto risulta intensificato se tenete premuto il pulsante del mouse o se trascinate più volte sopra l'area.

**Strumento altera avanti** Spinge i pixel in avanti mentre trascinate.

*Tenete premuto Maiusc e fate clic con gli strumenti altera, spingi a sinistra e riflessione per creare l'effetto del trascinamento in linea retta a partire dal punto su cui avete fatto clic in precedenza.*

**Strumento ricostruisci** Annulla la distorsione appena aggiunta mentre trascinate o tenete premuto il pulsante del mouse.

**Strumento spirale senso orario** Ruota i pixel in senso orario mentre trascinate o tenete premuto il pulsante del mouse. Per fare ruotare i pixel in senso antiorario, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre tenete premuto il pulsante del mouse o trascinate.

**Strumento piega** Sposta i pixel verso il centro dell'area del pennello mentre trascinate o tenete premuto il pulsante del mouse.

**Strumento gonfiamento** Allontana i pixel dal centro dell'area del pennello mentre trascinate o tenete premuto il pulsante del mouse.

**Strumento spingi a sinistra** Sposta i pixel a sinistra quando trascinate lo strumento verso l'alto; li sposta a destra quando trascinate verso il basso. Potete inoltre trascinare in senso orario intorno all'oggetto per aumentarne le dimensioni o in senso antiorario per ridurle. Per spingere i pixel a destra trascinando verso l'alto (o a sinistra trascinando verso il basso), tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

**Strumento riflessione** Copia i pixel nell'area del pennello. Trascinate per riflettere l'area perpendicolarmente rispetto alla direzione del tratto (a sinistra del tratto). Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate per riflettere l'area nella direzione opposta al tratto (ad esempio l'area soprastante un tratto verso il basso). In genere si ottengono risultati migliori se si tiene premuto Alt o Opzione e si trascina dopo aver fissato l'area da riflettere. Usate tratti sovrapposti per creare effetti simili a quelli di una riflessione nell'acqua.

**Strumento turbolenza** Deforma i pixel in modo uniforme. Può essere usato per creare effetti come fuoco, nuvole, onde e così via.

### Opzioni degli strumenti di distorsione

In Opzioni strumento nella finestra di dialogo, impostate le seguenti opzioni:

**Dimensione pennello** Imposta la larghezza del pennello usato per distorcere l'immagine.

**Densità pennello** Controlla il comportamento di attenuazione lungo i bordi del pennello. Un effetto è più marcato al centro del pennello e più lieve all'estremità.

**Pressione pennello** Imposta la velocità di distorsione quando trascinate uno strumento nell'anteprima. Con una minore pressione del pennello l'esecuzione delle modifiche risulta più lenta, ed è quindi più facile interrompere al momento giusto.

**Velocità pennello** Imposta la velocità di distorsione quando tenete lo strumento selezionato (ad esempio, lo strumento spirale) fermo su un oggetto nell'anteprima. Maggiore è il valore, maggiore sarà la velocità di distorsione.

**Variazione turbolenza** Controlla il grado di deformazione dei pixel operato dallo strumento turbolenza.

**Metodo di ricostruzione** Si applica allo strumento ricostruisci e determina il metodo di ricostruzione di un'area dell'anteprima.

**Pressione stilo** Rileva la pressione esercitata su una tavoletta grafica (opzione disponibile solo se usate una tavoletta grafica). Se l'opzione è selezionata, la pressione del pennello per gli strumenti è calcolata moltiplicando la pressione dello stilo per il valore di Pressione pennello.

## Distorcere un'immagine

***Nota:*** *se selezionate un livello di testo o forma, prima di procedere occorre rasterizzare il livello per rendere il testo o la forma modificabili. Per distorcere il testo senza rasterizzare il livello, usate le opzioni Altera dello strumento testo.*

1 Selezionate il livello da distorcere. Per agire solo su una parte del livello corrente, selezionate l'area desiderata.

2 Scegliete Filtro > Fluidifica.

3 Fissate le aree dell'immagine che non volete alterare.

4 Scegliete uno qualsiasi degli strumenti fluidifica per distorcere l'anteprima. Trascinate nell'immagine per distorcerla.

5 Dopo avere distorto l'anteprima, potete usare lo strumento ricostruisci  o altri comandi per ripristinare totalmente o in parte le modifiche o per modificare nuovamente l'immagine.

6 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su OK per chiudere la finestra Fluidifica e applicare le modifiche al livello attivo.
- Fate clic su Annulla per chiudere la finestra Fluidifica senza applicare le modifiche al livello.
- Fate clic su Ripristina tutto per ripristinare tutte le distorsioni dell'anteprima, mantenendo tutte le impostazioni correnti delle opzioni.
- Per annullare tutte le distorsioni applicate nell'anteprima e ripristinare tutte le impostazioni predefinite delle opzioni, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su Ripristina.


*Per creare ulteriori effetti, usate i comandi Modifica > Dissolvi.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Fondere e dissolvere gli effetti dei filtri" a pagina 364

## Fissare e rilasciare aree

Potete fissare le aree che non devono essere modificate, rilasciare le aree fissate e invertire le aree fissate e rilasciate.

### Fissare le aree

Le aree fisse dell'anteprima sono protette dalle modifiche. Queste aree vengono coperte da una maschera che potete creare con lo strumento maschera area fissa  . Potete inoltre fissare le aree con una maschera, selezione o trasparenza esistente. Per applicare più agevolmente le distorsioni, potete visualizzare la maschera nell'anteprima.

Per scegliere il comportamento delle aree fisse o mascherate dell'anteprima, potete usare i menu a comparsa delle icone nell'area Opzioni maschera della finestra di dialogo Fluidifica.

**Utilizzo dello strumento maschera area fissa** Selezionate lo strumento maschera area fissa  e trascinate sull'area da proteggere. Fate clic tenendo premuto Maiusc per fissare in linea retta tra il punto corrente e quello del precedente clic.

**Usare una selezione, maschera o canale di trasparenza** Dal menu a comparsa di una delle cinque opzioni dell'area Opzioni maschera della finestra, scegliete Selezione, Maschera di livello, Trasparenza o Maschera veloce.

**Fissare tutte le aree rilasciate** Fate clic su Maschera tutto nell'area Opzioni maschera della finestra di dialogo.

**Invertire le aree rilasciate e fisse** Fate clic su Inverti tutto nell'area Opzioni maschera della finestra di dialogo.

**Mostrare o nascondere le aree fisse** Selezionate o deselezionate Mostra maschera in Opzioni di visualizzazione nella finestra di dialogo.

**Cambiare il colore delle aree fisse** Scegliete un colore dal menu a comparsa Colore maschera in Opzioni di visualizzazione nella finestra di dialogo.

### Opzioni di maschera con il filtro Fluidifica

In presenza di una selezione o maschera in un'immagine, potete aprire la finestra di dialogo Fluidifica senza perdere tali informazioni. Potete scegliere una delle seguenti opzioni di maschera:

**Sostituisci selezione** Mostra la selezione, maschera o trasparenza nell'immagine originale.

**Aggiungi alla selezione** Mostra la maschera nell'immagine originale, in modo da poterle apportare delle aggiunte usando lo strumento maschera area fissa. Aggiunge i pixel selezionati nel canale all'area attualmente fissa.

**Sottrai dalla selezione** Sottrae i pixel del canale dall'area attualmente fissa.

**Interseca con la selezione** Usa solo i pixel selezionati e attualmente fissi.

**Inverti la selezione** Usa i pixel selezionati per invertire l'area attualmente fissa.

***Nota:*** *se avete già creato una selezione, il filtro limita l'anteprima e l'elaborazione all'area rettangolare contenente la selezione. Nel caso di selezioni rettangolari, l'area selezionata e di anteprima sono identiche e la scelta di Selezione dai menu a comparsa non produce pertanto alcun effetto.*

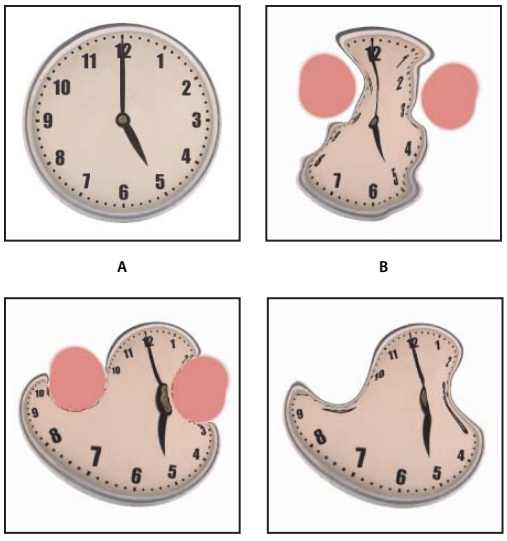
### Rilasciare le aree

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento rilascia maschera e trascinate sull'area. Fate clic tenendo premuto Maiusc per rilasciare in linea retta tra il punto corrente e quello del precedente clic.
- Per rilasciare le aree, nella sezione Opzioni maschera della finestra di dialogo, fate clic su Nessuna.
- Per invertire le aree fisse e rilasciate, fate clic su Inverti tutto nell'area Opzioni maschera della finestra di dialogo.

## Ricostruire le distorsioni

Dopo aver distorto l'anteprima, potete usare una vasta gamma di comandi e metodi di ricostruzione per annullare le modifiche o ripristinarle in altri modi. Potete applicare le ricostruzioni in due modi. Potete applicare una ricostruzione all'intera immagine, arrotondando la distorsione nelle aree non fisse o applicarla a specifiche aree con lo strumento ricostruisci. Per impedire la ricostruzione delle aree distorte, usate lo strumento maschera area fissa.




*Ricostruzione basata sulle distorsioni nelle aree fisse*
***A.** Immagine originale **B.** Distorta con aree fisse **C.** Ricostruita con il metodo Rigido (pulsante) **D.** Rilasciata, con i bordi ricostruiti con il metodo Liscio (strumento)*

## Ricostruire un'intera immagine

1 Nella sezione Opzioni di ricostruzione della finestra di dialogo, selezionate un metodo di ricostruzione.

2 Per applicare l'effetto una volta, fate clic su Ricostruisci nella sezione Opzioni di ricostruzione. Potete applicare la ricostruzione più volte per ottenere un aspetto meno distorto.

## Rimuovere tutte le distorsioni

❖ Nella sezione Opzioni di ricostruzione, fate clic su Ripristina tutto. Questo comando rimuove anche le distorsioni nelle aree fisse.

## Ricostruire parte di un'immagine distorta

1 Fissate le aree che volete rimangano distorte.

2 Selezionate lo strumento ricostruisci . In Opzioni dello strumento, scegliete un Metodo per lo strumento ricostruisci.

3 Tenete premuto il pulsante del mouse o trascinate sull'area. I pixel si spostano più rapidamente al centro del pennello. Fate clic tenendo premuto Maiusc per ricostruire in linea retta tra il punto corrente e quello del precedente clic.

## Ripetere le distorsioni campionate da un punto iniziale

1 Dopo avere distorto l'anteprima, scegliete una delle seguenti opzioni di ricostruzione dal menu Metodo nella sezione Opzioni dello strumento nella finestra di dialogo.

2 Selezionate lo strumento ricostruisci , tenete premuto il pulsante del mouse nell'anteprima o trascinate da un punto iniziale.

In questo modo, create una copia della distorsione campionata nel punto iniziale, analogamente a come avviene copiando un'area con lo strumento clone. In assenza di distorsione, l'effetto è identico al metodo Ripristina. Potete impostare nuovi punti iniziali e usare ripetutamente lo strumento ricostruisci per creare una vasta gamma di effetti.

### Metodi di ricostruzione

Potete scegliere uno dei seguenti metodi di ricostruzione:

**Ripristina** Ridimensiona le distorsioni in modo uniforme senza arrotondare.

**Rigido** Mantiene gli angoli retti nella griglia dei pixel (come mostrato dalla trama) lungo i bordi tra le aree fisse e non fisse; ciò può creare discontinuità vicino ai bordi. In questo modo si ripristinano le aree non fisse rendendole molto simili al loro aspetto originale (per ripristinare l'aspetto originale, usate il metodo di ricostruzione Ripristina).

**Duro** Simula un debole campo magnetico. Lungo i bordi tra le aree fisse e non fisse, le distorsioni delle aree non fisse proseguono nelle aree fisse. Con l'aumentare della distanza dalle aree fisse, le distorsioni diminuiscono.

**Liscio** Propaga le distorsioni delle aree fisse in tutte le aree non fisse, con distorsioni continue.

**Sciolto** Per effetti simili a Liscio, ma con una continuità ancora maggiore delle distorsioni tra le aree fisse e non fisse.

*Per regolare l'intensità di un metodo di ricostruzione, selezionatela dal menu senza etichetta che si trova sopra al menu Metodo. Mentre regolate l'intensità, nell'immagine viene visualizzata l'anteprima della modifica risultante.*

### Altri metodi per lo strumento ricostruisci

Lo strumento ricostruisci offre tre altri metodi che usano la distorsione campionata al primo clic con lo strumento selezionato (punto iniziale) per ricostruire l'area su cui trascinate lo strumento. Ad ogni clic, viene impostato un nuovo punto iniziale; di conseguenza, per estendere un effetto da un punto iniziale, rilasciate il pulsante del mouse solo quando avete terminato l'uso delle strumento ricostruisci.

**Disloca** Ricostruisce le aree non fisse secondo lo spostamento effettuato al punto iniziale della ricostruzione. Potete usare Disloca per spostare una parte o tutta l'anteprima in una posizione diversa. Se fate clic e ruotate gradualmente a spirale dal punto iniziale verso l'esterno, dislocherete o sposterete una porzione dell'immagine sull'area su cui avete trascinato.

**Amplifica** Ricostruisce le aree non fisse secondo lo spostamento, la rotazione e il ridimensionamento complessivo che esistono al punto iniziale.

**Affine** Ricostruisce le aree non fisse secondo tutte le distorsioni che esistono al punto iniziale, compresi spostamento, rotazione, ridimensionamento orizzontale e verticale e inclinazione.

## Lavorare con le trame

L'uso di una trama consente di visualizzare e controllare le distorsioni applicate. Potete scegliere la dimensione e il colore della trama e salvarla per applicarla a un'altra immagine.

- Per aggiungere una trama, selezionate Mostra trama in Opzioni di visualizzazione nella finestra di dialogo e impostate dimensione e colore.
- Per visualizzare una trama, selezionate Mostra trama. Se avete selezionato Mostra trama, potete visualizzare o nascondere l'anteprima. Selezionate Mostra immagine in Opzioni di visualizzazione nella finestra di dialogo per vedere l'anteprima; deselezionate Mostra immagine per vedere solo la trama.
- Per salvare una trama di distorsione, dopo avere distorto l'anteprima, fate clic su Salva trama. Specificate il nome e la posizione del file della trama e fate clic su Salva.
- Per applicare una trama di distorsione, fate clic su Carica trama, selezionate il file della trama da applicare e fate clic su Apri. Se l'immagine e la trama hanno dimensioni diverse, la trama viene ridimensionata per adattarsi all'immagine.

## Lavorare con gli sfondi

Nell'anteprima, potete scegliere di visualizzare solo il livello attivo o visualizzare altri livelli come sfondi. Grazie alle opzioni Metodo, potete posizionare lo sfondo sopra o sotto il livello attivo; ciò consente di controllare le modifiche o di allineare una distorsione applicata a un altro livello.

***Importante:*** *viene distorto solo il livello attivo, anche se sono visualizzati altri livelli.*

**Visualizzare lo sfondo** Selezionate Mostra sfondo, quindi scegliete l'opzione appropriata dal menu a comparsa. Se scegliete Tutti i livelli, le modifiche effettuate al livello corrente non incidono sul livello sfondo. Specificate un'opacità di sovrapposizione per modificare la fusione tra il livello di destinazione e lo sfondo. Il metodo selezionato determina la combinazione tra livello di destinazione e sfondo nell'anteprima. Scegliete un'opzione dal menu a comparsa Metodo.

**Nascondere lo sfondo** In Opzioni di visualizzazione, deselezionate Mostra sfondo.

# Fuoco prospettico

Fuoco prospettico consente di modificare le immagini contenenti piani prospettici (quali i lati di un edificio, le pareti, i pavimenti o oggetti rettangolari in genere), senza commettere errori di prospettiva. Grazie a questa funzione potete infatti specificare i piani di un'immagine e quindi applicare le modifiche, colorando, clonando, copiando o incollando e trasformando. Tutte le modifiche rispetteranno la prospettiva del piano sul quale state lavorando. Quando ritoccate, aggiungete o rimuovete parte del contenuto di un'immagine, i risultati sono più realistici, perché le modifiche sono orientate e ridimensionate correttamente rispetto ai piani prospettici. Una volta terminate le operazioni in Fuoco prospettico, potete continuare a modificare l'immagine in Photoshop. Per conservare le informazioni del piano prospettico in un'immagine, salvate il documento in formato PSD, TIFF o JPEG.



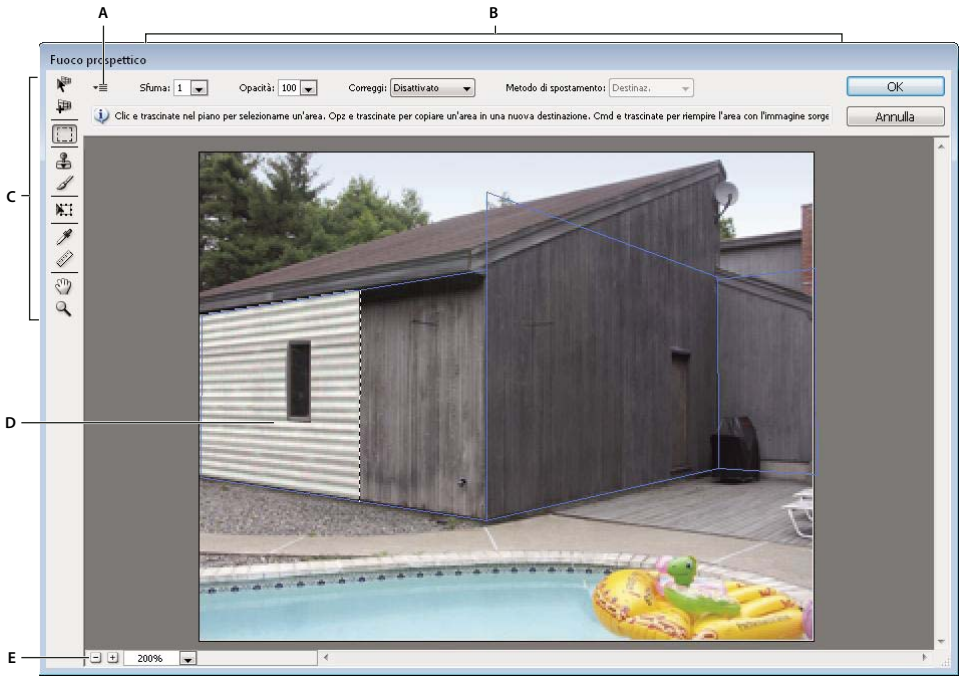
*Modifiche sui piani prospettici di un'immagine*

Gli utenti di Photoshop Extended possono usare anche la funzione di misurazione degli oggetti ed esportare le informazioni tridimensionali e le misurazioni nei formati DXF e 3DS per usarle in applicazioni 3D.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso del Fuoco prospettico: www.adobe.com/go/vid0019_it.

## Panoramica della finestra di dialogo Fuoco prospettico

La finestra di dialogo Fuoco prospettico (Filtro > Fuoco prospettico) fornisce gli strumenti per la definizione dei piani prospettici, la modifica dell'immagine, la misurazione (solo Photoshop Extended) e l'anteprima dell'immagine. Gli strumenti di Fuoco prospettico (selezione, timbro, pennello e altri) si comportano in modo simile ai loro corrispondenti nella finestra degli strumenti principale. Potete usare anche le stesse scelte rapide da tastiera per impostarne le opzioni. Aprendo il menu Fuoco prospettico potete accedere ad altre impostazioni degli strumenti e ad altri comandi.




*Finestra di dialogo Fuoco prospettico*
***A.*** *Menu di Fuoco prospettico* ***B.*** *Opzioni* ***C.*** *Finestra degli strumenti* ***D.*** *Anteprima di lavoro* ***E.*** *Opzioni di Zoom*

## Strumenti di Fuoco prospettico

Gli strumenti di Fuoco prospettico si comportano in modo simile ai loro corrispettivi nella finestra degli strumenti principale. Potete usare anche le stesse scelte rapide da tastiera per impostarne le opzioni. Selezionando uno strumento, le opzioni della finestra di dialogo Fuoco prospettico cambiano.

**Strumento modifica piano** Seleziona, modifica, sposta e ridimensiona i piani.

**Strumento crea piano** Definisce i quattro nodi d'angolo di un piano, regola le dimensioni e la forma del piano ed estrae un nuovo piano.

**Strumento selezione** Crea selezioni quadrate o rettangolari e inoltre sposta o clona le selezioni.

*Fate doppio clic sullo strumento selezione in un piano per selezionarlo interamente.*

**Strumento Timbri** Colora con il campione di un'immagine. A differenza dello strumento timbro clone, il timbro di Fuoco prospettico non consente di clonare gli elementi da un'altra immagine. Consultate anche "Applicare i pixel campionati in Fuoco prospettico" a pagina 204 e "Ritoccare con lo strumento timbro clone" a pagina 156.

**Strumento pennello** Applica il colore selezionato su un piano.

**Strumento trasformazione** Ridimensiona, ruota e sposta una *selezione mobile* o fluttuante tramite le maniglie del rettangolo di selezione. Agisce in modo simile al comando Trasformazione libera su una selezione rettangolare. Consultate anche "Applicare una trasformazione libera" a pagina 179.

**Strumento contagocce** Seleziona un colore quando fate clic sull'immagine di anteprima.

**Strumento misura** Misura distanze e angoli di un elemento su un piano. Consultate anche "Misurare in Fuoco prospettico (Photoshop Extended)" a pagina 205.

**Strumento zoom** Ingrandisce o riduce l'immagine nella finestra di anteprima.

**Strumento mano** Sposta l'immagine nella finestra di anteprima.

### Ingrandire e ridurre l'anteprima

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento zoom nella finestra di dialogo Fuoco prospettico e fate clic o trascinate nell'anteprima per ingrandire; tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic o trascinate per ridurre l'ingrandimento.
- Specificate un livello di ingrandimento nella casella Zoom in fondo alla finestra di dialogo.
- Fate clic sul pulsante con il segno + (più) o - (meno) per aumentare o ridurre rispettivamente lo zoom.
- Per ingrandire temporaneamente l'immagine di anteprima, tenete premuto il tasto X. Questa operazione è utile soprattutto per posizionare i nodi d'angolo quando definite un piano e per lavorare sui particolari.

### Spostare l'immagine nella finestra di anteprima

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento mano nella finestra di dialogo Fuoco prospettico e trascinate nell'anteprima.
- Tenete premuta la barra spaziatrice con qualsiasi strumento selezionato e trascinate nell'anteprima.

## Lavorare in Fuoco prospettico

**1. (Facoltativo) Preparate l'immagine per usare Fuoco prospettico.**

Prima di scegliere il comando Fuoco Prospettico, effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per inserire i risultati del lavoro con Fuoco prospettico in un livello separato, create un nuovo livello prima di scegliere il comando Fuoco prospettico. In questo modo manterrete intatta l'immagine originale e potrete usare i comandi di opacità del livello, gli stili e i metodi di fusione.
- Se intendete clonare il contenuto dell'immagine oltre i bordi dell'immagine corrente, aumentate le dimensioni del quadro per ottenere lo spazio aggiuntivo necessario. Consultate anche "Modificare le dimensioni del quadro" a pagina 154.
- Se intendete incollare un elemento dagli Appunti di Photoshop in Fuoco prospettico, copiate l'elemento prima di scegliere il comando Fuoco prospettico. L'elemento può essere copiato anche da un diverso documento di Photoshop. Se copiate del testo, dovete rasterizzare il livello di testo prima di copiare negli Appunti.
- Per limitare gli effetti di Fuoco prospettico ad aree specifiche dell'immagine, potete effettuare una selezione o aggiungere una maschera prima di scegliere il comando Fuoco prospettico. Consultate anche "Selezionare con gli strumenti di selezione" a pagina 212 e "Le maschere e i canali alfa" a pagina 236.
- Per copiare un elemento in prospettiva da un documento di Photoshop a un altro, copiate prima l'elemento nella finestra di dialogo Fuoco prospettico di un documento. Quando lo incollate nell'altro documento con Fuoco prospettico aperto, la prospettiva viene mantenuta.

**2. Scegliete Filtro > Fuoco prospettico.**

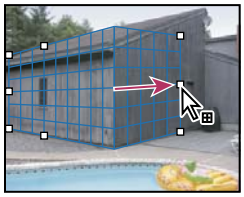
**3. Definite i quattro nodi d'angolo della superficie del piano.**

Per impostazione predefinita, è selezionato lo strumento crea piano . Fate clic nell'anteprima per definire i nodi d'angolo. Provate a usare un oggetto rettangolare dell'immagine come guida per creare il piano.



*Definizione dei quattro nodi d'angolo con lo strumento crea piano*

Per estrarre piani aggiuntivi, usate lo strumento crea piano e trascinate un nodo del bordo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).



*Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate un nodo del bordo per estrarre un piano.*

Per ulteriori informazioni, consultate "Definire e correggere i piani prospettici in Fuoco prospettico" a pagina 196.

**4. Modificate l'immagine.**

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Create una selezione. Dopo averla disegnata, potete clonarla, spostarla, ruotarla, ridimensionarla, riempirla o trasformarla. Per informazioni dettagliate, consultate "Le selezioni in Fuoco prospettico" a pagina 198.
- Incollate un elemento dagli Appunti. L'elemento incollato si trasforma in una *selezione mobile* o fluttuante, adatta alla prospettiva del piano su cui viene spostata. Per informazioni dettagliate, consultate anche "Incollare un elemento in Fuoco prospettico" a pagina 203.
- Colorate o applicati i pixel campionati. Per informazioni dettagliate, consultate "Applicare il colore in Fuoco prospettico" a pagina 203 o "Applicare i pixel campionati in Fuoco prospettico" a pagina 204.
- Ridimensionate, ruotate, riflettete orizzontalmente o verticalmente, oppure spostate una selezione mobile. Per informazioni dettagliate, consultate "Le selezioni in Fuoco prospettico" a pagina 198.
- Misurate un elemento su un piano. Per riprodurre le misurazioni in Photoshop, scegliete Rendering dei valori in Photoshop dal menu di Fuoco prospettico. Per informazioni dettagliate, consultate "Misurare in Fuoco prospettico (Photoshop Extended)" a pagina 205.

**5. (Solo Photoshop Extended) Esportate le informazioni tridimensionali e le misurazioni nei formati DXF o 3DS.**

Con il formato 3DS vengono esportate anche le texture. Per informazioni dettagliate, consultate "Esportare misurazioni, texture e informazioni tridimensionali" a pagina 207.

**6. Fate clic su OK.**

Per riprodurre le griglie in Photoshop, scegliete Rendering delle griglie in Photoshop dal menu di Fuoco prospettico prima di fare clic su OK. Per informazioni dettagliate, consultate "Rendering delle griglie in Photoshop" a pagina 207.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per Fuoco prospettico" a pagina 629

## I piani prospettici e la griglia

Per apportare modifiche in Fuoco prospettico è necessario definire piani rettangolari allineati alla prospettiva di un'immagine. La precisione del piano determina se le modifiche o le regolazioni saranno ridimensionate e orientate correttamente nell'immagine.

Dopo aver fissato i quattro nodi d'angolo, il piano prospettico è attivo e visualizza un rettangolo di selezione e una griglia. Per perfezionare il piano prospettico, potete ridimensionarlo, spostarlo o rimodellarlo. Potete inoltre modificare la dimensione della griglia, per allinearla agli elementi dell'immagine. In alcuni casi l'allineamento del rettangolo di selezione e della griglia con un motivo o un disegno dell'immagine facilita l'allineamento preciso con la prospettiva dell'immagine. Regolando le dimensioni della griglia potete anche semplificare il conteggio degli elementi dell'immagine.

Oltre a semplificare l'allineamento dei piani prospettici agli elementi dell'immagine, la griglia è utile anche per visualizzare le misurazioni quando viene usata con lo strumento misura. Quando è attivo lo strumento misura potete selezionare un'opzione che collega le misure alla griglia.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Misurare in Fuoco prospettico (Photoshop Extended)" a pagina 205

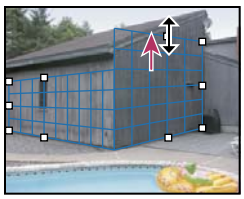
## Definire e correggere i piani prospettici in Fuoco prospettico

1 Nella finestra di dialogo Fuoco prospettico selezionate lo strumento crea piano , quindi fate clic sull'anteprima dell'immagine per posizionare i quattro nodi d'angolo.

Provate a usare un oggetto rettangolare o un'area piana dell'immagine come guida per creare il piano prospettico. Per facilitare il posizionamento dei nodi, tenete premuto il tasto x per ingrandire l'anteprima. Quando posizionate i nodi d'angolo, se necessario potete eliminare l'ultimo nodo premendo il tasto Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS). Se occorre invece riposizionare un nodo, trascinatelo.

2 Selezionate lo strumento modifica piano ed effettuate alcune delle seguenti operazioni:

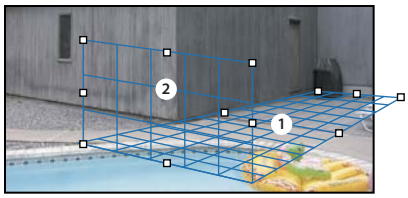
- Per rimodellare il piano prospettico, trascinate un nodo d'angolo.
- Per regolare la griglia, immettete un valore nella casella di testo Dimensione griglia o fate clic sulla freccia giù per spostare il cursore. Potete regolare le dimensioni della griglia anche con lo strumento crea piano selezionato.
- Per spostare un piano, fate clic su di esso e trascinate.
- Per ridimensionare un piano, trascinate un nodo di un bordo in un segmento del rettangolo di selezione.



*Trascinamento di un nodo del bordo per aumentare le dimensioni di un piano e inserire le modifiche*

Il rettangolo di selezione e la griglia di un piano prospettico sono blu in condizioni normali. In caso di problemi di posizionamento dei nodi d'angolo, il piano non è valido e il rettangolo di selezione e la griglia diventano rossi o gialli. Quando il piano non è valido, spostate i nodi d'angolo fino a quando il rettangolo di selezione e la griglia non diventano blu.

*In caso di piani sovrapposti, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per passare da un piano a un altro.*




*Piani sovrapposti*

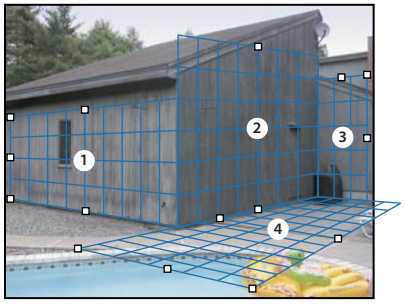
## Creare piani prospettici correlati

Dopo avere creato un piano in Fuoco prospettico, potete creare (estrarre) altri piani con la stessa prospettiva. Dopo avere estratto un secondo piano dal piano prospettico iniziale, potete estrarne altri dal secondo e così via. Potete estrarre tutti i piani che desiderate. I nuovi piani vengono estratti ad angoli di 90°, ma possono essere corretti con qualsiasi angolazione. Questa possibilità vi consente di apportare modifiche invisibili tra le superfici, tenendo conto della geometria di una scena complessa. In una cucina, ad esempio, i pensili angolari possono far parte di una superficie continua. Oltre a correggere gli angoli di un piano prospettico correlato, potete sempre modificare le dimensioni del piano con lo strumento modifica piano.

1 Selezionate gli strumenti crea piano o modifica piano, quindi tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) trascinate un nodo del bordo del rettangolo di selezione di un piano esistente (non un nodo d'angolo).

Il nuovo piano verrà estratto con un'angolazione di 90° rispetto al piano originale.

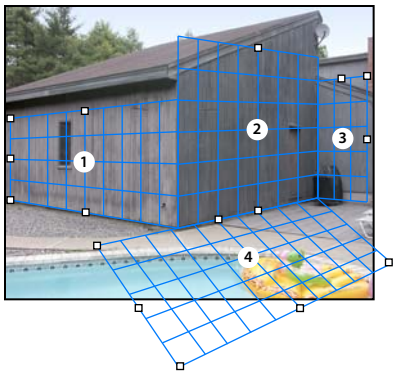
***Nota:*** *se un piano appena creato non è correttamente allineato all'immagine, selezionate lo strumento modifica piano e regolate un nodo d'angolo. Quando regolate un piano, l'azione agisce anche su un piano collegato. Se sono collegati più di due piani, i nodi d'angolo non sono disponibili.*




*Estrazione di più piani per mantenerli collegati, affinché le modifiche vengano ridimensionate e orientate con una prospettiva corretta.*

2 (Facoltativo) Per modificare l'angolo del nuovo piano estratto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento modifica piano o crea piano, quindi tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) trascinate il nodo del bordo centrale sul lato opposto all'asse di rotazione.
- Immettete un valore nella casella di testo Angolo.
- Spostate il cursore Angolo.




*Angolo del piano modificato.*

***Nota:** dopo che avete creato un nuovo piano (subordinato) da un piano esistente (principale), non potete più correggere l'angolo del piano principale.*

### Avvisi del rettangolo di selezione e della griglia in Fuoco prospettico

Il rettangolo di selezione e la griglia cambiano colore a indicare la condizione del piano. Se il piano non è valido, spostate un nodo d'angolo fino a quando il rettangolo di selezione e la griglia non diventano blu.

**Blu** Indica un piano valido. Tenete presente che un piano valido non è garanzia di buoni risultati prospettici. Dovete accertarvi che il rettangolo di selezione e la griglia siano perfettamente allineati agli elementi geometrici o a un'area piana dell'immagine.

**Rosso** Indica un piano non valido. Fuoco prospettico non è in grado di calcolare le proporzioni del piano.

**Giallo** Indica un piano non valido. Non è possibile risolvere alcuni dei punti di fuoco del piano.

***Importante:** sebbene sia possibile modificare un piano rosso o giallo non valido, compreso strappare i piani perpendicolari, i risultati non saranno orientati correttamente.*

### Mostrare o nascondere la griglia, le selezioni attive e i bordi dei piani prospettici

❖ Scegliete Mostra bordi dal menu di Fuoco prospettico.

***Nota:** se Mostra bordi è disattivato, le selezioni vengono visualizzate solo temporaneamente quando le ridimensionate o le spostate.*

### Regolare la spaziatura della griglia del piano prospettico

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento modifica piano o crea piano , quindi immettete un valore nella casella Dimensione griglia, nell'area delle opzioni degli strumenti.
- (Solo Photoshop Extended) Selezionate lo strumento misura , quindi selezionate Collega misure a griglia, nell'area delle opzioni degli strumenti. Trascinate lo strumento misura su un piano e immettete un valore nella casella Lunghezza nell'area delle opzioni degli strumenti.

## Le selezioni in Fuoco prospettico

Le selezioni sono utili per ritoccare o correggere difetti, aggiungere elementi o migliorare un'immagine. In Fuoco prospettico le selezioni permettono di colorare o riempire aree specifiche in un'immagine rispettando la prospettiva definita dai piani. Con le selezioni è possibile anche clonare e spostare contenuti specifici dell'immagine in prospettiva.

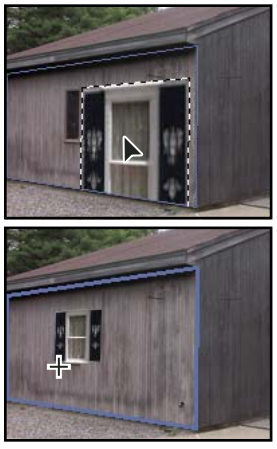
Usando lo strumento selezione di Fuoco prospettico potete creare una selezione all'interno di un piano prospettico. Se create una selezione che include più piani, essa viene adatta alla prospettiva di ciascuno di essi.

Dopo aver creato la selezione, potete spostarla in qualsiasi posizione nell'immagine e mantenere la prospettiva definita dal piano. Se nell'immagine sono presenti più piani, la selezione rispetta la prospettiva del piano su cui viene spostata.

Fuoco prospettico vi permette inoltre di clonare i pixel contenuti in una selezione quando la spostate in un'immagine. In Fuoco prospettico, una selezione che contiene pixel che potete spostare in qualsiasi posizione dell'immagine viene definita *selezione mobile* o fluttuante. Anche se non sono in un livello a parte, i pixel di una selezione mobile si comportano come se appartenessero a un livello a parte che "galleggia" sull'immagine principale. Quando la selezione mobile è attiva potete spostarla, ruotarla o ridimensionarla.

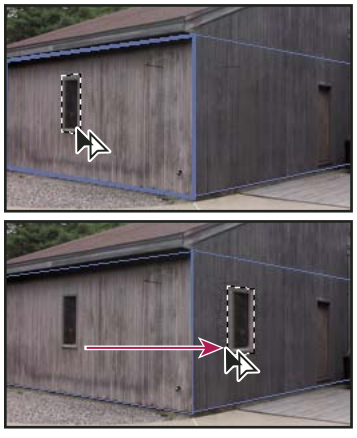
***Nota:*** *quando incollate un elemento in Fuoco prospettico, i pixel incollati fanno parte di una selezione mobile.*

Per deselezionare una selezione mobile, fate clic al suo esterno. Quando deselezionate una selezione mobile, il suo contenuto viene incollato nell'immagine e sostituisce i pixel sottostanti. Anche quando si clona una copia di una selezione mobile se ne deseleziona l'originale.



*Elemento incollato in Fuoco prospettico.*

Fuoco prospettico offre anche un'altra opzione per le selezioni, che consente di riempirle con i pixel di altre aree su cui spostate il puntatore.



*Copiare e spostare una selezione da un piano prospettico a un altro*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Riempire le selezioni con un'altra area dell'immagine" a pagina 201

"Copiare le selezioni in Fuoco prospettico" a pagina 202

"Definire e correggere i piani prospettici in Fuoco prospettico" a pagina 196

## Creare selezioni in Fuoco prospettico

1 Selezionate lo strumento selezione.

2 (Facoltativo) Nell'area delle opzioni degli strumenti, specificate i valori per una o più delle seguenti impostazioni prima di creare la selezione:

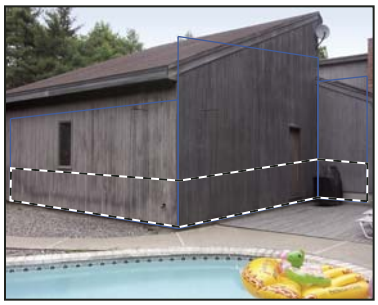
**Sfuma** Specifica il grado di sfocatura dei bordi della selezione.

**Opacità** Specificate questo valore se intendete usare la selezione per spostare il contenuto dell'immagine. Questa opzione determina in che misura i pixel spostati nasconderanno o lasceranno vedere l'immagine sottostante.

**Menu Correggi** Se intendete usare una selezione per spostare il contenuto dell'immagine, scegliete un metodo di fusione. Questa opzione determina come i pixel spostati si fonderanno con l'immagine circostante:

- Scegliete Disattivato se non volete fondere i colori, le ombre e le texture con i pixel circostanti.
- Scegliete Luminanza per fondere la selezione con la luce dei pixel circostanti.
- Scegliete Attivato per fondere la selezione con i colori, la luce e le ombre dei pixel circostanti.

3 Trascinate lo strumento su un piano. Potete creare una selezione che includa più di un piano. Per vincolare la selezione a un quadrato in prospettiva, tenete premuto Maiusc.



*Selezione che include più di un piano*

***Nota:** per selezionare un intero piano, fate doppio clic con lo strumento selezione nel piano.*

## Spostare le selezioni in Fuoco prospettico

1 Effettuate una selezione su un piano prospettico.

2 Per definire la modalità di spostamento della selezione, scegliete una delle opzioni seguenti dal Metodo di spostamento:

- Scegliete Destinazione per selezionare l'area in cui spostate la selezione.
- Scegliete Origine per riempire la selezione con i pixel dell'area su cui trascinate il puntatore dello strumento selezione (o premete Ctrl o Comando e trascinate la selezione).

3 Trascinate la selezione. Tenete premuto il tasto Maiusc per vincolare lo spostamento mantenendolo allineato alla griglia del piano prospettico.

### Muovere, ruotare e ridimensionare le selezioni mobili

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare una selezione mobile, selezionate lo strumento selezione o trasformazione, fate clic nella selezione e trascinate.
- Per ruotare una selezione mobile, selezionate lo strumento trasformazione e avvicinate il puntatore a un nodo. Quando questo diventa una doppia freccia ricurva, trascinate. Potete selezionare anche l'opzione Rifletti orizzontale, per riflettere orizzontalmente la selezione lungo l'asse verticale del piano, o selezionare l'opzione Rifletti verticale, per riflettere verticalmente la selezione lungo l'asse orizzontale.




*Opzioni dello strumento trasformazione*
***A.** Selezione originale **B.** Rifletti orizzontale **C.** Rifletti verticale*

- Per ridimensionare una selezione mobile, accertatevi che sia su un piano prospettico. Selezionate lo strumento trasformazione e portate il puntatore su un nodo. Quando questo diventa una doppia freccia diritta, trascinate. Per vincolare le proporzioni mentre ridimensionate, tenete premuto il tasto Maiusc. Per ridimensionare dal centro verso l'esterno, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

## Riempire le selezioni con un'altra area dell'immagine

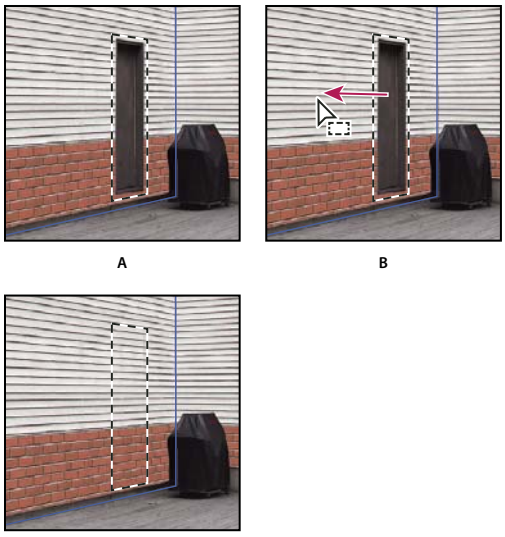
1 Effettuate una selezione su un piano prospettico.

2 (Facoltativo) Spostate la selezione dove desiderate. Quando spostate la selezione, accertatevi che nel menu Metodo di spostamento sia selezionato Destinazione.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate il puntatore dall'interno della selezione all'area dell'immagine con cui volete riempire la selezione.
- Scegliete Sorgente dal menu Metodo di spostamento e trascinate il puntatore dall'interno della selezione all'area dell'immagine con cui volete riempire la selezione.

La selezione riempita diventa mobile e potete ridimensionarla, spostarla, ruotarla o clonarla con lo strumento trasformazione, oppure spostarla o clonarla usando lo strumento selezione.




*Tenere premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinare la selezione*
***A.** Selezione originale **B.** Spostamento della selezione nell'immagine sorgente **C.** L'immagine sorgente riempie la selezione originale.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le selezioni in Fuoco prospettico" a pagina 198

## Copiare le selezioni in Fuoco prospettico

1 Effettuate una selezione su un piano prospettico.

2 Per creare una copia della selezione e dei pixel in essa contenuti, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate con lo strumento selezione.

La copia si trasforma in una *selezione mobile* o fluttuante, che sembra galleggiare sopra l'immagine. Potete spostare la selezione mobile oppure selezionare lo strumento trasformazione per ridimensionarla o ruotarla.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic all'esterno della selezione mobile per deselezionarla. Il contenuto della selezione viene incollato nell'immagine e sostituisce i pixel sottostanti.
- Per eseguire un'altra copia, fate clic sulla selezione mobile con lo strumento selezione o trasformazione, quindi premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate. Quando effettuate una copia, la selezione mobile originaria viene deselezionata e sostituisce i pixel sottostanti.

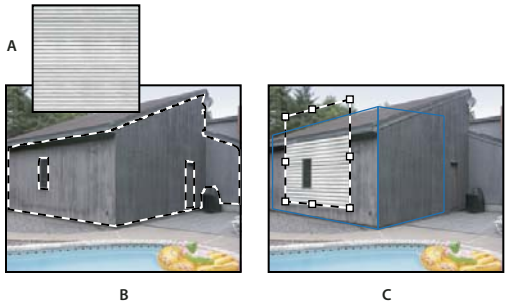
*Premendo Ctrl+Maiusc+T (Windows) o Comando+Maiusc+T (Mac OS) duplicate l'ultimo spostamento duplicato. Questa operazione facilita le clonazioni multiple del contenuto.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le selezioni in Fuoco prospettico" a pagina 198

## Incollare un elemento in Fuoco prospettico

In Fuoco prospettico, potete incollare un elemento dagli Appunti. L'elemento può essere copiato anche da un diverso documento di Photoshop. Dopo averlo incollato in Fuoco prospettico, l'elemento si trasforma in una selezione mobile che potete ridimensionare, ruotare, spostare o clonare. Quando la selezione mobile viene spostata in un piano selezionato, si adatta alla prospettiva corrispondente.




*Incollare un elemento in Fuoco prospettico*
***A.*** *Pattern copiato da un documento separato* ***B.*** *Immagine con una selezione (per vincolare i risultati) creata in Photoshop prima di aprire Fuoco prospettico* ***C.*** *Pattern incollato in Fuoco prospettico spostato su un piano rispettando la selezione*

*È preferibile creare i piani prospettici in una sessione precedente di Fuoco prospettico.*

1 Copiate un elemento negli Appunti. L'elemento può essere copiato anche da un diverso documento di Photoshop. È possibile incollare soltanto elementi raster e non vettoriali.

***Nota:*** *quando copiate del testo, dovete prima rasterizzarlo. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul livello di testo e scegliete Rasterizza. Quindi scegliete Selezione > Tutto e copiatelo negli Appunti.*

2 (Facoltativo) Create un nuovo livello.

3 Scegliete Filtro > Fuoco prospettico.

4 Se necessario, create uno o più piani nell'immagine.

5 Per incollare l'elemento, premete Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Mac OS).

L'elemento incollato è ora una selezione mobile nell'angolo superiore sinistro dell'anteprima. Per impostazione predefinita, è selezionato lo strumento selezione.

6 Usate lo strumento selezione per trascinare l'immagine incollata su un piano.

L'immagine si adatta alla prospettiva del piano.

***Importante:*** *dopo aver incollato un'immagine in Fuoco prospettico, fate clic con lo strumento selezione solo per trascinare l'immagine incollata su un piano prospettico. Se fate clic in un'altra posizione, deselezionate la selezione mobile e incollate definitivamente i pixel nell'immagine.*

## Applicare il colore in Fuoco prospettico

1 Selezionate lo strumento pennello.

2 Specificate il colore del pennello effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un colore nell'anteprima.
- Facendo clic sulla casella del colore, aprite il Selettore colore, dove potete selezionare un colore.

3 Nell'area delle opzioni degli strumenti, impostate le opzioni Diametro (dimensione del pennello), Durezza (uniformità dei bordi) e Opacità (misura in cui il colore nasconde l'immagine sottostante).

4 Scegliete un metodo di correzione:

- Per colorare senza fusione con colori, luce e ombre dei pixel circostanti, scegliete Disattivato.
- Per colorare fondendo i tratti con la luce dei pixel circostanti, senza alterare però il colore selezionato, scegliete Luminanza.
- Per colorare e fondere il tratto con colori, luce e ombre dei pixel circostanti, scegliete Attivato.

5 (Facoltativo) Specificate le opzioni di applicazione del colore:

- Per colorare in continuo, adattando automaticamente la prospettiva da un piano all'altro, aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Consenti operazioni su più superfici. Disattivando questa opzione potete colorare sulla prospettiva di un piano alla volta. Per cambiare prospettiva dovete quindi interrompere e riprendere l'operazione su un piano diverso.
- Per limitare l'operazione al solo piano attivo, aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Operazioni di ritaglio su bordi di superficie. Disattivando questa opzione potete colorare in prospettiva oltre i bordi del piano attivo.

6 Per disegnare, trascinate sull'immagine. Quando colorate su un piano, le dimensioni e la forma del pennello vengono adattate e orientate correttamente in base alla prospettiva. Tenendo premuto Maiusc e trascinando, vincolate il tratto a una linea retta che rispetta la prospettiva del piano. Per disegnare una linea retta in prospettiva, potete anche fare clic su un punto con lo strumento pennello, quindi fare clic su un altro punto tenendo premuto Maiusc.

*Lo strumento pennello rispetta le aree di selezione e può essere usato per disegnare una linea più spessa lungo il bordo della selezione. Se, ad esempio, selezionate un intero piano, potete disegnare una linea lungo il perimetro del piano.*

## Applicare i pixel campionati in Fuoco prospettico

In Fuoco prospettico, lo strumento timbro colora applicando i pixel campionati. L'immagine clonata viene orientata in base alla prospettiva del piano su cui state lavorando. Questo strumento è utile per le operazioni di fusione e ritocco di alcune aree dell'immagine, per clonare porzioni di una superficie e mettere in risalto un oggetto o per clonare un'area dell'immagine e duplicare un oggetto o espandere una texture o un pattern.

1 In Fuoco prospettico, scegliete lo strumento timbro .

2 Nell'area delle opzioni degli strumenti, impostate le opzioni Diametro (dimensione del pennello), Durezza (grado di sfumatura del bordo del pennello) e Opacità (misura in cui il colore nasconde o lascia trasparire l'immagine sottostante).

3 Selezionate un metodo di fusione nel menu Correggi:

- Per colorare senza fondere i tratti con colori, ombre e texture dei pixel circostanti, scegliete Disattivato.
- Per fondere i tratti con la luce dei pixel circostanti, scegliete Luminanza.
- Per fondere i tratti con colori, luce e ombre dei pixel circostanti, scegliete Attivato.

4 Per definire la modalità di campionamento dello strumento timbro:

- Selezionate Allineato per campionare i pixel in continuo senza perdere il punto di campionamento corrente, malgrado il rilascio del pulsante del mouse.
- Deselezionate Allineato per continuare a usare i pixel campionati dal punto iniziale ogni volta che interrompete e riprendete l'operazione.

5 (Facoltativo) Specificate le opzioni di applicazione del colore:

- Per colorare in continuo da un piano all'altro, aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Consenti operazioni su più superfici.
- Per limitare l'operazione al solo piano attivo, aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Operazioni di ritaglio su bordi di superficie.

6 Spostate il puntatore su un piano e, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), fate clic per impostare il punto di campionamento.

7 Trascinate sull'area dell'immagine da colorare. Premete Maiusc e trascinate per disegnare una linea retta che rispetti la prospettiva del piano. Per dipingere una linea retta in prospettiva, potete anche fare clic su un punto con lo strumento timbro, quindi fare clic su un altro tenendo premuto Maiusc.

## Misurare in Fuoco prospettico (Photoshop Extended)

Esistono numerose tipologie di utenti, ad esempio architetti, arredatori, medici legali e mobilieri, che spesso hanno l'esigenza di conoscere le dimensioni degli oggetti rappresentati in un'immagine. In Fuoco prospettico, lo strumento misura permette di tracciare una linea di misurazione su un oggetto all'interno di un piano prospettico di cui si conoscono le dimensioni. Lo strumento misura include un'opzione per specificare la lunghezza della misurazione. Sulla linea di misurazione vengono visualizzate due caselle di testo: una per la lunghezza e una per l'angolo della linea rispetto al piano prospettico. Una volta impostata la misurazione e la lunghezza, tutte le misurazioni successive vengono calcolate in base a quella iniziale.

Potete inoltre usare un'opzione che consente di collegare la lunghezza della linea di misurazione alla spaziatura della griglia del piano prospettico. Ad esempio, impostando la lunghezza di misurazione su 5 la griglia la visualizzerà all'interno di 5 caselle quando l'opzione di collegamento è selezionata. Questa impostazione può essere utile per visualizzare le dimensioni o per contare gli oggetti di un'immagine. Quando la griglia è scollegata, potete regolarne la spaziatura indipendentemente dalla misurazione. Questa opzione è utile nei casi in cui la griglia risulterebbe troppo piccola e visivamente fuorviante se collegata alla misurazione.

Affinché le misurazioni vengano riprodotte nell'immagine quando chiudete la finestra di dialogo Fuoco prospettico, potete attivare il rendering. Potete inoltre esportare le misurazioni e le informazioni geometriche in formati compatibili con le applicazioni CAD.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per Fuoco prospettico" a pagina 629

### Misurare gli oggetti di un'immagine

1 In Fuoco prospettico, selezionate lo strumento misura, quindi fate clic e trascinate su un oggetto all'interno di un piano.

È preferibile effettuare la misurazione iniziale usando un oggetto di cui conoscete le dimensioni.

***Nota:*** *quando iniziate a tracciare una linea di misurazione dall'interno di un piano, potete continuare anche oltre i bordi del piano.*

2 Con la misurazione selezionata, specificate un valore nella casella Lunghezza per impostare la lunghezza misurata.

3 (Facoltativo) Tracciate altre linee di misurazione.

I valori di queste misurazioni vengono rapportati a quello della misurazione iniziale.

4 (Facoltativo) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se desiderate che la dimensione della griglia sia indipendente dal valore di Lunghezza assegnato alla misurazione iniziale, accertatevi che l'opzione Collega misure a griglia sia deselezionata. Questa è l'impostazione predefinita.
- Se desiderate che la dimensione della griglia si adatti al valore di Lunghezza assegnato alla misurazione iniziale, selezionate l'opzione Collega misure a griglia.

Quando chiudete la finestra di dialogo Fuoco prospettico, le misurazioni vengono conservate e riappaiono alla successiva riapertura.

### Effettuare misurazioni automatiche in Fuoco prospettico

Lo strumento misura consente di tracciare automaticamente le linee di misurazione di lunghezza e larghezza di una superficie definita da un piano prospettico.

❖ Fate doppio clic con lo strumento misura su un piano prospettico.

### Spostare una misurazione in Fuoco prospettico

In Fuoco prospettico, potete spostare una linea di misurazione senza modificarne l'orientamento (angolazione) o la lunghezza.

1 Selezionate lo strumento misura.

2 Fate clic lungo la linea di una misurazione esistente e trascinate.

### Modificare la lunghezza o l'orientamento di una misurazione

Potete modificare la lunghezza o l'orientamento (angolazione) di una misurazione esistente.

1 Scegliete lo strumento misura e portatelo sul punto finale di una linea di misurazione esistente.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare l'orientamento e la lunghezza di una misurazione, trascinate un punto finale.
- Per modificare la lunghezza di una misurazione e vincolarne le variazioni di angolazione a incrementi di 15 gradi, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate un punto finale.
- Per modificare la lunghezza di una misurazione senza cambiarne l'orientamento, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate un punto finale.
- Per modificare l'orientamento di una misurazione senza cambiarne la lunghezza, tenete premuto Maiusc e trascinate un punto finale.

### Eliminare una misurazione in Fuoco prospettico

❖ Selezionate una misurazione e premete Backspace (Windows), Canc (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS).

### Visualizzare o nascondere le misurazioni in Fuoco prospettico

❖ Aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Mostra misura.

### Rendering delle misure in Photoshop

Le misurazioni di Fuoco prospettico non appaiono quando visualizzate un'immagine nella finestra del documento di Photoshop, nonostante rimangano memorizzate nell'immagine e riappaiano quando aprite Fuoco prospettico. Affinché le misurazioni vengano riprodotte nella finestra del documento di Photoshop alla chiusura di Fuoco prospettico, potete attivare il rendering. Il rendering delle misure genera immagini raster e non vettoriali.

❖ Aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Rendering dei valori in Photoshop.

È necessario attivare il comando Rendering dei valori in Photoshop a ogni sessione di Fuoco prospettico.

*Se intendete riprodurre le misurazioni in Photoshop, create un nuovo livello per i risultati di Fuoco prospettico. Manterrete così le misure su un livello separato da quello dell'immagine.*

## Esportare misurazioni, texture e informazioni tridimensionali

Le informazioni tridimensionali (piani), le texture e le misurazioni create in Fuoco prospettico possono essere esportate in un formato compatibile con le applicazioni CAD, di modellazione, di animazione e di effetti speciali. L'esportazione in formato DXF consente di ottenere un file con le informazioni tridimensionali ed eventuali misurazioni. I file esportati in formato 3DS contengono, oltre alle informazioni geometriche, il rendering delle texture.

1 Aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Esporta in DXF o Esporta in 3DS.

2 Nella finestra di dialogo Esporta DXF o Esporta 3DS, scegliete una posizione per il file salvato e fate clic su Salva.

## Rendering delle griglie in Photoshop

Per impostazione predefinita, le griglie di Fuoco prospettico non appaiono quando visualizzate un'immagine nella finestra del documento di Photoshop, nonostante rimangano memorizzate nell'immagine e riappaiano quando aprite Fuoco prospettico. Affinché le griglie vengano riprodotte nella finestra del documento di Photoshop quando chiudete Fuoco prospettico, potete attivare il rendering. Il rendering delle griglie genera immagini raster e non vettoriali.

❖ Aprite il menu di Fuoco prospettico e scegliete Rendering delle griglie in Photoshop.

È necessario attivare il comando Rendering delle griglie in Photoshop a ogni sessione di Fuoco prospettico.

*Se intendete riprodurre le griglie in Photoshop, create un nuovo livello per i risultati di Fuoco prospettico. Manterrete così le griglie su un livello a parte rispetto all'immagine.*

# Creare panoramiche con Photomerge

## Photomerge

Il comando 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 Photomerge consente di unire le foto sia in orizzontale che in verticale.



*Immagini sorgenti (in alto) e composizione Photomerge completata (in basso)*

Per creare composizioni Photomerge, scegliete File > Automatizza > Photomerge e scegliete i file sorgente; quindi specificate un layout e le opzioni di fusione. L'opzione scelta dipende da come era stato fotografato il panorama. Ad esempio, se avete fotografato le immagini per un panorama a 360 gradi, usate l'opzione Sferica. Questa opzione assembla le immagini e le trasforma come per rivestire la superficie interna di una sfera, in modo da simulare un panorama a 360 gradi.

Al seguente indirizzo è disponibile un video introduttivo relativo a Photomerge: www.adobe.com/go/vid0013_it.

## Riprendere le foto da utilizzare per Photomerge

La resa finale di una composizione panoramica dipende in larga misura dalle foto usate. Per evitare problemi, osservate le seguenti norme generali quando intendete usare Photomerge.

**Lasciate un margine di sovrapposizione sufficiente** Le immagini dovrebbero sovrapporsi del 40% circa. Se il margine di sovrapposizione è inferiore, potrebbe non essere possibile ricostruire la veduta panoramica. Ricordatevi comunque che le immagini non dovrebbero essere eccessivamente sovrapposte. Se la sovrapposizione è pari al 70% o maggiore, Photomerge potrebbe non essere in grado di eseguire la fusione delle immagini. Cercate di scattare singole foto che siano comunque distinguibili l'una dall'altra.

**Usate una lunghezza focale** Se usate un obiettivo zoom, non cambiate la lunghezza focale (zoom in o out) mentre scattate le foto.

**Tenete la macchina fotografica sempre alla stessa altezza** Sono tollerate rotazioni lievi, ma un'alterazione di più gradi può causare errori nella ricomposizione del panorama. L'uso di un treppiedi con supporto girevole consente di mantenere lo stesso punto di osservazione e lo stesso allineamento.

**Non cambiate posizione** Cercate di non spostarvi durante lo scatto di una serie di foto, in modo da riprenderle 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** L'utilizzo di obiettivi di distorsione può interferire con il corretto funzionamento di Photomerge. Tuttavia, l'opzione Auto consente di regolare anche le immagini riprese con obiettivi fish-eye.

**Mantenete la stessa esposizione** Evitate di usare il flash solo per alcune foto: usatelo per tutte o per nessuna. Le opzioni di fusione di Photomerge consentono 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 Photomerge

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Automatizza > Photomerge.
- In Adobe® Bridge, scegliete Strumenti > Photoshop > Photomerge dalla barra dei menu di Bridge. Passate al punto 5.

***Nota:*** *in Bridge, se scegliete il comando Photomerge verranno usate tutte le immagini visualizzate. Se volete usare solo immagini specifiche, selezionatele prima di scegliere il comando Photomerge.*

2 Nella sezione File di origine nella finestra di dialogo Photomerge, scegliete una delle seguenti opzioni dal menu Usa:

**File** Genera la composizione Photomerge usando file singoli.

**Cartella** Usa tutte le immagini memorizzate in una cartella per creare la composizione Photomerge.

**3** Specificate le immagini da usare effettuando una delle seguenti operazioni:

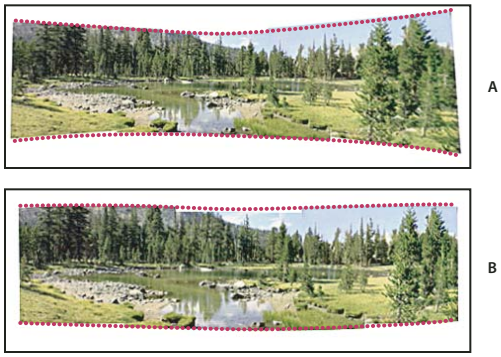
- Per selezionare i file di immagine o una cartella di immagini, fate clic sul pulsante Sfoglia e individuate i file o la cartella.
- Per usare le immagini attualmente aperte in Photoshop, fate clic su Aggiungi file aperti.
- Per rimuovere un'immagine dall'elenco File di origine, selezionate il file e fate clic sul pulsante Rimuovi.

**4** Selezionate un'opzione di Layout:

**Automatico** Photoshop analizza le immagini sorgenti e applica un layout Prospettiva, Cilindrico o Sferico a seconda di quale di questi produca 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 i contenuti sovrapposti corrispondano tra i livelli.

**Cilindrico** Riduce la distorsione "a farfalla" che si produce con il layout Prospettiva, visualizzando le singole immagini come in un cilindro spianato. Viene comunque mantenuta la corrispondenza dei contenuti sovrapposti tra i file. L'immagine di riferimento viene collocata al centro. È l'opzione ideale per creare ampi panorami.




*Applicazione della mappatura cilindrica*
***A.** Originale **B.** Mappatura cilindrica applicata*

**Sferica** Allinea e trasforma le immagini come per rivestire la superficie interna di una sfera. Se avete ripreso immagini che coprono una visuale di 360 gradi, usate questa opzione per creare immagini panoramiche di 360 gradi. Questa opzione produce anche risultati interessanti con altri set di file.

**Collage** Allinea i livelli, con corrispondenza dei contenuti e trasformazione (rotazione o scala) di eventuali livelli sorgente.

**Riposiziona** Allinea i livelli e mantiene la corrispondenza dei contenuti sovrapposti, ma non trasforma (allunga o inclina) nessuno dei livelli sorgenti.

**5** Selezionate una delle opzioni seguenti:

**Fondi le immagini** Trova i bordi ottimali tra le immagini e crea le giunture in base a tali bordi e con corrispondenza di colori. Se Fondi le immagini è disattivato, viene eseguita una semplice fusione rettangolare, che potrebbe essere preferibile se intendete ritoccare a mano le maschere di fusione.

**Rimozione vignettatura** Rimuove e corregge mediante compensazione dell'esposizione eventuali bordi scuri presenti nelle immagini, causati da difetti dell'obiettivo o dall'ombreggiatura inadeguata dell'obiettivo.

**Correzione distorsione geometrica** Compensa la distorsione di tipo a barile, a cuscinetto e da grandangolo.

**6** Fate clic su OK.

Photoshop crea un'immagine a più livelli dalle immagini sorgenti, aggiungendo le maschere di livello necessarie per creare fusioni ottimali laddove le immagini si sovrappongono. Potete modificare le maschere di livello oppure aggiungere livelli di regolazione per perfezionare ulteriormente le diverse aree del panorama.

*Per sostituire le aree vuote attorno ai bordi dell'immagine, usate un riempimento in base al contenuto. Consultate "Riempire una selezione con un pattern o con contenuti immagine" a pagina 330.*

## Creare immagini panoramiche a 360° (Photoshop Extended)

Combinando Photomerge con le funzioni 3D è possibile ottenere immagini panoramiche a 360°. Per prima cosa, incollate le immagini per creare un panorama. Quindi usate il comando Panorama sferico per avvolgere il panorama e renderlo continuo.

Accertatevi di fotografare un "cerchio completo" di immagini con una sovrapposizione sufficiente tra immagini contigue. Per ottenere risultati migliori, provate a usare una testina panoramica e un treppiede.

1 Scegliete File > Automatizza > Photomerge.

2 Nella finestra di dialogo Photomerge, aggiungete le immagini che desiderate usare.

Non includete immagini che coprono la parte superiore (zenit) o inferiore (nadir) della scena. Aggiungete queste immagini in un secondo momento.

3 Selezionate Sferico per il Layout.

*Se avete scattato le foto con un obiettivo fisheye, selezionate il layout Auto e Correzione distorsione geometrica. Se Photoshop non è in grado di identificare automaticamente l'obiettivo usato, scaricate il modulo gratuito Adobe Lens Profile Creator dal sito Web di Adobe.*

4 (Facoltativo) Per Correzione lente, selezionate Rimozione vignettatura o Distorsione geometrica.

5 Fate clic su OK.

Potrebbero essere presenti pixel trasparenti sui bordi dell'immagine panoramica. Ciò può impedire al panorama a 360 gradi di avvolgersi correttamente. Potete ritagliare i pixel oppure usare il filtro Sposta per identificare e rimuovere tali pixel.

6 Scegliete 3D > Nuova forma da livello > Panorama sferico.

7 (Facoltativo) Aggiungete manualmente le immagini superiori e inferiori nella sfera. Potete anche colorare i pixel trasparenti restanti nel livello del panorama sferico in 3D.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ritagliare le immagini" a pagina 150

"Creare forme 3D" a pagina 561

# Capitolo 7: Selezioni e maschere

## Creazione di selezioni

### La selezione dei pixel

Una *selezione* isola una o più parti di un'immagine. Selezionando determinate aree di un'immagine potete applicare effetti e filtri a queste parti, lasciando inalterate le aree non selezionate.

Per creare selezioni in immagini raster o vettoriali, Photoshop offre diversi set di strumenti. Ad esempio, per selezionare i pixel potete usare gli strumenti selezione o lazo. Potete usare i comandi del menu Selezione per selezionare, deselezionare o riselezionare tutti i pixel.

Con i dati vettoriali potete invece usare gli strumenti forma o penna, con cui si creano contorni precisi, detti *tracciati*. Potete convertire i tracciati in selezioni e viceversa.

Le selezioni possono essere copiate, spostate e incollate, nonché salvate e memorizzate in un *canale alfa*. I canali alfa memorizzano le selezioni come immagini in scala di grigio chiamate *maschere*. Le maschere hanno una funzione opposta a quella delle selezioni: coprono le parti non selezionate dell'immagine proteggendole da modifiche e manipolazioni. Potete convertire una maschera memorizzata in una selezione caricando il canale alfa in un'immagine.

***Nota:** per selezionare un determinato colore o un intervallo di colori all'interno di una selezione o di un'intera immagine potete usare il comando Intervallo colori.*

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le maschere e i canali alfa" a pagina 236

"Creare e modificare maschere di canali alfa" a pagina 239

"Convertire i tracciati in bordi di selezione" a pagina 356

"Galleria degli strumenti di selezione" a pagina 17

### Selezionare, deselezionare e riselezionare i pixel



*Se uno strumento non funziona correttamente, è possibile che ci sia una selezione nascosta. Usate il comando Deseleziona e riprovate.*

#### Selezionare tutti i pixel su un livello entro i margini del quadro

1. Selezionate il livello nel pannello Livelli.
2. Scegliete Selezione > Tutto.

#### Deselezionare le selezioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Selezione > Deseleziona.
- Con lo strumento selezione rettangolo, selezione ellissi o lazo, fate clic in un punto qualsiasi dell'immagine all'esterno dell'area selezionata.

### Riselezionare la selezione più recente

❖ Scegliete Selezione > Riseleziona.

## Selezionare con gli strumenti di selezione

Gli strumenti di selezione consentono di selezionare aree rettangolari, ellittiche e colonne e righe da 1 pixel.

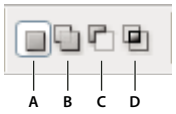
**1** Selezionate uno strumento di selezione:

**Selezione rettangolare** Crea una selezione rettangolare (o una selezione quadrata se usato con il tasto Maiusc).

**Selezione ellittica** Crea una selezione ellittica (o una selezione circolare se usato con il tasto Maiusc).

**Selezione singola riga o singola colonna** Definisce il bordo come riga o colonna da 1 pixel.

**2** Specificate una delle opzioni di selezione nella barra delle opzioni.




*Opzioni di selezione*
***A.** Nuova selezione **B.** Aggiungi alla selezione **C.** Sottrai dalla selezione **D.** Interseca con la selezione*

**3** Definite le opzioni di sfumatura dei bordi nella barra delle opzioni. Attivate o disattivate l'anti-alias per lo strumento selezione ellittica. Consultate "Ammorbidire i bordi delle selezioni" a pagina 224.

**4** Per lo strumento selezione rettangolare o selezione ellittica, scegliete uno stile nella barra delle opzioni:

**Normale** Determina le proporzioni della selezione mediante trascinamento.

**Proporzioni fisse** Specifica una proporzione altezza-larghezza. Immettete i valori desiderati (anche decimali) per la proporzione. Ad esempio, per una selezione la cui larghezza sia il doppio dell'altezza, immettete 2 per la larghezza e 1 per l'altezza.

**Dimensione fissa** Specifica valori precisi di altezza e larghezza della selezione. Immettete i valori in pixel usando numeri interi.

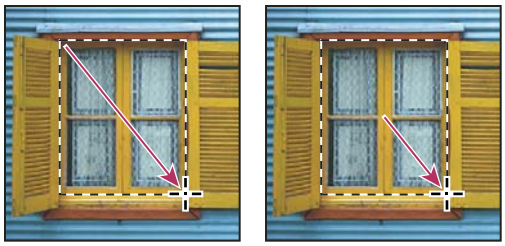
*Per i valori di altezza e larghezza, oltre ai pixel (px) potete usare anche unità di misura quali ad esempio i pollici (in) o i centimetri (cm).*

**5** Per allineare la selezione alle guide, a una griglia, a una sezione o ai limiti del documento, effettuate una delle seguenti operazioni, in modo da allineare la selezione:

- Scegliete Visualizza > Effetto calamita o Visualizza > Effetto calamita con e un comando dal sottomenu. La selezione può essere allineata a un bordo del documento e a più elementi extra di Photoshop, secondo quanto impostato nel menu Effetto calamita con.

**6** Per creare una selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con lo strumento selezione rettangolare o selezione ellittica, trascinate sull'area da selezionare.
- Per vincolare la selezione a un quadrato o un cerchio, tenete premuto Maiusc e trascinate (per mantenere la forma vincolata, rilasciate prima il pulsante del mouse e poi Maiusc).
- Per trascinare la selezione dal centro, iniziate a trascinare e tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).



*Trascinare dall'angolo dell'immagine (a sinistra) e dal centro dell'immagine tenendo premuto Alt/Opzione (a destra)*

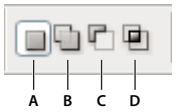
- Con lo strumento selezione singola colonna o singola riga, fate clic accanto all'area da selezionare, quindi trascinate la selezione nella posizione desiderata. Se non è visibile alcuna selezione, aumentate l'ingrandimento della visualizzazione dell'immagine.

*Per spostare una selezione rettangolare o ellittica, trascinate per creare il bordo di selezione senza rilasciare il pulsante del mouse. Quindi premete la barra spaziatrice e continuate a trascinare. Rilasciate la barra spaziatrice ma tenete ancora premuto il pulsante del mouse se dovete regolare il bordo di selezione.*

## Selezionare con lo strumento Lazo

Lo strumento lazo è utile per disegnare segmenti a mano libera di un bordo di selezione.

1. Selezionate lo strumento lazo e impostate le opzioni di bordo sfumato e anti-alias nella barra delle opzioni. Consultate "Ammorbidire i bordi delle selezioni" a pagina 224.
2. Per effettuare operazioni di aggiunta, sottrazione o intersecazione con una selezione esistente, fate clic sul pulsante corrispondente nella barra delle opzioni.




*Opzioni di selezione*
***A.** Nuova selezione **B.** Aggiungi alla selezione **C.** Sottrai dalla selezione **D.** Interseca con la selezione*

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

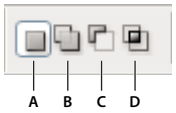
- Per tracciare un bordo di selezione a mano libera, trascinate.
- Per passare da segmenti a mano libera a segmenti retti, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic nei punti di inizio e fine dei segmenti. Per eliminare gli ultimi segmenti retti tracciati, tenete premuto il tasto Canc.

4. Per chiudere il bordo di selezione, rilasciate il pulsante del mouse senza tenere premuto Alt o Opzione.
5. (Facoltativo) Fate clic su Migliora bordo per regolare ulteriormente il bordo della selezione. Consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223.

## Selezionare con lo strumento lazo poligonale

Lo strumento lazo poligonale è utile per disegnare segmenti retti di un bordo di selezione.

1. Selezionate lo strumento lazo poligonale e impostate le opzioni appropriate.
2. Specificate una delle opzioni di selezione nella barra delle opzioni.




*Opzioni di selezione*
***A.** Nuova selezione **B.** Aggiungi alla selezione **C.** Sottrai dalla selezione **D.** Interseca con la selezione*

3 (Facoltativo) Impostate le opzioni di sfumatura e anti-alias del bordo nella barra delle opzioni. Consultate "Ammorbidire i bordi delle selezioni" a pagina 224.

4 Per impostare il punto iniziale, fate clic sull'immagine.

5 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per disegnare un segmento retto, posizionate il puntatore del mouse nel punto in cui desiderate terminare il primo segmento retto e fate clic. Continuate a fare clic per impostare i punti finali dei segmenti successivi.
- Per disegnare linee rette vincolando i segmenti a incrementi di 45°, tenete premuto Maiusc mentre spostate il puntatore del mouse per fare clic sul segmento successivo.
- Per disegnare un segmento a mano libera, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate. Al termine, rilasciate il tasto Alt o Opzione e il pulsante del mouse.
- Per eliminare gli ultimi segmenti retti tracciati, premete Canc.

6 Chiudete il bordo della selezione:

- Posizionate il puntatore dello strumento lazo poligonale sul punto iniziale (vicino al puntatore appare un cerchio chiuso) e fate clic.
- Se il puntatore non si trova sul punto iniziale, fate doppio clic sul puntatore dello strumento lazo poligonale oppure premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic.

7 (Facoltativo) Fate clic su Migliora bordo per regolare ulteriormente il bordo della selezione. Consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223.

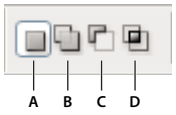
## Selezionare con lo strumento lazo magnetico

Con lo strumento lazo magnetico , il bordo viene calamitato ai contorni delle aree ben definite dell'immagine. Lo strumento lazo magnetico non è disponibile per le immagini a 32 bit per canale.

*Questo strumento è ideale per selezionare rapidamente oggetti con contorni complessi su uno sfondo ad alto contrasto.*

1 Selezionate lo strumento lazo magnetico.

2 Specificate una delle opzioni di selezione nella barra delle opzioni.




*Opzioni di selezione*
***A.** Nuova selezione **B.** Aggiungi alla selezione **C.** Sottrai dalla selezione **D.** Interseca con la selezione*

3 (Facoltativo) Impostate le opzioni di sfumatura e anti-alias del bordo nella barra delle opzioni. Consultate "Ammorbidire i bordi delle selezioni" a pagina 224.

**4** Impostate una o più delle opzioni seguenti:

**Larghezza** Per definire la larghezza di rilevamento, specificate un valore in pixel per Larghezza. Lo strumento lazo magnetico rileva i contorni solo entro la distanza specificata dal puntatore.

*Per cambiare il puntatore del lazo affinché indichi la larghezza del lazo, premete Bloc Maiusc quando lo strumento è selezionato ma non in uso. Premete + (Windows) o ù (Mac OS) per aumentare il bordo del lazo magnetico di 1 pixel e * (Windows) o § (Mac OS) per ridurlo di 1 pixel.*

**Contrasto** Per specificare la sensibilità del lazo ai bordi dell'immagine, impostate l'opzione Contrasto a un valore compreso tra 1% e 100%. Un valore maggiore rileva solo i bordi che formano un contrasto netto con gli elementi circostanti; un valore più basso, quelli con un contrasto minore.

**Frequenza** Per specificare la velocità alla quale il lazo imposta i punti di fissaggio, impostate Frequenza a un valore compreso tra 0 e 100. Un valore maggiore àncora il bordo della selezione in posizione più velocemente.

*In un'immagine con bordi ben definiti potete usare una larghezza di rilevamento più grande e un maggiore contrasto del bordo, quindi seguite il bordo in modo approssimativo. In un'immagine con bordi meno evidenti, usate una larghezza inferiore e un minore contrasto di bordo, quindi seguite il bordo in modo più preciso.*

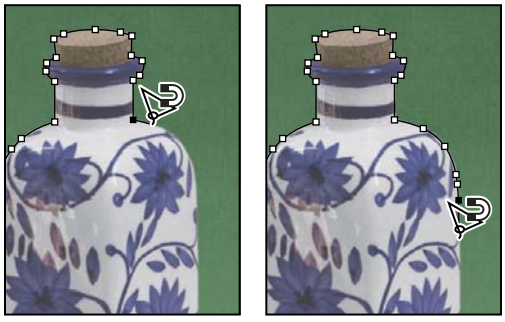
**Pressione stilo** Se usate una tavoletta con stilo, selezionate o deselezionate l'opzione Pressione stilo. Quando questa opzione è selezionata, l'aumento della pressione dello stilo comporta una riduzione del bordo.

**5** Fate clic sull'immagine per impostare il primo punto di fissaggio. I punti di fissaggio bloccano in posizione il bordo della selezione.

**6** Rilasciate il pulsante del mouse o tenetelo premuto, quindi spostate il cursore lungo il bordo da seguire.

Il segmento più recente del bordo della selezione rimane attivo. Quando spostate il puntatore, il segmento attivo viene calamitato al contorno più forte dell'immagine, secondo l'ampiezza di rilevamento impostata nella barra delle opzioni. Lo strumento lazo magnetico aggiunge periodicamente dei punti di fissaggio al bordo della selezione per ancorare i segmenti precedenti.

**7** Se il bordo non viene calamitato al contorno desiderato, fate clic una volta per aggiungere manualmente un punto di fissaggio. Continuate a tracciare il contorno e aggiungete i punti di fissaggio necessari.



*I punti di fissaggio ancorano il bordo della selezione al contorno.*

**8** Per passare temporaneamente agli altri strumenti lazo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare lo strumento lazo, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate tenendo premuto il pulsante del mouse.
- Per attivare lo strumento lazo poligonale, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic.

**9** Per cancellare i punti di fissaggio e i segmenti appena tracciati, premete Canc fino a cancellare i punti di fissaggio del segmento desiderato.

**10** Chiudete il bordo della selezione:

- Per chiudere il bordo con un segmento magnetico, fate doppio clic o premete Invio o A capo. Per chiudere il bordo manualmente, trascinate fino al punto iniziale e fate clic.
- Per chiudere il bordo con un segmento retto, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate doppio clic.

**11** (Facoltativo) Fate clic su Migliora bordo per regolare ulteriormente il bordo della selezione. Consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223.

## Selezionare con lo strumento selezione rapida

Potete usare lo strumento selezione rapida per "dipingere" rapidamente una selezione con una punta di pennello dalla rotondità regolabile. Durante il trascinamento, la selezione si espande verso l'esterno, rilevando e seguendo automaticamente i bordi definiti nell'immagine.

**1** Selezionate lo strumento selezione diretta .

**2** Nella barra delle opzioni, fate clic su una delle opzioni di selezione: Nuova selezione, Aggiungi alla selezione o Sottrai dalla selezione.

Quando non è presente nessuna selezione, l'opzione predefinita è Nuovo. Dopo la selezione iniziale, l'opzione diventa automaticamente Aggiungi a.

**3** Per modificare le dimensioni della punta del pennello, fate clic sul menu Pennello nella barra delle opzioni, quindi digitate una dimensione pixel oppure spostate il cursore Diametro. Usate le opzioni del menu a comparsa Dimensione se desiderate che la dimensione della punta del pennello risponda alla pressione della penna o a una rotellina stilo.

*Durante la creazione di una selezione, premete + (Windows) o ù (Mac OS) per aumentare le dimensioni della punta del pennello di selezione rapida e * (Windows) o § (Mac OS) per ridurle.*

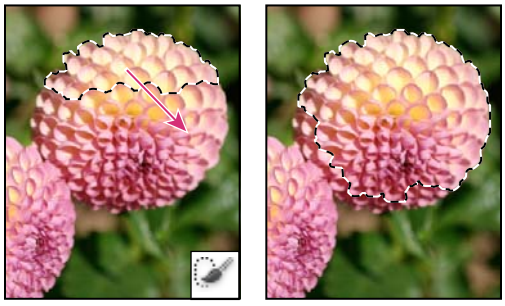
**4** Scegliete le opzioni della selezione rapida.

**Campiona tutti i livelli** Crea una selezione basata su tutti i livelli invece che sul solo livello corrente.

**Miglioramento automatico** Riduce disturbo e scalettatura nel bordo della selezione. L'opzione Miglioramento automatico fa scorrere automaticamente la selezione verso i bordi dell'immagine, applicando alcuni dei miglioramenti del bordo che possono essere applicati manualmente nella finestra di dialogo Migliora bordo con le opzioni Contrasta e Raggio.

**5** Dipingete dentro la parte dell'immagine da selezionare.

La selezione aumenta man mano che dipingete. Se l'aggiornamento è lento, continuate a trascinare e aspettate tutto il tempo necessario affinché il lavoro sulla selezione sia completato. Mentre dipingete vicino ai bordi di una forma, l'area della selezione si estende per seguire i contorni del bordo della forma.



*Uso dello strumento selezione rapida per estendere la selezione*

*Se interrompete il trascinamento e fate clic oppure trascinate in un'area vicina, la selezione si amplierà inglobando la nuova area.*

- Per sottrarre un'area da una selezione, fate clic sull'opzione Sottrai da nella barra delle opzioni, quindi trascinate sulla selezione esistente.
- Per passare temporaneamente dalla modalità aggiungi alla modalità sottrai, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac).
- Per cambiare il cursore dello strumento, scegliete Modifica > Preferenze > Cursori > Cursori di disegno (Windows) o Photoshop > Preferenze > Cursori > Cursori di disegno (Mac OS). L'opzione Punta pennello normale visualizza il cursore standard Selezione rapida con un segno meno o più per indicare la modalità di selezione.

6 (Facoltativo) Fate clic su Migliora bordo per regolare ulteriormente il bordo della selezione. Consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223.

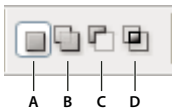
## Selezionare con lo strumento bacchetta magica

Lo strumento bacchetta magica consente di selezionare un'area di colore uniforme, ad esempio un fiore rosso, senza doverne tracciare il contorno. L'intervallo di colori selezionati, o *tolleranza* di selezione, viene specificato relativamente al colore originale su cui si fa clic.

*Non potete usare lo strumento bacchetta magica sulle immagini in metodo Bitmap, né sulle immagini a 32 bit per canale.*

1 Selezionate lo strumento bacchetta magica .

2 Specificate una delle opzioni di selezione nella barra delle opzioni. Il puntatore dello strumento bacchetta magica cambia a seconda dell'opzione selezionata.




*Opzioni di selezione*
***A.** Nuova selezione **B.** Aggiungi alla selezione **C.** Sottrai dalla selezione **D.** Interseca con la selezione*

3 Nella barra delle opzioni, potete impostare quanto segue:

**Tolleranza** Determina l'intervallo di colori dei pixel selezionati. Immettete un valore in pixel compreso tra 0 e 255. Un valore basso comporta la selezione solo dei colori molto simili al pixel su cui fate clic. Un valore alto comporta la selezione di una gamma più ampia di colori.

**Anti-alias** Crea una selezione con bordi più uniformi.

**Contiguo** Seleziona solo le aree adiacenti che usano gli stessi colori. Se questa opzione è deselezionata, vengono selezionati tutti i pixel dell'immagine che usano gli stessi colori.

**Campiona tutti i livelli** Seleziona i colori usando i dati di tutti i livelli visibili. Se questa opzione è deselezionata, vengono selezionati solo i colori del livello attivo.

4 Nell'immagine, fate clic sul colore da selezionare. Se Contigui è selezionato, vengono selezionati tutti i pixel adiacenti che rientrano nell'intervallo di tolleranza specificato. Altrimenti, vengono selezionati tutti i pixel che rientrano nell'intervallo di tolleranza specificato.

5 (Facoltativo) Fate clic su Migliora bordo per correggere ulteriormente il bordo della selezione o visualizzare la selezione su sfondi diversi o come maschera. Consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223.

## Selezionare un intervallo di colori

Con Intervallo colori si seleziona un determinato colore o intervallo di colori in una selezione o immagine. Per sostituire una selezione, accertatevi di deselezionare tutto prima di applicare questo comando. Il comando Intervallo colori non è disponibile per le immagini a 32 bit per canale.

Per rifinire una selezione esistente, usate il comando Intervallo colori più volte per selezionare un sottogruppo di colori. Ad esempio, per selezionare le aree verdi di una selezione cyan, selezionate Cyan nella finestra di dialogo Intervallo colori e fate clic su OK. Riaprite quindi la finestra Intervallo colori e selezionate Verdi. Tenete presente che il risultato non è molto evidente, in quanto vengono selezionate parti di colori all'interno di diversi colori.

**1** Scegliete Selezione > Intervallo colori.

*Potete inoltre utilizzare Intervallo colori per rifinire una maschera di livello. Consultate "Regolare l'opacità o i bordi di una maschera" a pagina 291.*

**2** Dal menu Seleziona scegliete lo strumento colori campionati.

Potete scegliere anche un colore o una gamma tonale dal menu Seleziona, ma non sarà possibile regolare la selezione. L'opzione Fuori gamma funziona solo con le immagini RGB e Lab. Per "colore fuori gamma" si intende un colore RGB o Lab che non può essere riprodotto in quadricromia.

Per selezionare con maggior precisione più intervalli di colori nell'immagine, selezionate Cluster di colori localizzati.

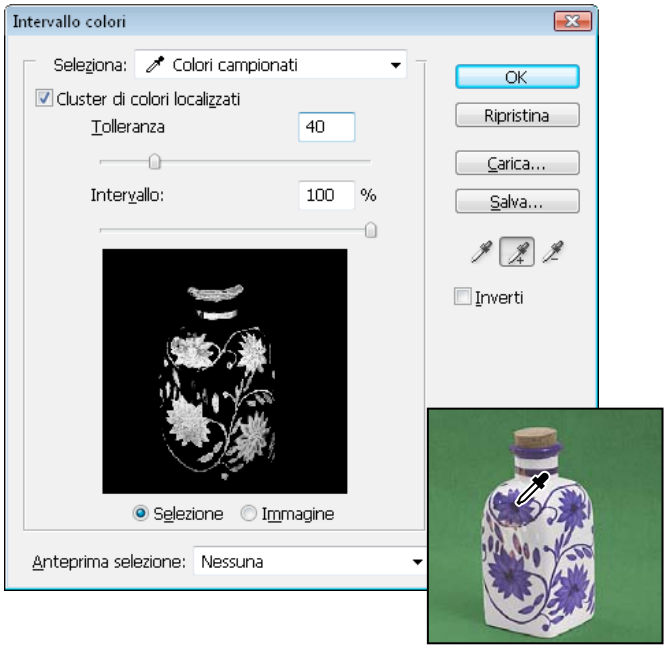
**3** Selezionate una delle seguenti opzioni di visualizzazione:

**Selezione** Visualizza l'anteprima della selezione risultante dai colori campionati nell'immagine. Per impostazione predefinita, i pixel selezionati sono bianchi, quelli non selezionati neri e quelli parzialmente selezionati grigi.

**Immagine** Visualizza in anteprima l'intera immagine. Ad esempio, potete campionare dei colori da una parte dell'immagine che non appare sullo schermo.

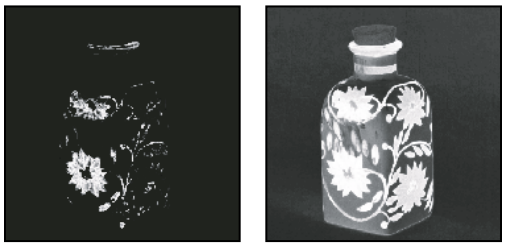
*Per passare dall'anteprima Immagine all'anteprima Selezione e viceversa nella finestra di dialogo Intervallo colori, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).*

**4** Posizionate il contagocce sull'immagine o sull'anteprima e fate clic per campionare i colori da includere.




*Campionamento del colore*

**5** Regolate l'intervallo dei colori selezionati con il cursore Tolleranza o inserendo un valore. L'impostazione di Tolleranza regola l'ampiezza dell'intervallo di colori nella selezione e aumenta o diminuisce la quantità dei pixel parzialmente selezionati (aree grigie nell'anteprima Selezione). Con un valore basso viene ridotto l'intervallo di colori; con un valore alto l'intervallo viene invece ampliato.



*Aumentando la tolleranza si estende la selezione.*

Se avete selezionato Cluster di colori localizzati, usate il cursore Intervallo per regolare la distanza del colore dai punti campione da includere nella selezione. Ad esempio, se l'immagine contiene un'area di fiori gialli sia in primo piano che sullo sfondo e volete selezionare solo i fiori in primo piano, campionate i colori dai fiori in primo piano e riducete il valore Intervallo in modo da non selezionare i colori con lo stesso colore che si trovano sullo sfondo.

**6** Regolate la selezione:

- Per aggiungere colori alla selezione, selezionate il contagocce con il segno + e fate clic nell'anteprima o nell'immagine.
- Per eliminare colori dalla selezione, selezionate il contagocce con il segno – e fate clic nell'anteprima o nell'immagine.

*Per attivare temporaneamente il contagocce con il segno +, tenete premuto Maiusc. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per attivare il contagocce con il segno –.*

7 Per un'anteprima della selezione nella finestra dell'immagine, scegliete un'opzione di Anteprima selezione:

**Nessuna** Mostra l'immagine originale.

**Scala di grigio** Mostra in bianco i pixel completamente selezionati, in grigio quelli parzialmente selezionati e in nero quelli non selezionati.

**Alone nero** Mostra l'immagine originale per i pixel selezionati, mentre i pixel non selezionati sono visualizzati in nero. Questa opzione è utile per le immagini con colori chiari.

**Alone bianco** Mostra l'immagine originale per i pixel selezionati, mentre i pixel non selezionati sono visualizzati in bianco. Questa opzione è utile per le immagini scure.

**Maschera veloce** Mostra le aree non selezionate con una sovrapposizione rossa (o di un altro colore personale specificato nella finestra di dialogo Opzioni maschera veloce).

8 Per tornare alla selezione originale, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su Ripristina.

9 Per salvare e caricare le impostazioni dell'intervallo di colori, usate i pulsanti Salva e Carica nella finestra Intervallo colori e salvate le impostazioni che potrete così riutilizzare in un secondo tempo.

***Nota:*** *se compare il messaggio "Nessun pixel è selezionato più del 50%", il bordo della selezione non sarà visibile. Questo può accadere, ad esempio, se viene scelto un colore dal menu Selezione che non è però presente nell'immagine in tonalità sufficientemente sature.*

# Regolazione delle selezioni di pixel

## Spostare, nascondere o invertire una selezione

Potete spostare il bordo della selezione all'interno di un'immagine, nasconderlo e invertire la selezione (per selezionare le aree escluse dalla selezione iniziale).

***Nota:*** *per spostare la selezione e non il bordo di selezione, usate lo strumento Sposta. Consultate "Spostare una selezione" a pagina 226.*

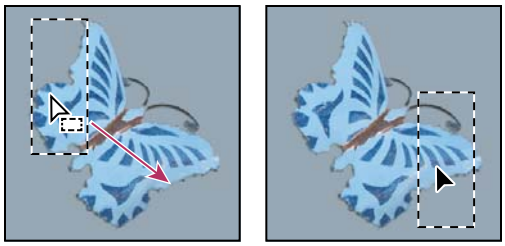
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare o nascondere gli elementi extra" a pagina 39

### Spostare il bordo della selezione

1 Con qualsiasi strumento di selezione, selezionate l'icona Nuova selezione nella barra delle opzioni e portate il puntatore all'interno della selezione. Il puntatore assume la forma , per indicare che la selezione può essere spostata.

2 Trascinate la selezione per racchiudere un'altra area dell'immagine. Potete trascinare un bordo di selezione oltre i limiti del quadro. Quando lo riportate indietro, il bordo originale riappare intatto. Potete anche trascinare il bordo di selezione in un'altra finestra dell'immagine.



*Bordo originale della selezione (a sinistra) e bordo della selezione spostato (a destra)*

*Potete applicare trasformazioni geometriche per modificare la forma del bordo di una selezione. Consultate "Applicare le trasformazioni" a pagina 176.*

### Controllare lo spostamento di una selezione

- Per vincolare la direzione di spostamento a multipli di 45°, iniziate a trascinare; quindi tenete premuto Maiusc mentre continuate a trascinare.
- 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.

### Nascondere o mostrare il bordo della selezione

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Visualizza > Extra. Questo comando attiva e disattiva la visualizzazione di bordi di selezione, griglie, guide, tracciati di destinazione, sezioni, annotazioni, bordi di livelli, conteggi e guide sensibili.
- Scegliete Visualizza > Mostra > Bordi selezione. Questa opzione attiva e disattiva la visualizzazione dei bordi di selezione e influenza solo la selezione corrente. I bordi di selezione riappaiono non appena create un'altra selezione.

### Selezionare le parti non selezionate di un'immagine

❖ Scegliete Selezione > Inversa.

*Potete usare questa opzione per selezionare un oggetto posto su uno sfondo in tinta unita. Selezionate prima lo sfondo con lo strumento bacchetta magica, quindi invertite la selezione.*

## Regolare manualmente le selezioni

Con gli strumenti di selezione potete eseguire aggiunte o sottrazioni dalle selezioni di pixel esistenti.

Prima di aggiungere o sottrarre manualmente da una selezione, potete impostare i valori di sfumatura e anti-alias del bordo nella barra delle opzioni con gli stessi valori usati nella selezione originale.

### Effettuare un'aggiunta o selezionare un'area aggiuntiva

1 Create una selezione.

2 Con uno strumento di selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Aggiungi alla selezione nella barra delle opzioni e trascinate per aggiungere alla selezione.
- Tenete premuto Maiusc e trascinate per aggiungere alla selezione.

Quando aggiungete una selezione, accanto al puntatore appare un segno più.

### Sottrarre un'area da una selezione

1 Create una selezione.

2 Con uno strumento di selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Sottrai dalla selezione nella barra delle opzioni e trascinate per intersecare altre selezioni.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate per sottrarre un'altra selezione.

Quando sottraete una selezione, accanto al puntatore appare un segno meno.

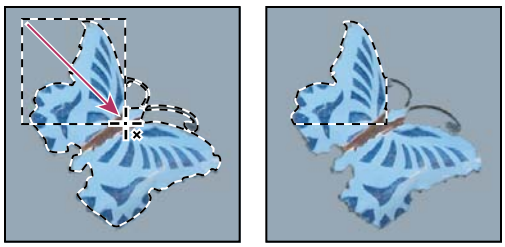
### Selezionare solo l'area di intersezione tra diverse selezioni

1 Create una selezione.

2 Con uno strumento di selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Interseca con la selezione nella barra delle opzioni e trascinate.
- Tenere premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e trascinate sulla parte della selezione originale da selezionare.

Quando selezionate un'area di intersezione, accanto al puntatore appare una "x".



*Selezioni con intersezione*

## Espandere o contrarre una selezione di un numero specifico di pixel

1 Create la selezione con uno strumento di selezione.

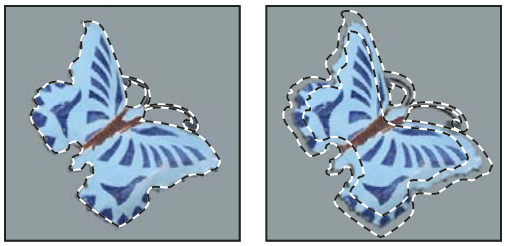
2 Scegliete Selezione > Modifica > Espandi o Contrai.

3 Per Espandi di e Contrai di, inserite un valore in pixel compreso tra 1 e 100 e fate clic su OK.

Il bordo viene aumentato o ridotto del numero di pixel specificato. Eventuali aree del bordo di selezione che si trovano lungo il bordo del quadro non vengono modificate dal comando Espandi.

## Creare una selezione intorno a un bordo di selezione

Il comando Bordo consente di selezionare una fascia di pixel all'interno o all'esterno di un bordo di selezione esistente. Questa opzione è utile quando desiderate selezionare un bordo o una fascia di pixel intorno a un'area dell'immagine, piuttosto che l'area stessa, ad esempio per eliminare l'effetto alone intorno a un oggetto incollato.



*Selezione originale (a sinistra) e dopo aver usato il comando Bordo: 5 pixel (a destra)*

1 Create la selezione con uno strumento di selezione.

2 Scegliete Selezione > Modifica > Bordo.

3 Impostate lo spessore del bordo della nuova selezione a un valore compreso tra 1 e 200 pixel e fate clic su OK.

La nuova selezione racchiude il bordo dell'area originale selezionata ed è centrata sul bordo della selezione originaria. Ad esempio, un bordo dello spessore di 20 pixel crea una nuova selezione con i bordi uniformi che si estende per 10 pixel all'interno del bordo di selezione originario e di 10 pixel all'esterno.

## Estendere una selezione e includere aree di colore simile

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Selezione > Estendi per includere i pixel adiacenti che rientrano nell'intervallo di tolleranza specificato nelle opzioni dello strumento bacchetta magica.
- Scegliete Selezione > Simile per includere i pixel di tutta l'immagine, non solo quelli adiacenti alla selezione, che rientrano nell'intervallo di tolleranza specificato.

Per aumentare la selezione in incrementi, potete scegliere uno dei due comandi più volte.

***Nota:*** *non potete usare i comandi Espandi o Simile sulle immagini in metodo Bitmap, né sulle immagini a 32 bit per canale.*

## Eliminare i pixel estranei da una selezione basata sul colore

1 Scegliete Selezione > Modifica > Arrotonda.

2 Per Raggio campione, inserite un valore di pixel compreso tra 1 e 100, quindi fate clic su OK.

Per ciascun pixel della selezione, Photoshop analizza i pixel circostanti in base alla distanza specificata in Raggio campione. Se avete selezionato più della metà di detti pixel circostanti, il pixel rimane nella selezione e quelli vicini non selezionati vengono aggiunti. Se invece avete selezionato meno della metà dei pixel circostanti, il pixel viene eliminato dalla selezione. L'effetto generale è una maggiore omogeneità, uno smussamento degli angoli più pronunciati e dell'effetto scalettato ai bordi della selezione.

## Rifinire i bordi delle selezioni

L'opzione Migliora bordo migliora la qualità dei bordi di una selezione e consente di visualizzare la selezione su sfondi diversi per facilitare l'inserimento di modifiche. Potete inoltre utilizzare Migliora bordo per rifinire una maschera di livello. Consultate "Regolare l'opacità o i bordi di una maschera" a pagina 291.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video relativo a Migliora bordo: www.adobe.com/go/lrvid5002_ps_it.*

1 Create una selezione con uno strumento selezione.

2 Fate clic su Migliora bordo nella barra delle opzioni o scegliete Seleziona > Migliora bordo. Quindi impostate le seguenti opzioni:

**Modalità visualizzazione** Dal menu a comparsa, scegliete una modalità per la visualizzazione della selezione. Per informazioni su ciascuna modalità, passate il puntatore del mouse sulla modalità fino a visualizzarne una descrizione. Mostra Originale visualizza la selezione originale, per un confronto. Mostra raggio visualizza il bordo della selezione dove si verifica il miglioramento del bordo.

**Strumenti Migliora raggio** **e Cancella regolazioni** Consentono di regolare con precisione l'area del bordo dove si verifica il miglioramento del bordo. Per passare rapidamente da uno strumento a un altro, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Per modificare la dimensione del pennello, premete i tasti delle parentesi quadre.

*Passate il pennello su aree morbide, come ad esempio capelli o pelliccia, per aggiungere alla selezione dei particolari minuti.*

**Raggio avanzato** Regola automaticamente il raggio per bordi netti e attenuati rilevati nell'area del bordo. Deselezionate questa opzione se il bordo è con bordi uniformemente netti o attenuati, oppure se desiderate controllare con maggior precisione l'impostazione Raggio e i pennelli di regolazione.

**Raggio** Consente di determinare la dimensione del bordo di selezione dove si verifica il miglioramento del bordo. Utilizzate un raggio ridotto per bordi nitidi e un raggio maggiore per bordi attenuati.

**Arrotonda** Riduce le aree irregolari ("rilievi e vallate") nel bordo della selezione, in modo da creare un contorno più morbido.

**Sfuma** Consente di sfocare la transizione tra la selezione e i pixel circostanti.

**Contrasto** Quando si aumenta questo valore, le transizioni morbide lungo i bordi della selezione diventano più brusche. In genere, risulta più efficace usare l'opzione Raggio avanzato e gli strumenti di miglioramento.

**Sposta bordo** Con valori negativi i bordi morbidi vengono spostati verso l'interno; con valori positivi vengono invece spostati verso l'esterno. Lo spostamento dei bordi verso l'interno può consentire di rimuovere colori di sfondo indesiderati dai bordi della selezione.

**Decontamina colori** Sostituisce i margini colorati con il colore dei pixel circostanti completamente selezionati. L'intensità della sostituzione del colore è proporzionale alla morbidezza dei bordi della selezione.

***Importante:*** *poiché con questa opzione viene modificato il colore dei pixel, l'output deve essere effettuato su un nuovo livello o documento. Conservate il livello originale, in modo da poterlo eventualmente ripristinare. Per vedere facilmente le modifiche nei colori dei pixel, per Modalità visualizzazione scegliete Mostra livello.*

**Fattore** Consente di modificare il livello di decontaminazione e sostituzione delle smarginature.

**Output in** Determina se la selezione migliorata diventa una selezione o maschera sul livello corrente o se viene generato un nuovo livello o documento.

## Ammorbidire i bordi delle selezioni

Per ammorbidire i bordi troppo netti di una selezione potete ricorrere all'anti-alias o alla sfumatura del bordo.

**Anti-alias** Smussa i bordi scalettati 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 dettaglio. L'anti-alias è utile quando tagliate, copiate e incollate le selezioni per creare immagini composite.

L'anti-alias è disponibile per gli strumenti lazo, lazo poligonale, lazo magnetico, selezione ellittica e bacchetta magica. Per visualizzare la barra delle opzioni specifica, selezionate lo strumento desiderato.

***Nota:*** *l'opzione Anti-alias deve essere attivata prima di usare lo strumento. Non potete aggiungere l'anti-alias a una selezione già effettuata.*

**Sfuma** Sfoca i bordi creando un contorno di transizione tra la selezione e i pixel circostanti. Questa sfocatura può causare la perdita di particolari sul bordo della selezione.

Potete definire la sfumatura del bordo per gli strumenti selezione, lazo, lazo poligonale o lazo magnetico mentre usate gli strumenti, o la potete aggiungere a una selezione esistente.

***Nota:*** *l'effetto della sfumatura del bordo diventa visibile solo quando spostate, tagliate o copiate la selezione.*

## Selezionare i pixel con anti-alias

1. Selezionate lo strumento lazo, lazo poligonale, lazo magnetico, selezione ellittica o bacchetta magica.
2. Attivate Anti-alias nella barra delle opzioni dello strumento selezionato.

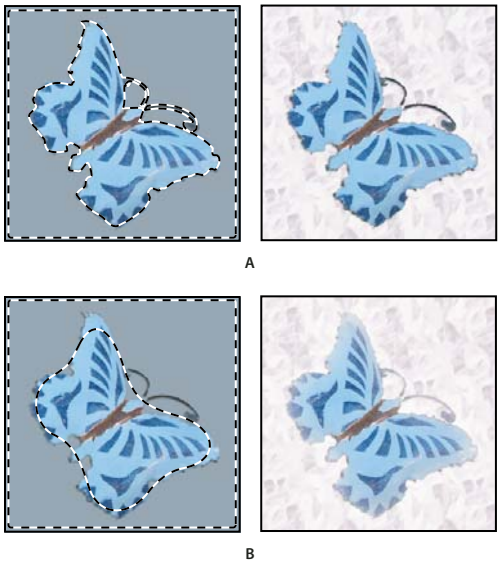
## Definire un bordo sfumato per uno strumento di selezione

1. Selezionate uno strumento lazo o selezione.
2. Immettete un valore per Sfuma nella barra delle opzioni. Questo valore, compreso tra 0 e 250 pixel, definisce lo spessore del bordo sfumato.

## Definire un bordo sfumato per una selezione esistente

1. Scegliete Selezione > Modifica > Sfuma.
2. Inserite un valore per Raggio sfumatura e fate clic su OK.

***Nota:*** *una piccola selezione creata con un raggio sfumatura grande può risultare così tenue che i suoi bordi risultano invisibili e quindi non sono selezionabili. Se appare il messaggio "Nessun pixel è selezionato più del 50%", diminuite il raggio di sfumatura o aumentate le dimensioni della selezione. Oppure fate clic su OK per accettare la maschera con le impostazioni correnti e create una selezione i cui bordi non siano visibili.*




*Selezione senza e con bordo sfumato*
***A.*** *Selezione senza bordo sfumato e stessa selezione riempita con un pattern* ***B.*** *Selezione con bordo sfumato e stessa selezione riempita con un pattern*

## Eliminare i pixel di margine da una selezione

Quando spostate o incollate una selezione anti-alias, alcuni dei pixel che ne circondano il bordo vengono inclusi nella selezione. Ciò può produrre un margine o un alone attorno ai bordi della selezione incollata. I seguenti comandi Livello > Alone consentono di modificare i pixel di margine indesiderati:

- Decontaminazione colori sostituisce i colori di sfondo nei pixel dei margini con il colore dei pixel circostanti completamente selezionati.
- Elimina margine sostituisce il colore dei pixel del margine con il colore dei pixel più all'interno del bordo della selezione che non contengono colore di sfondo.
- Elimina alone nero ed Elimina alone bianco consentono di incollare una selezione anti-alias, situata su uno sfondo bianco o nero, su uno sfondo diverso. Ad esempio, un testo nero anti-alias situato su uno sfondo bianco presenta dei pixel di margine grigi, visibili su uno sfondo colorato.

*Potete eliminare delle aree di margine anche usando i cursori Fusione avanzata nella finestra Stili livello, ad esempio per eliminare o rendere trasparenti determinate aree del livello. In questo caso, dovete rendere trasparenti le aree bianche o nere. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sui cursori per separarli; separando i cursori potete rimuovere i pixel di margine e mantenere un bordo uniforme.*

### Ridurre il margine di una selezione

1 Scegliete Livello > Alone > Elimina margine.

2 Nella casella di testo Spessore immettete un valore per specificare l'area entro la quale trovare i pixel di sostituzione. Nella maggior parte dei casi è sufficiente una distanza di 1 o 2 pixel.

3 Fate clic su OK.

### Eliminare un alone da una selezione

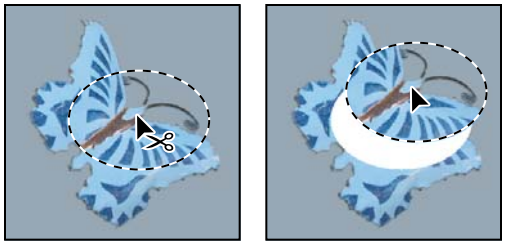
❖ Scegliete Livello > Alone > Elimina alone nero o Elimina alone bianco.

# Spostamento, copia ed eliminazione dei pixel selezionati

## Spostare una selezione

1 Selezionate lo strumento sposta .

2 Portate il puntatore all'interno della selezione e trascinatela in un'altra posizione. Se avete selezionato più aree, queste si spostano insieme mentre trascinate.



*Selezione originale (a sinistra) e dopo averla spostata con lo strumento sposta (a destra)*

# Copiare le selezioni

Potete usare lo strumento sposta per copiare le selezioni mentre le trascinate all'interno delle immagini o da un'immagine all'altra. Per copiare e spostare le selezioni potete anche usare i comandi Copia, Copia elementi uniti, Taglia e Incolla. Il trascinamento con lo strumento sposta richiede meno memoria perché non ricorre agli Appunti.

Quando incollate una selezione o un livello fra immagini con risoluzioni diverse, i dati incollati mantengono le dimensioni dei pixel originali. La parte incollata può quindi risultare sproporzionata rispetto alla nuova immagine. Prima di copiare e di incollare, usate il comando Dimensione immagine per dare la stessa risoluzione all'immagine sorgente e a quella di destinazione, o usate il comando Trasformazione libera per ridimensionare il contenuto incollato.

***Nota:*** *a seconda delle impostazioni di gestione del colore e del profilo colore associato al file (o ai dati importati), potrebbe essere richiesto di specificare come gestire le informazioni del colore nel file (o nei dati importati).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le maschere di livello e le maschere vettoriali" a pagina 288

### Nozioni di base sui comandi Copia e Incolla

**Copia** Copia l'area selezionata sul livello attivo.

**Copia elementi uniti** Raggruppa in un'unica copia tutti i livelli visibili nell'area selezionata.

**Incolla** Incolla una selezione copiata in un'altra parte dell'immagine o in un'altra immagine come nuovo livello. Se avete una selezione, il comando Incolla posiziona la selezione copiata su quella corrente. Se non c'è una selezione attiva, il comando Incolla posiziona la selezione copiata nel centro dell'area di visualizzazione.

**Incolla nella stessa posizione** Se gli Appunti contengono dei pixel copiati da un altro documento Photoshop, incolla la selezione nella stessa posizione relativa nel documento di destinazione rispetto alla posizione occupata nel documento sorgente.

**Incolla dentro e Incolla esterno** Incolla una selezione copiata all'interno o all'esterno di un'altra selezione nell'immagine. La selezione sorgente viene incollata su un nuovo livello e il bordo della selezione di destinazione diventa una maschera di livello.

### Copiare una selezione

1 Selezionate l'area da copiare.

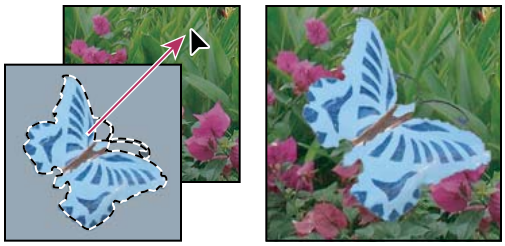
2 Scegliete Modifica > Copia o Modifica > Copia elementi uniti.

### Copiare una selezione durante il trascinamento

1 Selezionate lo strumento sposta , o tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per attivarlo.

2 Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate la selezione da copiare e spostare.

Quando copiate una selezione fra più immagini, trascinatela dalla finestra dell'immagine attiva a quella dell'immagine di destinazione. Se non vi sono elementi selezionati, viene copiato l'intero livello attivo. Mentre trascinate la selezione sulla finestra di un'altra immagine, il bordo della finestra viene evidenziato per indicare che potete posizionarvi la selezione.



*Trascinare una selezione in un'altra immagine*

## Creare più copie di una selezione in un'immagine

1 Selezionate lo strumento sposta , o tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per attivarlo.

2 Copiate la selezione:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate la selezione.
- Per copiare la selezione e spostare la copia di 1 pixel, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e premete un tasto freccia.
- Per copiare la selezione e spostare la copia di 10 pixel, tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e premete un tasto freccia.

Se il tasto Alt o Opzione resta premuto, ogni volta che premete un tasto freccia create una copia della selezione che viene spostata rispetto all'ultima copia della distanza specificata. In questo caso, la copia viene inserita sullo stesso livello.

## Incollare una selezione all'intero o all'esterno di un'altra selezione

1 Tagliate o copiate la parte dell'immagine da incollare.

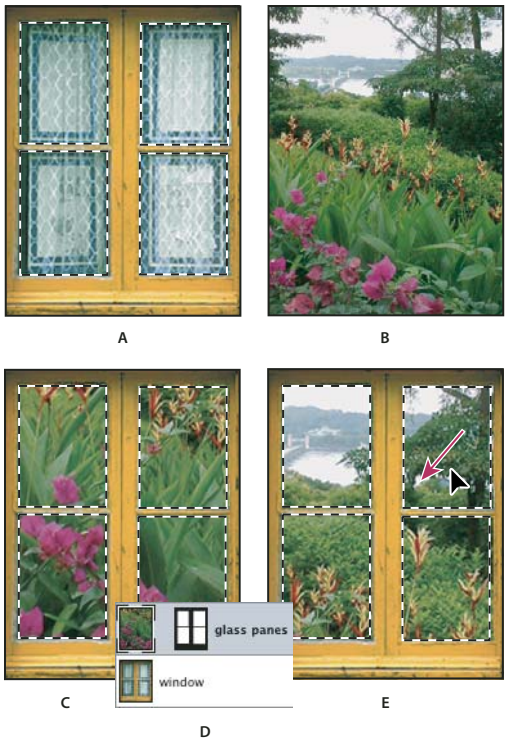
2 Nella stessa immagine o in un'altra immagine, selezionate l'area all'interno o all'esterno della quale desiderate incollare.

***Nota:*** *per incollare all'esterno della selezione, selezionate un'area più piccola rispetto alla selezione copiata.*

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Incolla speciale > Incolla dentro. Il contenuto della selezione sorgente appare all'interno della selezione di destinazione.
- Scegliete Modifica > Incolla speciale > Incolla esterno. Il contenuto della selezione sorgente appare all'esterno della selezione di destinazione.

Il comando Incolla dentro o Incolla esterno aggiunge un livello e una maschera di livello all'immagine. Nel pannello Livelli, il nuovo livello contiene una miniatura del livello della selezione incollata che appare vicino a quella della maschera di livello. La maschera di livello si basa sulla selezione incollata: la selezione appare senza maschera (bianca), mentre il resto del livello con maschera (nero). Il livello e la maschera di livello sono scollegati e possono essere spostati indipendentemente l'uno dall'altra.




*Usare il comando Incolla dentro*
***A.** Riquadri della finestra selezionati **B.** Immagine copiata **C.** Comando Incolla dentro **D.** Miniature e maschera del livello nel pannello Livelli **E.** Immagine incollata riposizionata*

4 Selezionate lo strumento sposta o attivatelo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Quindi trascinate il contenuto della sorgente fino a quando la parte desiderata è visibile nella maschera.

5 Per specificare la quantità visibile dell'immagine che si trova sotto il livello, fate clic sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli, selezionate uno strumento di pittura e modificate la maschera:

- Per nascondere una parte maggiore dell'immagine sottostante il livello, colorate la maschera di nero.
- Per mostrare una parte maggiore dell'immagine sottostante il livello, coloratela di bianco.
- Per mostrare solo parzialmente l'immagine sottostante il livello, coloratela di grigio.

6 Una volta raggiunti i risultati desiderati, scegliete Livello > Unisci sotto per unire il nuovo livello e la maschera di livello con il livello sottostante e rendere permanenti le modifiche.

## Copiare tra applicazioni diverse

Per copiare una selezione da Photoshop e incollarla in altre applicazioni e per incollare grafica da altre applicazioni in Photoshop, potete usare i comandi Taglia, Copia e Incolla. La selezione tagliata o copiata rimane negli Appunti fino al momento del taglio o della copia di un'altra selezione. Potete anche copiare la grafica da Photoshop e Illustrator tramite trascinamento.

A volte il contenuto degli Appunti viene convertito in immagini raster. Prima della rasterizzazione di un oggetto vettoriale, Photoshop visualizza un messaggio di avvertenza.

***Nota:** l'immagine viene rasterizzata con la risoluzione del file in cui la incollate. Gli oggetti avanzati vettoriali non vengono rasterizzati.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli oggetti avanzati" a pagina 279

"I formati di file e la compressione" a pagina 437

"Eliminare i pixel di margine da una selezione" a pagina 226

## Incollare grafica PostScript da un'altra applicazione

1 Nell'applicazione desiderata selezionate l'immagine e scegliete Modifica > Copia.

2 Selezionate l'immagine in cui desiderate incollare la selezione.

3 Scegliete Modifica > Incolla.

4 Nella finestra di dialogo, selezionate una delle seguenti opzioni di Incolla come:

**Oggetto avanzato** Inserisce la grafica in un nuovo livello come oggetto avanzato.

**Pixel** Rasterizza la grafica mentre viene incollata. La rasterizzazione converte un oggetto vettoriale, definito matematicamente, in pixel.

**Tracciati** Incolla l'elemento copiato come tracciato nel pannello Tracciati. Quando copiate del testo da Illustrator, dovete prima convertirlo in contorni.

**Livello forma** Crea un nuovo livello forma che usa il tracciato come maschera vettoriale.

***Nota:*** *quando copiate della grafica creata con Adobe Illustrator, le preferenze predefinite di Illustrator relative agli Appunti possono impedire la visualizzazione della finestra di dialogo Incolla in Photoshop. Per rendere disponibili le opzioni Incolla quando incollate della grafica in Photoshop, selezionate AICB nell'area Gestione file e Appunti della finestra di dialogo Preferenze di Illustrator.*

5 Se selezionate Pixel nella sezione Incolla come, potete scegliere Anti-alias nella barra delle opzioni per ottenere una transizione uniforme fra i bordi della selezione e i pixel circostanti.

***Nota:*** *se avete già incollato dei dati e volete estrarre nuovamente i dati rasterizzati, potete usare i comandi Alone.*

## Salvare il contenuto degli Appunti alla chiusura di Photoshop

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Generali.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Generale.

2 Selezionate Esporta Appunti per salvare il contenuto degli Appunti quando chiudete Photoshop.

## Copiare grafica mediante trascinamento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate uno o più oggetti vettoriali di Illustrator fino a portarli su un'immagine aperta di Photoshop. Nell'immagine, viene così creato un oggetto vettoriale avanzato. Scegliete Livello > Oggetti avanzati > Modifica contenuto per riaprire e modificare il contenuto in Illustrator.
- Per copiare gli oggetti vettoriali come tracciati di Photoshop, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate da Adobe Illustrator.
- Per copiare il contenuto di un livello selezionato da Photoshop a Illustrator, usate lo strumento sposta per trascinarlo dalla finestra di Photoshop a un documento aperto di Illustrator.

## Eliminare (tagliare) un oggetto da una foto

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente l'oggetto da rimuovere.

2 Con uno strumento di selezione, selezionate l'oggetto da eliminare.

3 Se dovete rifinire la selezione, fate clic sul pulsante Modifica in modalità maschera veloce nella finestra degli strumenti. Photoshop maschera o copre le aree non selezionate dell'immagine con un colore traslucido. Selezionate un pennello e le dimensioni appropriate per il pennello nella barra delle opzioni. Usate il nero per aumentare la maschera e il bianco per rivelare un'area maggiore dell'immagine.

4 Per eliminare l'oggetto selezionato, scegliete Modifica > Taglia.

## Eliminare i pixel selezionati

❖ Scegliete Modifica > Cancella o premete Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS). Per tagliare una selezione e copiarla negli Appunti, scegliete Modifica > Taglia.

Quando si elimina una selezione su un livello di sfondo, il colore originale viene sostituito dal colore di sfondo. Quando si elimina una selezione su un livello standard, il colore originale viene sostituito dalla trasparenza.

# Canali

## I canali

I *canali* sono immagini in scala di grigio in cui sono memorizzati diversi tipi di informazioni:

- I *canali di colore* vengono creati automaticamente quando aprite una nuova immagine. Il metodo di colore dell'immagine determina il numero di canali di colore da voi creati. Un'immagine RGB, ad esempio, ha un canale per ogni colore (uno per il rosso, uno per il verde e uno per il blu), oltre a un canale composito usato per modificare l'immagine.
- I *canali alfa* memorizzano le selezioni come immagini in scala di grigio. Potete aggiungere canali alfa per creare e memorizzare maschere con cui potete manipolare o proteggere parti specifiche di un'immagine.
- I *canali di tinta piatta* specificano lastre aggiuntive per la stampa con inchiostri per colori tinta piatta.

  Un'immagine può contenere fino a 56 canali. Tutti i nuovi canali hanno le stesse dimensioni e lo stesso numero di pixel dell'immagine originale.

  L'impatto di un canale sulle dimensioni del file di immagine dipende dalle informazioni sui pixel presenti nel canale. In alcuni formati, ad esempio TIFF e Photoshop, le informazioni dei canali vengono compresse in modo da risparmiare spazio. Quando scegliete Dimensioni documento nel menu a comparsa, le dimensioni del file non compresso (canali alfa e livelli compresi) sono visualizzate come primo valore a destra nella barra di stato, nella parte inferiore della finestra.

  ***Nota:*** *i canali di colore vengono conservati quando salvate il file in un formato che supporta il metodo di colore usato nell'immagine. I canali alfa vengono invece conservati solo se salvate il file nei formati Photoshop, PDF, TIFF, PSB o Raw. Nel formato DCS 2.0 vengono conservati solo i canali di tinta piatta. Se salvate il file in altri formati, le informazioni sui canali potrebbero venire eliminate.*

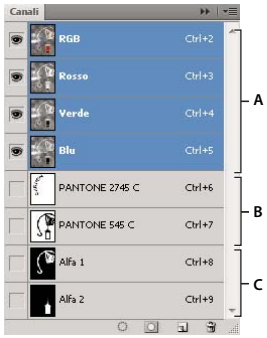
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le tinte piatte" a pagina 470

"Le maschere e i canali alfa" a pagina 236

## Panoramica del pannello Canali

Il pannello Canali elenca tutti i canali dell'immagine, a cominciare dal canale composito (per le immagini RGB, CMYK e Lab). A sinistra del nome del canale è visualizzata una miniatura del contenuto, aggiornata automaticamente a ogni modifica.




*Tipi di canali*
***A.** Canali di colore **B.** Canali di tinta piatta **C.** Canali alfa*

### Visualizzare il pannello Canali

❖ Scegliete Finestra > Canali.

### Ridimensionare o nascondere le miniature dei canali

❖ Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Canali. Fate clic su una dimensione o su Nessuna per disattivare la visualizzazione delle miniature.

Anche se le miniature consentono di verificare rapidamente il contenuto dei canali, potete disattivarne la visualizzazione per migliorare le prestazioni complessive dell'applicazione.

## Mostrare o nascondere un canale

Potete usare il pannello Canali per visualizzare qualunque combinazione di canali nella finestra del documento. Ad esempio, potete visualizzare insieme un canale alfa e il canale composito per verificare gli effetti delle modifiche del canale alfa sull'intera immagine.

❖ Fate clic nella colonna dell'occhio accanto al canale per nasconderlo o visualizzarlo. Fate clic sul canale composito per visualizzare tutti i canali di colore predefiniti. Il canale composito è visualizzato quando sono visibili tutti gli altri canali di colore.

*Per mostrare o nascondere più canali, trascinate il cursore lungo la colonna dell'occhio, nel pannello Canali.*

## Visualizzare i canali di colore a colori

I singoli canali sono visualizzati in scala di grigio. Nelle immagini RGB, CMYK o Lab, potete visualizzare i singoli canali a colori. Nelle immagini Lab sono a colori solo i canali *a* e *b*. Se sono attivi più canali, essi sono sempre visualizzati a colori.

Potete modificare l'impostazione predefinita in modo da visualizzare a colori i singoli canali di colore. Quando un canale è visibile nell'immagine, alla sua sinistra nel pannello appare l'icona occhio .

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

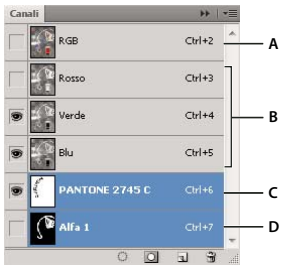
- In Windows, scegliete Modifica > Preferenze > Interfaccia.

- In Mac OS, scegliete Photoshop > Preferenze > Interfaccia.

**2** Selezionate Canali di colore a colori e fate clic su OK.

## Selezionare e modificare i canali

Potete selezionare uno o più canali nel pannello Canali. I nomi di tutti i canali selezionati o *attivi* sono evidenziati.




*Selezione di più canali*
***A.** Non visibile o modificabile **B.** Visibile ma non selezionato per la modifica **C.** Selezionato per la visualizzazione e la modifica **D.** Selezionato per la modifica ma non per la visualizzazione*

- Per selezionare un canale, fate clic sul nome del canale. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare o deselezionare più canali.
- Per modificare un canale, selezionatelo e usate uno strumento di pittura o modifica. Potete pitturare su un solo canale alla volta. Usate il bianco per aggiungere il colore del canale selezionato a un'intensità del 100%. Usate un valore di grigio per aggiungere il colore del canale a un'intensità più bassa. Usate invece il nero per rimuovere completamente il colore del canale.

## Riordinare e rinominare i canali alfa e i canali di tinta piatta

Potete spostare i canali di tinta piatta o i canali alfa sopra i canali di colore predefiniti solo se l'immagine è di tipo Multicanale (Immagine > Metodo > Multicanale). Per informazioni sui limiti di tale metodo, consultate "Metodo Multicanale" a pagina 82.

- Per riordinare i canali alfa o i canali di tinta piatta, trascinate il canale verso l'alto o verso il basso nel pannello Canali. Quando appare una riga nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.

***Nota:** i canali di tinta piatta vengono sovrastampati nell'ordine in cui appaiono nel pannello Canali, dall'alto verso il basso.*

- Per rinominare un canale alfa o un canale di tinta piatta, fate doppio clic sul nome del canale nel pannello Canali e immettete un nuovo nome.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare un nuovo canale di tinta piatta" a pagina 471

## Duplicare i canali

Potete copiare un canale e usarlo nell'immagine corrente o in un'altra.

### Duplicare un canale

Se duplicate i canali alfa per poi usarli in più immagini, le dimensioni in pixel dei canali devono essere identiche. Non potete duplicare un canale in un'immagine bitmap.

1 Nel pannello Canali selezionate il canale da duplicare.

2 Scegliete Duplica canale dal menu del pannello Canali.

3 Specificate un nome per il duplicato.

4 Nel campo Documento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete una destinazione. Potete aprire solo le immagini che hanno dimensioni in pixel identiche a quelle dell'immagine corrente. Per creare un duplicato del canale nello stesso file, selezionate il nome del file corrente.
- Scegliete Nuovo per copiare il canale in una nuova immagine multicanale (l'immagine conterrà un solo canale). Specificate un nome per la nuova immagine.

5 Per invertire le aree selezionate e quelle mascherate nel canale duplicato, scegliete Inverti.

### Duplicare un canale in un'immagine

1 Nel pannello Canali selezionate il canale da duplicare.

2 Trascinate il canale sul pulsante Nuovo canale in fondo al pannello.

### Duplicare un canale in un'altra immagine

1 Nel pannello Canali selezionate il canale da duplicare.

2 Accertatevi che l'immagine di destinazione sia aperta.

***Nota:*** *l'immagine di destinazione non deve necessariamente avere le stesse dimensioni in pixel del canale duplicato.*

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il canale dal pannello Canali alla finestra dell'immagine di destinazione. Il canale duplicato appare nella parte inferiore del pannello Canali.
- Scegliete Selezione > Tutto, quindi Modifica > Copia. Selezionate il canale nell'immagine di destinazione e scegliete Modifica > Incolla. Il canale incollato sovrascrive il canale esistente.

## Suddividere i canali in immagini distinte

Potete suddividere i canali solo nelle immagini con un unico livello. La suddivisione è utile quando è necessario conservare le informazioni dei singoli canali in un file con un formato che non supporta i canali.

❖ Per suddividere i canali in immagini distinte, scegliete Suddividi canali dal menu del pannello Canali.

Il file originale si chiude e i singoli canali vengono visualizzati in finestre distinte, in immagini in scala di grigio. La barra del titolo delle nuove finestre mostra il nome del file originale e il canale. Potete ora salvare e modificare le immagini separatamente.

## Unire i canali

Potete combinare più immagini in scala di grigio in modo da ottenere diversi canali di una sola immagine. Le immagini da unire devono avere le stesse dimensioni in pixel. Inoltre, devono essere in scala di grigio, avere i livelli uniti ed essere aperte. I metodi di colore disponibili durante l'unione dei canali dipendono dal numero di immagini in scala di grigio aperte. Se avete, ad esempio, tre immagini aperte, potete unirle in un'unica immagine RGB; quattro immagini aperte possono diventare invece un'immagine CMYK.

*Se lavorate con file DCS che hanno perso i collegamenti per errore e non possono quindi essere aperti, inseriti o stampati, aprite i file dei canali e uniteli in un'immagine CMYK. A questo punto, salvate di nuovo i file in formato DCS EPS.*

1 Aprite le immagini in scala di grigio contenenti i canali da unire e rendete attiva una delle immagini.

Unisci canali è disponibile solo se ci sono più immagini aperte.

2 Scegliete Unisci canali dal menu del pannello Canali.

3 Per Metodo, scegliete il metodo di colore desiderato. Il numero di canali corretto per il metodo selezionato è indicato nella casella di testo Canali.

4 Se necessario, specificate un numero nella casella di testo Canali.

Se immettete un numero incompatibile con il metodo selezionato, viene automaticamente selezionato il metodo Multicanale. Questo consente di creare un'immagine dotata di due o più canali.

5 Fate clic su OK.

6 Per ogni canale, accertatevi che sia aperta l'immagine desiderata. Se cambiate idea, fate clic su Metodo per tornare alla finestra Unisci canali e selezionare un altro tipo di immagine.

7 Se create un'immagine multicanale, fate clic su Successivo e selezionate i restanti canali.

***Nota:** in un'immagine multicanale, tutti i canali sono di tipo alfa o canali di tinta piatta.*

8 Dopo avere selezionato tutti i canali, fate clic su OK.

I canali selezionati vengono uniti in una nuova immagine del tipo specificato; le immagini originali si chiudono senza essere salvate. La nuova immagine viene visualizzata in una finestra senza titolo.

***Nota:** non potete suddividere e successivamente ricombinare (unire) un'immagine con canali di tinta piatta. I canali di tinta piatta verranno infatti aggiunti come canali alfa.*

## Eliminare un canale

Prima di salvare un'immagine, potrebbe essere utile eliminare i canali di tinta piatta e i canali alfa superflui. I canali alfa complessi, infatti, possono notevolmente aumentare lo spazio su disco occupato dall'immagine.

❖ In Photoshop, selezionate il canale nel pannello Canali ed effettuate una delle seguenti operazioni:

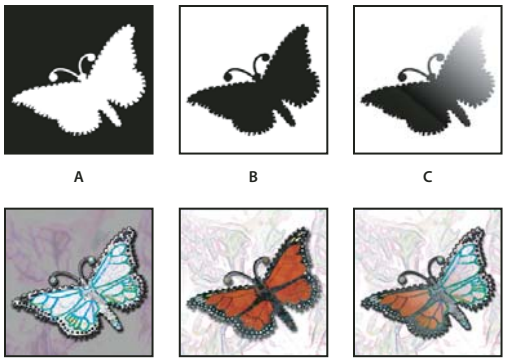
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona cestino .
- Trascinate il nome del canale dal pannello all'icona cestino.
- Scegliete Elimina canale dal menu del pannello Canali.
- Fate clic sull'icona cestino in fondo al pannello, quindi fate clic su Sì.

***Nota:** quando eliminate un canale di colore da un file contenente livelli, i livelli visibili vengono uniti mentre quelli nascosti vengono eliminati. Ciò accade perché eliminando un canale di colore l'immagine viene convertita nel metodo Multicanale, che non supporta i livelli. I livelli di un'immagine non vengono uniti quando si elimina un canale alfa, un canale di tinta piatta o una maschera veloce.*

# Salvataggio delle selezioni e utilizzo delle maschere

## Le maschere e i canali alfa

Quando selezionate una parte di un'immagine, l'area non selezionata viene "mascherata", ovvero protetta dalle modifiche. Quindi, quando create una maschera, isolate alcune aree per proteggerle dalle modifiche del colore, dai filtri o da altri effetti applicati al resto dell'immagine. Potete anche creare le maschere per apportare modifiche complesse all'immagine, ad esempio per applicare gradualmente effetti di colore o filtri.




*Esempi di maschere*
***A.** Maschera opaca usata per proteggere lo sfondo e modificare la farfalla **B.** Maschera opaca usata per proteggere la farfalla e colorare lo sfondo*
***C.** Maschera semitrasparente usata per colorare lo sfondo e parte della farfalla*

Le maschere sono memorizzate nei canali alfa. Le maschere e i canali sono immagini in scala di grigio che potete modificare come qualsiasi altra immagine usando gli strumenti di pittura, di modifica e i filtri. Le aree di colore nero di una maschera sono protette, mentre quelle bianche sono modificabili.

Per convertire una selezione in una maschera temporanea a facilitare le modifiche, usate la modalità Maschera veloce. La Maschera veloce appare come uno strato sovrapposto di colore con opacità regolabile. Potete modificare la Maschera veloce usando uno degli strumenti di pittura o applicando un filtro. Quando uscite dalla modalità Maschera veloce, la maschera viene riconvertita in una selezione.

Per salvare una selezione permanentemente, potete memorizzarla come canale alfa. Il canale alfa memorizza la selezione nel pannello Canali come maschera in scala di grigio modificabile. Dopo averla memorizzata come canale alfa, potete ricaricarla in qualsiasi momento anche in un'altra immagine.




*Selezione salvata come canale alfa nel pannello Canali*

***Nota:** potete mascherare o nascondere una o più parti di un livello usando una maschera di livello.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le maschere di livello e le maschere vettoriali" a pagina 288

"Salvare e caricare le selezioni" a pagina 240

## Creare una maschera veloce temporanea

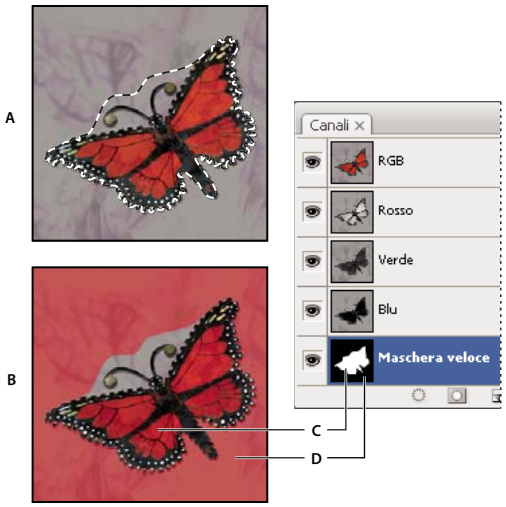
Per creare una maschera con la modalità Maschera veloce, potete iniziare effettuando aggiunte o sottrazioni con una selezione. Potete anche creare la maschera interamente in modalità Maschera veloce. Un colore differenzia le aree protette e non protette. Quando uscite dalla modalità Maschera veloce, le aree non protette diventano una selezione.

***Nota:*** *mentre lavorate in modalità Maschera veloce, nel pannello Canali appare un canale Maschera veloce temporaneo. Tuttavia, le modifiche vengono apportate alla maschera nella finestra dell'immagine.*

1 Con uno strumento di selezione qualunque selezionate la parte dell'immagine da modificare.

2 Fate clic sul pulsante Modifica in modalità maschera veloce nella finestra degli strumenti.

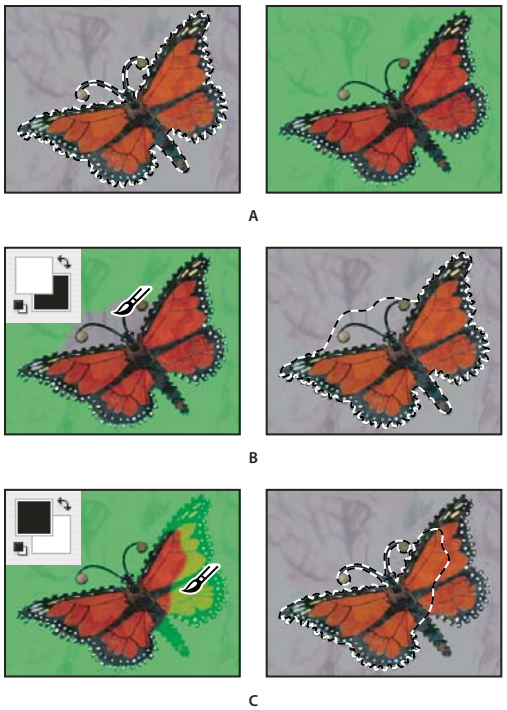
Uno strato sovrapposto di colore (simile a una maschera rossa) copre e protegge l'area non inclusa nella selezione. Le aree selezionate non sono protette dalla maschera. Per impostazione predefinita, la modalità Maschera veloce colora l'area protetta con una sovrapposizione rossa opaca al 50%.




*Selezione in modalità standard e in modalità Maschera veloce*
***A.*** *Modalità standard* ***B.*** *Modalità Maschera veloce* ***C.*** *I pixel selezionati appaiono di colore bianco nella miniatura del canale.* ***D.*** *La maschera rossa sovrapposta protegge l'area all'esterno della selezione e i pixel non selezionati appaiono di colore nero nella miniatura del canale.*

3 Per modificare la maschera, selezionate uno strumento di pittura nella finestra degli strumenti. I campioni della finestra diventano automaticamente neri e bianchi.

4 Usate il bianco per selezionare altre parti dell'immagine (la sovrapposizione di colore viene rimossa dalle aree dipinte di bianco). Per deselezionare aree, usate il nero (la sovrapposizione di colore copre le aree dipinte di nero). Se usate il grigio o un altro colore, viene creata un'area semitrasparente, utile per gli effetti di sfumatura e anti-alias. Tenete presente che quando uscite dalla modalità Maschera veloce, le aree semitrasparenti potrebbero non sembrare selezionate anche se in effetti lo sono.




*Applicazione del colore in modalità Maschera veloce*
***A.** Selezione originale e modalità Maschera veloce con maschera di colore verde **B.** Aggiunta di altre selezioni in modalità Maschera veloce con il colore bianco **C.** Sottrazione di selezioni in modalità Maschera veloce con il colore nero*

5 Fate clic sul pulsante Modalità standard nella finestra degli strumenti per disattivare la maschera veloce e ritornare all'immagine originale. L'area non protetta è ora circondata da un bordo di selezione.

Se una maschera con bordi sfumati viene convertita in una selezione, la linea di contorno passa a metà tra i pixel neri e i pixel bianchi della sfumatura. Il bordo della selezione indica il punto di transizione tra i pixel selezionati a meno del 50% e i pixel selezionati a più del 50%.

6 Applicate le modifiche desiderate all'immagine. Tali modifiche avranno effetto solo sull'area selezionata.

7 Per deselezionare la selezione, scegliete Selezione > Deseleziona; per salvarla, scegliete Selezione > Salva selezione.

*Per convertire la maschera temporanea in un canale alfa permanente, passate alla modalità standard e scegliete Selezione > Salva selezione.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le maschere di livello e le maschere vettoriali" a pagina 288

## Modificare le opzioni della modalità Maschera veloce

1 Fate doppio clic sul pulsante Modifica in modalità maschera veloce nella finestra degli strumenti.

2 Scegliete una delle seguenti opzioni di visualizzazione:

**Aree mascherate** Visualizza le aree mascherate in nero (opache) e le aree selezionate in bianco (trasparenti). Applicando il nero si aumentano le aree mascherate; applicando il bianco si aumenta l'area selezionata. Quando questa opzione è selezionata, il pulsante Modifica in modalità maschera veloce nella finestra degli strumenti appare come un cerchio bianco su sfondo grigio .

**Aree selezionate** Visualizza le aree mascherate in bianco (trasparenti) e le aree selezionate in nero (opache). Applicando il bianco si aumenta l'area selezionata; applicando il nero si aumenta l'area selezionata. Quando questa opzione è selezionata, il pulsante Modifica in modalità maschera veloce appare come un cerchio grigio su sfondo bianco .

*Per passare dall'opzione Aree mascherate all'opzione Aree selezionate e viceversa, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Modifica in modalità maschera veloce.*

3 Per selezionare un nuovo colore di maschera, fate clic sul riquadro del colore e scegliete quello desiderato.

4 Per modificare l'opacità, immettete un valore compreso tra 0% e 100%.

Le impostazioni del colore e dell'opacità influiscono solo sull'aspetto della maschera e non hanno alcun effetto sulla protezione delle aree sottostanti. Modificando queste impostazioni potete far risaltare di più la maschera rispetto ai colori dell'immagine.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Scegliere un colore con il Selettore colore di Adobe" a pagina 92

## Creare e modificare maschere di canali alfa

Potete creare un nuovo canale alfa e successivamente usare gli strumenti di pittura e di modifica e i filtri per creare una maschera a partire dal canale. Inoltre, potete salvare una selezione esistente in un'immagine di Photoshop come canale alfa, per visualizzarla nel pannello Canali. Consultate "Salvare e caricare le selezioni" a pagina 240.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I canali" a pagina 231

### Creare una maschera del canale alfa usando le opzioni correnti

1 Fate clic sul pulsante Nuovo canale in fondo al pannello Canali.

2 Colorate sul nuovo canale per mascherare le aree dell'immagine.

*Prima di creare il canale da usare per la maschera, selezionate le aree dell'immagine. Quindi colorate sul canale per rifinire la maschera.*

### Creare una maschera del canale alfa e impostare le opzioni

1 Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Nuovo canale in fondo al pannello Canali o scegliete Nuovo Canale dal menu del pannello Canali.

2 Specificate le opzioni nella finestra di dialogo Nuovo canale.

3 Colorate sul nuovo canale per mascherare le aree dell'immagine.

### Opzioni dei canali

Per modificare le opzioni di un canale esistente, fate doppio clic sulla miniatura del canale nel pannello Canali o scegliete Opzioni canale dal menu del pannello.

Le opzioni disponibili nelle finestre di dialogo Nuovo canale e Opzioni canale sono:

**Aree mascherate** Visualizza le aree mascherate in nero (opache) e le aree selezionate in bianco (trasparenti). Applicando il nero si aumentano le aree mascherate; applicando il bianco si aumenta l'area selezionata. Quando questa opzione è selezionata, il pulsante Modifica in modalità maschera veloce nella finestra degli strumenti appare come un cerchio bianco su sfondo grigio .

**Aree selezionate** Visualizza le aree mascherate in bianco (trasparenti) e le aree selezionate in nero (opache). Applicando il bianco si aumenta l'area selezionata; applicando il nero si aumenta l'area selezionata. Quando questa opzione è selezionata, il pulsante Modifica in modalità maschera veloce appare come un cerchio grigio su sfondo bianco .

**Tinta piatta** Converte un canale alfa in un canale di tinta piatta. Disponibile solo per i canali esistenti.

**Colore** Imposta il colore e l'opacità della maschera. Per modificare il colore, fate clic nel campo del colore. Le impostazioni del colore e dell'opacità influiscono solo sull'aspetto della maschera e non hanno alcun effetto sulla protezione delle aree sottostanti. Modificando queste impostazioni potete far risaltare di più la maschera rispetto ai colori dell'immagine.

### Colorare su un canale per mascherare aree dell'immagine

Quando il nuovo canale compare nella parte inferiore del pannello Canali, è il solo canale visibile nella finestra dell'immagine. Fate clic sull'icona occhio accanto al canale di colore composito (RGB o CMYK) per visualizzare l'immagine con una sovrapposizione di colore che mostra la maschera.

❖ Selezionate il pennello o uno strumento di modifica ed effettuate una delle seguenti operazioni per aggiungere o sottrarre aree dalla maschera creata a partire dal canale alfa:

- Per eliminare aree dal nuovo canale, coloratele di bianco.
- Per aggiungere aree nel nuovo canale, coloratele di nero.
- Per aggiungere o eliminare aree usando valori di opacità inferiori al 100%, impostate l'opzione Opacità nella barra delle opzioni dello strumento di pittura o di modifica, quindi colorate le aree di bianco o di nero. In alternativa, per ottenere valori di opacità inferiori al 100%, colorate le aree con un colore diverso dal nero.

## Salvare e caricare le selezioni

Potete salvare qualunque selezione come maschera in un canale alfa nuovo o già esistente e successivamente ricaricarla dalla maschera.

Per usare una selezione come maschera di livello, caricate la selezione per renderla attiva, quindi aggiungete una nuova maschera di livello.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiungere le maschere di livello" a pagina 289

### Salvare una selezione in un nuovo canale

1 Selezionate l'area o le aree dell'immagine da isolare.

2 Fate clic sul pulsante Salva selezione come canale in fondo al pannello Canali. Comparirà un nuovo canale, il cui nome dipende dalla sequenza con cui è stato creato.

### Salvare una selezione in un canale nuovo o esistente

1 Usate uno strumento di selezione per selezionare l'area o le aree dell'immagine che desiderate isolare.

2 Scegliete Selezione > Salva selezione.

3 Nella finestra di dialogo Salva selezione, impostate le seguenti opzioni, quindi fate clic su OK.

**Documento** Consente di scegliere un'immagine di destinazione per la selezione. Per impostazione predefinita, la selezione viene inserita in un canale nell'immagine attiva. Potete scegliere di salvare la selezione in un canale di un'altra immagine aperta con le stesse dimensioni in pixel, oppure in una nuova immagine.

**Canale** Consente di scegliere un canale di destinazione per la selezione. Per impostazione predefinita, la selezione viene salvata in un nuovo canale. Potete scegliere di salvare la selezione in qualunque canale esistente nell'immagine selezionata o in una maschera di livello (se l'immagine contiene livelli).

**4** Se salvate la selezione come nuovo canale, immettete un nome per il canale nella casella di testo Nome.

**5** Se salvate la selezione in un canale esistente, scegliete come combinare le selezioni:

**Sostituisci canale** Sostituisce la selezione corrente nel canale.

**Aggiungi al canale** Aggiunge la selezione al contenuto del canale corrente.

**Sottrai dal canale** Elimina la selezione dal contenuto del canale.

**Interseca con canale** Salva le aree della nuova selezione risultanti dall'intersezione con il contenuto del canale.

Potete selezionare il canale nel pannello Canali per visualizzare in scala di grigio la selezione salvata.

## Caricare una selezione salvata dal pannello Canali

Potete riutilizzare una selezione precedentemente salvata caricandola in un'immagine. Potete anche caricare la selezione in un'immagine dopo aver modificato un canale alfa.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Canali:

- Selezionate il canale alfa, fate clic sul pulsante Carica canale come selezione in fondo al pannello, quindi fate clic sul canale di colore composito nella parte superiore del pannello.
- Trascinate il canale contenente la selezione da caricare sul pulsante Carica selezione.
- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul canale contenente la selezione da caricare.
- Per aggiungere la maschera a una selezione esistente, premete Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS) e fate clic sul canale.
- Per sottrarre la maschera da una selezione esistente, premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e fate clic sul canale.
- Per caricare l'intersezione tra la selezione salvata e una selezione esistente, premete Ctrl+Alt+Maiusc (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc (Mac OS) e selezionate il canale.

*Potete trascinare la selezione da un'immagine aperta di Photoshop all'altra.*

## Caricare una selezione salvata

***Nota:** se caricate una selezione salvata da un'altra immagine, accertatevi di aprirla e che l'immagine di destinazione sia attiva.*

**1** Scegliete Selezione > Carica selezione.

**2** Selezionate le opzioni Sorgente nella finestra di dialogo Carica selezione:

**Documento** Consente di scegliere la sorgente da caricare.

**Canale** Consente di scegliere il canale contenente la selezione da caricare.

**Inverti** Seleziona le aree non selezionate.

**3** Selezionate un'opzione in Operazione per specificare come desiderate combinare le selezioni se l'immagine ha già una selezione:

**Nuova selezione** Aggiunge la selezione caricata.

**Aggiungi alla selezione** Aggiunge la selezione caricata alle selezioni esistenti nell'immagine.

**Sottrai dalla selezione** Sottrae la selezione caricata dalle selezioni esistenti nell'immagine.

**Interseca con la selezione** Salva una selezione risultante dall'area di intersezione tra la selezione caricata e le selezioni esistenti nell'immagine.

*Potete trascinare la selezione da un'immagine aperta di Photoshop all'altra.*

# Calcoli di canale

## Fusione di livelli e canali

Potete usare gli effetti di fusione assieme ai livelli per combinare i canali di un'immagine e di immagini diverse, in modo da ottenere nuove immagini. Potete usare il comando Applica immagine (per canali singoli e compositi) o il comando Calcoli (per canali singoli). Questi comandi offrono due metodi di fusione aggiuntivi non disponibili nel pannello Livelli: Aggiungi e Sottrai. Anche se potete creare nuove combinazioni di canali copiandoli nei livelli del pannello Livelli, la fusione delle informazioni dei canali risulta più veloce con i comandi di calcolo.

I comandi di calcolo eseguono operazioni matematiche sui pixel corrispondenti di due canali (i pixel con posizioni identiche nell'immagine) e combinano i risultati in un unico canale. Per comprendere come funzionano i comandi di calcolo è essenziale conoscere due concetti.

- Ogni pixel di un canale ha un valore di luminosità. I comandi Calcoli e Applica immagine modificano questi valori per produrre i pixel compositi risultanti.
- Tali comandi sovrappongono i pixel di due o più canali. Le immagini usate per i calcoli devono quindi avere dimensioni in pixel identiche.

## Fondere i canali con il comando Applica immagine

Il comando Applica immagine consente di fondere un livello e un canale di un'immagine (la *sorgente*) con un livello e un canale dell'immagine attiva (la *destinazione*).

1 Aprite l'immagine sorgente e quella di destinazione e selezionate il livello e il canale desiderati nell'immagine di destinazione. I nomi delle immagini appaiono nella finestra di dialogo Applica immagine solo se le dimensioni in pixel corrispondono.

***Nota:** se le due immagini si basano su metodi diversi (ad esempio RGB e CMYK), potete applicare un canale singolo (ma non quello composito dell'immagine sorgente) al canale composito del livello di destinazione.*

2 Scegliete Immagine > Applica immagine.

3 Scegliete l'immagine sorgente, il livello e il canale da combinare con l'immagine di destinazione. Per usare tutti i livelli dell'immagine sorgente, selezionate Unito per l'opzione Livello.

4 Per visualizzare i risultati in anteprima nella finestra dell'immagine, selezionate Anteprima.

5 Per usare nel calcolo il negativo del contenuto del canale, selezionate Inverti.

6 Scegliete un'opzione per Fusione.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni Aggiungi e Sottrai, consultate "I metodi di fusione Aggiungi e Sottrai" a pagina 243. Per ulteriori informazioni su altre opzioni di fusione, consultate "Descrizioni dei metodi di fusione" a pagina 320.

7 Specificate un valore di opacità per l'intensità dell'effetto.

8 Per applicare i risultati solo alle aree opache del livello risultante, selezionate Mantieni trasparenza.

9 Per applicare la fusione tramite una maschera, selezionate Maschera. Quindi scegliete l'immagine e il livello contenente la maschera. Per Canale, potete scegliere qualunque canale di colore o canale alfa da usare come maschera. Potete anche usare una maschera basata sulla selezione attiva o sui bordi del livello scelto (Trasparenza). Selezionate Inverti per invertire le aree con e senza maschera del canale.

## Fondere i canali con il comando Calcoli

Il comando Calcoli consente di fondere due canali singoli provenienti da una o più immagini sorgente. Potete quindi applicare i risultati a una nuova immagine o a un nuovo canale o a una selezione nell'immagine attiva. Non potete applicare il comando Calcoli ai canali compositi.

1 Aprite l'immagine o le immagini sorgente.

***Nota:*** *se usate più immagini sorgente, queste devono avere le stesse dimensioni in pixel.*

2 Scegliete Immagine > Calcoli.

3 Per visualizzare i risultati in anteprima nella finestra dell'immagine, selezionate Anteprima.

4 Scegliete la prima immagine sorgente, il livello e il canale. Per usare tutti i livelli dell'immagine sorgente, selezionate Unito per l'opzione Livello.

5 Per usare nel calcolo il negativo del contenuto del canale, selezionate Inverti. Per Canale, scegliete Grigio se volete duplicare l'effetto di conversione dell'immagine in scala di grigio.

6 Scegliete la seconda immagine sorgente, il livello, il canale e specificate le opzioni.

7 Scegliete un metodo di fusione.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni Aggiungi e Sottrai, consultate "I metodi di fusione Aggiungi e Sottrai" a pagina 243. Per ulteriori informazioni su altre opzioni di fusione, consultate "Descrizioni dei metodi di fusione" a pagina 320.

8 Specificate un valore di opacità per l'intensità dell'effetto.

9 Per applicare la fusione tramite una maschera, selezionate Maschera. Quindi scegliete l'immagine e il livello contenente la maschera. Per Canale, potete scegliere qualunque canale di colore o canale alfa da usare come maschera. Potete anche usare una maschera basata sulla selezione attiva o sui bordi del livello scelto (Trasparenza). Selezionate Inverti per invertire le aree con e senza maschera del canale.

10 Per Risultato, specificate se desiderate inserire i risultati della fusione in una nuova immagine oppure in un nuovo canale o in una nuova selezione dell'immagine attiva.

## I metodi di fusione Aggiungi e Sottrai

I metodi di fusione Aggiungi e Sottrai sono disponibili solo per i comandi Applica immagini e Calcoli.

**Aggiungi**
Aggiunge i valori in pixel in due canali. È un ottimo metodo per combinare immagini non sovrapposte in due canali.

Poiché i valori in pixel più alti rappresentano colori più chiari, aggiungendo i canali con pixel sovrapposti l'immagine si schiarisce. Le aree nere di entrambi i canali rimangono nere (0 + 0 = 0). Le aree bianche in un canale producono aree bianche (255 + qualunque valore = valore pari o maggiore di 255).

Il metodo Aggiungi divide la somma dei valori in pixel per il fattore di Scala e aggiunge a tale somma il valore di spostamento. Per trovare la media dei pixel di due canali, ad esempio, dovete sommarli, dividerli per 2 e non inserire alcun valore di spostamento.

Il fattore di Scala può essere un numero qualunque compreso tra 1,000 e 2,000. Specificando un fattore di Scala più alto si scurisce l'immagine.

Il valore Sposta consente di schiarire o scurire i pixel del canale di destinazione usando un valore di luminosità compreso tra +255 e –255. I valori negativi scuriscono l'immagine, i valori positivi la schiariscono.

**Sottrai**

Sottrae i valori in pixel nel canale sorgente dai pixel corrispondenti nel canale di destinazione. Analogamente all'opzione Aggiungi, il risultato viene diviso per il fattore di Scala e aggiunto al valore di spostamento.

Il fattore di Scala può essere un numero qualunque compreso tra 1,000 e 2,000. Il valore Sposta consente di schiarire o scurire i pixel del canale di destinazione usando un valore di luminosità compreso tra +255 e –255.

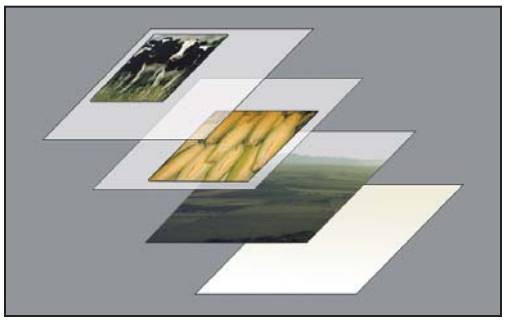
# Capitolo 8: Livelli

## Nozioni di base sui livelli

### I livelli

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sui livelli: www.adobe.com/go/vid0001_it.*

I livelli di Photoshop sono come fogli lucidi sovrapposti. Attraverso le aree trasparenti di un livello potete vedere gli elementi dei livelli sottostanti. Potete spostare un livello per posizionarvi il contenuto, come fareste facendo scivolare un foglio lucido in una pila. Potete inoltre modificare l'opacità di un livello per rendere il contenuto semitrasparente.



*Le aree trasparenti rivelano gli elementi del livello immediatamente sottostante.*

I livelli consentono di svolgere operazioni quali la composizione di immagini multiple, l'aggiunta di testo a un'immagine o l'aggiunta di forme di grafica vettoriale. Potete applicare uno stile di livello per aggiungere un effetto speciale, come un'ombra esterna o un bagliore.

**Organizzazione dei livelli**

Una nuova immagine ha un solo livello. Il numero di livelli, set di livelli ed effetti di livello che potete aggiungere dipende dalla memoria del vostro computer.

Per lavorare con i livelli, usate il pannello Livelli. Se create *gruppi di livelli* otterrete una migliore organizzazione e gestione dei livelli. I gruppi sono utili per disporre i livelli in ordine logico, snellendo la struttura del pannello Livelli. Potete nidificare i gruppi di livelli in altri gruppi e usarli inoltre per applicare attributi e maschere a più livelli contemporaneamente.

**Utilizzo dei livelli per la modifica non distruttiva**

Talvolta i livelli non hanno nessun contenuto evidente. Ad esempio, un livello di *regolazione* contiene le correzioni cromatiche e tonali che influenzano i livelli sottostanti. Anziché modificare i pixel dell'immagine direttamente, potete modificare un livello di regolazione e lasciare inalterati i pixel sottostanti.

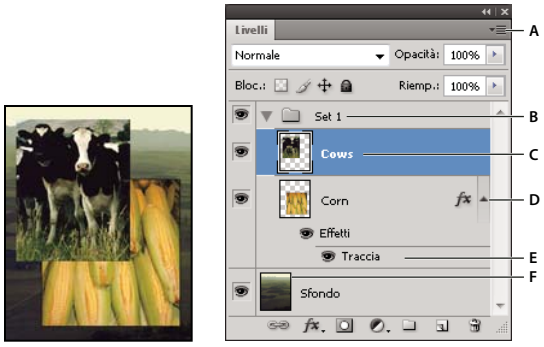
Un tipo di livello speciale, denominato *oggetto avanzato*, può contenere uno o più livelli di contenuto. Potete trasformare un oggetto avanzato ridimensionandolo, inclinandolo o modificandone la forma senza alterare direttamente i pixel dell'immagine. Oppure potete modificare l'oggetto avanzato come immagine a parte, anche dopo il suo inserimento in un'immagine di Photoshop. Gli oggetti avanzati possono inoltre contenere effetti filtro avanzati che consentono di applicare i filtri alle immagini in modo non distruttivo, in modo da correggere o rimuovere l'effetto filtro in un momento successivo. Consultate "Modifiche non distruttive" a pagina 278.

**Livelli video**

Potete usare i livelli video per aggiungere un video in un'immagine. Dopo avere importato un clip video in un'immagine come livello video, potete mascherare il livello, trasformarlo, applicare gli effetti di livello, colorare sui singoli fotogrammi video o rasterizzare un singolo fotogramma e convertire il livello in un livello standard. Usate il pannello Timeline per eseguire il video all'interno dell'immagine o accedere ai singoli fotogrammi. Consultate "Formati supportati per video e sequenze di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 487.

## Panoramica del pannello Livelli

Il pannello Livelli elenca tutti i livelli, i gruppi di livelli e gli effetti di livello di un'immagine. Potete usare questo pannello per mostrare e nascondere i livelli, crearne di nuovi e lavorare con i gruppi. Potete inoltre accedere a opzioni e comandi dal menu del pannello Livelli.




*Pannello Livelli di Photoshop*
***A.** Menu del pannello Livelli **B.** Gruppo di livelli **C.** Livello **D.** Per espandere e ridurre gli effetti di livello **E.** Effetto di livello **F.** Miniatura del livello*

### Visualizzare il pannello Livelli

- Scegliete Finestra > Livelli.

### Scegliere un comando dal menu del pannello Livelli

- Fate clic sul triangolo in alto a destra del pannello.

### Cambiare le dimensioni delle miniature dei livelli

- Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Livelli, quindi selezionate una dimensione di miniatura.

### Modificare il contenuto della miniatura

- Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Livelli e selezionate Documento intero per visualizzare il contenuto dell'intero documento. Selezionate Limiti livello per limitare la miniatura ai pixel dell'oggetto nel livello.

*La disattivazione delle miniature può velocizzare il lavoro e aumentare lo spazio disponibile sul monitor.*

### Espandere e ridurre i gruppi

- Fate clic sul triangolo a sinistra della cartella di un gruppo. Consultate "Visualizzare i livelli e i gruppi all'interno di un gruppo" a pagina 249.

# Convertire sfondi e livelli

Quando create una nuova immagine con uno sfondo bianco o colorato, l'immagine situata più in basso nel pannello Livelli è definita *sfondo*. Un'immagine può avere un solo livello di sfondo. Non potete modificare l'ordine di sovrapposizione del livello di sfondo, né il suo metodo di fusione e opacità. Potete tuttavia convertire uno sfondo in un livello normale, quindi modificarne gli attributi.

Quando create una nuova immagine con contenuto trasparente, questa non ha alcun livello di sfondo. Il livello inferiore non è vincolato come il livello di sfondo: potete quindi spostarlo ovunque nel pannello Livelli e modificarne l'opacità e il metodo di fusione.

## Convertire uno sfondo in un livello

1 Fate doppio clic su Sfondo nel pannello Livelli o scegliete Livello > Nuovo > Livello dallo sfondo.

2 Impostate le opzioni del livello. Consultate "Creare livelli e gruppi" a pagina 247.

3 Fate clic su OK.

## Convertire un livello in uno sfondo

1 Selezionate il livello nel pannello Livelli.

2 Scegliete Livello > Nuovo > Sfondo da livello.

Eventuali pixel trasparenti del livello vengono convertiti nel colore dello sfondo e il livello viene spostato in fondo all'elenco.

***Nota:*** *per creare un livello di sfondo, non è sufficiente assegnare a un livello normale il nome Sfondo; dovete piuttosto usare il comando Sfondo da livello.*

# Creare livelli e gruppi

Quando create un nuovo livello, questo appare sopra il livello o nel gruppo selezionato nel pannello Livelli.

## Creare un nuovo livello o gruppo

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un nuovo livello o gruppo usando le opzioni predefinite, fate clic sul pulsante Crea un nuovo livello  o Nuovo gruppo  nel pannello Livelli.
- Scegliete Livello > Nuovo > Livello o Gruppo.
- Scegliete Nuovo livello o Nuovo gruppo dal menu del pannello Livelli.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Crea un nuovo livello o Nuovo gruppo nel pannello Livelli, per visualizzare la finestra di dialogo Nuovo livello e impostate le opzioni del livello.
- Per aggiungere un livello sotto il livello selezionato, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul pulsante Crea un nuovo livello o Nuovo gruppo nel pannello Livelli.

2 Impostate le opzioni del livello e fate clic su OK:

**Nome** Specifica un nome per il livello o il gruppo.

**Usa livello precedente per creare maschera di ritaglio** Questa opzione non è disponibile per i gruppi. Consultate "Mascherare i livelli con maschere di ritaglio" a pagina 295.

**Colore** Assegna un colore al livello o al gruppo nel pannello Livelli.

**Metodo** Specifica un metodo di fusione per il livello o il gruppo. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

**Opacità** Specifica un livello di opacità per il livello o il gruppo.

**Riempi col colore neutro di [Metodo]** Riempie il livello con un colore neutro predefinito.

***Nota:*** *per aggiungere i livelli attualmente selezionati a un nuovo gruppo, scegliete Livello > Raggruppa livelli o tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Nuovo gruppo in fondo al pannello Livelli.*

### Creare un livello da un file esistente

1 Trascinate l'icona del file da Windows o Mac OS fino a un'immagine Photoshop aperta.

2 Spostate, ridimensionate o ruotate l'immagine importata. Consultate "Inserire un file in Photoshop" a pagina 67.

3 Premete Invio o A capo.

Per impostazione predefinita, Photoshop crea un livello oggetto avanzato. Per creare invece livelli standard dai file trascinati, deselezionate Inserisci o trascina immagini raster come oggetti avanzati nella sezione Generali delle preferenze.

*Se il file inserito è un'immagine con più livelli, sul nuovo livello viene inserita una versione del file ridotta a livello singolo. Per copiare invece i livelli separati, consultate "Copiare un livello o un gruppo da un'immagine a un'altra" a pagina 248.*

### Creare un livello con effetti da un altro livello

1 Selezionate il livello esistente nel pannello Livelli.

2 Trascinate il livello sul pulsante Crea un nuovo livello, in fondo al pannello Livelli. Il nuovo livello creato include tutti gli effetti di quello esistente.

### Convertire una selezione in un nuovo livello

1 Create una selezione.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Livello > Nuovo > Crea livello copiato per copiare la selezione in un nuovo livello.
- Scegliete Livello > Nuovo > Crea livello tagliato per tagliare la selezione e incollarla in un nuovo livello.

***Nota:*** *per attivare questi comandi dovete rasterizzare gli oggetti avanzati o i livelli di forma.*

## Duplicare i livelli

Potete duplicare i livelli nell'immagine corrente, in un'altra immagine o in una nuova.

### Duplicare un livello o un gruppo di un'immagine

1 Selezionate un livello o un gruppo nel pannello Livelli.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello o il gruppo sul pulsante Crea un nuovo livello .
- Scegliete Duplica livello o Duplica gruppo dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli. Assegnate un nome al livello o al gruppo e fate clic su OK.

### Copiare un livello o un gruppo da un'immagine a un'altra

1 Aprite le immagini sorgente e di destinazione.

2 Nel pannello Livelli dell'immagine sorgente, selezionate uno o più livelli o un gruppo.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello o il gruppo dal pannello Livelli all'immagine di destinazione.
- Selezionate lo strumento sposta per trascinare la selezione dall'immagine sorgente a quella di destinazione. Il livello o gruppo copiato appare sopra il livello attivo nel pannello Livelli dell'immagine di destinazione. Tenete premuto Maiusc e trascinate il contenuto dell'immagine 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 della finestra del documento (se hanno dimensioni diverse).
- Scegliete Duplica livello o Duplica gruppo dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli. Scegliete il documento di destinazione dal menu a comparsa Documento e fate clic su OK.
- Scegliete Selezione > Tutto per selezionare tutti i pixel del livello, quindi Modifica > Copia. Quindi scegliete Modifica > Incolla nell'immagine di destinazione. Con questo metodo vengono copiati solo i pixel ed escluse le proprietà dei livelli, quali il metodo di fusione.

### Creare un nuovo documento da un livello o gruppo

1 Selezionate un livello o un gruppo nel pannello Livelli.

2 Scegliete Duplica livello o Duplica gruppo dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli.

3 Scegliete Nuovo dal menu a comparsa Documento e fate clic su OK.

## Mostrare o nascondere un livello, un gruppo o uno stile

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Livelli:

- Fate clic sull'icona occhio accanto al livello, al gruppo o all'effetto di livello per nasconderne il contenuto nella finestra del documento. Fate clic nuovamente nella colonna per rivisualizzare il contenuto. Per visualizzare l'icona occhio per stili ed effetti, fate clic sull'icona Mostra gli effetti di livello nel pannello .
- Scegliete Mostra livelli o Nascondi livelli dal menu della palette Livelli.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona occhio per visualizzare solo il contenuto del livello o del gruppo desiderato. Photoshop memorizzerà gli stati di visibilità di tutti i livelli prima di nasconderli. Se non modificate la visibilità di altri livelli, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona occhio per ripristinare le impostazioni di visibilità originali.
- Trascinate il cursore lungo la colonna dell'occhio per modificare la visibilità di più elementi nel pannello Livelli.

***Nota:*** *vengono stampati solo i livelli visibili.*

## Visualizzare i livelli e i gruppi all'interno di un gruppo

❖ Per aprire il gruppo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul triangolo a sinistra dell'icona della cartella .
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sul triangolo a sinistra dell'icona della cartella e scegliete Apri questo gruppo.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul triangolo per aprire o chiudere un gruppo e i relativi gruppi nidificati.

### Campionare da tutti i livelli visibili

Per impostazione predefinita, con gli strumenti pennello miscela colori, bacchetta magica, sfumino, sfoca, contrasta, secchiello, timbro clone e pennello correttivo il colore viene campionato solo dai pixel del livello attivo. Ciò significa che potete sfumare o campionare in un solo livello.

❖ Per sfumare o campionare i pixel di tutti i livelli visibili con gli strumenti sopra elencati, selezionate Campiona tutti i livelli dalla barra delle opzioni.

### Modificare le preferenze di trasparenza

1 In Windows, scegliete Modifica > Preferenze > Trasparenza e gamma; in Mac OS, scegliete Photoshop > Preferenze > Trasparenza e gamma.

2 Scegliete le dimensioni e il colore per la scacchiera della trasparenza o scegliete Nessuna per Dimensione griglia in modo da nascondere la scacchiera della trasparenza.

3 Fate clic su OK.

## Selezione, raggruppamento e collegamento dei livelli

### Selezionare i livelli

Per lavorare con i livelli potete selezionarne anche più di uno. Per alcune operazioni, come l'utilizzo degli strumenti di pittura e le regolazioni di colore e tonalità, potete lavorare su un solo livello alla volta. Quando selezionate un solo livello, questo diventa il *livello attivo*. Il nome del livello attivo è visualizzato nella barra del titolo della finestra del documento.

Per altre operazioni, quali spostamenti, allineamenti, trasformazioni e applicazioni di stili dal pannello Stili, potete selezionare e lavorare contemporaneamente su più livelli. Potete selezionare i livelli nel pannello Livelli o con lo strumento sposta  .

Potete inoltre collegare i livelli. A differenza della selezione multipla di livelli, i livelli collegati rimangono tali anche quando modificate la selezione nel pannello Livelli. Consultate "Collegare e scollegare i livelli" a pagina 252.

*Se non potete vedere i risultati di uno strumento o di un comando, è possibile che non sia selezionato il livello corretto. Controllate il pannello Livelli per assicurarvi di lavorare sul livello corretto.*

#### Selezionare più livelli nel pannello Livelli

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul livello nel pannello Livelli.
- Per selezionare più livelli contigui, fate clic sul primo, quindi tenete premuto Maiusc e fate clic sull'ultimo.
- Per selezionare più livelli non contigui, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic nel pannello Livelli.

***Nota:*** *durante la selezione, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) sull'area all'esterno della miniatura del livello. Fate clic tenendo premuto Ctrl o Comando sulla miniatura del livello per selezionare le aree non trasparenti del livello.*

- Per selezionare tutti i livelli, scegliete Selezione > Tutti i livelli.

- Per selezionare tutti i livelli simili (ad esempio quelli di tipo testo), selezionate uno dei livelli e scegliete Selezione > Livelli simili.
- Per deselezionare un livello, fate clic su di esso tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per deselezionare tutti i livelli, fate clic nel pannello Livelli sotto lo sfondo o ultimo livello, oppure scegliete Selezione > Deseleziona livelli.

### Selezionare i livelli nella finestra del documento

1 Selezionate lo strumento sposta .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella barra delle opzioni, selezionate Selezione automatica e scegliete Livello dal menu a comparsa, quindi nel documento fate clic sul contenuto del livello da selezionare. Verrà selezionato il livello più alto contenente pixel sotto il cursore.
- Nella barra delle opzioni, selezionate Selezione automatica e scegliete Gruppo dal menu a comparsa, quindi nel documento fate clic sul contenuto da selezionare. Verrà selezionato il gruppo più alto contenente pixel sotto il cursore. Se fate clic su un livello che non appartiene a un gruppo, esso viene selezionato.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sull'immagine e scegliete un livello dal menu di scelta rapida. Questo menu elenca tutti i livelli che contengono pixel nella posizione corrente del puntatore.

### Selezionare un livello all'interno di un gruppo

1 Fate clic sul gruppo nel pannello Livelli.

2 Fate clic sul triangolo a sinistra dell'icona della cartella .

3 Fate clic sul livello all'interno del gruppo.

## Raggruppare e collegare i livelli

### Raggruppare e separare i livelli

1 Selezionare più livelli nel pannello Livelli.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Livello > Raggruppa livelli.
- Per raggruppare i livelli, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate i livelli sull'icona della cartella in fondo al pannello Livelli.

3 Per separare i livelli, selezionate il gruppo e scegliete Livello > Separa livelli.

### Aggiungere livelli a un gruppo

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il gruppo nel pannello Livelli e fate clic sul pulsante Crea un nuovo livello .
- Trascinate un livello nella cartella del gruppo.
- Trascinate la cartella di un gruppo nella cartella di un altro gruppo. Il gruppo e i relativi livelli verranno spostati.
- Trascinate un gruppo esistente sul pulsante Nuovo gruppo .

### Collegare e scollegare i livelli

Potete collegare due o più livelli o gruppi. A differenza di più livelli selezionati insieme, i livelli collegati rimangono tali fino a quando non vengono scollegati. Con i livelli collegati potete effettuare spostamenti o applicare trasformazioni.

1 Selezionate i livelli o i gruppi nel pannello Livelli.

2 Fate clic sull'icona di collegamento in fondo al pannello Livelli.

3 Per scollegare i livelli, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello collegato e fate clic sull'icona di collegamento.
- Per disattivare temporaneamente un livello collegato, tenete premuto Maiusc e fate clic sull'icona di collegamento del livello; apparirà una X rossa. Per riattivare il collegamento, fate di nuovo clic sull'icona di collegamento tenendo premuto Maiusc.
- Selezionate i livelli collegati e fate clic sull'icona di collegamento. Per selezionare tutti i livelli collegati, selezionatene uno, quindi scegliete Livello > Seleziona livelli collegati.

# Spostamento, sovrapposizione e blocco dei livelli

## Modificare l'ordine di sovrapposizione di livelli e gruppi

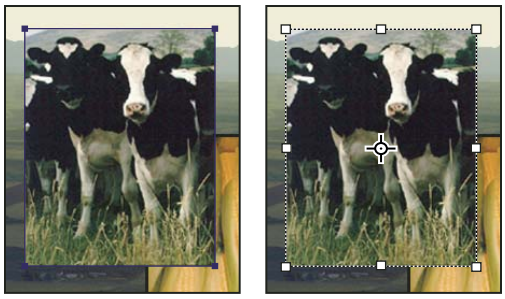
❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello o il gruppo in alto o in basso nel pannello Livelli. Quando la linea evidenziata appare nel punto in cui desiderate posizionare il livello o il gruppo, rilasciate il pulsante del mouse.
- Per inserire un livello in un gruppo, trascinatelo sulla cartella del gruppo . Se il gruppo è ridotto a icona, il livello viene inserito in fondo al gruppo.
- Selezionate un livello o un gruppo, scegliete Livello > Ordina, quindi un comando dal sottomenu. Se il livello selezionato si trova in un gruppo di livelli, il comando viene applicato soltanto al gruppo. Se il livello selezionato non si trova in un gruppo, il comando viene applicato all'ordine di sovrapposizione nel pannello Livelli.
- Per invertire l'ordine dei livelli selezionati, scegliete Livello > Ordina > Inverti. Se non sono selezionati almeno due livelli, queste opzioni non sono disponibili (di colore grigio).

***Nota:*** *per definizione, il livello più in basso nell'ordine di sovrapposizione è il livello di sfondo. Il comando Porta sotto porta quindi l'elemento selezionato direttamente sopra il livello di sfondo.*

## Visualizzare i bordi e le maniglie dei livelli

Per facilitare gli spostamenti e gli allineamenti del contenuto, visualizzatene i bordi. Per i livelli e i gruppi selezionati, potete visualizzare anche le maniglie di trasformazione da usare per ridimensionare e ruotare.



*Contenuto del livello con bordi visualizzati (a sinistra) e con la modalità di trasformazione attivata (a destra)*

### Visualizzare i bordi del contenuto di un livello selezionato

❖ Scegliete Visualizza > Mostra > Bordi livello.

### Visualizzare le maniglie di trasformazione in un livello selezionato

1 Selezionate lo strumento sposta .

2 Dalla barra delle opzioni, selezionate Mostra controlli di trasformazione.

Potete ridimensionare e ruotare il contenuto del livello usando le maniglie di trasformazione. Consultate "Applicare una trasformazione libera" a pagina 179.

## Spostare il contenuto dei livelli

1 Nel pannello Livelli, selezionate i livelli contenenti gli oggetti da spostare.

2 Selezionate lo strumento sposta .

*Potete selezionare i livelli da spostare direttamente nella finestra del documento. Nella barra delle opzioni dello strumento sposta, selezionate Selezione automatica e scegliete Livello dal menu a comparsa Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più livelli. Per selezionare tutto il gruppo quando selezionate uno dei livelli in esso contenuti, selezionate Selezione automatica e scegliete Gruppo dal menu a comparsa.*

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra del documento, trascinate gli oggetti in uno dei livelli selezionati. Tutti gli oggetti del livello si sposteranno allo stesso tempo.
- Premete un tasto freccia per spostare gli oggetti di 1 pixel.
- Tenete premuto Maiusc e premete un tasto freccia per spostare gli oggetti di 10 pixel.

## Allineare oggetti su livelli diversi

Potete allineare il contenuto dei livelli e dei gruppi con lo strumento sposta . Consultate "Spostare il contenuto dei livelli" a pagina 253.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per allineare più livelli, selezionateli con lo strumento sposta o nel pannello Livelli, oppure selezionate un gruppo.
- Per allineare il contenuto di uno o più livelli a un bordo di selezione, create una selezione nell'immagine, quindi selezionate i livelli nel pannello Livelli. Usate questo metodo per allineare rispetto a un punto specifico dell'immagine.

2 Scegliete Livello > Allinea o Allinea livelli a selezione, quindi scegliete un comando dal sottomenu. Questi comandi sono disponibili come pulsanti di allineamento nella barra delle opzioni dello strumento sposta.

**Distribuisci bordi superiori** Allinea il pixel superiore dei livelli selezionati al pixel più alto di tutti i livelli selezionati o al bordo superiore della selezione.

**Distribuisci centri verticali** Allinea il pixel verticale centrale dei livelli selezionati al pixel verticale centrale di tutti i livelli selezionati o al centro verticale del bordo della selezione.

**Allinea bordi inferiori** Allinea il pixel inferiore dei livelli selezionati al pixel più basso di tutti i livelli selezionati o al bordo inferiore della selezione.

**Allinea bordi sinistri** Allinea il pixel a sinistra dei livelli selezionati al pixel a sinistra del livello più a sinistra o al bordo di sinistra della selezione.

**Allinea centri orizzontali** Allinea il pixel centrale orizzontale dei livelli selezionati al pixel centrale orizzontale di tutti i livelli selezionati o al centro orizzontale del bordo della selezione.

**Allinea bordi destri** Allinea il pixel a destra dei livelli collegati al pixel più a destra di tutti i livelli selezionati o al bordo di destra della selezione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Allineare automaticamente i livelli dell'immagine" a pagina 254

## Distribuire equamente livelli e gruppi

1 Selezionate tre o più livelli.

2 Scegliete Livello > Distribuisci e fate clic su un comando. In alternativa, potete selezionare lo strumento sposta e fare clic su un pulsante di distribuzione nella barra delle opzioni.

**Distribuisci bordi superiori** Distanzia equamente i livelli a partire dal pixel superiore di ogni livello.

**Distribuisci centri verticali** Distanzia equamente i livelli a partire dal pixel centrale verticale di ogni livello.

**Allinea bordi inferiori** Distanzia equamente i livelli a partire dal pixel inferiore di ogni livello.

**Allinea bordi sinistri** Distanzia equamente i livelli a partire dal pixel più a sinistra di ogni livello.

**Allinea centri orizzontali** Distanzia equamente i livelli a partire dal pixel centrale orizzontale di ogni livello.

**Allinea bordi destri** Distanzia equamente i livelli a partire dal pixel più a destra di ogni livello.

## Allineare automaticamente i livelli dell'immagine

Il comando Allineamento automatico livelli esegue l'allineamento in base alle analogie dei contenuti nei vari livelli, ad esempio angoli e bordi. Dovete assegnare un livello di riferimento o lasciare che Photoshop ne individui uno automaticamente. Gli altri livelli sono allineati al livello di riferimento, pertanto i contenuti che corrispondono si sovrappongono.

Con il comando Allineamento automatico livelli potete combinare le immagini in diversi modi:

- Potete sostituire o eliminare parti delle immagini che hanno lo stesso sfondo. Dopo avere allineato le immagini, usate gli effetti maschera o fusione per combinare parti di ogni immagine in un'immagine.
- Potete assemblare linearmente più immagini in cui immagini consecutive presentano alcune aree in comune.

- Nel caso di fotogrammi video scattati su uno sfondo statico, potete convertire i fotogrammi in livelli, quindi aggiungere o eliminare il contenuto nei vari fotogrammi.

1 Copiate o inserite nello stesso documento le immagini da allineare.

Ogni immagine confluirà in un livello separato. Consultate "Duplicare i livelli" a pagina 248.


*Potete caricare più immagini nei livelli se usate uno script. Scegliete File > Script > Carica file in serie.*

2 (Facoltativo) Nel pannello Livelli, create un livello di riferimento bloccandolo. Consultate "Bloccare i livelli" a pagina 257. Se non impostate un livello di riferimento, Photoshop analizzerà i livelli e ne selezionerà uno al centro della composizione finale per riferimento.

3 Selezionate gli altri livelli da allineare.

Per selezionare più livelli contigui dal pannello, fate clic tenendo premuto Maiusc; per selezionare livelli non contigui, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

***Nota:*** *non selezionate livelli di regolazione, livelli vettoriali o oggetti avanzati, che non contengono informazioni da allineare.*

4 Scegliete Modifica > Allineamento automatico livelli e scegliete un'opzione di allineamento. Per "cucire" insieme più immagini che condividono aree sovrapposte, ad esempio per creare un panorama, usate le opzioni Automatica, Prospettiva o Cilindrica. Per allineare immagini acquisite con contenuto spostato, usate l'opzione Riposiziona.

**Automatica** Photoshop 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 i contenuti sovrapposti corrispondano tra i livelli.

**Cilindrica** Riduce la distorsione "a farfalla" che si produce con il layout Prospettiva, visualizzando le singole immagini come in un cilindro spianato. Viene comunque mantenuta la corrispondenza dei contenuti sovrapposti tra i livelli. L'immagine di riferimento viene collocata al centro. È l'opzione ideale per creare ampi panorami.

**Sferica** Allinea le immagini con campi visivi ampi (verticale e orizzontale). Imposta una delle immagini sorgente (per impostazione predefinita, l'immagine centrale) come immagine di riferimento, quindi trasforma sfericamente le altre immagini mantenendo la corrispondenza dei contenuti sovrapposti.

**Collage scena** Allinea i livelli e fa corrispondere i contenuti sovrapposti, senza modificare la forma degli oggetti nell'immagine (ad esempio, un cerchio rimane tale).

**Riposiziona** Allinea i livelli e mantiene la corrispondenza dei contenuti sovrapposti, ma non trasforma (allunga o inclina) nessuno dei livelli sorgenti.

**Correzione lente** Corregge automaticamente i difetti prodotti dall'obiettivo:

- **Rimozione vignettatura** Compensa un difetto causato dall'obiettivo che risulta nello scurimento dei bordi dell'immagine, specie in corrispondenza degli angoli.
- **Distorsione geometrica** Compensa la distorsione di tipo a barile, a cuscinetto e da grandangolo.

***Nota:*** *Distorsione geometrica prende in considerazione la distorsione radicale per migliorare il risultato dell'allineamento, ad eccezione degli obiettivi grandangolari; in caso di rilevamento di metadati grandangolari, Distorsione geometrica allinea le immagini per la modalità grandangolare.*

Dopo l'allineamento automatico, potete usare Modifica > Trasformazione libera per perfezionare l'allineamento o apportare correzioni tonali e uniformare le differenze di esposizione tra livelli, quindi potete combinare i livelli in un'immagine composita.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso dell'allineamento automatico e della fusione automatica per creare un panorama e aumentare la profondità di campo: www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_it.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare panoramiche con Photomerge" a pagina 207

"Combinare più immagini in un ritratto di gruppo" a pagina 296

"Serie di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 583

## Fusione automatica dei livelli

Usate il comando Fusione automatica livelli per unire o combinare più immagini con transizioni omogenee nell'immagine composita finale. Il comando Fusione automatica livelli applica a ogni livello le maschere di livello che servono a mascherare aree sovraesposte o sottoesposte oppure differenze di contenuto. Il comando Fusione automatica livelli è disponibile soltanto per le immagini RGB o in scala di grigio. Non funziona con oggetti avanzati, livelli video, livelli 3D o livelli di sfondo.

Uno dei diversi utilizzi del comando Fusione automatica livelli consiste nel fondere più immagini di una stessa scena, ognuna con diverse aree a fuoco, in modo da ottenere un'immagine composita con maggiore profondità di campo. Allo stesso modo, potete fondere più immagini di una stessa scena, ognuna con diversi tipi di illuminazione, in modo da creare un'immagine composita. Oltre a combinare insieme più immagini di una stessa scena, potete unire diverse immagini in una singola immagine panoramica. Tuttavia, per generare un'immagine panoramica è in genere preferibile usare il comando Photomerge.

Il comando Fusione automatica livelli applica a ogni livello le maschere di livello che servono a mascherare aree sovraesposte o sottoesposte oppure differenze di contenuto, creando una composizione continua.

1 Copiate o inserite nello stesso documento le immagini da combinare.

Ogni immagine confluirà in un livello separato. Consultate "Duplicare i livelli" a pagina 248.

2 Selezionate i livelli che desiderate fondere insieme.

3 (Facoltativo) Allineate i livelli.

Potete allineare i livelli manualmente oppure mediante il comando Allineamento automatico livelli. Consultate "Allineare automaticamente i livelli dell'immagine" a pagina 254.

4 Con i livelli ancora selezionati, scegliete Modifica > Fusione automatica livelli.

5 Selezionate il metodo desiderato:

**Panorama** Fonde i livelli sovrapposti per ottenere un'immagine panoramica.

**Crea serie di immagini** Fonde i migliori dettagli di ogni area corrispondente. Questa opzione funziona meglio con livelli allineati.

***Nota:*** *Crea serie di immagini consente di fondere più immagini di una stessa scena ma con diverse aree a fuoco o con illuminazione diversa, in modo da combinare i migliori risultati di tutte le immagini (occorre innanzitutto applicare alle immagini l'allineamento automatico).*

6 Per regolare il colore e la luminosità nella fusione risultante, selezionate Toni e colori uniformi.

7 Fate clic su OK.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso dell'allineamento automatico e della fusione automatica per creare un panorama e aumentare la profondità di campo: www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_it.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Combinare più immagini in un ritratto di gruppo" a pagina 296

"Creare panoramiche con Photomerge" a pagina 207

## Ruotare un livello

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello da ruotare.

2 Se nell'immagine c'è qualcosa selezionato, scegliete Selezione > Deseleziona.

3 Scegliete Modifica > Trasforma > Ruota. I bordi del livello sono evidenziati da un riquadro, detto riquadro di selezione.

4 Spostate il puntatore fuori dal riquadro di selezione finché non diventa una doppia freccia ricurva, quindi trascinate. Premete Maiusc per vincolare la rotazione a incrementi di 15°.

5 Una volta ottenuti i risultati desiderati, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS), o fate clic sul segno di spunta nella barra delle opzioni. Per annullare la rotazione, premete Esc o fate clic sull'icona Annulla nella barra delle opzioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ruotare o riflettere un'immagine intera" a pagina 153

"Ridimensionare, ruotare, inclinare, distorcere, applicare la prospettiva o alterare" a pagina 178

## Bloccare i livelli

Per proteggere il contenuto dei livelli, è possibile bloccarli parzialmente o interamente. Potete ad esempio bloccare un livello completamente quando avete finito di lavorarci. Potrebbe invece essere utile bloccare un livello parzialmente se trasparenza e stili sono corretti, ma non ne avete ancora deciso la posizione. Quando un livello è bloccato, a destra del nome del livello appare l'icona di un lucchetto . Se il livello è completamente bloccato, il lucchetto è pieno; se il livello è parzialmente bloccato, è vuoto.

### Bloccare tutte le proprietà di un livello o gruppo

1 Selezionate un livello o un gruppo.

2 Fate clic su Blocca tutto nel pannello Livelli.

***Nota:*** *accanto ai livelli che appartengono a un gruppo bloccato appare l'icona lucchetto grigia .*

### Bloccare parzialmente un livello

1 Selezionate un livello.

2 Fate clic su una o più opzioni di blocco nel pannello Livelli.

**Blocca i pixel trasparenti** Limita la modifica alle parti opache del livello. Corrisponde all'opzione Mantieni trasparenza delle precedenti versioni di Photoshop.

**Blocca i pixel dell'immagine** Impedisce che gli strumenti di pittura possano modificare i pixel del livello.

**Blocca la posizione** Impedisce che i pixel del livello vengano spostati.

***Nota:*** *per i livelli di testo e di forma, Blocca i pixel trasparenti e Blocca i pixel dell'immagine sono selezionati per impostazione predefinita e non possono essere disattivati.*

### Applicare le opzioni di blocco ai livelli o gruppi selezionati

1 Selezionate più livelli o un gruppo.

2 Scegliete Blocca livelli o Blocca tutti i livelli del gruppo dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli.

3 Selezionate le opzioni di blocco e fate clic su OK.

# Gestione dei livelli

## Rinominare un livello o un gruppo

Quando aggiungete i livelli a un'immagine, è utile assegnare loro dei nomi che ne riflettano il contenuto. I nomi descrittivi facilitano infatti l'individuazione dei livelli nel pannello.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul nome del livello o del gruppo nel pannello Livelli e specificate un nuovo nome.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate doppio clic sul livello (non sul nome o sulla miniatura) nel pannello Livelli. Immettete il nuovo nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.
- Selezionate un livello o un gruppo, quindi scegliete Proprietà di livello o Proprietà gruppo dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli. Immettete il nuovo nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.

## Assegnare un colore a un livello o a un gruppo

Si possono attribuire determinati colori a livelli e gruppi per facilitarne l'individuazione nel pannello Livelli.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello o un gruppo, quindi scegliete Proprietà di livello o Proprietà gruppo dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate doppio clic sul livello (non sul nome o sulla miniatura) nel pannello Livelli.

2 Scegliete un colore dal menu a comparsa Colore e fate clic su OK.

## Rasterizzare i livelli

Non potete usare gli strumenti di pittura o i filtri su livelli contenenti dati vettoriali (come livelli di testo, livelli di forma, maschere vettoriali e oggetti avanzati) e dati generati (come i livelli di riempimento). Tuttavia potete rasterizzare questi livelli per convertirne il contenuto in un'immagine rasterizzata su livello singolo.

❖ Selezionate i livelli da rasterizzare, quindi scegliete Livello > Rasterizza e infine un'opzione del sottomenu:

**Testo** Rasterizza il testo su un livello di testo. Non rasterizza gli altri dati vettoriali presenti sul livello.

**Forma** Rasterizza un livello di forma.

**Riempi contenuto** Rasterizza il riempimento del livello di forma, lasciando intatta la maschera vettoriale.

**Maschera vettoriale** Rasterizza la maschera vettoriale di un livello, trasformandola in una maschera di livello.

**Oggetto avanzato** Converte un oggetto avanzato in un livello raster.

**Video** Rasterizza il fotogramma corrente in un livello dell'immagine.

**3D (solo Extended)** Rasterizza la vista corrente di dati 3D in un livello raster piatto.

**Livello** Rasterizza tutti i dati vettoriali dei livelli selezionati.

**Tutti i livelli** Rasterizza tutti i livelli che contengono dati vettoriali e generati.

***Nota:*** *per rasterizzare livelli collegati, selezionate un livello collegato, scegliete Livello > Seleziona livelli collegati, quindi rasterizzate i livelli selezionati.*

## Eliminare un livello o un gruppo

L'eliminazione dei livelli non necessari riduce la dimensione del file.

*Per eliminare rapidamente i livelli vuoti, scegliete File > Script > Elimina tutti i livelli vuoti.*

1 Selezionate uno o più livelli o gruppi nel pannello Livelli.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire l'eliminazione e ricevere un messaggio di conferma, fate clic sull'icona cestino . In alternativa, scegliete Livello > Elimina > Livello, oppure Elimina livello o Elimina gruppo dal menu del pannello Livelli.
- Per eliminare il livello o il gruppo senza conferma, trascinatelo sull'icona cestino , tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona cestino, oppure premete il tasto Canc.
- Per eliminare i livelli nascosti, scegliete Livello > Elimina > Livelli nascosti.

*Per eliminare livelli collegati, selezionate un livello collegato, scegliete Livello > Seleziona livelli collegati, quindi eliminate i livelli selezionati.*

## Esportare i livelli

Potete esportare tutti i livelli o solo quelli visibili in un file a parte.

❖ Scegliete File > Script > Esporta livelli in file.

## Tenere traccia della dimensione del file

La dimensione del file è proporzionale alle dimensioni dei pixel dell'immagine e al numero di livelli che contiene. Le immagini con un numero maggiore di pixel possono produrre risultati di stampa migliori, ma richiedono maggiore spazio su disco e risultano più lente da modificare e stampare. È consigliabile tenere traccia delle dimensioni dei file per evitare che questi diventino troppo grandi per gli scopi prefissati. Se un file è troppo grande, potete ridurre il numero di livelli o le dimensioni dell'immagine.

❖ Potete controllare le informazioni sulla dimensione del file in fondo alla finestra del programma.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare le informazioni sul file nella finestra del documento" a pagina 32

## Unire e applicare i livelli

Una volta finalizzato il contenuto dei livelli, potete unirli per ridurre le dimensioni dei file. Quando unite i livelli, i dati dei livelli superiori sostituiscono quelli su cui si sovrappongono nei livelli inferiori. L'intersezione di tutte le aree trasparenti nei livelli uniti rimane trasparente.

***Nota:*** *non potete usare un livello di regolazione o di riempimento come livello di destinazione per un'unione.*

Oltre a unire i livelli, potete applicarli in modo da unire il contenuto di più livelli in un livello di destinazione, mantenendo intatti gli altri livelli.

***Nota:*** *una volta salvato un documento unito, non potrete più tornare allo stato originale non unito. I livelli vengono infatti uniti in modo definitivo.*

## Unire due livelli o gruppi

1. Accertatevi che tutti i livelli e i gruppi da unire siano visibili.
2. Selezionate i livelli e i gruppi da unire.
3. Scegliete Livello > Unisci livelli.

***Nota:*** *per unire due livelli o gruppi adiacenti, selezionate l'elemento più in alto e scegliete Livello > Unisci livello. Per unire i livelli collegati, scegliete Livello > Seleziona livelli collegati, quindi unite i livelli selezionati. Per unire due livelli 3D, scegliete Livello > Unisci livelli; in questo modo, i livelli condividono la stessa scena e il livello più alto assume le proprietà 3D del livello inferiore (questa funzione è disponibile se le viste della videocamera sono uguali).*

## Unire i livelli in una maschera di ritaglio

1. Nascondete i livelli che non desiderate unire.
2. Selezionate il livello di base nella maschera di ritaglio. Il livello di base deve essere un livello raster.
3. Scegliete Unisci maschere di ritaglio dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli.

Per ulteriori informazioni sulle maschere di ritaglio, consultate "Mascherare i livelli con maschere di ritaglio" a pagina 295.

## Unire tutti i livelli e i gruppi visibili di un'immagine

- Scegliete Unisci visibili dal menu Livelli o dal menu del pannello Livelli. Tutti i livelli con l'icona occhio sono uniti.

***Nota:*** *il comando Unisci visibili è disponibile se è selezionato almeno un livello visibile.*

## Applicare più livelli o livelli collegati

Quando applicate più livelli selezionati o collegati, Photoshop crea un nuovo livello per il contenuto unito.

1. Selezionate più livelli.
2. Premete Ctrl+Alt+E (Windows) o Comando+Opzione+E (Mac OS).

## Applicare tutti i livelli visibili

1. Rendete visibili i livelli da unire.
2. Premete Maiusc+Ctrl+Alt+E (Windows) o Maiusc+Comando+Opzione+E (Mac OS).

Photoshop crea un nuovo livello per il contenuto unito.

## Unire in un livello unico tutti i livelli

La conversione in un livello unico riduce le dimensioni del file, combinando tutti i livelli visibili sullo sfondo ed eliminando quelli nascosti. Eventuali aree trasparenti residue vengono riempite con il bianco. Una volta salvata un'immagine con un solo livello, non potrete più tornare allo stato originale non unito. I livelli vengono infatti uniti in modo definitivo.

***Nota:*** *la conversione dell'immagine tra alcuni metodi di colore comporta l'unione del file. Per poter modificare in futuro l'immagine originale, salvate una copia del file con tutti i livelli prima di eseguirne la conversione.*

1 Accertatevi che tutti i livelli da includere siano visibili.

2 Selezionate Livello > Unico livello o Unico livello dal menu del pannello Livelli.

# Opacità e fusione

## Specificare opacità globale e di riempimento per i livelli selezionati

L'opacità complessiva di un livello determina in che misura il livello sottostante viene oscurato o rivelato. Un livello con 1% di opacità è quasi trasparente, mentre uno con 100% di opacità è completamente opaco.

Oltre all'opacità complessiva, che agisce sugli stili di livello e i metodi di fusione applicati quel livello, potete specificare un'opacità di riempimento. L'opacità di riempimento agisce solo sui pixel, sulle forme o sul testo di un livello senza influire sull'opacità degli effetti del livello come ad esempio le ombre esterne.

***Nota:*** *non potete modificare l'opacità di un livello di sfondo o di un livello bloccato. Per convertire un livello di sfondo in un livello normale con supporto della trasparenza, consultate* *"Convertire sfondi e livelli" a pagina 247.*

1 Nel pannello Livelli, selezionate uno o più livelli o gruppi.

2 Modificate i valori Opacità e Riempimento. Se avete selezionato un gruppo, è disponibile solo l'opzione Opacità.

*Per visualizzare tutte le opzioni di fusione, scegliete Opzioni di fusione dall'icona Aggiungi uno stile di livello* fx*, in fondo al pannello Livelli.*

## Specificare un metodo di fusione per un livello o un gruppo

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

Per impostazione predefinita, il metodo di fusione di un gruppo è Attraversa: il gruppo è quindi privo di proprietà di fusione indipendenti. Se selezionate un diverso metodo di fusione per un gruppo, modificate di fatto l'ordine di composizione dell'immagine. Vengono per primi composti tutti i livelli appartenenti al gruppo. Il gruppo composto viene poi trattato come singola immagine e unito al resto dell'immagine secondo il metodo di fusione scelto. Pertanto, se assegnate al gruppo un metodo di fusione diverso da Attraversa, non verrà applicato ai livelli esterni al gruppo nessuno dei livelli di regolazione o metodi di fusione definiti nel gruppo.

***Nota:*** *non esiste alcun metodo di fusione Cancella per i livelli. Per le immagini Lab, i metodi di fusione Colore scherma, Colore brucia, Scurisci, Schiarisci, Differenza, Esclusione, Sottrai e Dividi non sono disponibili. Per le immagini HDR, consultate* *"Supporto per immagini HDR a 32 bpc in Photoshop" a pagina 70.*

1 Selezionate un livello o un gruppo nel pannello Livelli.

2 Scegliete un metodo di fusione:

- Nel pannello Livelli, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Metodo fusione.
- Scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione, quindi selezionate un'opzione dal menu a comparsa Metodo fusione.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso dei metodi di fusione: www.adobe.com/go/vid0012_it.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di fusione" a pagina 319

## Riempimento di nuovi livelli con un colore neutro

Alcuni effetti, ad esempio il filtro Effetti di luce, non possono essere applicati a livelli privi di pixel. Selezionando Riempi col colore neutro di [Metodo] nella finestra di dialogo Nuovo livello, potete risolvere questo problema riempiendo prima il livello con un colore neutro predefinito. Questo colore neutro invisibile viene assegnato in base al metodo di fusione del livello. Se non viene applicato alcun effetto, il riempimento con un colore neutro non incide sui restanti livelli. L'opzione Riempi col colore neutro non è disponibile per i livelli che usano i metodi Normale, Dissolvi, Sovrapponi colori, Tonalità, Saturazione, Colore o Luminosità.

## Creare una foratura

Le opzioni di foratura consentono di specificare quali livelli "forano" i livelli sottostanti per rivelare il contenuto di altri livelli. Ad esempio, potete usare un livello di testo per forare un livello di regolazione colore e rivelare un'area dell'immagine con i colori originali.

Quando create un effetto foratura, dovete decidere il livello che crea la forma della foratura, quali livelli verranno forati e quali livelli verranno rivelati. Se desiderate rivelare un livello diverso dallo sfondo, potete posizionare i livelli da usare in un gruppo di livelli o in una maschera di ritaglio.




*Logo con foratura bassa fino al livello dello sfondo*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Livelli:

- Per rivelare lo sfondo, posizionate il livello che crea la foratura sopra i livelli da forare e accertatevi che l'ultimo livello dell'immagine sia un livello di sfondo. Se necessario, per convertire un livello normale in livello di sfondo, scegliete Livello > Nuovo > Sfondo da livello.
- Per rivelare un livello sopra lo sfondo, posizionate i livelli da forare in un gruppo. Il livello più alto del gruppo forerà i livelli sottostanti fino all'ultimo del gruppo.
- Per rivelare il livello di base di una maschera di ritaglio, posizionate i livelli da usare in una maschera di ritaglio. Consultate "Mascherare i livelli con maschere di ritaglio" a pagina 295. Accertatevi che per il livello più basso sia selezionato Fondi livelli ritagliati come gruppo. Consultate "Raggruppare gli effetti di fusione" a pagina 263.

2 Selezionate il livello più alto (il livello che crea la foratura).

3 Per visualizzare le opzioni di fusione, fate doppio clic sul livello (non sul nome o sulla miniatura), scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione o scegliete Opzioni di fusione dal menu del pannello Livelli.

***Nota:*** *per visualizzare le opzioni di fusione per un livello di testo, scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione, oppure Opzioni di fusione dal menu a comparsa del pulsante Aggiungi uno stile di livello, in fondo al pannello Livelli.*

4 Scegliete un'opzione dal menu a comparsa Foratura:

- Scegliete Bassa per forare i livelli fino al primo punto di arresto, ad esempio il primo livello dopo un gruppo o il livello di base della maschera di ritaglio.
- Scegliete Profonda per forare i livelli fino allo sfondo. Se non esiste alcun livello di sfondo, l'effetto della foratura Profonda è la trasparenza.

***Nota:*** *se non usate un gruppo di livelli o una maschera di ritaglio, sia Bassa che Profonda creano una foratura che rivela il livello di sfondo (o la trasparenza, se il livello inferiore non è uno sfondo).*

5 Per creare l'effetto foratura, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Riducete l'opacità di riempimento.
- Usando le scelte del menu Metodo di fusione, modificate il metodo di fusione per rivelare i pixel sottostanti.

6 Fate clic su OK.

## Escludere i canali dalla fusione

Quando fondete un livello o un gruppo, potete limitare gli effetti a uno specifico canale. Per impostazione predefinita, la fusione ha effetto su tutti i canali. Con un'immagine RGB, potete ad esempio escludere dalla fusione il canale rosso e modificare nell'immagine composita solo le informazioni dei canali verde e blu.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla miniatura del livello.
- Scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione.
- Scegliete Opzioni di fusione dal pulsante Aggiungi uno stile di livello  , in fondo al pannello Livelli.

***Nota:*** *per visualizzare le opzioni di fusione per un livello di testo, scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione, oppure Opzioni di fusione dal menu a comparsa del pulsante Aggiungi uno stile di livello, in fondo al pannello Livelli.*

2 Nell'area Fusione avanzata della finestra di dialogo Stile livello, deselezionate i canali da non includere quando viene fuso il livello.

## Raggruppare gli effetti di fusione

Per impostazione predefinita, i livelli di una maschera di ritaglio sono fusi con i livelli sottostanti con il metodo di fusione del livello del gruppo situato più in basso. Potete tuttavia applicare il metodo di fusione del livello più basso solo a tale livello e mantenere così l'aspetto di fusione originale dei livelli ritagliati. Consultate "Mascherare i livelli con maschere di ritaglio" a pagina 295.

Potete anche applicare il metodo di fusione di un livello agli effetti di livello che modificano i pixel opachi, quali Bagliore interno o Sovrapposizione colore, senza alterare gli effetti di livello che modificano solo i pixel trasparenti, quali Bagliore esterno o Ombra esterna.

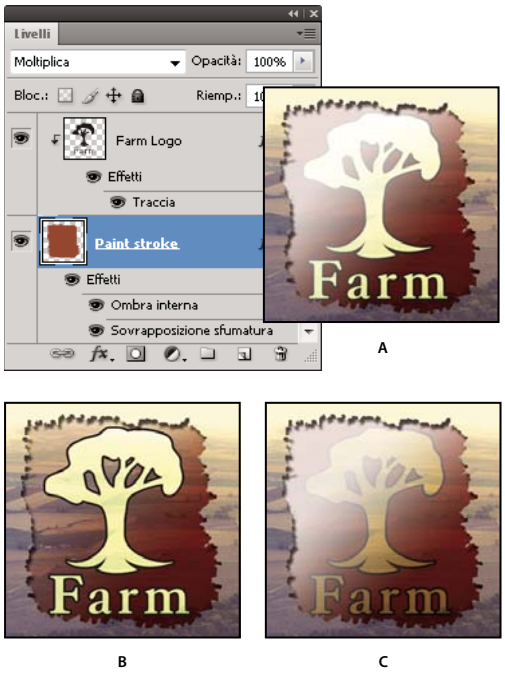
1 Selezionate il livello da modificare.

2 Fate doppio clic sulla miniatura di un livello, scegliete Opzioni di fusione dal menu del pannello Livelli, oppure Livello > Stile livello > Opzioni di fusione.

***Nota:*** *per visualizzare le opzioni di fusione per un livello di testo, scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione, oppure Opzioni di fusione dal menu a comparsa del pulsante Aggiungi uno stile di livello, in fondo al pannello Livelli.*

3 Specificate i limiti delle opzioni di fusione:

- Selezionate Fondi effetti interni come gruppo per applicare il metodo di fusione del livello agli effetti di livello che modificano i pixel opachi, quali Bagliore interno, Finitura lucida, Sovrapposizione colore e Sovrapposizione sfumatura.
- Selezionate Fondi livelli ritagliati come gruppo per applicare il metodo di fusione del livello di base a tutti i livelli della maschera di ritaglio. Deselezionate questa opzione (selezionata per impostazione predefinita) per mantenere il metodo di fusione originale e l'aspetto di ogni livello del gruppo.




*Opzioni di fusione avanzate*
***A.** Livelli del logo e del tratto con il proprio metodo di fusione **B.** Opzione Fondi effetti interni come gruppo selezionata **C.** Opzione Fondi livelli ritagliati come gruppo selezionata*

- Selezionate Livello forme trasparenza, per limitare gli effetti e le forature alle aree opache del livello. Deselezionate questa opzione (selezionata per impostazione predefinita) per applicare questi effetti a tutto il livello.
- Selezionate Effetti nascosti da maschera di livello per limitare gli effetti di livello all'area definita dalla maschera di livello.
- Selezionate Effetti nascosti da maschera vettoriale per limitare gli effetti di livello all'area definita dalla maschera vettoriale.

4 Fate clic su OK.

## Specificare una gamma tonale per la fusione dei livelli

I cursori della finestra di dialogo Opzioni di fusione consentono di controllare quali pixel del livello attivo e dei livelli sottostanti visibili appaiono nell'immagine finale. Ad esempio, potete eliminare i pixel scuri del livello attivo o consentire la visualizzazione dei pixel chiari dei livelli sottostanti. Potete anche definire un intervallo di pixel parzialmente fusi per ottenere una transizione uniforme tra aree con e senza fusione.

1 Fate doppio clic sulla miniatura di un livello, scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione oppure scegliete Opzioni di fusione dal menu a comparsa del pulsante Aggiungi uno stile di livello nel pannello Livelli.

***Nota:*** *per visualizzare le opzioni di fusione per un livello di testo, scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione, oppure Opzioni di fusione dal menu a comparsa del pulsante Aggiungi uno stile di livello, in fondo al pannello Livelli.*

**2** Nell'area Fusione avanzata della finestra di dialogo Stile livello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Fondi se.

- Scegliete Grigio, per specificare un intervallo di fusione per tutti i canali.
- Selezionate un colore di canale (ad esempio rosso, verde o blu per un'immagine RGB), per specificare la fusione in quel canale.

**3** Usate i cursori Questo livello e Livello sottostante per impostare l'intervallo di luminosità dei pixel fusi, secondo una scala da 0 (nero) a 255 (bianco). Trascinate il cursore del bianco per impostare il valore massimo dell'intervallo. Trascinate il cursore del nero per impostare il valore minimo dell'intervallo.

*Per definire un intervallo di pixel con fusione parziale, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate una metà del triangolo del cursore. I due valori che appaiono sopra il cursore diviso indicano gli estremi dell'intervallo di fusione parziale.*

Quando specificate gli intervalli di fusione, ricordate quanto segue:

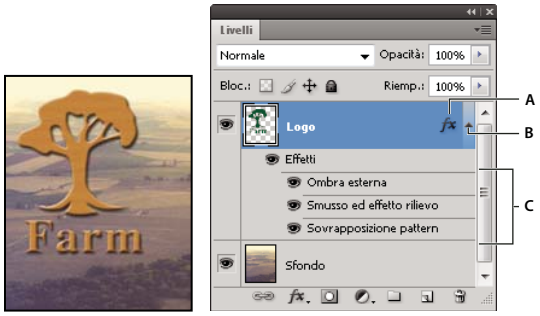
- Usate i cursori Questo livello per specificare l'intervallo di pixel del livello attivo che saranno fusi e appariranno nell'immagine finale. Ad esempio, se trascinate il cursore del bianco sul valore 235, i pixel con valori di luminosità maggiori di 235 non saranno fusi e verranno pertanto esclusi dall'immagine finale.
- Usate i cursori Livello sottostante per specificare l'intervallo di pixel dei livelli sottostanti visibili che saranno fusi nell'immagine finale. I pixel fusi sono combinati con i pixel del livello attivo per produrre pixel compositi; i pixel non fusi appaiono sotto le aree del livello attivo sovrastante. Ad esempio, se trascinate il cursore del nero sul 19, i pixel con valori di luminosità minori di 19 non saranno fusi e appariranno sotto il livello attivo nell'immagine finale.

# Stili ed effetti di livello

## Gli stili e gli effetti di livello

Photoshop offre diversi effetti, quali ombre, bagliori e smussi, con cui potete modificare rapidamente l'aspetto del contenuto di un livello. Gli effetti di livello sono collegati al contenuto del livello. Quando spostate o modificate il contenuto di un livello, gli effetti vengono applicati al contenuto modificato. Ad esempio, se applicate un effetto ombra esterna a un livello di testo e aggiungete del nuovo testo, l'ombra viene aggiunta automaticamente anche al nuovo testo.

Uno stile di livello è un insieme di uno o più effetti applicati a un livello o a un gruppo di livelli. Potete applicare gli stili predefiniti forniti con Photoshop o crearne di personali usando la finestra di dialogo Stile livello. L'icona degli effetti di livello  appare a destra del nome del livello, nel pannello Livelli. Potete espandere lo stile nel pannello Livelli per visualizzare o modificare tutti gli effetti che lo compongono.




*Pannello Livelli con livelli a cui sono stati applicati più effetti*
***A.** Icona degli effetti di livello **B.** Clic per espandere e mostrare gli effetti di livello **C.** Effetti di livello*

Quando salvate uno stile personale, questo diventa uno stile predefinito. Gli stili predefiniti appaiono nel pannello Stili e per applicarli è sufficiente un clic del mouse su un livello o su un gruppo.

## Applicare gli stili predefiniti

Potete applicare gli stili predefiniti dal pannello Stili. Gli stili di livello forniti con Photoshop sono raggruppati in librerie in base alla funzione. Ad esempio, una libreria contiene gli stili per creare i pulsanti Web, mentre un'altra contiene quelli per il testo. Per accedere a questi stili è necessario caricare l'apposita libreria. Per informazioni su come caricare e salvare gli stili, consultate "Creare e gestire stili predefiniti" a pagina 271.

***Nota:** non potete applicare gli stili di livello a uno sfondo, a un livello bloccato o a un gruppo.*

### Visualizzare il pannello Stili

❖ Scegliete Finestra > Stili.

### Applicare uno stile predefinito a un livello

Solitamente lo stile predefinito applicato sostituisce quello corrente. Potete tuttavia aggiungere gli attributi di un secondo stile a quelli dello stile corrente.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su uno stile nel pannello Stili per applicarlo ai livelli attualmente selezionati.
- Trascinate uno stile dal pannello Stili su un livello nel pannello Livelli.
- Trascinate uno stile dal pannello Stili sulla finestra del documento e rilasciate il pulsante del mouse quando il puntatore si trova sopra il contenuto del livello a cui desiderate applicare lo stile.

***Nota:** per aggiungere lo stile (anziché sostituirlo) a effetti esistenti nel livello di destinazione, tenete premuto Maiusc mentre fate clic o trascinate.*

- Scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione e fate clic sulla parola *Stili* nella finestra di dialogo Stile livello (prima voce dell'elenco a sinistra della finestra). Fate clic sullo stile da applicare, quindi su OK.
- Con uno strumento forma o penna in modalità livelli di forma, selezionate uno stile dal pannello a comparsa nella barra delle opzioni prima di disegnare la forma.

### Applicare uno stile di un altro livello

- Nel pannello Livelli, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate lo stile dall'elenco degli effetti del livello per copiarlo su un altro livello.
- Nel pannello Livelli, trascinate lo stile dall'elenco degli effetti di un livello a un altro.

### Modificare la visualizzazione degli stili predefiniti

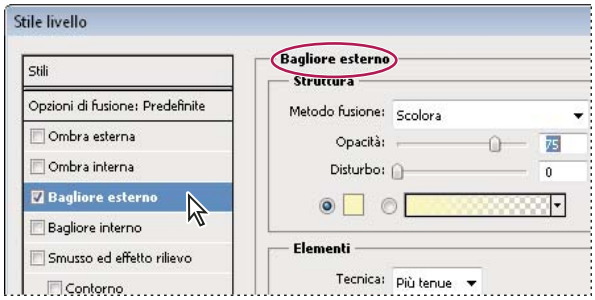
1 Fate clic sul triangolo nel pannello Stili, nella finestra di dialogo Stile livello o nel pannello a comparsa Stile livello nella barra delle opzioni.

2 Scegliete un'opzione di visualizzazione dal menu del pannello:

- Solo testo, per visualizzare gli stili di livello come un elenco.
- Miniatura piccola o Miniatura grande, per visualizzare gli stili di livello come miniature.
- Elenco breve o Elenco lungo, per visualizzare gli stili di livello come un elenco, con nome e miniatura di ogni stile di livello.

## Panoramica della finestra di dialogo Stile livello

Potete modificare gli stili applicati a un livello e crearne dei nuovi usando la finestra di dialogo Stile livello.




*Finestra di dialogo Stile livello. Fate clic su una casella di controllo per applicare le impostazioni correnti senza visualizzare le opzioni dell'effetto. Fate clic sul nome dell'effetto per visualizzarne le opzioni.*

Potete creare stili personali usando uno o più dei seguenti effetti:

**Ombra esterna** Aggiunge un'ombra al di fuori dei bordi del contenuto del livello.

**Ombra interna** Aggiunge un'ombra entro i bordi del contenuto del livello, conferendo al livello un aspetto rientrato.

**Bagliore esterno e Bagliore interno** Aggiungono bagliori che si diffondono dai bordi verso l'esterno o l'interno del contenuto del livello.

**Smusso ed effetto rilievo** Aggiunge diverse combinazioni di luci e ombre a un livello.

**Finitura lucida** Applica un'ombreggiatura interna che conferisce un aspetto lucido.

**Sovrapposizione colore, sfumatura e pattern** Riempie il contenuto del livello con un colore, una sfumatura o un pattern.

**Traccia** Traccia il contorno di un oggetto nel livello corrente usando un colore, una sfumatura o un pattern. Questo effetto è particolarmente utile nelle forme a bordi ben delineati, come il testo.

## Applicare o modificare uno stile di livello personale

***Nota:*** *non potete applicare gli stili di livello a un livello di sfondo, a un livello bloccato o a un gruppo. Per applicare uno stile di livello a un livello di sfondo, convertite lo sfondo in un livello normale.*

1 Selezionate un solo livello nel pannello Livelli.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul livello (non sul nome o sulla miniatura).

- Fate clic sull'icona Aggiungi uno stile di livello fx in fondo al pannello Livelli e scegliete un effetto dall'elenco.
- Scegliete un effetto di livello da Livello > Stile livello.
- Per modificare uno stile esistente, fate doppio clic su un effetto visualizzato sotto il nome del livello nel pannello Livelli. Fate clic sul triangolo accanto all'icona Aggiungi uno stile di livello fx per visualizzare gli effetti dello stile.

3 Impostate le opzioni per l'effetto nella finestra Stile livello. Consultate "Opzioni degli stili di livello" a pagina 268.

4 Se necessario, aggiungete altri effetti allo stile. Nella finestra di dialogo Stile livello, fate clic sulla casella di controllo a sinistra del nome dell'effetto per aggiungerlo senza selezionarlo.

*Potete modificare più effetti senza chiudere la finestra di dialogo Stile livello. Fate clic sul nome di un effetto sul lato sinistro della finestra di dialogo per visualizzarne le opzioni.*

### Modificare le impostazioni predefinite di stile con valori personalizzati

1 Nella finestra di dialogo Stile livello, personalizzate le impostazioni in base alle vostre esigenze.

2 Fate clic su Rendi impostazioni predefinite.

Alla prossima apertura della finestra di dialogo, verranno automaticamente applicate le impostazioni predefinite personalizzate. Se regolate tali impostazioni e desiderate poi ripristinare le impostazioni predefinite personalizzate, fate clic su Ripristina impostazioni predefinite.

*Per tornare alle impostazioni predefinite originali di Photoshop, consultate "Ripristinare tutte le impostazioni predefinite per le preferenze" a pagina 42.*

## Opzioni degli stili di livello

**Altitudine** Per Smusso ed effetto rilievo, imposta l'altezza della sorgente di luce. Il valore 0 corrisponde al livello del terreno e 90 a una sorgente di luce posizionata direttamente sopra il livello.

**Angolo** Determina l'angolo d'illuminazione con il quale l'effetto viene applicato al livello. Potete trascinare nella finestra del documento per regolare l'angolo dell'effetto Ombra esterna, Ombra interna o Finitura lucida.

**Anti-alias** Fonde i pixel del bordo di un contorno o di un contorno di superficie. Questa opzione è particolarmente utile per le ombre di dimensioni piccole e con contorni elaborati.

**Metodo fusione** Determina come lo stile di livello si fonde con i livelli sottostanti e se tale effetto viene applicato al livello attivo. Ad esempio, un'ombra interna si fonde con il livello attivo poiché l'effetto viene disegnato sopra quel livello; un'ombra esterna si fonde solo con i livelli che si trovano sotto il livello attivo. In molti casi il metodo predefinito di ogni effetto garantisce i risultati migliori. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

**Riduzione** Restringe i margini dell'alone di un'ombra interna o di un bagliore interno prima di applicare la sfocatura.

**Colore** Specifica il colore di un'ombra, di un bagliore o di una luce. Potete fare clic sulla casella del colore e selezionare un colore.

**Contorno** Con i bagliori a tinta unita, consente di creare anelli di trasparenza. Con i bagliori con riempimento a sfumatura, consente di creare variazioni nella ripetizione del colore e dell'opacità di sfumatura. Con lo smusso e l'effetto rilievo, consente di modellare i rilievi e le concavità ombreggiati per la creazione dei rilievi. Con le ombre, consente di specificare la dissolvenza. Per ulteriori informazioni, consultate "Modificare gli effetti di livello con contorni" a pagina 270.

**Distanza** Specifica la distanza di spostamento per l'effetto di ombra o finitura lucida. Per regolare la distanza di spostamento, potete trascinare nella finestra del documento.

**Profondità** Specifica la profondità dell'effetto rilievo. Specifica inoltre la profondità di un pattern.

**Usa luce globale** Questa opzione vi permette di impostare un angolo di illuminazione "principale", che sarà quindi disponibile in tutti gli effetti di livello che utilizzano le ombre: Ombra esterna, Ombra interna e Smusso ed effetto rilievo. Con tutti questi effetti, se selezionate Usa luce globale e impostate un angolo di illuminazione, tale angolo diventa l'angolo di illuminazione globale. Tutti gli altri effetti in cui Usa luce globale è selezionato ereditano automaticamente la stessa impostazione dell'angolo. Se Usa luce globale non è selezionato, l'angolo di illuminazione che impostate sarà "locale", valido quindi solo per l'effetto specifico. Potete anche impostare l'angolo di illuminazione globale scegliendo Stile livello > Luce globale.

**Contorno superficie** Crea un aspetto lucido e simile al metallo ed è applicato dopo l'ombreggiatura di uno smusso o di un rilievo.

**Sfumatura** Specifica la sfumatura di un effetto di livello. Fate clic sulla sfumatura per visualizzare l'Editore sfumatura o fate clic sulla freccia capovolta e scegliete una sfumatura dal pannello a comparsa. Potete modificare una sfumatura o crearne una nuova usando l'Editore sfumatura. Potete modificare il colore o l'opacità nel pannello Sovrapponi sfumatura con le stesse modalità dell'Editore sfumatura. Per alcuni effetti, potete specificare opzioni di sfumatura aggiuntive. Inverti inverte l'orientamento della sfumatura; Allinea con livello usa il rettangolo di selezione di un livello per calcolare il riempimento della sfumatura; Scala ridimensiona l'applicazione della sfumatura. Potete anche spostare il centro della sfumatura facendo clic e trascinandolo nella finestra dell'immagine. Stile specifica la forma della sfumatura.

**Metodo luce o Metodo ombra** Specifica il metodo di fusione dell'area di luce o di ombra di uno smusso o di un effetto rilievo.

**Variazione** Varia l'applicazione di un colore o dell'opacità di sfumatura.

**Livello fora ombra esterna** Controlla la visibilità dell'ombra esterna in un livello semitrasparente.

**Disturbo** Specifica il numero di elementi casuali nell'opacità di un bagliore o di un'ombra. Immettete un valore o trascinate il cursore.

**Opacità** Imposta l'opacità di un effetto di livello. Immettete un valore o trascinate il cursore.

**Pattern** Specifica il pattern di un effetto di livello. Fate clic sul pannello a comparsa e selezionate un pattern. Fate clic sul pulsante Nuovo predefinito per creare un nuovo pattern predefinito basato sulle impostazioni correnti.
Se Collega a livello è selezionato, fate clic su Allinea origine per allineare l'origine del pattern a quella del documento; se è deselezionato, fate clic su Allinea origine per allineare l'origine all'angolo superiore sinistro. Selezionate Collega a livello per spostare il pattern insieme al livello. Trascinate il cursore Scala o immettete un valore per specificare le dimensioni del pattern. Trascinate un pattern per posizionarlo nel livello; potete ripristinare la posizione originale con il pulsante Allinea origine. L'opzione Pattern non è disponibile se non è stato caricato alcun pattern.

**Posizione** Specifica la posizione di un effetto traccia come esterna, interna o centrale.

**Intervallo** Controlla l'intervallo o l'area del bagliore interessati dal contorno.

**Dimensione** Specifica il raggio e le dimensioni della sfocatura o la dimensione dell'ombra.

**Attenuazione** Sfoca le aree interessate dall'ombreggiatura, per ridurre gli effetti indesiderati.

**Sorgente** Specifica la sorgente per un bagliore interno. Centro applica un bagliore emesso dalla parte centrale del contenuto del livello; Bordo applica un bagliore emesso dai bordi interni.

**Estensione** Espande i margini dell'alone prima di applicare la sfocatura.

**Stile** Specifica lo stile dello smusso: Smusso interno crea uno smusso lungo i bordi interni del contenuto del livello; Smusso esterno crea uno smusso lungo i bordi esterni del contenuto del livello; Effetto rilievo simula un effetto rilievo sul contenuto del livello rispetto ai livelli sottostanti; Effetto rilievo cuscino simula i bordi del contenuto del livello sui livelli sottostanti; Rilievo traccia limita l'effetto rilievo ai margini di un effetto traccia applicato al livello. L'effetto Rilievo traccia non sarà visibile se non si applica alcuna traccia al livello.

**Tecnica** Arrotonda, Scalpello deciso e Scalpello leggero sono le opzioni disponibili per Smusso ed effetto rilievo; Più tenue e Precisa quelle degli Effetti Bagliore interno e Bagliore esterno.

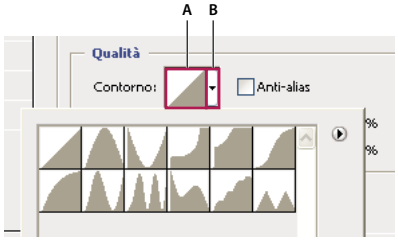
- **Arrotonda** Sfoca leggermente i bordi di un alone ed è utile per tutti i tipi di alone, sia con bordi sfumati che ben delineati. A dimensioni maggiori, questa tecnica altera i particolari.
- **Scalpello deciso** Usa una tecnica di misurazione della distanza ed è utile in particolare per gli aloni con bordi ben delineati, risultanti da forme a cui è stato applicato un anti-alias, ad esempio il testo. È indicata per mantenere inalterati i particolari più precisi.
- **Scalpello leggero** Usa una tecnica di misurazione della distanza modificata e, sebbene non così precisa come la tecnica Scalpello deciso, può essere utile per una più ampia serie di aloni. È indicata per mantenere inalterati la maggior parte dei particolari.
- **Più tenue** Applica una sfocatura ed è utile per tutti i tipi di alone, sia con bordi sfumati che ben delineati. A dimensioni maggiori, questa tecnica altera i particolari più precisi.
- **Precisa** Usa una tecnica di misurazione della distanza per creare un bagliore ed è utile per gli aloni a bordi ben delineati risultanti da forme a cui è stato applicato un anti-alias, ad esempio il testo. È più indicata della tecnica Più tenue per mantenere inalterati i particolari.

**Texture** Applica una texture. Usate Scala, per modificare le dimensioni della texture. Selezionate Collega a livello, per spostare la texture insieme al livello. Inverti inverte la texture. Profondità varia il grado e la direzione (verso l'alto o il basso) dell'applicazione della texture. Se Collega a livello è deselezionato, fate clic su Allinea origine per allineare l'origine dei pattern a quella del documento; se è selezionato, fate clic su Allinea origine per allineare l'origine all'angolo superiore sinistro. Trascinate la texture per posizionarla nel livello.

## Modificare gli effetti di livello con contorni

Quando create degli stili di livello personali, potete usare i contorni per dare agli effetti Ombra esterna, Ombra interna, Bagliore interno, Bagliore esterno, Smusso ed effetto rilievo e Finitura lucida in un determinato intervallo. Ad esempio, il contorno Lineare applicato all'effetto Ombra esterna comporta una riduzione lineare dell'opacità. Usate un contorno Personale per creare un particolare passaggio alla zona d'ombra.

Potete selezionare, reimpostare, eliminare o modificare l'anteprima dei contorni nel relativo pannello a comparsa e in Gestione predefiniti.




*Particolare della finestra di dialogo Stile livello per l'effetto Ombra esterna*
***A.** Fate clic per visualizzare la finestra di dialogo Editor contorno.* ***B.** Fate clic per visualizzare il pannello a comparsa.*

### Creare un contorno personalizzato

1. Selezionate l'effetto Ombra esterna, Ombra interna, Bagliore interno, Bagliore esterno, Smusso ed effetto rilievo, Contorno o Finitura lucida nella finestra di dialogo Stile livello.
2. Fate clic sulla miniatura del contorno nella finestra di dialogo Stile livello.
3. Fate clic sul contorno per aggiungere dei punti al contorno; trascinate per regolarlo. Potete anche immettere i valori richiesti nelle caselle Input e Output.

4 Per creare un angolo appuntito anziché una curva uniforme, selezionate un punto e fate clic su Angolo.

5 Per salvare il contorno in un file, fate clic su Salva e specificate un nome.

6 Per salvare il contorno come predefinito, selezionate Nuovo.

7 Fate clic su OK. I nuovi contorni sono aggiunti in fondo al pannello a comparsa.

### Caricare un contorno

❖ Fate clic sul contorno nella finestra di dialogo Stile livello e selezionate Carica nella finestra di dialogo Editor contorno. Selezionate la cartella che contiene la libreria di contorni da caricare e fate clic su Carica.

### Eliminare un contorno

❖ Fate clic sulla freccia capovolta accanto al contorno selezionato per visualizzare il pannello a comparsa. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul contorno da eliminare.

## Impostare un angolo di illuminazione globale per tutti i livelli

L'uso della luce globale crea l'effetto di una sorgente di luce comune per l'intera immagine.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Livello > Stile livello > Luce globale. Nella finestra di dialogo Luce globale, digitate un valore o trascinate il raggio dell'angolo per impostare le opzioni Angolo e Altitudine, quindi fate clic su OK.
- Nella finestra di dialogo Stile livello, selezionate Usa luce globale per Ombra esterna, Ombra interna o Smusso. Per Angolo, immettete un valore o trascinate il raggio e fate clic su OK.

L'illuminazione globale viene applicata a tutti gli effetti di livello che usano l'angolo di illuminazione globale.

## Visualizzare o nascondere gli stili di livello

Un livello a cui è stato applicato uno stile è identificato dall'icona $fx$ a destra del suo nome, nel pannello Livelli.

### Nascondere o mostrare tutti gli stili di livello nell'immagine

❖ Scegliete Livello > Stile livello > Nascondi tutti gli effetti o Mostra tutti gli effetti.

### Espandere o ridurre gli stili di livello nel pannello Livelli

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul triangolo ▼ accanto all'icona Aggiungi uno stile di livello $fx$ per espandere l'elenco degli effetti applicati al livello.
- Fate ancora clic sul triangolo per ridurre gli effetti di livello.
- Per espandere o ridurre tutti gli stili applicati a un gruppo, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul triangolo o sul triangolo capovolto del gruppo. Gli stili applicati a tutti i livelli del gruppo si espandono o si riducono di conseguenza.

## Creare e gestire stili predefiniti

Potete creare uno stile personale e salvarlo come predefinito per averlo a disposizione nel pannello Stili. Potete anche salvare gli stili predefiniti in una libreria e caricarli o rimuoverli dal pannello Stili in base alle vostre esigenze.

## Creare un nuovo stile predefinito

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello che contiene lo stile da salvare come predefinito.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un'area vuota del pannello Stili.
- Fate clic sul pulsante Crea nuovo stile nella parte inferiore del pannello Stili.
- Scegliete Ridefinisci stile dal menu del pannello Stili.
- Scegliete Livello > Stile livello > Opzioni di fusione e fate clic su Nuovo stile nella finestra Stile livello.

3 Immettete un nome per lo stile predefinito, impostate le opzioni di stile e fate clic su OK.

## Rinominare uno stile predefinito

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su uno stile nel pannello Stili. Se il pannello Stili è impostata in modo da visualizzare gli stili come miniature, immettete un nuovo nome nella finestra di dialogo e fate clic su OK. Diversamente, immettete un nuovo nome direttamente nel pannello Stili e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Selezionate uno stile nell'area Stili della finestra Stile livello. Scegliete Rinomina stile dal menu a comparsa, specificate un nuovo nome e fate clic su OK.
- Con uno strumento forma o penna, selezionate uno stile dal pannello a comparsa Stile nella barra delle opzioni. Scegliete Rinomina stile dal menu del pannello a comparsa.

## Eliminare uno stile

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate lo stile sull'icona cestino in fondo al pannello Stili.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sullo stile di livello nel pannello Stili.
- Selezionate uno stile nell'area Stili della finestra Stile livello. Consultate "Applicare gli stili predefiniti" a pagina 266. Scegliete Elimina stile dal menu a comparsa.
- Con uno strumento forma o penna, selezionate uno stile dal pannello a comparsa Stile livello nella barra delle opzioni. Scegliete Elimina stile dal menu del pannello a comparsa.

## Salvare un set di stili predefiniti come libreria

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Salva stili dal menu del pannello Stili.
- Selezionate Stili nella parte sinistra della finestra Stile livello. Scegliete Salva stili dal menu a comparsa.
- Con uno strumento forma o penna, fate clic sulla miniatura dello stile di livello nella barra delle opzioni. Scegliete Salva stili dal menu a comparsa del pannello.

2 Scegliete una posizione per la libreria degli stili, immettete un nome di file e fate clic su Salva.

Potete salvare la libreria ovunque. Se inserite il file della libreria nella cartella Predefiniti/Stili, nella posizione prevista per i predefiniti, al riavvio dell'applicazione il nome della libreria verrà visualizzato in fondo al menu del pannello Stili.

***Nota:*** *potete anche usare Gestione predefiniti per rinominare, eliminare e salvare librerie di stili predefiniti.*

### Caricare una libreria di stili predefiniti

1 Fate clic sul triangolo nel pannello Stili, nella finestra di dialogo Stile livello o nel pannello a comparsa Stile livello nella barra delle opzioni.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete il comando Carica stili per aggiungere una libreria all'elenco corrente. Quindi selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.
- Scegliete il comando Sostituisci stili per sostituire l'elenco corrente con un'altra libreria. Quindi selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.
- Scegliete un file libreria (visualizzato in fondo al menu del pannello). Fate clic su OK per sostituire l'elenco corrente o su Aggiungi per aggiungere la libreria.

3 Per tornare alla libreria di stili predefiniti, scegliete Ripristina stili. Potete sostituire l'elenco corrente o aggiungere la libreria predefinita all'elenco corrente.

***Nota:*** *potete anche usare Gestione predefiniti per caricare e ripristinare le librerie degli stili. Consultate "Gestione predefiniti" a pagina 39.*

## Copiare gli stili di livello

Copiare e incollare gli stili è un metodo semplice per applicare gli stessi effetti a più livelli.

### Copiare gli stili di livello da un livello all'altro

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente lo stile da copiare.

2 Scegliete Livello > Stile livello > Copia stile livello.

3 Selezionate il livello di destinazione nel pannello e scegliete Livello > Stile livello > Incolla stile livello.

Lo stile di livello incollato sostituisce gli stili di livello esistenti in tutti i livelli di destinazione.

### Copiare gli stili di livello da un livello all'altro con trascinamento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Livelli, per copiare un effetto di livello, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinatelo da un livello all'altro; per copiare uno stile di livello, trascinate la barra Effetti da un livello all'altro.
- Per applicare lo stile di livello al livello più alto del pannello Livelli che contiene pixel nel punto di rilascio, trascinate uno o più effetti dal pannello.

## Ridimensionare un effetto di livello

Uno stile di livello potrebbe essere stato creato per ottenere i migliori risultati con una determinata risoluzione e con elementi di una certa dimensione. Scala effetti consente di ridimensionare gli effetti contenuti in uno stile di livello senza ridimensionare l'oggetto al quale viene applicato lo stile di livello.

1 Selezionate il livello nel pannello Livelli.

2 Scegliete Livello > Stile livello > Scala effetti.

3 Immettete un valore percentuale o trascinate il cursore.

4 Per visualizzare in anteprima le modifiche apportate all'immagine, selezionate Anteprima.

5 Fate clic su OK.

## Eliminare gli effetti di livello

Potete eliminare un singolo effetto da uno stile applicato a un livello o rimuovere tutto lo stile dal livello.

### Eliminare un effetto da uno stile

1 Nel pannello Livelli, espandete lo stile di livello in modo da visualizzarne gli effetti.

2 Trascinate l'effetto sull'icona cestino .

### Eliminare uno stile da un livello

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente lo stile da rimuovere.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Livelli, trascinate la barra Effetti sull'icona cestino .
- Scegliete Livello > Stile livello > Cancella stile livello.
- Selezionate il livello e fate clic sul pulsante Cancella stile in fondo al pannello Stili.

## Convertire uno stile di livello in livello d'immagine

Per personalizzare o rifinire l'aspetto degli stili di livello, potete convertirli in normali livelli d'immagine. Dopo avere convertito uno stile di livello in livello d'immagine, potete migliorarlo colorandolo o applicandovi comandi e filtri. Tuttavia, lo stile di livello non potrà più essere modificato nel livello originale e non verrà aggiornato mentre modificate tale livello.

***Nota:*** *i livelli creati con questa operazione potrebbero produrre un risultato che non corrisponde esattamente alla versione con gli stili di livello. Potrebbe apparire un messaggio di avvertenza durante la creazione di questi nuovi livelli.*

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello che contiene lo stile di livello da convertire.

2 Scegliete Livello > Stile livello > Crea livelli.

Potrete modificare i nuovi livelli e cambiarne l'ordine di sovrapposizione come per i normali livelli. Alcuni effetti, ad esempio Bagliore interno, verranno convertiti in livelli all'interno di una maschera di ritaglio.

# Livelli di regolazione e riempimento

## I livelli di regolazione e riempimento

Un livello di regolazione consente di applicare diverse combinazioni di colori e tonalità senza modificare permanentemente i pixel dell'immagine. Ad esempio, invece di effettuare una regolazione in Livelli o Curve direttamente sull'immagine, potete creare un livello di regolazione per Livelli o Curve. Le regolazioni cromatiche e tonali vengono memorizzate nel livello di regolazione e applicate a tutti i livelli sottostanti; è quindi possibile correggere più livelli con una singola regolazione, anziché regolare singolarmente ciascun livello. Potete annullare le modifiche e ripristinare l'immagine originale in qualsiasi momento.

I livelli di riempimento consentono di riempire un livello con una tinta unita, una sfumatura o un pattern. Diversamente da quelli di regolazione, i livelli di riempimento non influiscono sui livelli sottostanti.

I livelli di regolazione offrono i seguenti vantaggi:

- Modifiche non distruttive. Potete provare impostazioni diverse e modificare nuovamente il livello di regolazione in qualsiasi momento. Potete inoltre ridurre l'effetto delle regolazioni, diminuendo l'opacità del livello.

- Modifiche selettive. Per applicare una regolazione a una parte dell'immagine, potete usare gli strumenti di pittura sulla maschera dell'immagine del livello di regolazione. Successivamente potete controllare quali parti dell'immagine sono state regolate, modificando nuovamente la maschera del livello. Potete modificare la regolazione utilizzando gli strumenti di pittura sulla maschera con diversi toni di grigio.
- Possibilità di applicare regolazioni a più immagini. Copiando e incollando i livelli di regolazione in un'altra immagine, potete applicare le medesime regolazioni di colore e tonalità.

I livelli di regolazione hanno numerose caratteristiche in comune con gli altri livelli. Potete regolare l'opacità e il metodo di fusione, raggrupparli e applicare la regolazione a livelli specifici. In modo analogo, potete renderli visibili e nasconderli, per applicarne l'effetto o per visualizzare l'anteprima dell'effetto.



*Originale (a sinistra); livello di regolazione applicato solo alla casetta (al centro), che rivela i particolari della casetta; e livello di regolazione applicato all'intera immagine (a destra), con schiarimento anche dello sfondo e perdita di dettagli nelle nuvole.*

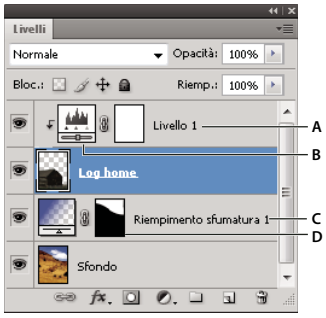
*Poiché i livelli di regolazione contengono dati di regolazione e non pixel, comportano un aumento minore della dimensione del file rispetto ai livelli di pixel standard. Se lavorate con un file molto grande, tuttavia, potete ridurne le dimensioni unendo i livelli di regolazione nei livelli pixel.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolazione di colori e tonalità" a pagina 103

## Creare e limitare livelli di regolazione e riempimento

I livelli di regolazione e riempimento hanno le stesse opzioni di opacità e metodo di fusione dei livelli dell'immagine e possono essere anch'essi riordinati, eliminati, nascosti e copiati.




*Livelli di regolazione e riempimento*
***A.** Livello di regolazione applicato solo al livello della casetta **B.** Miniatura del livello **C.** Livello di riempimento **D.** Maschera di livello*

### Creare un livello di regolazione

Per informazioni su opzioni specifiche per il livello di regolazione, consultate "Regolazione di colori e tonalità" a pagina 103.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un'icona di regolazione o selezionate un predefinito di regolazione nel pannello Regolazioni.

- Fate clic sul pulsante Nuovo livello di regolazione nella parte inferiore del pannello Livelli, quindi scegliete un tipo di livello di regolazione.
- Scegliete Livello > Nuovo livello di regolazione e infine un'opzione. Assegnate un nome al livello, impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

*Per limitare gli effetti di un livello di regolazione a specifici livelli dell'immagine, scegliete Livello > Nuovo > Gruppo da livelli e cambiate il Metodo da Attraversa a un altro metodo di fusione. Quindi posizionate il livello di regolazione sopra agli altri livelli del gruppo.*

## Creare un livello di riempimento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Livello > Nuovo livello di riempimento e infine un'opzione. Assegnate un nome al livello, impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK.
- Fate clic sul pulsante Nuovo livello di riempimento nella parte inferiore del pannello Livelli, quindi scegliete un tipo di livello di riempimento.

**Tinta unita** Riempie il livello di regolazione con il colore di primo piano corrente. Per selezionare un altro colore di riempimento, usate il Selettore colore.

**Sfumatura** Fate clic sulla sfumatura per visualizzare l'Editore sfumatura o fate clic sulla freccia capovolta e scegliete una sfumatura dal pannello a comparsa. Se necessario, impostate opzioni aggiuntive. L'opzione Stile specifica la forma della sfumatura. L'opzione Angolo specifica l'angolazione con la quale viene applicata la sfumatura. L'opzione Scala modifica la dimensione della sfumatura. L'opzione Inverti rovescia l'orientamento della sfumatura. L'opzione Dithering riduce le striature applicando il dithering alla sfumatura. L'opzione Allinea con livello usa il rettangolo di selezione di un livello per calcolare il riempimento della sfumatura. Potete spostare il centro della sfumatura trascinandolo nella finestra dell'immagine.

**Pattern** Fate clic sul pattern e sceglietene uno dal pannello a comparsa. Fate clic su Scala e immettete un valore o trascinate il cursore. Fate clic su Allinea origine per allineare l'origine del pattern a quella del documento. Selezionate Collega a livello se desiderate che il pattern si sposti insieme al livello. Quando è selezionata l'opzione Collega a livello, potete posizionare il pattern trascinandolo nell'immagine mentre la finestra Riempimento pattern è aperta.

## Limitare i livelli di regolazione e riempimento a specifiche aree

Per limitare i livelli di regolazione e riempimento a specifiche aree, ricorrete all'utilizzo di maschere. Per impostazione predefinita, i livelli di regolazione e riempimento dispongono di maschere di livello, come indicato dall'icona della maschera a destra della miniatura del livello. Per creare i livelli di regolazione senza maschere di livello, deselezionate Aggiungi maschera per impostazione predefinita, nel menu del pannello Regolazioni.

Per cambiare la forma di una maschera di un livello esistente, consultate "Modificare una maschera di livello" a pagina 290. Per creare un nuovo livello di regolazione o riempimento con una maschera di forma particolare, effettuate una delle seguenti procedure.

### Creare una maschera di livello di regolazione o riempimento mediante una selezione o un tracciato

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello a cui applicare il livello di regolazione o riempimento.

2 Nell'immagine, create una selezione di pixel oppure create e selezionate un tracciato chiuso.

Una selezione limita il nuovo livello di regolazione o riempimento con una maschera di livello. Un tracciato limita il nuovo livello di regolazione o riempimento con una maschera vettoriale.

3 Create un livello di regolazione o riempimento.

**Creare una maschera di livello di regolazione con un intervallo di colori**

La funzione Intervallo colori, utile per creare un'area di selezione basata sui colori campionati in un'immagine, può essere usata inoltre per creare una maschera per un livello di regolazione. Per ulteriori informazioni, consultate "Selezionare un intervallo di colori" a pagina 218.

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello a cui applicare il livello di regolazione.

2 Scegliete Finestra > Regolazioni per visualizzare il pannello Regolazioni.

3 Fate clic su una regolazione nel pannello Regolazioni per aggiungere un livello di regolazione all'immagine. Una maschera di livello viene aggiunta automaticamente come parte del livello di regolazione.

4 Nel pannello Maschere, fate clic su Intervallo colori.

5 Nella finestra di dialogo Intervallo colori, scegliete Colori campionati dal menu Seleziona.

6 Selezionate Cluster di colori localizzati per creare una maschera basata su intervalli di colore differenti nell'immagine.

7 Impostate le opzioni di visualizzazione su Selezione e Anteprima selezione su Nessuna.

8 Fate clic su un'area di colore nell'immagine.

*Per campionare più aree, tenete premuto Maiusc per attivare il contagocce con il segno +. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per attivare il contagocce con il segno –.*

Facendo clic sulle aree dell'immagine, potete eseguire l'anteprima della maschera nella finestra di dialogo Intervallo colori. I pixel non mascherati sono bianchi, quelli mascherati neri e quelli parzialmente mascherati grigi.

9 Usate il cursore Tolleranza per aumentare o diminuire l'intervallo dei colori intorno ai colori campione compresi nell'area mascherata. Usate il cursore Intervallo per regolare la distanza del colore dai punti campione da includere nella maschera. Dopo la regolazione della maschera, fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Intervallo colori.

10 Nel pannello Regolazioni, modificate la regolazione come desiderato.

La regolazione viene applicata solo alle aree non mascherate (o parzialmente mascherate) dell'immagine. Se necessario, fate di nuovo clic su Intervallo colori per eseguire ulteriori regolazioni sulla maschera di livello della regolazione.

## Modificare o unire livelli di regolazione e riempimento

### Modifica di livelli di regolazione e riempimento

È possibile modificare le impostazioni di un livello di regolazione o riempimento. È inoltre possibile modificare la maschera di un livello di regolazione o riempimento per controllare l'effetto del livello sull'immagine. Per impostazione predefinita, tutte le aree di un livello di regolazione o riempimento sono "senza maschera" e risultano pertanto visibili. Consultate "Le maschere di livello e le maschere vettoriali" a pagina 288.

### Modificare le opzioni dei livelli di regolazione e riempimento

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla miniatura di regolazione o riempimento nel pannello Livelli.
- Scegliete Livello > Opzioni contenuti livello.

2 Effettuate le modifiche nel pannello Regolazioni.

***Nota:*** *le impostazioni dei livelli di regolazione invertiti non sono modificabili.*

### Unione di livelli di regolazione o riempimento

Potete unire livelli di regolazione o riempimento al livello sottostante, ai livelli del gruppo correlato, ad altri livelli selezionati e a tutti gli altri livelli visibili. Non potete tuttavia usare un livello di regolazione o riempimento come livello di destinazione per un'unione. Quando unite un livello di regolazione o riempimento al livello sottostante, le regolazioni vengono rasterizzate e applicate permanentemente al livello unito. Potete anche rasterizzare un livello di riempimento senza unirlo. Consultate "Rasterizzare i livelli" a pagina 258.

I livelli di regolazione e riempimento la cui maschera contiene solo valori bianchi non aumentano di molto le dimensioni del file; non è quindi necessario unirli per risparmiare spazio su disco.

# Modifiche non distruttive

## Le modifiche non distruttive

Le modifiche non distruttive consentono di apportare cambiamenti a un'immagine senza sovrascrivere i dati originali, in modo da conservarli e poter ripristinare l'immagine precedente all'occorrenza. Poiché le modifiche non distruttive non rimuovono fisicamente i dati dall'immagine, la qualità finale non risente delle modifiche via via apportate. Photoshop consente di eseguire modifiche non distruttive in diversi modi:

**Usare i livelli di regolazione** I livelli di regolazione consentono di applicare correzioni cromatiche o tonali a un'immagine senza modificare i valori dei pixel in modo permanente.

**Effettuare trasformazioni con gli oggetti avanzati** Gli oggetti avanzati consentono di eseguire operazioni non distruttive quali il ridimensionamento, la rotazione e l'alterazione.

**Applicare filtri con gli oggetti avanzati** I filtri che vengono applicati agli oggetti avanzati diventano filtri avanzati e applicano effetti non distruttivi.

**Regolare variazioni, ombre e luci con gli oggetti avanzati** I comandi Luci/Ombre e Variazioni possono essere applicati a un oggetto avanzato con le stesse modalità dei filtri avanzati.

**Ritoccare su un livello separato** Gli strumenti timbro clone, pennello correttivo e pennello correttivo al volo consentono di apportare ritocchi non distruttivi su un livello separato. Nella barra delle opzioni, assicuratevi di selezionare Campiona tutti i livelli (selezionate Ignora livelli di regolazione in modo che i livelli di regolazione non influiscano due volte sul livello separato). Potete scartare i ritocchi che non vi soddisfano, se necessario.

**Modificare le immagini in Camera Raw** Le regolazioni apportate a batch di immagini raw, JPEG o TIFF consentono di conservare i dati originali dell'immagine. In Camera Raw le impostazioni di regolazione vengono memorizzate per ogni singola immagine separatamente dal file originale.

**Aprire i file di Camera Raw come oggetti avanzati** Per poter modificare i file di Camera Raw in Photoshop, dovete configurare alcune impostazioni con Camera Raw. Dopo avere modificato un file di Camera Raw in Photoshop, non potete riconfigurare le impostazioni di Camera Raw senza perdere le modifiche. Aprendo i file di Camera Raw in Photoshop come se fossero oggetti avanzati, potrete invece riconfigurare le impostazioni di Camera Raw in qualsiasi momento, anche dopo avere modificato i file.

**Ritagliare in modo non distruttivo** Dopo avere creato un rettangolo di ritaglio con lo strumento taglierina, selezionate Nascondi nella barra delle opzioni per conservare l'area ritagliata in un livello. Potete ripristinare l'area ritagliata in qualunque momento scegliendo Modifica > Mostra tutto oppure trascinando lo strumento taglierina oltre il bordo dell'immagine. L'opzione Nascondi non è disponibile per le immagini che contengono solo un livello di sfondo.

**Mascherare** Le maschere di livello e le maschere vettoriali non sono distruttive in quanto possono essere modificate ancora senza che i pixel da esse nascoste vengano perduti. Le maschere filtro consentono di mascherare gli effetti dei filtri avanzati sui livelli oggetti avanzati.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I livelli di regolazione e riempimento" a pagina 274

"Ritagliare le immagini" a pagina 150

"Le maschere di livello e le maschere vettoriali" a pagina 288

"Ritoccare con lo strumento timbro clone" a pagina 156

"Ritoccare con lo strumento pennello correttivo" a pagina 159

"Ritoccare con lo strumento pennello correttivo al volo" a pagina 160

## Gli oggetti avanzati

Gli oggetti avanzati sono livelli che contengono dati appartenenti a immagini raster o vettoriali, ad esempio file di Photoshop o Illustrator. Gli oggetti avanzati conservano tutte le caratteristiche originali del contenuto sorgente di un'immagine, permettendovi di apportare modifiche non distruttive al livello.

Potete creare gli oggetti avanzati in diversi modi: usando il comando Apri come oggetto avanzato, inserendo un file, incollando i dati da Illustrator o convertendo uno o più livelli di Photoshop in un oggetto avanzato.

Con gli oggetti avanzati potete:

- Applicare trasformazioni non distruttive. Potete ridimensionare, ruotare, distorcere, deformare, trasformare in prospettiva o alterare un livello senza perdere i dati o la qualità originale dell'immagine, in quanto le trasformazioni non influiscono sui dati originali.
- Usare i dati vettoriali, come la grafica vettoriale di Illustrator, che altrimenti sarebbero rasterizzati in Photoshop.
- Applicare filtri non distruttivi. Potete modificare in qualunque momento i filtri che avete applicato agli oggetti avanzati.
- Modificando un oggetto avanzato, vengono aggiornate automaticamente tutte le istanze di tale oggetto.
- Applicare una maschera di livello collegata o non collegata al livello di oggetti avanzati.
- Provate diverse soluzioni con immagini segnaposto a bassa risoluzione, da sostituire in un secondo tempo con le relative versioni finali.

Per effettuare operazioni che alterano i dati dei pixel (come colorare, schermare, bruciare o clonare) direttamente su un livello Oggetto avanzato, occorre prima convertirlo in un livello normale in modo da rasterizzarlo. Per effettuare operazioni che alterano i dati dei pixel, potete modificare il contenuto di un oggetto avanzato, clonare un nuovo livello sopra il livello Oggetto avanzato, modificare i duplicati dell'oggetto avanzato o creare un nuovo livello.

***Nota:*** *quando viene modificato un oggetto avanzato al quale è applicato un filtro avanzato, Photoshop disattiva gli effetti filtro durante la trasformazione. Gli effetti filtro vengono applicati nuovamente dopo la trasformazione. Consultate "I filtri avanzati" a pagina 282.*




*Livello normale e oggetto avanzato nel pannello Livelli. L'icona nell'angolo in basso a destra della miniatura indica l'oggetto avanzato.*

## Creare gli oggetti avanzati

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Apri come oggetto avanzato, selezionate un file e fate clic su Apri.
- Scegliete File > Inserisci per importare i file come oggetti avanzati in un documento di Photoshop aperto.

*Sebbene sia possibile inserire anche file JPEG, è preferibile inserire file PSD, TIFF o PSB in quanto questi formati consentono di aggiungere livelli e modificare i pixel, quindi di salvare di nuovo senza alcuna perdita di dati. Per salvare invece un file JPEG modificato è necessario unire i nuovi livelli in un livello unico e ricomprimere l'immagine, provocando un deterioramento della qualità dell'immagine.*

- Per convertire un livello selezionato in oggetto avanzato, scegliete Livello > Oggetti avanzati > Converti in oggetto avanzato.
- In Bridge, scegliete File > Inserisci > In Photoshop per importare un file come oggetto avanzato in un documento di Photoshop aperto.

*Un modo semplice per lavorare con i dati da fotocamera in formato raw consiste nell'aprire tali dati come oggetti avanzati. Per regolare le impostazioni Camera Raw, potete fare doppio clic sul livello Oggetto avanzato che contiene il file in formato raw in qualsiasi momento.*

- Selezionate uno o più livelli e scegliete Livello > Oggetti avanzati > Converti in oggetto avanzato. Gli oggetti vengono raggruppati in un unico oggetto avanzato.
- Trascinate i livelli o gli oggetti PDF o di Adobe Illustrator in un documento di Photoshop.
- Incollate la grafica da Illustrator al documento di Photoshop e scegliete Oggetto avanzato nella finestra di dialogo Incolla. Per la massima flessibilità, attivate sia PDF che AICB (trasparenza non supportata) nella sezione Gestione file e Appunti della finestra di dialogo Preferenze di Adobe Illustrator.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire un file in Photoshop" a pagina 67

"Incollare grafica di Adobe Illustrator in Photoshop" a pagina 68

## Duplicare un oggetto avanzato

❖ Nel pannello Livelli selezionate un livello Oggetto avanzato ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un oggetto avanzato duplicato che sia collegato all'originale, scegliete Livello > Nuovo > Crea livello copiato, oppure trascinate il livello Oggetto avanzato sull'icona Crea un nuovo livello, nella parte inferiore del pannello Livelli. Eventuali modifiche apportate all'originale saranno riprodotte sulla copia e viceversa.
- Per creare un oggetto avanzato duplicato che non sia collegato all'originale, scegliete Livello > Oggetti avanzati > Nuovo oggetto avanzato tramite Copia. Eventuali modifiche apportate all'originale non saranno riprodotte sulla copia.

Nel pannello Livelli viene visualizzato un nuovo oggetto avanzato con lo stesso nome dell'originale e con il suffisso "copia".

## Modificare il contenuto di un oggetto avanzato

Quando modificate un oggetto avanzato, il contenuto sorgente viene aperto in Photoshop (se si tratta di dati raster o di un file camera raw) o in Illustrator (se si tratta di un file PDF vettoriale). Quando salvate le modifiche nel contenuto sorgente, tali modifiche si ripercuotono su tutte le istanze collegate dell'oggetto avanzato nel documento di Photoshop.

1 Selezionate l'oggetto avanzato nel pannello Livelli ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Livello > Oggetti avanzati > Modifica contenuto.
- Fate doppio clic sull'icona degli oggetti avanzati nel pannello Livelli.

2 Per chiudere la finestra di dialogo, fate clic su OK.

3 Apportate le modifiche necessarie al file del contenuto sorgente, quindi scegliete File > Salva.

Photoshop aggiorna l'oggetto avanzato per riflettere le modifiche apportate. Se le modifiche non sono visibili, accertatevi che il documento contenente l'oggetto avanzato sia attivo.

## Sostituire il contenuto di un oggetto avanzato

Potete sostituire i dati immagine per un oggetto avanzato o per più istanze collegate. Questa funzione permette di aggiornare rapidamente una soluzione visiva o di sostituire le immagini segnaposto a bassa risoluzione con le relative versioni finali.

***Nota:*** *quando sostituite un oggetto avanzato, eventuali ridimensionamenti, alterazioni o effetti che sono stati applicati al primo oggetto avanzato vengono mantenuti.*

1 Selezionate l'oggetto avanzato, quindi scegliete Livello > Oggetti avanzati > Sostituisci contenuto.

2 Selezionate il file da usare e fate clic su Inserisci.

3 Fate clic su OK.

Il nuovo contenuto viene inserito nell'oggetto avanzato e anche gli oggetti avanzati collegati vengono aggiornati.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire un file in Photoshop" a pagina 67

## Esportare il contenuto di un oggetto avanzato

1 Selezionate l'oggetto avanzato nel pannello Livelli, quindi scegliete Livello > Oggetti avanzati > Esporta contenuto.

2 Scegliete una destinazione per il contenuto dell'oggetto avanzato e fate clic su Salva.

Photoshop esporta l'oggetto avanzato nel formato originale con cui è stato inserito (JPEG, AI, TIF, PDF o altro). Se l'oggetto avanzato è stato creato dai livelli, viene esportato nel formato PSB.

## Riconvertire un oggetto avanzato in un livello

Convertendo un oggetto avanzato in un livello normale, il contenuto viene rasterizzato in base alle dimensioni correnti. Convertite un oggetto avanzato in un livello normale soltanto se non avete più bisogno di modificare i dati dell'oggetto avanzato. Le trasformazioni, le alterazioni e i filtri applicati a un oggetto avanzato non possono più subire modifiche dopo che l'oggetto avanzato viene rasterizzato.

❖ Selezionate l'oggetto avanzato, quindi scegliete Livello > Rasterizza > Oggetto avanzato.

*Se volete ricreare l'oggetto avanzato, selezionate nuovamente i livelli originali e ricominciate da capo. Il nuovo oggetto avanzato non conserverà le trasformazioni che sono state applicate all'oggetto avanzato originale.*

## I filtri avanzati

Tutti i filtri che vengono applicati a un oggetto avanzato sono filtri avanzati. I filtri avanzati sono visualizzati nel pannello Livelli, sotto il livello Oggetto avanzato al quale vengono applicati. Dal momento che possono essere regolati, rimossi o nascosti, i filtri avanzati non sono distruttivi.

Ad eccezione di Estrai, Fluidifica, Crea pattern e Fuoco prospettico, potete usare tutti gli altri filtri di Photoshop come filtri avanzati. Anche le regolazioni Luci/Ombre e Variazioni possono essere applicate come filtri avanzati.

Per usare i filtri avanzati, selezionate un livello Oggetto avanzato, scegliete un filtro e quindi impostatene le opzioni. Dopo l'applicazione, il filtro avanzato può essere regolato, riordinato o eliminato.

Per espandere o comprimere la visualizzazione dei filtri avanzati, fate clic sul triangolo accanto all'icona Filtro avanzato, visualizzata a destra del livello Oggetto avanzato nel pannello Livelli. Con la stessa tecnica potete anche visualizzare o nascondere Stile livello. In alternativa, potete scegliere Opzioni pannello dal menu del pannello Livelli, quindi selezionare Espandi nuovi effetti nella finestra di dialogo Opzioni pannello Livelli.

Usate le maschere di filtro per mascherare gli effetti Filtro avanzato in modo selettivo. Consultate "Applicare maschere ai filtri avanzati" a pagina 284.

## Applicare un filtro avanzato

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'applicazione dei filtri avanzati: www.adobe.com/go/vid0004_it.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare un filtro avanzato a un intero livello Oggetto avanzato, selezionate il livello nel pannello Livelli.
- Per limitare gli effetti del filtro avanzato a un'area selezionata di un livello Oggetto avanzato, effettuate una selezione.
- Per applicare un filtro avanzato a un livello normale, selezionate il livello e scegliete Filtro > Converti per filtri avanzati, infine fate clic su OK.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete un filtro dal menu Filtro. Potete scegliere tutti i filtri, inclusi quelli sviluppati da terze parti e compatibili con i filtri avanzati, ad eccezione di Estrai, Fluidifica, Crea pattern e Fuoco prospettico.
- Scegliete Immagine > Regolazioni > Luci/Ombre o Immagine > Regolazioni > Variazioni.

***Nota:** se applicate i filtri con la Galleria filtri, verranno visualizzati nel pannello Livelli con il nome "Galleria filtri". Potete modificare i singoli filtri facendo doppio clic su un elemento della Galleria filtri.*

3 Impostate le opzioni dei filtri e fate clic su OK.

Il filtro avanzato viene visualizzato sotto la riga Filtri avanzati nel pannello Livelli, sotto il livello Oggetto avanzato. Se nel pannello Livelli è presente un'icona di avvertenza accanto a un filtro avanzato, significa che il filtro in questione non supporta il metodo di colore o la profondità dell'immagine.

Dopo avere applicato un filtro avanzato, potete trascinarlo (o un intero gruppo di filtri avanzati) su un altro livello Oggetto avanzato nel pannello Livelli: premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate. Non potete trascinare i filtri avanzati sui livelli normali.

## Modificare un filtro avanzato

Se un filtro avanzato contiene impostazioni modificabili, potete intervenire in qualunque momento. Potete modificare anche le opzioni di fusione per i filtri avanzati.

***Nota:*** *quando modificate un filtro avanzato, non potete visualizzare un'anteprima dei filtri impilati su di esso. Al termine delle modifiche del filtro avanzato, Photoshop visualizza nuovamente i filtri impilati su di esso.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di fusione" a pagina 319

"Specificare opacità globale e di riempimento per i livelli selezionati" a pagina 261

### Modificare le impostazioni dei filtri avanzati

1 Fate doppio clic sull'icona Filtro avanzato nel pannello Livelli.

2 Impostate le opzioni di filtro e fate clic su OK.

### Modificare le opzioni di fusione dei filtri avanzati

Modificare le opzioni di fusione dei filtri avanzati equivale a usare il comando Dissolvi durante l'applicazione di un filtro a un livello normale.

1 Fate doppio clic sull'icona di modifica delle opzioni di fusione , accanto al filtro nel pannello Livelli.

2 Impostate le opzioni di fusione e fate clic su OK.

## Nascondere i filtri avanzati

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per nascondere un solo filtro avanzato, fate clic sull'icona occhio , accanto al filtro avanzato nel pannello Livelli. Per visualizzare il filtro avanzato, fate di nuovo clic nella colonna.
- Per nascondere tutti i filtri avanzati che sono stati applicati a un livello Oggetto avanzato, fate clic sull'icona occhio , accanto alla riga Filtri avanzati nel pannello Livelli. Per visualizzare i filtri avanzati, fate di nuovo clic nella colonna.

## Riordinare, duplicare ed eliminare i filtri avanzati

Potete riordinare i filtri nel pannello Livelli, duplicarli o eliminarli se non desiderate più applicarli a un oggetto avanzato.

### Riordinare i filtri avanzati

❖ Nel pannello Livelli, trascinate un filtro avanzato in alto o in basso nell'elenco. Per riordinare i filtri della galleria, fate doppio clic su Galleria filtri.

Photoshop applica i filtri avanzati procedendo dal basso verso l'alto.

### Duplicare i filtri avanzati

❖ Nel pannello Livelli, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) trascinate il filtro avanzato da un oggetto avanzato a un altro, oppure in un'altra posizione nell'elenco Filtri avanzati.

***Nota:*** *per duplicare tutti i filtri avanzati, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) trascinate l'icona Filtri avanzati visualizzata accanto al livello Oggetto avanzato.*

### Eliminare i filtri avanzati

- Per eliminare un singolo filtro avanzato, trascinatelo fino all'icona cestino , in fondo al pannello Livelli.

- Per eliminare tutti i filtri avanzati che sono stati applicati a un oggetto avanzato, selezionate il livello Oggetto avanzato e scegliete Livello > Filtro avanzato > Cancella filtri avanzati.

## Applicare maschere ai filtri avanzati

Quando applicate un filtro avanzato a un oggetto avanzato, Photoshop visualizza una miniatura vuota (bianca) di una maschera sulla riga Filtri avanzati nel pannello Livelli, sotto l'oggetto avanzato. Per impostazione predefinita, questa maschera mostra l'intero effetto del filtro. Se avete effettuato una selezione prima di applicare il filtro avanzato, Photoshop visualizza sulla riga Filtri avanzati, nel pannello Livelli, la maschera opportuna e non una maschera vuota.

Usate le maschere di filtro per applicare le maschere ai filtri avanzati in modo selettivo. Quando applicate una maschera ai filtri avanzati, l'operazione interessa tutti i filtri avanzati (non è possibile applicare maschere ai singoli filtri avanzati).

Le maschere di filtro funzionano in modo analogo alle maschere di livello, pertanto potete usare molte tecniche analoghe. Come le maschere di livello, anche le maschere di filtro sono memorizzate come canali alfa nel pannello Canali e voi potete caricare i loro bordi come una selezione.

Come accade per le maschere di livello, potete colorare su una maschera di filtro. Le aree colorate di nero sono nascoste; le aree colorate di bianco sono visibili; e le aree colorate in tonalità di grigio sono visualizzate con vari livelli di trasparenza.

Usate i controlli nel pannello Maschere per modificare la densità della maschera di filtro, aggiungere una sfumatura ai bordi della maschera o invertire la maschera.

***Nota:*** *per impostazione predefinita, le maschere di livello sono collegate ai livelli normali o ai livelli di oggetti avanzati. Quando spostate la maschera di livello o il livello stesso con lo strumento sposta, essi si spostano insieme.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare e visualizzare il canale della maschera di livello" a pagina 292

"Caricare i bordi di un livello o di una maschera di livello come selezione" a pagina 294

### Applicare maschere agli effetti dei filtri avanzati

1 Fate clic sulla miniatura della maschera di filtro nel pannello Livelli per attivarla.

La miniatura della maschera viene circondata da un bordo.

2 Selezionate uno strumento di modifica o pittura.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per nascondere porzioni del filtro, colorate la maschera di nero.
- Per visualizzare porzioni del filtro, colorate la maschera di bianco.
- Per rendere il filtro parzialmente visibile, colorate la maschera di grigio.


*Potete anche applicare regolazioni dell'immagine e filtri alle maschere di filtro.*

### Modificare l'opacità della maschera di filtro o sfumare i bordi della maschera

1 Fate clic sulla miniatura della maschera del filtro o selezionate il livello Oggetto avanzato nel pannello Livelli, quindi fate clic sul pulsante Maschera di filtro nel pannello Maschera.

2 Nel pannello Maschere, trascinate il cursore della densità per regolare l'opacità della maschera e il cursore della sfumatura per applicare una sfumatura ai bordi della maschera. Consultate "Regolare l'opacità o i bordi di una maschera" a pagina 291.

***Nota:*** *l'opzione Bordo maschera non è disponibile per le maschere di filtro.*

## Invertire una maschera di filtro

❖ Fate clic sulla miniatura della maschera di filtro nel pannello Livelli, quindi fate clic sul pannello Maschere.

## Visualizzare solo la maschera di filtro

❖ Tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), fate clic sulla miniatura della maschera di filtro nel pannello Livelli. Per visualizzare il livello Oggetto avanzato, tenendo premuto Alt o Opzione fate di nuovo clic sulla miniatura della maschera di filtro.

## Spostare o copiare le maschere di filtro

- Per spostare la maschera su un altro effetto filtro avanzato, trascinatela su di esso.
- Per copiare la maschera, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) trascinatela su un altro effetto filtro avanzato.

## Disattivare una maschera di filtro

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Maiusc e fate clic sulla miniatura della maschera di filtro nel pannello Livelli.
- Fate clic sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli, quindi sul pulsante Attiva/disattiva maschera nel pannello Maschere.
- Scegliete Livello > Filtro avanzato > Disattiva maschera di filtro.

Quando la maschera è disattivata, sulla miniatura della maschera di filtro viene visualizzata una X rossa e il filtro avanzato appare privo di maschera. Per riattivare la maschera, tenendo premuto Maiusc fate di nuovo clic sulla miniatura della maschera di filtro.

## Eliminare una maschera di filtro avanzato

- Fate clic sulla miniatura della maschera di filtro nel pannello Livelli, quindi sull'icona cestino nel pannello Maschere.
- Nel pannello Livelli trascinate la miniatura della maschera di filtro fino all'icona cestino.
- Selezionate l'effetto filtro avanzato, quindi scegliete Livello > Filtri avanzati > Elimina maschera di filtro.

## Aggiungere una maschera di filtro

Se eliminate una maschera di filtro, in seguito potete aggiungerne un'altra.

- Per aggiungere una maschera vuota, selezionate il livello Oggetto avanzato, quindi fate clic sul pulsante Maschera di filtro nel pannello Maschere.
- Per aggiungere una maschera basata su una selezione, effettuate una selezione, quindi fate clic tenendo premuto il pulsante destro del mouse (Windows) o il tasto Control (Mac OS) sulla riga Filtri avanzati nel pannello Livelli e scegliete Aggiungi maschera di filtro.

# Composizioni di livelli

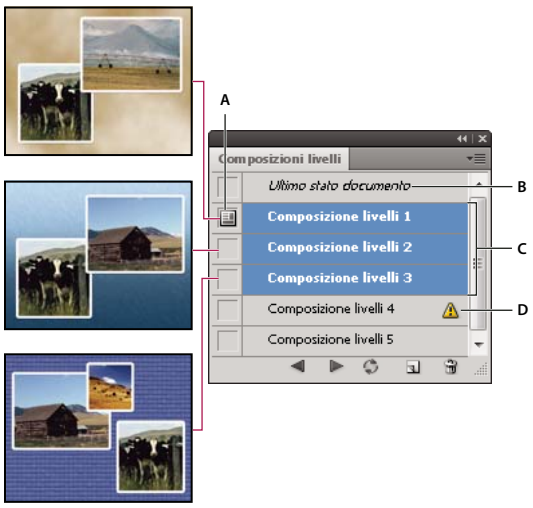
## Le composizioni di livelli

Esiste spesso l'esigenza di creare più *composizioni*, o varianti di una pagina, da mostrare ai clienti. Le composizioni di livelli permettono di creare, gestire e visualizzare più versioni di un layout in un singolo file di Photoshop.

Una composizione di livelli è un'istantanea dello stato del pannello Livelli. Nelle composizioni sono inclusi tre tipi di opzioni di livello:

- Visibilità del livello, ovvero se un livello è visualizzato o nascosto.
- Posizione del livello nel documento.
- Aspetto del livello, ovvero se è stato applicato uno stile al livello e il metodo di fusione del livello.

***Nota:*** *a differenza degli effetti di livello, non potete modificare le impostazioni dei filtri avanzati all'interno della composizione di livelli. Quando applicate un filtro avanzato a un livello, esso appare in tutte le combinazioni di livelli dell'immagine.*




*Pannello Composizioni livelli*
***A.*** *Pulsante Applica composizione livelli* ***B.*** *Ultimo stato documento* ***C.*** *Composizioni selezionate* ***D.*** *Icona Impossibile ripristinare completamente la composizione livelli*

## Creare una composizione di livelli

1. Scegliete Finestra > Composizioni livelli per visualizzare il pannello Composizioni livelli.
2. Fate clic sul pulsante Crea nuova composizione livelli in fondo al pannello Composizioni livelli. La nuova composizione riflette lo stato corrente dei livelli nel pannello Livelli.
3. Nella finestra di dialogo Nuova composizione livelli, assegnate un nome alla composizione, digitate una descrizione e selezionate le opzioni da applicare ai livelli: Visibilità, Posizione e Aspetto.
4. Fate clic su OK. Le opzioni scelte vengono memorizzate come impostazioni predefinite per la composizione successiva.

*Per copiare una composizione, selezionatela nel pannello Composizioni livelli e trascinate la composizione sul pulsante Nuova composizione livelli.*

## Applicare e visualizzare le composizioni di livelli

❖ Nel pannello Composizioni livelli, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare una composizione di livelli, è necessario innanzitutto applicarla. Fate clic sull'icona Applica composizione livelli accanto alla composizione selezionata.
- Per scorrere le composizioni di livelli, usate i pulsanti Precedente e Successiva in fondo al pannello. Per scorrere specifiche composizioni di livelli, selezionatele quindi usate i i pulsanti Precedente e Successiva.
- Per ripristinare il documento allo stato precedente a quello di una composizione, fate clic sull'icona Applica composizione livelli accanto a Ultimo stato documento in alto nel pannello.

## Modificare e aggiornare una composizione di livelli

Se modificate la configurazione di una composizione di livelli, dovete aggiornarla.

1 Selezionate la composizione di livelli nel pannello Composizioni livelli.

2 Modificate la visibilità, la posizione o lo stile del livello. Per salvare queste modifiche, potrebbe essere necessario modificare le opzioni della composizione di livelli.

3 Per modificare le composizioni, scegliete Opzioni di composizione livelli dal menu del pannello e selezionate delle opzioni aggiuntive per salvare la posizione e lo stile del livello.

4 Fate clic sul pulsante Aggiorna composizione livelli in fondo al pannello.

## Cancellare le avvertenze delle composizioni di livelli

Alcune azioni creano degli stati che non consentono di ripristinare completamente una composizione di livelli. Questo si verifica quando eliminate un livello, lo unite o lo convertite in uno sfondo. In questi casi, verrà visualizzata un'icona di avviso accanto al nome della composizione di livelli.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Ignorate l'avviso. In questo caso, potreste perdere uno o più livelli. Gli altri parametri salvati saranno conservati.
- Aggiornate la composizione. I parametri salvati in precedenza andranno persi, ma la composizione sarà aggiornata.
- Fate clic sull'icona di avviso per visualizzare il messaggio che spiega il motivo per cui la composizione non può essere ripristinata correttamente. Scegliete Cancella per rimuovere l'icona di avviso e lasciare invariati i livelli restanti.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sull'icona di avviso per visualizzare il menu a comparsa in cui potete scegliere Cancella avvertenza di composizione livelli o Cancella tutte le avvertenze di composizione livelli.

## Eliminare una composizione di livelli

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate la composizione di livelli nel pannello Composizioni livelli e fate clic sull'icona cestino del pannello, o scegliete Elimina composizione livelli dal menu del pannello.
- Trascinate la composizione sull'icona cestino del pannello.

## Esportare composizioni di livelli

Potete esportare le composizioni di livelli in file singoli.

❖ Scegliete File > Script > Composizione livelli in file, quindi scegliete il tipo di file e impostate la destinazione.

***Nota:*** *potete anche esportare tali composizioni in una Galleria di foto per Web (WPG); per usare questa funzione, il plug-in facoltativo Galleria di foto per Web deve essere installato sul computer. Potete trovare il plug-in nella cartella Extra sul disco di installazione.*

# Maschere di livello

Le maschere di livello sono utili per nascondere porzioni del livello a cui vengono applicate e rivelare i livelli sottostanti. Sono uno strumento di composizione efficace per combinare più foto in una sola immagine e per effettuare correzioni locali di colori e toni.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'uso delle maschere di livello: www.adobe.com/go/lrvid4003_ps_it.

## Le maschere di livello e le maschere vettoriali

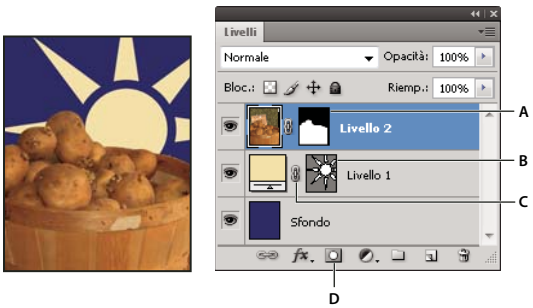
Potete usare le maschere per nascondere parti di un livello e rivelare porzioni dei livelli sottostanti. Potete creare due tipi di maschere:

- Le maschere di livello sono immagini bitmap che dipendono dalla risoluzione usata e che possono essere create e modificate con gli strumenti di pittura o di selezione.
- Le maschere vettoriali sono invece indipendenti dalla risoluzione e vengono create con gli strumenti penna o forma.

  Le maschere di livello e vettoriali sono di tipo non distruttivo e quindi possono essere modificate successivamente senza perdere i pixel che nascondono.

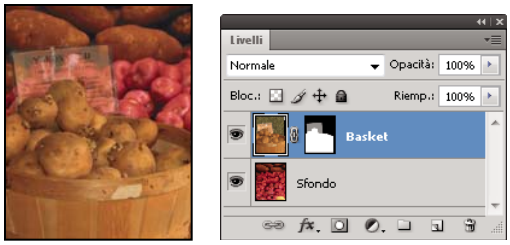
  Nel pannello Livelli, le maschere di livello e vettoriali appaiono come ulteriori miniature a destra della miniatura del livello. Per la maschera di livello, la miniatura rappresenta il canale in scala di grigio creato quando aggiungete la maschera di livello. La miniatura della maschera vettoriale rappresenta un tracciato che ritaglia il contenuto del livello.

  ***Nota:*** *per creare una maschera vettoriale o una maschera di livello sul livello di sfondo, prima convertite quest'ultimo in un livello normale (Livello > Nuovo > Livello dallo sfondo).*




*Applicazione di una maschera ai livelli*
***A.*** *Miniatura della maschera di livello* ***B.*** *Miniatura della maschera vettoriale* ***C.*** *Icona di collegamento della maschera vettoriale*
***D.*** *Aggiungi maschera*

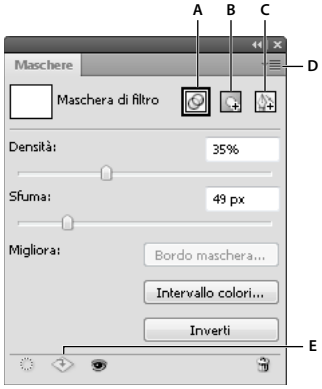
Potete modificare una maschera di livello per eseguire aggiunte o sottrazioni dalla maschera. Una maschera di livello è un'immagine in scala di grigio; le aree nere verranno nascoste, quelle bianche verranno mostrate e quelle in toni di grigio appariranno in vari gradi di trasparenza.




*Sfondo colorato di nero, scheda descrittiva colorata in grigio e cesto colorato in bianco*

Una maschera vettoriale crea una forma con bordi ben delineati su un livello ed è utile per aggiungere un elemento grafico con bordi ben definiti. Dopo avere creato un livello con una maschera vettoriale, potete applicarvi uno o più stili di livello e modificarli per ottenere rapidamente un pulsante, pannello o altro elemento grafico per il Web.

Il pannello Maschere fornisce controlli aggiuntivi per regolare una maschera. Potete modificare l'opacità di una maschera per consentire o meno la visualizzazione del contenuto mascherato, invertire la maschera, o rifinire i bordi della maschera, come nel caso di un'area di selezione.




*Pannello Maschere*
***A.** Selezionate la maschera di livello. **B.** Aggiungete una maschera pixel. **C.** Aggiungete una maschera vettoriale. **D.** Menu del pannello **E.** Applica maschera*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le maschere e i canali alfa" a pagina 236

## Aggiungere le maschere di livello

Quando aggiungete una maschera di livello, potete nascondere o mostrare tutto il livello oppure basare la maschera su una selezione o sulla trasparenza. Successivamente potrete modificare la maschera con precisione mediante gli strumenti di pittura per nascondere parti del livello e rivelare quelli sottostanti.

### Aggiungere una maschera che mostri o nasconda l'intero livello

1 Accertatevi che nessuna parte dell'immagine sia selezionata. Scegliete Selezione > Deseleziona.

2 Nel pannello Livelli, selezionate il livello o il gruppo.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una maschera che riveli l'intero livello, fate clic sul pulsante Maschera pixel nel pannello Maschere o sul pulsante Aggiungi maschera di livello nel pannello Livelli, oppure scegliete Livello > Maschera di livello > Mostra tutto.
- Per creare una maschera che nascondi l'intero livello, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Maschera pixel nel pannello Maschere o sul pulsante Aggiungi maschera di livello, oppure scegliete Livello > Maschera di livello > Nascondi tutto.

### Aggiungere una maschera di livello che nasconda parte di un livello

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello o il gruppo.

2 Selezionate l'area dell'immagine ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una maschera che riveli la selezione, fate clic sul pulsante Maschera pixel nel pannello Maschere o sul pulsante Nuova maschera di livello nel pannello Livelli.
- Per creare una maschera che nasconda la selezione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Maschera pixel nel pannello Maschere o sul pulsante Aggiungi maschera di livello nel pannello Livelli.
- Scegliete Livello > Maschera di livello > Mostra selezione o Nascondi selezione.

### Creare una maschera dalla trasparenza di livello

Per modificare direttamente la trasparenza del livello, create una maschera con tali dati. Questa tecnica è utile per i flussi di lavoro video e 3D.

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello.

2 Scegliete Livello > Maschera di livello > Da trasparenza.

Photoshop converte la trasparenza in un colore opaco, nascosto dalla maschera appena creata. Il colore opaco varia notevolmente a seconda dei filtri e di altre elaborazioni già applicate al livello.

### Applicare una maschera di livello da un altro livello

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare la maschera in un altro livello, trascinatela nel livello di destinazione.
- Per copiare una maschera di livello, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate la maschera su un altro livello.

## Modificare una maschera di livello

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente la maschera da modificare.

2 Fate clic sul pulsante Maschera pixel nel pannello Maschere per attivarla. La miniatura della maschera viene circondata da un bordo.

3 Selezionate uno strumento di modifica o pittura.

***Nota:*** *quando la maschera è attiva, i colori di primo piano e di sfondo assumono i valori predefiniti in scala di grigio.*

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per sottrarre aree dalla maschera e mostrare il livello, colorate la maschera di bianco.
- Per rendere il livello parzialmente visibile, colorate la maschera di grigio. I grigi scuri rendono il livello più trasparente, mentre quelli chiari lo rendono più opaco.

- Per aggiungere aree alla maschera e nascondere il livello o il gruppo, colorate la maschera di nero. I livelli sottostanti diventano visibili.

Per modificare il livello anziché la maschera di livello, selezionatelo facendo clic sulla sua miniatura nel pannello Livelli. La miniatura del livello viene circondata da un bordo.

*Per incollare una selezione in una maschera di livello, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli per selezionare e visualizzare il canale della maschera. Scegliete Modifica > Incolla, quindi Selezione > Deseleziona. La selezione viene convertita in scala di grigio e aggiunta alla maschera. Per deselezionare il canale della maschera, fate clic sulla miniatura del livello nel pannello Livelli.*

## Regolare l'opacità o i bordi di una maschera

Usate il pannello Maschere per regolare l'opacità di una maschera di livello o una maschera vettoriale selezionata. Il cursore Densità regola l'opacità della maschera. Sfuma consente di attenuare i bordi della maschera.

Sono inoltre disponibili ulteriori opzioni, specifiche per le maschere di livello. L'opzione Inverti consente di invertire le aree mascherate e non mascherate. L'opzione Bordo maschera offre una serie di controlli per modificare i bordi della maschera, come Arrotonda e Contrai/espandi. Per informazioni sull'opzione Intervallo colore, consultate "Limitare i livelli di regolazione e riempimento a specifiche aree" a pagina 276.

### Modificare la densità della maschera

1. Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente la maschera da modificare.
2. Nel pannello Maschere, fate clic sul pulsante Maschera pixel o Maschera vettoriale.
3. Trascinate il cursore Densità per regolare l'opacità della maschera.

A una densità del 100%, la maschera è completamente opaca e blocca qualsiasi area sottostante del livello. Mano a mano che si riduce la densità, aumenta il grado di visibilità dell'area sotto la maschera.

### Sfumare i bordi della maschera

1. Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente la maschera da modificare.
2. Nel pannello Maschere, fate clic sul pulsante Maschera pixel o Maschera vettoriale.
3. Trascinate il cursore Sfuma per applicare una sfumatura ai bordi della maschera.

I bordi della maschera vengono sfocati, per creare una transizione meno netta tra le aree mascherate e non mascherate. L'opzione di sfumatura viene applicata dai bordi della maschera verso l'esterno, entro un intervallo di pixel impostati con il cursore.

### Rifinire i bordi della maschera

1. Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente la maschera da modificare.
2. Nel pannello Maschere, fate clic sul pulsante Maschera pixel.
3. Fate clic su Bordo maschera. È possibile modificare i bordi della maschera con le opzioni della finestra di dialogo Migliora maschera e visualizzare la maschera su sfondi differenti. Per una descrizione delle opzioni, consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223.
4. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Migliora maschera e applicare le modifiche alla maschera di livello.

## Selezionare e visualizzare il canale della maschera di livello

Per semplificare la modifica delle maschere di livello, potete visualizzare solo la maschera in scala di grigio come sovrapposizione di colore rosso.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare solo la maschera in scala di grigio, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla miniatura della maschera di livello. Per visualizzare nuovamente i livelli, fate clic su un'icona occhio oppure tenete premuto Alt o Opzione e fate clic sulla miniatura della maschera di livello.
- Tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e fate clic sulla miniatura della maschera di livello per visualizzare la maschera sopra al livello come una maschera rossa. Per disattivare la visualizzazione del colore, tenete premuto Alt+Maiusc o Opzione+Maiusc e fate nuovamente clic sulla miniatura.

## Disattivare o attivare una maschera di livello

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il livello contenente la maschera di livello da disattivare o attivare e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva maschera nel pannello Maschere.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli.
- Selezionate il livello con la maschera di livello da disattivare o attivare, quindi scegliete Livello > Maschera di livello > Disattiva o Attiva.

Quando la maschera è disattivata, sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli appare una X rossa e il contenuto del livello non presenta effetti di mascheratura.

## Modificare il colore rosso o l'opacità della maschera di livello

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla miniatura della maschera di livello.
- Fate doppio clic sul canale della maschera di livello nel pannello Canali.

2 Per scegliere un nuovo colore di maschera, fate clic sul campione colore nella finestra Opzioni visualizzazione maschera livello e scegliete un nuovo colore.

3 Per modificare l'opacità, immettete un valore compreso tra 0% e 100%.

Le impostazioni del colore e dell'opacità influiscono solo sull'aspetto della maschera e non hanno alcun effetto sulla protezione delle aree sottostanti. Ad esempio, potete modificare queste impostazioni per rendere la maschera più facilmente visibile rispetto ai colori dell'immagine.

4 Fate clic su OK.

## Aggiungere e modificare le maschere vettoriali

Per creare le maschere vettoriali, usate gli strumenti penna o forma. Per ulteriori informazioni sull'uso di questi strumenti, consultate "Disegnare" a pagina 334.

### Aggiungere una maschera vettoriale che mostri o nasconda l'intero livello

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello a cui intendete aggiungere la maschera vettoriale.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una maschera vettoriale che riveli l'intero livello, fate clic sul pulsante Maschera vettoriale nel pannello Maschere o scegliete Livello > Maschera vettoriale > Mostra tutto.
- Per creare una maschera vettoriale che nasconda l'intero livello, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Maschera vettoriale nel pannello Maschere oppure scegliete Livello > Maschera vettoriale > Nascondi tutto.

### Aggiungere una maschera vettoriale che mostri il contenuto di una forma

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello a cui intendete aggiungere una maschera vettoriale.

2 Selezionate un tracciato o usate gli strumenti forma o penna per disegnare un tracciato di lavoro.

***Nota:*** *per creare un tracciato con uno strumento forma, fate clic sull'icona Tracciati nella barra delle opzioni dello strumento forma.*

3 Fate clic sul pulsante Maschera vettoriale nel pannello Maschere o scegliete Livello > Maschera vettoriale > Tracciato corrente.

### Modificare una maschera vettoriale

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente la maschera vettoriale da modificare.

2 Fate clic sul pulsante Maschera vettoriale nel pannello Maschere o sulla miniatura nel pannello Tracciati. Quindi modificate la forma con gli strumenti forma, penna o selezione diretta. Consultate "Modificare i tracciati" a pagina 348.

### Modificare l'opacità di una maschera vettoriale o sfumarne i bordi

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello con la maschera vettoriale.

2 Nel pannello Maschere, fate clic sul pulsante Maschera vettoriale.

3 Trascinate il cursore Densità per regolare l'opacità della maschera e il cursore Sfuma per applicare una sfumatura ai bordi della maschera. Per ulteriori informazioni, consultate "Regolare l'opacità o i bordi di una maschera" a pagina 291.

### Eliminare una maschera vettoriale

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello con la maschera vettoriale.

2 Fate clic sul pulsante Maschera vettoriale nel pannello Maschere.

3 Nel pannello Maschere, fate clic sul pulsante Elimina maschera .

### Attivare o disattivare una maschera vettoriale

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il livello con la maschera vettoriale da disattivare o attivare e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva maschera nel pannello Maschere.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli.
- Selezionate il livello con la maschera di livello da disattivare o attivare, quindi scegliete Livello > Maschera vettoriale > Disattiva o Attiva.

Quando la maschera è disattivata, sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli appare una X rossa e il contenuto del livello non presenta effetti di mascheratura.

### Convertire una maschera vettoriale in una maschera di livello

❖ Selezionate il livello con la maschera vettoriale da convertire e scegliete Livello > Rasterizza > Maschera vettoriale.

***Importante:*** *una volta rasterizzata, una maschera vettoriale non può essere riconvertita in un oggetto vettoriale.*

## Scollegamento di livelli e maschere

Per impostazione predefinita, un livello o un gruppo è collegato alle maschere di livello o vettoriali associate, come indicato dall'icona di collegamento tra le miniature nel pannello Livelli. Se applicate lo strumento sposta al livello o alla maschera associata, i livelli si spostano insieme nell'immagine. Scollegandoli, potrete muoverli singolarmente e spostare i bordi della maschera separatamente rispetto al livello.

- Per scollegare un livello dalla maschera associata, fate clic sull'icona di collegamento nel pannello Livelli.
- Per ristabilire il collegamento tra un livello e la sua maschera, fate clic tra la miniatura del livello e quella del tracciato della maschera, nel pannello Livelli.

## Applicare o eliminare una maschera di livello

Potete applicare una maschera di livello per eliminare definitivamente le parti nascoste di un livello. Le maschere di livello sono memorizzate come canali alfa, quindi la loro applicazione o eliminazione può ridurre la dimensione del file. Potete anche eliminare un maschera di livello senza applicare le modifiche.

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello con la maschera di livello.

2 Nel pannello Maschere, fate clic sul pulsante Maschera pixel.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare la maschera di livello dopo averla applicata definitivamente al livello, fate clic sull'icona Applica maschera nel pannello Maschere.
- Per eliminare la maschera di livello senza applicarla al livello, fate clic sul pulsante Elimina in fondo al pannello Maschere, quindi su Elimina.

Per applicare o eliminare una maschera di livello, potete usare anche il menu Livello.

***Nota:*** *quando eliminate una maschera di livello non potete applicarla definitivamente a un livello di oggetti avanzati.*

## Caricare i bordi di un livello o di una maschera di livello come selezione

Potete selezionare tutte le aree non trasparenti di un livello oppure, se esiste una maschera di livello, tutte le aree non coperte dalla maschera. Questa operazione è utile per selezionare il contenuto di testi o immagini circondati o che contengono aree trasparenti, nonché per creare una selezione che escluda le aree coperte da una maschera su un livello.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare solo le aree non trasparenti di un livello senza maschera, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla miniatura del livello nel pannello Livelli.
- Per selezionare le aree non coperte dalla maschera di un livello con maschera, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla miniatura della maschera di livello nel pannello Livelli.

2 Se avete già creato una selezione, potete effettuare una delle seguenti operazioni:

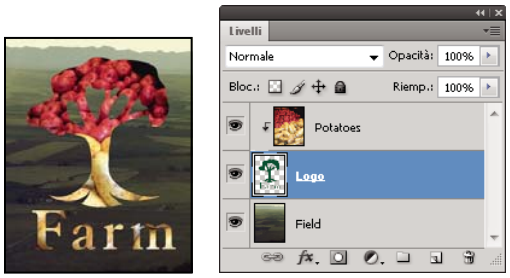
- Per aggiungere dei pixel alla selezione corrente, tenete premuto Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS) e fate clic sulla miniatura del livello o della maschera di livello nel pannello Livelli.
- Per sottrarre dei pixel dalla selezione corrente, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e fate clic sulla miniatura del livello o della maschera di livello nel pannello Livelli.

- Per caricare l'intersezione dei pixel con una selezione corrente, tenete premuto Ctrl+Alt+Maiusc (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc (Mac OS) e fate clic sulla miniatura del livello o della maschera di livello nel pannello Livelli.

*Per spostare l'intero contenuto di un livello, usate lo strumento sposta senza caricare una maschera di trasparenza.*

## Mascherare i livelli con maschere di ritaglio

Le *maschere di ritaglio* consentono di usare il contenuto di un livello per applicare una maschera ai livelli sovrastanti. L'effetto della maschera dipende dal contenuto del livello inferiore o *di base*. Il contenuto non trasparente del livello di base ritaglia (rivela) il contenuto dei livelli sovrastanti nella maschera di ritaglio. Tutto il resto del contenuto dei livelli ritagliati viene nascosto.




*Maschera di ritaglio: il contenuto del livello ritagliato (Potatoes) è visibile soltanto entro il contenuto del livello di base (Logo).*

In una maschera di ritaglio potete usare più livelli, ma devono essere successivi. Il nome del livello di base della maschera è sottolineato e le miniature dei livelli sovrastanti sono rientrate. Nei livelli sovrastanti viene visualizzata l'icona della maschera di ritaglio .

L'opzione Fondi livelli ritagliati come gruppo nella finestra Stile livello specifica se il metodo di fusione della base viene applicato all'intero gruppo o solo alla base. Consultate "Raggruppare gli effetti di fusione" a pagina 263.

### Creare una maschera di ritaglio

1. Ordinate i livelli del pannello Livelli in modo che il livello base con la maschera si trovi sotto ai livelli da mascherare.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenere premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), posizionate il puntatore sulla linea del pannello Livelli che divide il livello di base e il livello superiore da includere nella maschera di ritaglio; quando il puntatore diventa due cerchi sovrapposti , fate clic.
- Selezionate il primo livello sopra il livello di base nel pannello Livelli e scegliete Livello > Crea maschera di ritaglio.

3. Per aggiungere altri livelli alla maschera di ritaglio, seguite uno dei due metodi descritti al punto 2 e salite di un livello alla volta nel pannello Livelli.

***Nota:*** *se create un nuovo livello fra quelli inclusi nella maschera di ritaglio, o se trascinate un livello non ritagliato fra i livelli di una maschera di ritaglio, detto livello viene incluso nella maschera di ritaglio.*

Ai livelli della maschera di ritaglio vengono assegnati gli attributi di opacità e metodo del livello di base.

### Rimuovere un livello da una maschera di ritaglio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e posizionate il puntatore sulla linea tra due livelli raggruppati nel pannello Livelli; quando il puntatore diventa 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.

### Rilasciare tutti i livelli di una maschera di ritaglio

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello della maschera di ritaglio appena sopra il livello di base.

2 Scegliete Livello > Rilascia maschera di ritaglio.

## Combinare più immagini in un ritratto di gruppo

Potete usare il comando Allineamento automatico livelli dal menu Modifica per creare una foto composita a partire da una coppia di immagini quasi identiche contenenti aree da scartare. Ad esempio, anche se il primo scatto di un ritratto di gruppo potrebbe andare bene, immaginate che una delle persone fotografate abbia gli occhi chiusi. In un altro scatto, tuttavia, gli occhi di quella persona sono aperti. Usando il comando Allineamento automatico livelli e applicando una maschera di livello, potete combinare questi due scatti eliminando gli errori dall'immagine finale.

1 Aprite le due immagini che desiderate combinare.

2 Create una nuova immagine (File > Nuovo) delle stesse dimensioni delle due immagini sorgenti.

3 Nel pannello Livelli di ciascuna immagine sorgente, selezionate il livello in cui si trova il contenuto dell'immagine e trascinatelo nella finestra della nuova immagine. Il pannello Livelli per la nuova immagine conterrà ora due nuovi livelli, uno per ogni immagine sorgente.

4 Nel pannello Livelli della nuova immagine, disponete i nuovi livelli in modo che quello con il contenuto da correggere (ritratto con occhi chiusi) sia sopra al livello con il contenuto corretto (ritratto con occhi aperti).

5 Selezionate i due nuovi livelli e scegliete Modifica > Allineamento automatico livelli.

6 Selezionate Solo riposizionamento e fate clic su OK. Photoshop individua le aree identiche nei livelli e le allinea sovrapponendole.

7 Fate clic sul livello superiore per selezionare solo quello.

8 Aggiungete a questo livello una maschera di livello vuota:

- Fate clic su Aggiungi maschera di livello nel pannello Livelli.
- Scegliete Livello > Maschera di livello > Mostra tutto.

9 Impostate il nero come colore di primo piano, scegliete una dimensione e una punta per il pennello, quindi ingrandite la visualizzazione se ciò vi permette di mettere meglio a fuoco la parte dell'immagine da correggere.

10 Con lo strumento pennello apportate aggiunte alla maschera di livello colorando sopra il livello superiore. Se si colora con il nero, tutto il livello superiore viene mascherato; se si colora di grigio, si ottiene invece una parziale trasparenza del livello sottostante; infine se si colora con il bianco viene ripristinato il livello superiore. Consultate "Modificare una maschera di livello" a pagina 290. Continuate a modificare la maschera di livello finché non avrete ottenuto una fusione perfetta dei due livelli e creato un'immagine unificata.

***Nota:*** *durante l'applicazione della maschera, accertatevi che nel pannello Livelli sia selezionata la miniatura della maschera di livello e non la miniatura dell'immagine.*

11 Per avere l'opportunità di apportare ulteriori modifiche in un altro momento, salvate la versione dell'immagine con i livelli e le maschere, quindi createne una copia in cui unirete i livelli in un livello unico (avrete così una versione con un unico livello e dimensioni del file più piccole).

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Unire e applicare i livelli" a pagina 259

Video sull'applicazione dei filtri

# Capitolo 9: Colorare (disegno bitmap)

## Strumenti di pittura

### Gli strumenti di pittura, le opzioni e i pannelli

Adobe Photoshop offre diversi strumenti con cui colorare e modificare le immagini a colori. Gli strumenti pennello e matita funzionano come strumenti di disegno tradizionali in quanto applicano tratti di colore. Gli strumenti sfumatura e secchiello e il comando Riempi applicano il colore a grandi aree. Altri strumenti, quali gomma, sfoca e sfumino, modificano i colori esistenti nell'immagine. Consultate "Galleria degli strumenti di pittura" a pagina 18.

Nella barra delle opzioni di ciascuno strumento potete impostare la modalità di applicazione del colore nell'immagine e scegliere fra punte di pennelli predefiniti.

#### Pennelli e strumenti predefiniti

Potete salvare un set di opzioni dei pennelli come predefiniti e accedere rapidamente al pennello con le caratteristiche che usate più frequentemente. Photoshop offre numerosi pennelli predefiniti, che potete usare come punto di partenza per modificarli e ottenere nuovi effetti. Anche dal sito Web potete scaricare svariati pennelli predefiniti originali.

Potete scegliere rapidamente dei predefiniti dal selettore Pennelli predefiniti nella barra delle opzioni, che consente di modificare temporaneamente la dimensione e la durezza di un pennello predefinito.

Gli strumenti predefiniti vi permettono di salvare le caratteristiche della punta insieme alle impostazioni della barra delle opzioni, quali opacità, flusso e colore. Per ulteriori informazioni sugli strumenti predefiniti, consultate "Creare e usare strumenti predefiniti" a pagina 23.

#### Opzioni per la punta del pennello

Insieme alle impostazioni della barra delle opzioni, quelle della punta del pennello consentono di controllare la modalità di applicazione del colore. Potete applicare il colore gradualmente, con bordi sfumati, con grandi tratti, con vari elementi dinamici del pennello, con diverse proprietà di fusione e con pennelli di forma diversa. Con tratti di pennello potete anche applicare una texture che simuli la pittura su tela o carta da disegno. Potete anche simulare la pittura spray con un aerografo. Per impostare le opzioni della punta del pennello, usate il pannello Pennello. Consultate "Panoramica del pannello Pennello" a pagina 308.

Se lavorate con una tavoletta grafica, potete controllare la modalità di applicazione del colore in base alla pressione, all'angolazione e alla rotazione della penna o usando la rotellina dello stilo. Le opzioni per le tavolette grafiche sono disponibili nel pannello Pennello e nella barra delle opzioni.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ridimensionare o modificare la durezza dei cursori di pittura mediante trascinamento" a pagina 22

### Colorare con lo strumento pennello o matita

Gli strumenti pennello e matita consentono di disegnare su un'immagine usando il colore di primo piano corrente. Lo strumento pennello crea tratti di colore con bordi sfumati. Lo strumento matita crea linee con profilo netto.

***Nota:*** *lo strumento rotazione ruota il quadro per facilitare l'operazione di pittura. Consultate "Usare lo strumento ruota vista" a pagina 25.*

1 Scegliete un colore di primo piano. Consultate "Scegliere i colori nella finestra degli strumenti" a pagina 90.

2 Selezionate lo strumento pennello o matita .

3 Scegliete un pennello dal pannello Pennelli predefiniti. Consultate "Selezionare un pennello predefinito" a pagina 306.

4 Nella barra delle opzioni, impostate le opzioni dello strumento per Metodo, Opacità, ecc. Consultate "Opzioni degli strumenti di pittura" a pagina 301.

5 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per colorare, trascinate il puntatore sull'immagine.
- Per disegnare una linea retta, fate clic sull'immagine per impostare il punto iniziale, tenete premuto Maiusc e fate clic sul punto finale.
- Se usate lo strumento pennello come aerografo, potete creare accumuli di colore tenendo premuto il pulsante del mouse senza trascinare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni standard per la forma della punta del pennello" a pagina 309

"Opzioni per la forma della punta del pennello setole" a pagina 311

"Ridimensionare o modificare la durezza dei cursori di pittura mediante trascinamento" a pagina 22

## Colorare con lo strumento pennello miscela colori

Il pennello miscela colori simula tecniche pittoriche realistiche quali la miscela di colori con il quadro sottostante, la combinazione di più colori sul pennello e la variazione di umidità della pittura lungo un tratto.

Il pennello miscela colori dispone di due contenitori di pittura: il contenitore deposito e il contenitore di prelievo. Il contenitore deposito è più capiente e contiene il colore finale depositato sul quadro. Il contenitore di prelievo riceve invece la pittura solo dal quadro e il suo contenuto viene continuamente miscelato con i colori del quadro.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sul pennello miscela colori: www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_it*

1 Selezionate lo strumento pennello miscela colori . Se necessario, tenete premuto il mouse sullo strumento pennello fino a visualizzare lo strumento pennello miscela colori.

2 Per caricare la pittura nel contenitore deposito, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul quadro. In alternativa, scegliete un colore di primo piano (consultate "Scegliere i colori nella finestra degli strumenti" a pagina 90).

*Quando caricate la pittura dal quadro, la punta del pennello riflette eventuali variazioni di colore nell'area campionata. Se preferite punte di pennello con un colore uniforme, dal menu Carico pennello corrente nella barra delle opzioni selezionate Carica solo tinte unite.*

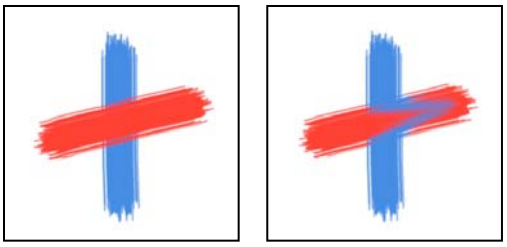
3 Scegliete un pennello dal pannello Pennelli predefiniti. Consultate "Selezionare un pennello predefinito" a pagina 306.

4 Nella barra delle opzioni, impostate le opzioni dello strumento. Per le opzioni più comuni, consultate "Opzioni degli strumenti di pittura" a pagina 301. Per le opzioni specifiche del pennello miscela colori, consultate la sezione seguente:

**Campione Carico pennello corrente** Dal pannello a comparsa, fate clic su Carica pennello per riempire il pennello con il colore del contenitore deposito, oppure fate clic su Pulisci pennello per rimuovere la pittura dal pennello. Per eseguire queste operazioni dopo ogni tratto, selezionate l'opzione Carica o Pulisci automatica.

**Menu a comparsa dei predefiniti** Applica combinazioni di uso comune delle impostazioni Bagnato, Carica e Miscela.

**Bagnato** Consente di controllare la quantità di pittura che il pennello preleva dal quadro. Con impostazioni più elevate si ottengono striature di pittura più lunghe.




*Incremento del grado di umidità della pittura*
***A.** 0% **B.** 100%*

**Carica** Consente di specificare la quantità di pittura caricata nel contenitore deposito. Con valori inferiori i tratti di pennello si asciugano più rapidamente.




*Incremento dei valori di carico*
***A.** 1% **B.** 100%*

**Miscela** Consente di controllate il rapporto tra la pittura prelevata da quadro e quella del contenitore deposito. Con un valore pari al 100%, tutta la pittura viene prelevata dal quadro. Con un valore pari allo 0%, tutta la pittura proviene dal contenitore deposito. Tuttavia l'impostazione Bagnato continua a determinare l'entità di miscelazione con la pittura del quadro.

**Campiona tutti i livelli** Preleva il colore del quadro da tutti i livelli visibili.

5 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Per disegnare, trascinate sull'immagine.
- Per disegnare una linea retta, fate clic sull'immagine per impostare il punto iniziale, tenete premuto Maiusc e fate clic sul punto finale.
- Se usate lo strumento pennello come aerografo, potete creare accumuli di colore tenendo premuto il pulsante del mouse senza trascinare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni degli strumenti di pittura" a pagina 301

"Opzioni per la forma della punta del pennello setole" a pagina 311

"Opzioni standard per la forma della punta del pennello" a pagina 309

## Opzioni degli strumenti di pittura

Nella barra delle opzioni, impostate le seguenti voci. Le opzioni disponibili variano a seconda dello strumento selezionato.

**Metodo** Imposta il metodo di fusione del colore che applicate con i pixel esistenti. I metodi disponibili variano a seconda dello strumento selezionato. I metodi di pittura sono simili ai metodi di fusione dei livelli. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

**Opacità** Imposta la trasparenza del colore che applicate. Quando colorate un'area senza rilasciare il pulsante del mouse, l'opacità non supererà il livello impostato anche se passate più volte il puntatore sulla stessa area. Se invece passate il pennello di nuovo sulla stessa area dopo aver rilasciato il pulsante, verrà applicato altro colore, equivalente all'opacità impostata. Il valore 100% produce colore completamente opaco.

**Flusso** Imposta la velocità di applicazione del colore quando passate il puntatore su un'area. Quando dipingete su un'area, tenete premuto il pulsante del mouse per accumulare il colore in base alla velocità di flusso e fino al valore di Opacità impostato. Se, ad esempio, impostate Opacità su 33% e Flusso su 33%, tutte le volte che passate il pennello su un'area, il colore si avvicina del 33% al colore del pennello. Il totale non supera il 33% di opacità, a meno che non rilasciate il pulsante del mouse e passiate di nuovo il pennello sulla stessa area.

*Premete un singolo tasto numerico per impostare l'opacità dello strumento in multipli di 10% (premete 1 per impostare l'opacità al 10%, 0 per impostarla al 100%). Premete due tasti numerici per impostare uno specifico valore di opacità. Per impostare il flusso, premete il tasto Maiusc e un tasto numerico.*

**Aerografo** Simula la pittura con un aerografo. Quando passate il puntatore su un'area, il colore si accumula se mantenete premuto il pulsante del mouse. Le opzioni che regolano durezza, opacità e flusso determinano la velocità e la quantità di colore applicato. Fate clic sul pulsante per attivare e disattivare questa opzione.

**Auto cancella** (Solo per lo strumento matita) Applica il colore di sfondo alle aree con il colore di primo piano. Selezionate il colore di primo piano che volete cancellare e il colore di sfondo in cui lo volete trasformare. Consultate "Opzione Auto cancella con lo strumento matita" a pagina 305.

**Pulsanti di pressione per tavoletta grafica e** Con la pressione dello stilo potete variare le impostazioni di opacità e dimensione nel pannello Pennello.

## Applicare un pattern

Lo strumento timbro con pattern consente di colorare mediante l'applicazione di un pattern. Potete selezionare un pattern dalle librerie corrispondenti, oppure crearne di nuovi.

1. Selezionate lo strumento timbro con pattern .
2. Scegliete un pennello dal pannello Pennelli predefiniti. Consultate "Selezionare un pennello predefinito" a pagina 306.
3. Impostate le opzioni dello strumento per Metodo, Opacità, ecc. nella barra delle opzioni. Consultate "Opzioni degli strumenti di pittura" a pagina 301.

4 Selezionate Allineato nella barra delle opzioni per mantenere la continuità del pattern con il punto di partenza originario, anche se rilasciate il pulsante del mouse e continuate a colorare. Deselezionate Allineato per reiniziare il pattern ogni volta che interrompete e riprendete l'operazione.

5 Scegliete un pattern dal pannello a comparsa Pattern nella barra delle opzioni.

6 Per applicare il pattern con effetto impressionista, selezionate Impressionista.

7 Trascinate nell'immagine per dipingere con il pattern.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creazione e gestione dei pattern" a pagina 332

## Colorare con lo strumento pennello artistico storia

Lo strumento pennello artistico storia consente di dipingere con tratti stilizzati, usando i dati sorgente di uno specifico stato di storia o di un'istantanea. Sperimentando opzioni diverse per la dimensione, la tolleranza e lo stile della colorazione, potete simulare un effetto pittorico con diversi colori e stili artistici.

Come lo strumento pennello storia, lo strumento pennello artistico storia usa uno stato di storia specifico o un'istantanea come dati sorgente. Pennello storia ricrea i dati sorgente specificati; lo strumento pennello artistico storia usa invece quei dati unitamente alle opzioni impostate per creare colori e stili artistici diversi.

*Per ottenere diversi effetti visivi, provate ad applicare i filtri o a riempire un'immagine con un colore uniforme prima di disegnare con lo strumento pennello artistico storia. Provate anche a quadruplicare le dimensioni dell'immagine per attenuarne i particolari.*




*Esempio di uso del pennello artistico storia*
***A.** Originale **B.** Con un pennello piccolo **C.** Con un pennello grande*

1 Nel pannello Storia, fate clic sulla colonna di sinistra dello stato o dell'istantanea da usare come sorgente per lo strumento pennello artistico storia. Accanto alla stato storia sorgente appare un'icona a forma di pennello.

2 Selezionate lo strumento pennello artistico storia .

3 Effettuate le seguenti operazioni nella barra delle opzioni:

- Scegliete un pennello dal selettore Pennelli predefiniti e impostate le opzioni per il pennello. Consultate "Selezionare un pennello predefinito" a pagina 306.
- Selezionate un metodo di fusione nel menu Metodo. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.
- Scegliete un'opzione nel menu Stile per determinare la forma del tratto.
- Per Area, immettete un valore per specificare l'area coperta dai tratti. A una dimensione maggiore corrisponde un'area più grande e un numero maggiore di tratti.
- Per Tolleranza, immettete un valore per limitare le aree in cui potete applicare i tratti. Una tolleranza bassa vi consente di creare un numero illimitato di tratti in qualsiasi punto dell'immagine. Una tolleranza alta limita i tratti alle aree che differiscono molto dal colore nello stato o nell'istantanea sorgente.

4 Per colorare, trascinate il puntatore sull'immagine.

## Cancellare con lo strumento gomma

Con lo strumento gomma i pixel assumo il colore di sfondo o vengono sostituiti dalla trasparenza. Se state lavorando sullo sfondo, o in qualunque altro livello con la trasparenza bloccata, i pixel assumono il colore di sfondo. Diversamente, la trasparenza sostituisce i pixel.

Potete anche usare la gomma per ripristinare uno stato selezionato nel pannello Storia.

1 Selezionate lo strumento gomma .

2 Impostate il colore di sfondo da applicare se cancellate sullo sfondo o in un livello con trasparenza bloccata.

3 Nella barra delle opzioni, scegliete un'impostazione per Metodo. Con i metodi Pennello e Matita l'effetto della gomma corrisponde al tratto di detti strumenti. Blocco è invece un quadrato di dimensioni fisse e con i bordi ben delineati che non consente di modificare l'opacità e il flusso.

4 Per i metodi Pennello e Matita, scegliete un pennello e impostatene Opacità e Flusso nella barra delle opzioni.

Il valore 100% cancella completamente i pixel; un valore minore li cancella parzialmente. Consultate "Opzioni degli strumenti di pittura" a pagina 301.

5 Per tornare a uno stato salvato o a un'istantanea dell'immagine, fate clic sulla colonna sinistra dello stato o dell'istantanea nel pannello Storia, quindi selezionate Cancella con storia nella barra delle opzioni.

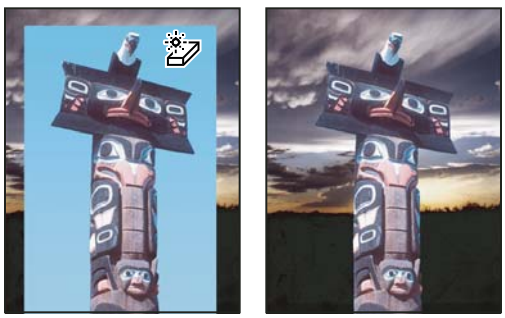
*(Photoshop) Per usare temporaneamente lo strumento gomma in modalità Cancella con storia, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.*

6 Trascinate sull'area da eliminare.

## Modificare i pixel simili con lo strumento gomma magica

Quando fate clic in un livello con lo strumento gomma magica, vengono cancellati tutti i pixel simili fino alla trasparenza. Se lavorate in un livello con trasparenza bloccata, i pixel assumono il colore di sfondo. Facendo clic sullo sfondo, lo trasformate in un livello e tutti i pixel simili vengono cancellati fino alla trasparenza.

Potete scegliere di cancellare esclusivamente i pixel contigui o tutti i pixel simili sul livello corrente.



*Esempio di cancellazione di pixel simili*

1 Selezionate lo strumento gomma magica .

2 Effettuate le seguenti operazioni nella barra delle opzioni:

- Immettete un valore di tolleranza per definire l'intervallo di colori da cancellare. Una tolleranza bassa cancella i pixel che presentano valori cromatici molto simili a quelli selezionati. Un valore di tolleranza elevato estende l'intervallo di colori che verranno cancellati.

- Selezionate Anti-alias per arrotondare i contorni dell'area che verrà cancellata.
- Selezionate Contiguo per cancellare solo i pixel contigui a quello selezionato; deselezionate l'opzione per cancellare tutti i pixel simili presenti nell'immagine.
- Selezionate Campiona tutti i livelli per campionare il colore cancellato usando i dati combinati di tutti i livelli visibili.
- Specificate un valore di opacità per definire l'intensità della cancellazione. Il valore 100% cancella completamente i pixel; un valore minore li cancella parzialmente.

3 Fate clic sulla parte del livello da cancellare.

## Rendere i pixel trasparenti con lo strumento gomma per sfondo

Lo strumento gomma per sfondo cancella i pixel su un livello durante il trascinamento, fino alla trasparenza. Questo consente di cancellare il colore di sfondo mantenendo i bordi di un oggetto in primo piano. Specificando opportunamente le opzioni di campionamento e tolleranza, potete controllare l'intervallo di trasparenza e il contrasto del relativo contorno.

*Per cancellare lo sfondo di un oggetto con bordi intricati o frammentati, usate lo strumento selezione rapida.*

La gomma per sfondo campiona il colore al centro del pennello, detto anche punto di attivazione, e cancella quel colore ovunque appaia all'interno del pennello. Effettua anche un'estrazione del colore ai bordi di qualunque oggetto in primo piano, in modo che gli aloni non siano visibili se l'oggetto in primo piano viene successivamente incollato in un'altra immagine.

***Nota:*** *lo strumento gomma per sfondo ignora il blocco della trasparenza di un livello.*

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente le aree da cancellare.

2 Selezionate lo strumento gomma per sfondo .

3 Nella barra delle opzioni, fate clic sul pennello campione e impostate le relative opzioni nel pannello a comparsa:

- Scegliete le opzioni di Diametro, Durezza, Spaziatura, Angolo e Rotondità. Consultate "Opzioni standard per la forma della punta del pennello" a pagina 309.
- Se usate una tavoletta grafica sensibile alla pressione, scegliete le opzioni dai menu Dimensione e Tolleranza per variare la dimensione e la tolleranza della gomma per sfondo durante il tratto. Pressione penna basa tale variazione sulla pressione della penna. Rotellina stilo basa la variazione sulla posizione della rotellina della penna. Scegliete Disattivato se non desiderate variare la dimensione o la tolleranza.

4 Effettuate le seguenti operazioni nella barra delle opzioni:

- Per cancellare, scegliete una modalità Limiti: Non contiguo, per cancellare il colore campionato da qualsiasi area sotto il pennello; Contiguo, per cancellare le aree che contengono il colore campionato e che sono collegate tra loro da pixel contigui; Trova bordi, per cancellare le aree collegate contenenti il colore campionato e mantenere il contrasto dei contorni.
- Per Tolleranza, inserite un valore o trascinate il cursore. Una tolleranza bassa limita la cancellazione alle aree molto simili al colore campionato. Una tolleranza alta consente di cancellare un intervallo di colori più ampio.
- Selezionate Proteggi colore di primo piano per impedire la cancellazione delle aree che corrispondono al colore di primo piano nella finestra degli strumenti.
- Scegliete un'opzione di Campionamento: Continuo, per campionare i colori in modo continuo durante il trascinamento; Una volta, per cancellare solo le aree contenenti il colore selezionato per primo; Campione sfondo, per cancellare solo le aree contenenti il colore di sfondo corrente.

5 Trascinate sull'area da eliminare. Il puntatore dello strumento gomma per sfondo ha la forma di un pennello, con una croce indicante il punto di attivazione dello strumento .

### Opzione Auto cancella con lo strumento matita

L'opzione Auto cancella dello strumento matita consente di applicare il colore di sfondo alle aree con il colore di primo piano.

1 Specificate i colori di primo piano e di sfondo.

2 Selezionate lo strumento matita .

3 Selezionate Auto cancella nella barra delle opzioni.

4 Trascinate sull'immagine.

Se, quando iniziate a trascinare, il centro del cursore si trova sul colore di primo piano, l'area viene cancellata fino al colore di sfondo. Se il centro del cursore si trova su un'area che non contiene il colore di primo piano, l'area viene colorata con il colore di primo piano.

### Modifica del cursore del pennello

Gli strumenti di pittura possono avere tre cursori: il cursore standard (l'icona della finestra degli strumenti), una crocetta + e un cursore con la forma e le dimensioni della punta del pennello selezionato.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Cursori (Windows) o Photoshop > Preferenze > Cursori (Mac OS).

2 Selezionate i cursori desiderati nelle aree Cursori di disegno e Altri cursori. I cursori campione riflettono la scelta fatta. Per il cursore della punta del pennello, scegliete una dimensione e specificate se il cursore deve includere una crocetta.

- Punta pennello normale limita la dimensione del cursore alle aree del tratto con opacità a partire dal 50%.
- Punta pennello a grandezza naturale visualizza un cursore che copre tutta l'area del tratto. Per i pennelli morbidi questa opzione visualizza un cursore più grande di Punta pennello normale, poiché comprende anche le aree di tratto con opacità inferiore.

*Per combinare diversi tipi di cursori, selezionate Mostra cursore preciso sulla punta del pennello oppure Mostra solo cursore preciso durante il disegno. In alternativa, per gli strumenti penna e pennello, premete il tasto Bloc Maiusc per passare dal cursore standard al cursore di precisione e viceversa.*

## Pennelli predefiniti

Un pennello predefinito è una punta di pennello salvata con caratteristiche predefinite quali dimensione, forma e durezza. Potete salvare i pennelli predefiniti con le caratteristiche che usate spesso. Potete anche salvare gli strumenti predefiniti per lo strumento pennello, che potete poi selezionare nell'apposito selettore nella barra delle opzioni.

Quando cambiate la dimensione, la forma o la durezza di un pennello predefinito, la modifica apportata è temporanea. Pertanto, la prossima volta che scegliete quel predefinito, il pennello userà le impostazioni originali. Per rendere le modifiche permanenti dovete creare un nuovo pennello predefinito. Consultate "Creare un nuovo pennello predefinito" a pagina 307.

## Selezionare un pennello predefinito

1 Selezionate uno strumento di pittura o di modifica e fate clic sul menu a comparsa dei pennelli, nella barra delle opzioni.

2 Selezionate un pennello.

***Nota:*** *potete anche selezionare un pennello dal pannello Pennello. Per visualizzare i predefiniti caricati, fate clic su Pennelli predefiniti in alto a sinistra nel pannello.*

3 Modificate le opzioni per il pennello predefinito.

**Diametro** Modifica temporaneamente la dimensione del pennello. Trascinate il cursore o immettete un valore. Se il pennello dispone di una punta principale e una secondaria, queste vengono entrambe ridimensionate.

**Usa dimensione campione** Usa il diametro originale della punta del pennello se la forma della punta del pennello si basa su un campione. Questa opzione non è disponibile per i pennelli tondi.

**Durezza** (Disponibile solo per pennelli tondi e quadrati) Modifica temporaneamente il grado di anti-alias per lo strumento pennello. Al 100%, lo strumento pennello usa la punta del pennello più dura pur mantenendo l'anti-alias. La matita traccia sempre un bordo netto senza anti-alias.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Pennello" a pagina 308

"Creare e usare strumenti predefiniti" a pagina 23

## Modificare la modalità di visualizzazione dei pennelli predefiniti

Scegliete un'opzione di visualizzazione dal menu del pannello Pennelli predefiniti :

- Solo testo, per visualizzare i pennelli in un elenco.
- Miniatura piccola o Miniatura grande, per visualizzare i pennelli come miniature.
- Elenco breve o Elenco lungo, per visualizzare i pennelli in un elenco con miniature.
- Miniature tratti, per visualizzare un tratto campione di ciascun pennello.


*Per un'anteprima dinamica dei tratti del pennello nel pannello Pennello, tenete il puntatore del mouse su un pennello nel pannello Pennelli predefiniti fino a visualizzare la punta del pennello. Mentre spostate il puntatore su altri pennelli, nell'area di anteprima sul fondo del pannello Pennello viene visualizzato un campione dei tratti ottenuti con il pennello corrente.*

## Caricare, salvare e gestire i pennelli predefiniti

Le librerie di pennelli predefiniti consentono di organizzare i pennelli.

### Cambiare la libreria dei pennelli predefiniti visualizzata

1 Per caricare una libreria di pennelli predefiniti, scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del pannello Pennelli predefiniti.

- Carica pennelli, per aggiungere una libreria all'elenco corrente.
- Sostituisci pennelli, per sostituire l'elenco corrente con un'altra libreria.
- Scegliete un file libreria (visualizzato in fondo al menu del pannello). Fate clic su OK per sostituire l'elenco corrente o su Aggiungi per aggiungere la libreria.

2 Per ripristinare la libreria di pennelli predefiniti originale, scegliete Ripristina pennelli dal menu del pannello Pennelli predefiniti. Potete sostituire l'elenco corrente o aggiungere la libreria predefinita all'elenco corrente.

*potete anche usare Gestione predefiniti per caricare e ripristinare le librerie di pennelli. Per ulteriori informazioni, consultate "Usare Gestione predefiniti" a pagina 39.*

### Salvare un set di pennelli predefiniti come libreria

1 Scegliete Salva pennelli dal menu del pannello Pennelli predefiniti.

2 Scegliete una posizione per la libreria di pennelli, immettete un nome per il file e fate clic su Salva.

Potete salvare la libreria ovunque. Tuttavia, se la salvate nella cartella Predefiniti/Pennelli, nella posizione prevista per i predefiniti, al riavvio di Photoshop il nome della libreria apparirà in fondo al menu del pannello Pennelli predefiniti.

### Rinominare un pennello predefinito

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un pennello nel pannello Pennelli predefiniti e scegliete Rinomina pennello dal menu del pannello. Immettete un nuovo nome e fate clic su OK.
- Nel pannello Pennello, fate doppio clic su una punta di pennello, immettete un nuovo nome e fate clic su OK.

### Eliminare un pennello predefinito

Nel pannello Pennelli predefiniti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic sul pennello da eliminare.
- Selezionate un pennello, quindi scegliete Elimina pennello dal menu del pannello, oppure fate clic sull'icona Elimina .

## Creare un nuovo pennello predefinito

Potete salvare un pennello personale come pennello predefinito, che sarà quindi visualizzato nel pannello Pennelli predefiniti e in Gestione predefiniti.

***Nota:** i nuovi pennelli predefiniti vengono salvati in un file di preferenze. Se questo file è stato eliminato o è danneggiato o se avete ripristinato i pennelli della libreria predefinita, i nuovi pennelli predefiniti andranno perduti. Per salvare definitivamente i nuovi pennelli predefiniti, aggiungeteli a una libreria.*

1 Personalizzate un pennello.

2 Nel pannello Pennelli predefiniti effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Nuovo Pennello predefinito dal menu del pannello, specificate un nome per il pennello predefinito e fate clic su OK.
- Fate clic sul pulsante Crea un nuovo pennello .

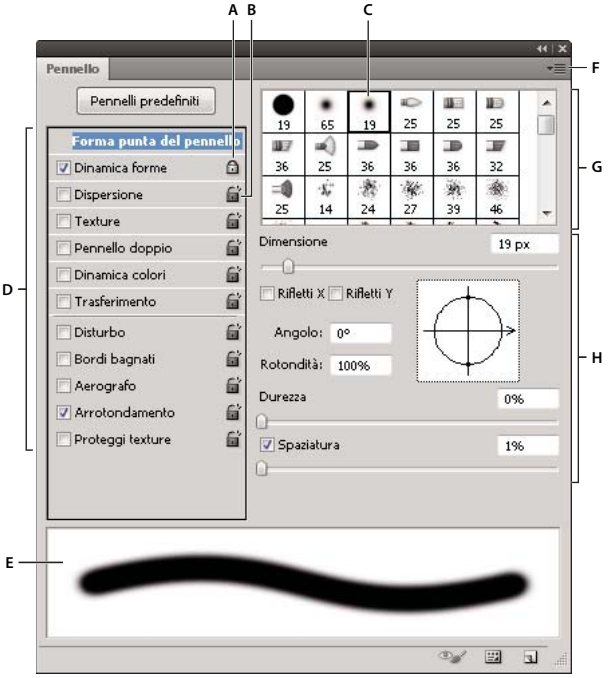
# Creazione e modifica dei pennelli

Potete creare dei pennelli per lavorare sulle immagini in modi diversi, selezionando un pennello predefinito esistente, la forma della punta o creando una punta particolare da una parte di un'immagine. Per specificare la modalità di applicazione del colore, potete usare le opzioni del pannello Pennello.

## Panoramica del pannello Pennello

Nel pannello Pennello, potete selezionare i pennelli predefiniti dal pannello Pennelli predefiniti, ma anche modificare i pennelli esistenti e crearne dei nuovi personalizzati. Le opzioni per la scelta della punta disponibili nel pannello Pennello vi consentono di scegliere come applicare il colore nell'immagine.

L'anteprima del tratto del pennello visualizzata in fondo al pannello mostra l'aspetto del tratto con le opzioni correnti.




*Pannello Pennello con le opzioni Forma punta del pennello*
***A.** Bloccato **B.** Sbloccato **C.** Punta del pennello selezionata **D.** Impostazioni del pennello **E.** Anteprima del tratto del pennello **F.** Menu a comparsa **G.** Forme punte del pennello (disponibili quando è selezionata l'opzione Forma punta del pennello) **H.** Opzioni del pennello*

### Visualizzare il pannello Pennello e le opzioni dei pennelli

1 Scegliete Finestra > Pennello. In alternativa, selezionate uno strumento di pittura, cancellazione, regolazione del tono o della messa a fuoco e fate clic sul pulsante del pannello nella parte sinistra della barra delle opzioni.

2 Selezionate un set di opzioni nella parte sinistra del pannello. Nella parte destra vengono visualizzate le opzioni disponibili per il set selezionato.

*Per attivare o disattivare le opzioni senza visualizzarle, fate clic sulla casella di controllo a sinistra del set di opzioni.*

## Creare una punta di pennello da un'immagine

1 Con uno degli strumento di selezione, selezionate la parte dell'immagine da usare come pennello personalizzato. La forma del pennello può avere una dimensione massima di 2500 x 2500 pixel.

Mentre pitturate non potete regolare la durezza di pennelli campionati. Per creare un pennello con bordi netti, impostate Sfuma su 0 (zero) pixel. Per creare un pennello con bordi attenuati, aumentate l'impostazione di Sfuma.

***Nota:** se avete selezionato un'immagine a colori, l'immagine della punta del pennello viene convertita in scala di grigio. Eventuali maschere di livello applicate all'immagine non alterano la definizione della punta del pennello.*

2 Scegliete Modifica > Definisci pennello predefinito.

3 Assegnate un nome al pennello e fate clic su OK.

## Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura

1 Selezionate uno strumento di pittura, cancellazione, regolazione del tono o della messa a fuoco. Quindi scegliete Finestra > Pennello.

2 Nel pannello Pennello, selezionate una forma di punta di pennello oppure fate clic su Pennelli predefiniti per scegliere un predefinito esistente.

3 Selezionate Forma punta del pennello nella parte sinistra del pannello Pennello e impostate le opzioni. Consultate "Opzioni standard per la forma della punta del pennello" a pagina 309 o "Opzioni per la forma della punta del pennello setole" a pagina 311.

4 Per impostare altre opzioni per il pennello, consultate le seguenti sezioni:

- "Dinamica delle forme dei pennelli" a pagina 313
- "Dispersione dei pennelli" a pagina 314
- "Opzioni dei pennelli con texture" a pagina 315
- "Pennelli doppi" a pagina 316
- "Opzioni di dinamica dei colori dei pennelli" a pagina 316
- "Opzioni di trasferimento per i pennelli" a pagina 317
- "Altre opzioni dei pennelli" a pagina 318

5 Per bloccare gli attributi di forma della punta del pennello (in modo da mantenerli se selezionate un altro pennello predefinito), fate clic sull'icona lucchetto aperto . Per sbloccare la punta, fate clic sull'icona lucchetto chiuso .

6 Per salvare il pennello per poterlo riutilizzare in futuro, scegliete Nuovo pennello predefinito dal menu del pannello Pennello.

***Nota:*** *per salvare definitivamente il nuovo pennello o distribuirlo ad altri utenti, salvatelo all'interno di un set di pennelli. Scegliete Salva pennelli dal menu del pannello Pennelli predefiniti, quindi salvatelo in un nuovo set o sovrascrivete un set esistente. Se ripristinate o sostituite i pennelli nel pannello Pennelli predefiniti senza avere salvato il pennello in un set, potreste perdere il nuovo pennello.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

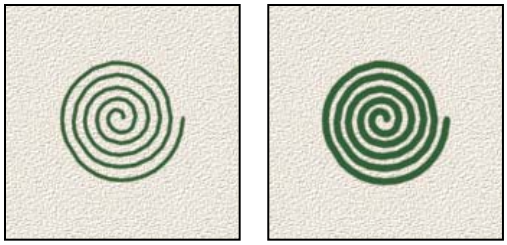
"Panoramica del pannello Pennello" a pagina 308

"Creare una punta di pennello da un'immagine" a pagina 308

## Opzioni standard per la forma della punta del pennello

Per punte di pennello standard, potete impostare le seguenti opzioni per la forma del pennello nel pannello Pennello:

**Diametro** Controlla la dimensione del pennello. Inserite un valore in pixel o trascinate il cursore.



*Tratti di pennello con diversi valori di diametro*

**Usa dimensione campione** Ripristina il diametro originale del pennello. Questa opzione è disponibile solo se la forma della punta del pennello è stata creata campionando i pixel in un'immagine.

**Rifletti X** Cambia la direzione di una punta di pennello sul suo asse *x*.




*Riflessione di una punta di pennello sul suo asse x*
***A.** La punta del pennello è nella sua posizione predefinita. **B.** Opzione Rifletti X selezionata **C.** Opzioni Rifletti X e Rifletti Y selezionate*

**Rifletti Y** Cambia la direzione di una punta di pennello sul suo asse *y*.



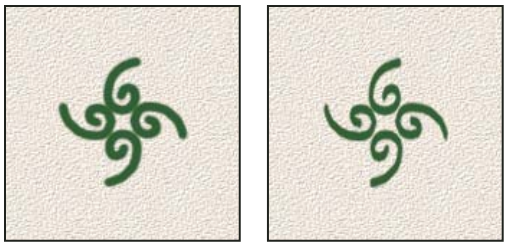

*Riflessione di una punta di pennello sul suo asse y*
***A.** La punta del pennello è nella sua posizione predefinita. **B.** Opzione Rifletti Y selezionata **C.** Opzioni Rifletti Y e Rifletti X selezionate*

**Angolo** Specifica l'angolo di rotazione dell'asse longitudinale di un pennello ellittico o campionato rispetto all'asse orizzontale. Immettete un valore in gradi o trascinate l'asse orizzontale nella casella di anteprima.



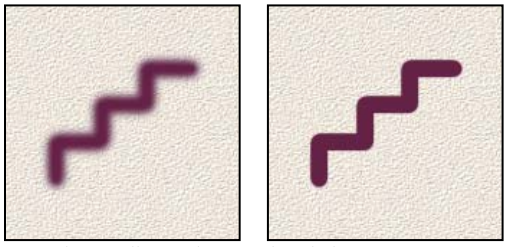
*I pennelli ad angolo creano un tratto scolpito.*

**Rotondità** Specifica il rapporto tra gli assi corti e lunghi del pennello. Immettete un valore in percentuale o trascinate i punti nella casella di anteprima. 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.



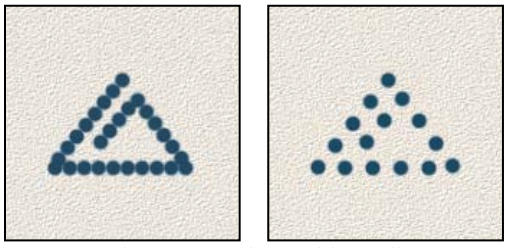
*Regolazione della rotondità per comprimere una forma di punta di pennello*

**Durezza** Controlla la dimensione della parte centrale rigida del pennello. Digitate un numero o usate il cursore per specificare un valore espresso come percentuale del diametro del pennello. Non potete cambiare la durezza di pennelli campionati.



*Tratti di pennello con diversi valori di durezza*

**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. Se l'opzione è deselezionata, la spaziatura è determinata dalla velocità del cursore.



*Se aumentate la spaziatura, il tratto del pennello appare a intervalli regolari.*

*Se usate un pennello predefinito, premete il tasto ò (Windows) oppure : (Mac OS) per diminuire la larghezza del pennello; premete il tasto à (Windows) oppure / (Mac OS) per aumentarla. Per i pennelli rotondi duri, rotondi morbidi e calligrafici, premete Maiusc+ò (Windows) oppure ? (Mac OS) per diminuire la durezza del pennello; premete Maiusc+à (Windows) oppure . (Mac OS) per aumentarla.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Pennello" a pagina 308

"Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura" a pagina 309

## Opzioni per la forma della punta del pennello setole

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sulle punte setole: www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_it*

Le punte setole consentono di specificare precise caratteristiche delle setole del pennello, per tratti realistici e naturali. Nel pannello Pennello potete impostare le seguenti opzioni per la forma del pennello:

**Forma** Consente di definire la disposizione complessiva delle setole.

**Setole** Consente di controllare la densità complessiva delle setole.

**Lunghezza** Consente di modificare la lunghezza delle setole.

**Spessore** Consente di controllare lo spessore delle singole setole.

**Rigidità** Consente di controllare la flessibilità delle setole. Con impostazioni ridotte, la forma del pennello viene facilmente deformata.

*Per variare la creazione dei tratti durante l'utilizzo del mouse, regolate l'impostazione di rigidità.*

**Angolo** Quando si pittura con il mouse, consente di determinare l'inclinazione della punta del pennello.

**Spaziatura** Consente di controllare la distanza tra i segni del pennello in un tratto. Per modificare la spaziatura, digitate un numero o usate il cursore per specificare una percentuale per il diametro della punta. Se l'opzione è deselezionata, la spaziatura è determinata dalla velocità del cursore.

**Anteprima del pennello setole** Mostra la punta del pennello in base alle modifiche apportate alle impostazioni, nonché la pressione e l'inclinazione corrente del tratto. Fate clic sulla finestra di anteprima per visualizzare il pennello da diversi lati.

***Nota:** le anteprime dei pennelli setole richiedono OpenGL. Consultate "Attivare OpenGL e ottimizzare le impostazioni GPU" a pagina 50.*

## Aggiunta di elementi dinamici ai pennelli

Il pannello Pennello include molte opzioni per modificare gli elementi dinamici delle punte dei pennelli predefiniti o aggiungerne di nuovi. Potete, ad esempio, impostare le opzioni per variare le dimensioni, il colore e l'opacità dei segni durante il tratto.

Quando aggiungete elementi dinamici a un pennello, lavorate con due elementi:

- Le percentuali di variazione specificano la casualità degli elementi dinamici. Allo 0% l'elemento non cambia durante il tratto; al 100% l'elemento presenta la massima casualità.
- Le opzioni dei menu a comparsa Controllo consentono di specificare come controllare la variazione degli elementi dinamici. Potete scegliere di non controllare la variazione di un elemento, di dissolverlo nel numero di passi specificato o di variarlo secondo la pressione o l'inclinazione della penna, la posizione della rotellina o la rotazione della penna.

  ***Nota:** i controlli della penna sono disponibili solo se usate una tavoletta grafica sensibile alla pressione, ad esempio una tavoletta Wacom, e penne supportate (per il controllo della rotazione). Se selezionate un controllo della penna ma non è installata alcuna tavoletta grafica o se la penna in uso non dispone della funzione in questione, viene visualizzata un'icona di avvertenza.*

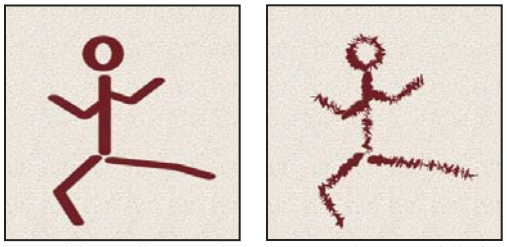
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Pennello" a pagina 308

"Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura" a pagina 309

## Dinamica delle forme dei pennelli

La dinamica della forma determina la variazione dei segni del pennello in un tratto.



*Tratti del pennello senza dinamica e con dinamica della forma*

**Variazione dimensione e Controllo** Specifica la modalità di variazione per la dimensione dei segni in un tratto. Per ulteriori informazioni, consultate "Aggiunta di elementi dinamici ai pennelli" a pagina 312.

Per specificare la percentuale massima di variazione digitate un numero o usate il cursore. Per specificare come controllare la variazione della dimensione dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione della dimensione dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza alla dimensione dei segni del pennello compresa tra il diametro iniziale e il diametro minimo nel numero di passi specificato. Ciascun passo corrisponde a un segno della punta del pennello. Il valore può variare da 1 a 9999. Ad esempio, 10 passi produce una dissolvenza con 10 incrementi.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo** Applicano una variazione alla dimensione dei segni del pennello compresa tra il diametro iniziale e il diametro minimo secondo la pressione o l'inclinazione della penna o la posizione della rotellina.

**Diametro minimo** Specifica la percentuale minima di ridimensionamento dei segni del pennello quando è attivata l'opzione Variazione dimensione o il controllo relativo alle dimensioni. Digitate un numero o usate il cursore per specificare un valore espresso come percentuale del diametro della punta del pennello.

**Scala inclinazione** Specifica il fattore di scala applicato all'altezza del pennello prima della rotazione, quando il controllo delle dimensioni è impostato su Inclinazione penna. Digitate un numero o usate il cursore per specificare un valore espresso come percentuale del diametro del pennello.

**Variazione angolo e Controllo** Specifica la modalità di variazione dell'angolo dei segni del pennello nel tratto. Per specificare la percentuale massima di variazione, immettete un valore espresso come percentuale di 360 gradi. Per specificare come controllare la variazione dell'angolo dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione dell'angolo dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza all'angolo dei segni del pennello compresa tra 0 e 360 gradi nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo, Rotazione** Applicano una variazione all'angolo dei segni del pennello compresa tra 0 e 360 gradi secondo la pressione o l'inclinazione della penna o la posizione della rotellina.
- **Direzione iniziale** Basa l'angolo dei segni del pennello sulla direzione iniziale del tratto.
- **Direzione** Basa l'angolo dei segni del pennello sulla direzione del tratto.

**Variazione rotondità e Controllo** Specifica la modalità di variazione della rotondità dei segni del pennello nel tratto. Per specificare la percentuale massima di variazione, immettete la percentuale che indica il rapporto tra gli assi corti e

lunghi del pennello. Per specificare come controllare la variazione della rotondità dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione della rotondità dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza alla rotondità dei segni del pennello compresa tra il 100% e il valore minimo nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo, Rotazione** Applicano una variazione alla rotondità dei segni del pennello compresa tra il 100% e il valore minimo secondo la pressione o l'inclinazione della penna o la posizione della rotellina.

**Rotondità minima** Specifica la rotondità minima dei segni del pennello quando è attivata l'opzione Variazione rotondità o il controllo relativo alla rotondità. Immettete una percentuale per specificare il rapporto tra gli assi corti e lunghi del pennello.

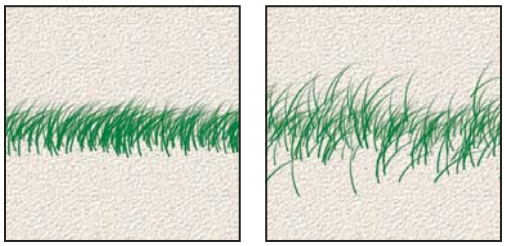
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiunta di elementi dinamici ai pennelli" a pagina 312

"Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura" a pagina 309

## Dispersione dei pennelli

La dispersione del pennello determina il numero e il posizionamento dei segni in un tratto.



*Tratti del pennello con (a sinistra) e senza (a destra) dispersione*

**Dispersione e Controllo** Specifica la modalità di distribuzione dei segni del pennello in un tratto. Quando è selezionato Entrambi gli assi, i segni del pennello sono distribuiti in direzione radiale. Quando Entrambi gli assi è deselezionato, i segni del pennello sono distribuiti perpendicolarmente al tratto.

Per specificare la percentuale massima di dispersione, immettete un valore. Per specificare come controllare la variazione della dispersione dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione della dispersione dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza alla dispersione dei segni del pennello compresa tra il valore massimo e la mancanza di dispersione nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo, Rotazione** Applicano una variazione alla dispersione dei segni del pennello secondo la pressione o l'inclinazione della penna o la posizione della rotellina.

**Conteggio** Specifica il numero di segni del pennello applicati a ciascun intervallo di spaziatura.

***Nota:** se aumentate il conteggio ma non i valori di dispersione o spaziatura, potreste compromettere il vostro lavoro.*

**Variazione conteggio e Controllo** Specifica la modalità di variazione del numero di segni del pennello per ciascun intervallo di spaziatura. Per specificare la percentuale massima di segni del pennello applicati a ciascun intervallo di

spaziatura, immettete un valore. Per specificare come controllare la variazione del conteggio dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione del conteggio dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza al numero dei segni del pennello compresa tra il valore nella casella Conteggio e 1, nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo, Rotazione** Applicano una variazione al numero dei segni del pennello secondo la pressione o l'inclinazione della penna o la posizione della rotellina.

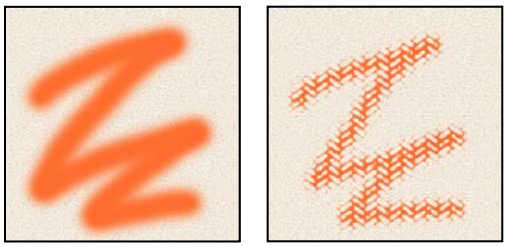
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiunta di elementi dinamici ai pennelli" a pagina 312

"Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura" a pagina 309

## Opzioni dei pennelli con texture

Un pennello con texture usa un pattern che riproduce l'effetto dei tratti su tela o altro materiale.



*Tratti del pennello senza texture (a sinistra) e con texture (a destra)*

Fate clic sul campione di pattern e selezionate un pattern dal pannello a comparsa. Impostate una o più opzioni tra quelle elencate:

**Inverti** Inverte i punti alti e bassi nella texture in base alle tonalità del pattern. Se Inverti è selezionato, le aree più chiare del pattern corrispondono ai punti bassi della texture e ricevono meno colore; le aree più scure del pattern corrispondono ai punti più alti e ricevono il massimo del colore. Quando Inverti è deselezionato, le aree più chiare del pattern ricevono la quantità massima di colore mentre quelle più scure ne ricevono di meno.

**Scala** Specifica la scala del pattern. Digitate un numero o usate il cursore per inserire un valore di percentuale per la dimensione del pattern.

**Applica texture a ogni punta** Applica la texture selezionata a ciascun segno del tratto del pennello, invece che a tutta il tratto del pennello (il tratto è costituito da numerosi segni, applicati in continuo quando trascinate il pennello). Selezionate questa opzione per rendere disponibili le opzioni di variazione della profondità.

**Metodo** Specifica il metodo di fusione usato per combinare il pennello e il pattern. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

**Profondità** Specifica la profondità di penetrazione del colore nella texture. Digitate un numero o usate il cursore per immettere un valore. Se impostate il valore 100%, i punti bassi della texture non ricevono alcun colore; se impostate 0%, tutti i punti della texture ricevono la stessa quantità di colore, nascondendo così il pattern.

**Profondità minima** Specifica la profondità minima di penetrazione del colore quando il controllo relativo alla profondità è impostato su Dissolvi, Pressione penna, Inclinazione penna o Rotellina stilo ed è selezionato Applica texture a ogni punta.

**Variazione profondità e Controllo** Specifica la modalità di variazione della profondità quando è selezionato Applica texture a ogni punta. Per specificare la percentuale massima di variazione, immettete un valore. Per specificare come controllare la variazione della profondità dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione della profondità dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza compresa tra la percentuale di variazione della profondità e quella di profondità minima nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo, Rotazione** Applicano una variazione alla profondità secondo la pressione o l'inclinazione della penna, la posizione della rotellina o la rotazione della penna.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiunta di elementi dinamici ai pennelli" a pagina 312

"Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura" a pagina 309

## Pennelli doppi

Un pennello doppio usa due punte per creare dei segni. La seconda texture del pennello viene applicata all'interno del tratto di pennello primario; vengono colorate soltanto le aree in cui entrambi i tratti di pennello si intersecano. Impostate le opzioni per la punta principale nella sezione Forma punta del pennello del pannello Pennello. Nella sezione Pennello doppio del pannello Pennello, selezionate la seconda punta del pennello e impostate le seguenti opzioni.




***A.** Tratto per la punta di pennello primaria (duro tondo 55) **B.** Tratto per la punta di pennello secondaria (erba). **C.** Tratto doppio (con entrambi)*

**Metodo** Imposta un metodo di fusione da usare quando vengono uniti i segni della punta principale e secondaria. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

**Diametro** Controlla la dimensione della punta doppia. Immettete un valore in pixel, trascinate il cursore oppure, per usare il diametro originale della punta del pennello, fate clic su Usa dimensione campione. L'opzione Usa dimensione campione è disponibile solo se la forma della punta del pennello è stata creata campionando i pixel in un'immagine.

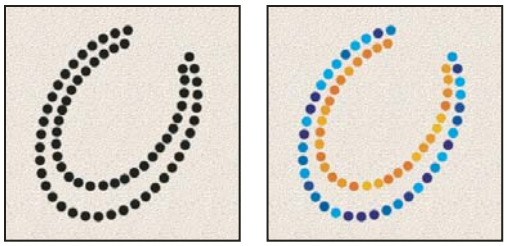
**Spaziatura** Controlla la distanza tra i segni del pennello con punta doppia in un tratto. Per modificare la spaziatura, digitate un numero o usate il cursore per immettere una percentuale per il diametro della punta.

**Dispersione** Specifica la modalità di distribuzione dei segni in un tratto. Quando è selezionato Entrambi gli assi, i segni del pennello con punta doppia sono distribuiti in direzione radiale. Quando Entrambi gli assi è deselezionato, i segni sono distribuiti perpendicolarmente al tratto. Specificate la percentuale massima di dispersione digitando un numero o usando il cursore.

**Conteggio** Specifica il numero di segni del pennello con punta doppia applicati a ciascun intervallo di spaziatura. Digitate un numero o usate il cursore per immettere un valore.

## Opzioni di dinamica dei colori dei pennelli

La dinamica dei colori determina le modalità di variazione del colore in un tratto.



*Tratti di pennello senza (a sinistra) e con (a destra) dinamica dei colori*

**Variazione primo piano/sfondo e Controllo** Specifica la modalità di variazione del colore tra il colore di primo piano e il colore di sfondo.

Per specificare una percentuale di variazione del colore, digitate un numero o usate il cursore. Per specificare come controllare la variazione del colore dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione del colore dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Alterna il colore di primo piano al colore di sfondo nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo, Rotazione** Alternano il colore di primo piano al colore di sfondo secondo la pressione o l'inclinazione della penna, la posizione della rotellina o la rotazione della penna.

**Variazione tonalità** Specifica una percentuale di variazione della tonalità in un tratto. Digitate un numero o usate il cursore per immettere un valore. Un valore basso modifica la tonalità mantenendola simile a quella del colore di primo piano; un valore alto aumenta la differenza tra le tonalità.

**Variazione saturazione** Specifica una percentuale di variazione della saturazione in un tratto. Digitate un numero o usate il cursore per immettere un valore. Un valore basso modifica la saturazione mantenendola simile a quella del colore di primo piano; un valore alto aumenta la differenza tra i livelli di saturazione.

**Variazione luminosità** Specifica una percentuale di variazione di luminosità in un tratto. Digitate un numero o usate il cursore per immettere un valore. Un valore basso modifica la luminosità mantenendola simile a quella del colore di primo piano; un valore alto aumenta la differenza tra i livelli di luminosità.

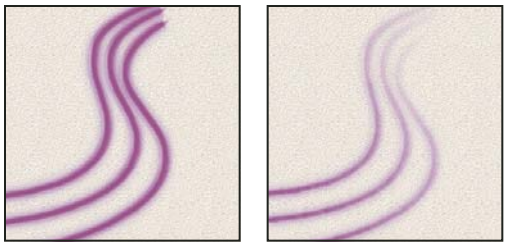
**Purezza** Aumenta o diminuisce la saturazione del colore. Digitate un numero o usate il cursore per immettere un valore in percentuale compreso tra –100% e 100%. Impostato su –100%, il colore è privo di saturazione; su 100%, il colore è completamente saturo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiunta di elementi dinamici ai pennelli" a pagina 312

## Opzioni di trasferimento per i pennelli

Le opzioni di trasferimento per i pennelli determinano in che modo la colorazione varia nel corso di un tratto.



*Tratti del pennello con (a sinistra) e senza (a destra) dinamica dell'applicazione del colore*

**Variazione opacità e Controllo** Specifica la modalità di variazione dell'opacità del colore nel tratto di un pennello; il valore massimo corrisponde a quello specificato nella barra delle opzioni. Specificate una percentuale di variazione dell'opacità digitando un numero o usando il cursore. Per specificare come controllare la variazione dell'opacità dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione dell'opacità dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza all'opacità del colore compresa tra il valore di opacità indicato nella barra delle opzioni e 0, nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo** Applicano una variazione all'opacità del colore secondo la pressione o l'inclinazione della penna, o la posizione della rotellina.

**Variazione flusso e Controllo** Specifica la modalità di variazione del flusso di colorazione nel tratto di un pennello; il valore massimo corrisponde a quello specificato nella barra delle opzioni.

Per specificare una percentuale di variazione del flusso di colorazione, digitate un numero o usate il cursore. Per specificare come controllare la variazione del flusso dei segni del pennello, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Controllo:

- **Disattivato** Non specifica alcun controllo sulla variazione del flusso dei segni del pennello.
- **Dissolvi** Applica una dissolvenza al flusso compresa tra il valore indicato nella barra delle opzioni e 0, nel numero di passi specificato.
- **Pressione penna, Inclinazione penna, Rotellina stilo** Applicano una variazione al flusso del colore secondo la pressione o l'inclinazione della penna, o la posizione della rotellina.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiunta di elementi dinamici ai pennelli" a pagina 312

"Creare un pennello e impostare le opzioni di pittura" a pagina 309

## Altre opzioni dei pennelli

**Disturbo** Aggiunge ulteriore casualità alle singole punte del pennello. Questa opzione è particolarmente efficace se applicata alle punte di pennello morbide (quelle che contengono valori di grigio).

**Bordi bagnati** Comporta un accumulo di colore lungo i bordi del tratto del pennello, creando un effetto acquerello.

**Aerografo** Applica tonalità graduali a un'immagine, simulando l'effetto prodotto dagli aerografi tradizionali. L'opzione Aerografo nel pannello Pennello corrisponde all'opzione Aerografo nella barra delle opzioni.

**Arrotondamento** Produce curve più smussate nei tratti del pennello. Questa opzione è particolarmente efficace quando disegnate con uno stilo, anche se il tratto potrebbe non essere continuo.

**Proteggi texture** Applica lo stesso pattern e la stessa scala a tutti i pennelli predefiniti dotati di texture. Selezionate questa opzione per simulare la tela quando utilizzate pennelli con più punte di pennello e con texture.

## Copiare le texture tra gli strumenti

Quando specificate una texture per lo strumento corrente, potete copiarne il pattern e la scala su tutti gli strumenti che supportano le texture. Ad esempio, potete copiare il pattern e la scala correnti della texture del pennello sugli strumenti matita, timbro clone, timbro con pattern, pennello storia, pennello artistico storia, gomma, scherma, brucia e spugna.

❖ Scegliete Copia texture su altri strumenti dal menu del pannello Pennello.

## Eliminare le opzioni del pennello

Con una sola operazione potete eliminare tutte le opzioni che avete modificato per un pennello predefinito (eccetto le impostazioni della forma).

❖ Scegliete Cancella controlli pennello dal menu del pannello Pennello.

## Modificare dimensione e opacità del pennello mediante la pressione della penna

Se lavorate con una tavoletta grafica, ad esempio una tavoletta Wacom®, potete controllare gli strumenti di pittura mediante la pressione, l'inclinazione e la rotazione della penna nonché la rotellina dello stilo.

1 Selezionate lo strumento pennello  , matita  o un altro strumento di pittura.

2 Nella barra delle opzioni, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante La pressione della tavoletta controlla la dimensione  .
- Fate clic sul pulsante La pressione della tavoletta controlla l'opacità  .

***Nota:*** *scegliete Finestra > Pennello per accedere a ulteriori controlli con cui variare angolo, flusso, dispersione, profondità texture e rotondità del tratto a seconda della pressione della penna.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica del pannello Pennello" a pagina 308

"Dinamica delle forme dei pennelli" a pagina 313

# Metodi di fusione

Il metodo di fusione specificato nella barra delle opzioni controlla il modo in cui i pixel sono influenzati da uno strumento di pittura o modifica. Per la visualizzazione dell'effetto di un metodo di colore, 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.

## Descrizioni dei metodi di fusione

Scegliete tra le opzioni del menu a comparsa Metodo nella barra delle opzioni.

***Nota:*** *per le immagini a 32 bit sono disponibili solo i metodi di fusione Normale, Dissolvi, Scurisci, Moltiplica, Schiarisci, Scherma lineare (Aggiungi), Differenza, Tonalità, Saturazione, Colore, Luminosità, Colore più chiaro e Colore più scuro.*

**Normale** Modifica o colora ciascun pixel per trasformarlo nel colore risultante. Questo è il 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 in ogni posizione dei pixel.

**Dietro** Modifica o applica il colore solo alla parte trasparente di un livello. Questo metodo funziona solo con i livelli in cui Mantieni trasparenza è disattivato ed è analogo al dipingere sul retro delle aree trasparenti su un lucido.

**Cancella** Modifica o colora ciascun pixel e lo rende trasparente. Questo metodo è disponibile per gli strumenti forma (se è selezionato Riempi regione ), secchiello , pennello , matita e per i comandi Riempi e Traccia. Funziona solo con i livelli in cui Mantieni trasparenza è disattivato.

**Scurisci** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e seleziona il colore di base o il colore applicato, il più scuro dei due, come colore risultante. I pixel più chiari del colore applicato vengono sostituiti, quelli più scuri non cambiano.

**Moltiplica** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e moltiplica il colore di base per quello applicato. Il colore risultante è sempre più scuro. La moltiplicazione di un colore con nero produce nero; la moltiplicazione di un colore con bianco non cambia il colore. Se state applicando un colore diverso dal nero o dal bianco, i tratti sovrapposti creati con uno strumento di pittura producono colori gradualmente 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 aumentando il contrasto tra i due. 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 diminuendo la luminosità. L'uso del colore bianco non produce alcun cambiamento.

**Schiarisci** Esamina il colore in ciascun canale e seleziona il colore di base o il colore applicato, il più chiaro dei due, come colore risultante. 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 l'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 riducendo il contrasto tra i due. La fusione con nero non produce alcun cambiamento.

**Scherma lineare (Aggiungi)** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e schiarisce il colore di base per riflettere il colore applicato aumentando la luminosità. La fusione con nero non produce alcun cambiamento.

**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 non viene sostituito ma viene miscelato 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 (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita, come se venisse schermata; se è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita, come se venisse bruciata. Colorare con nero o bianco puro produce un'area distintamente più scura o più chiara ma il risultato non è nero o 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 (sorgente luminosa) è più chiaro del grigio al 50%, l'immagine viene schiarita come se fosse scolorata. Ciò è utile per aggiungere zone di luce all'immagine. Se il colore applicato è più scuro del grigio al 50%, l'immagine viene scurita come se fosse moltiplicata. Ciò è utile per aggiungere le ombre all'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 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 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 opzione è utile per aggiungere effetti speciali a un'immagine.

**Miscela dura** Aggiunge i valori dei canali rosso, verde e blu del colore di fusione ai valori RGB del colore base. Se la somma risultante per un canale è maggiore o uguale a 255, il valore ricevuto è 255; se è minore di 255, il valore è 0. Pertanto tutti i pixel fusi hanno valori dei canali rosso, verde e blu pari a 0 o 255. Tutti i pixel vengono modificati in colori additivi primari (rosso, verde, blu), bianco o nero.

***Nota:*** *per le immagini CMYK, Miscela dura cambia tutti i pixel nei colori sottrattivi primari (cyan, magenta, giallo), bianco o nero. Il valore massimo è 100.*

**Differenza** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e sottrae il colore applicato da quello di base oppure 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 nero non produce alcun cambiamento.

**Sottrai** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e sottrae il colore applicato da quello di base. Nelle immagini a 8 e 16 bit, eventuali valori risultanti negativi vengono ritagliati su zero.

**Dividi** Esamina le informazioni cromatiche in ciascun canale e divide il colore applicato per quello di base.

**Tonalità** Crea un colore risultante con la luminanza e la saturazione del colore di base e la tonalità del colore applicato.

**Saturazione** Crea un colore risultante 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 (grigia), non viene prodotto alcun cambiamento.

**Colore** Crea un colore risultante 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.

**Luminosità** Crea un colore risultante con la tonalità e la saturazione del colore di base e la luminosità del colore applicato. Questo metodo crea un effetto inverso rispetto al metodo Colore.

**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. Colore più chiaro 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.

**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.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esempi di metodi di fusione" a pagina 322

## Esempi di metodi di fusione

Questi esempi mostrano il risultato che si ottiene colorando parte del volto nell'immagine usando i vari metodi di fusione.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sui metodi di fusione: www.adobe.com/go/vid0012_it.


*Immagine originale*


*Normale, opacità 100%*


*Normale, opacità 50%*


*Dissolvi, opacità 50%*


*Dietro*


*Cancella*


*Scurisci*


*Moltiplica*


*Colore brucia*


*Brucia lineare*


*Schiarisci*


*Scolora*


*Colore scherma*


*Scherma lineare (Aggiungi)*


*Sovrapponi*


*Luce soffusa*


*Luce intensa*


*Luce vivida*


*Luce lineare*


*Luce puntiforme*


*Miscela dura*


*Differenza*


*Esclusione*


*Sottrai*


*Dividi*


*Tonalità*


*Saturazione*


*Colore*


*Luminosità, opacità 80%*


*Colore più chiaro*


*Colore più scuro*

# Sfumature

## Applicare un riempimento sfumatura

Lo strumento sfumatura crea una fusione graduale tra più colori. Potete scegliere riempimenti con sfumature predefinite o crearne di nuovi.

***Nota:*** *non potete usare lo strumento sfumatura con immagini bitmap o in scala di colore.*

Potete riempire un'area con una sfumatura trascinandola nell'immagine. Il punto di partenza (con il tasto del mouse premuto) e il punto finale (quando si rilascia il tasto) influiscono sull'aspetto della sfumatura, a seconda dello strumento usato.

1 Per riempire solo una parte dell'immagine, selezionate l'area desiderata. Altrimenti, il riempimento sfumato viene applicato all'intero livello attivo.

2 Selezionate lo strumento sfumatura .

3 Scegliete un riempimento sfumatura nella barra delle opzioni:

- Fate clic sul triangolo accanto al campione per selezionare un riempimento sfumatura predefinito.
- Fate clic nel campione di sfumatura per visualizzare l'Editore sfumatura. Selezionate un riempimento sfumatura predefinito o createne uno nuovo, Fate clic su OK. Consultate "Creare una sfumatura omogenea" a pagina 326.


*Il predefinito Densità neutra offre un filtro fotografico utile per tramonti e altre scene con elevato contrasto.*

4 Nella barra delle opzioni, selezionate un'opzione per il riempimento 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 lineare 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.

5 Effettuate le seguenti operazioni nella barra delle opzioni:

- Specificate il metodo di fusione e l'opacità. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.
- Per invertire l'ordine dei colori nel riempimento sfumato, selezionate Inverti.
- Per creare una fusione più graduale e più omogenea, selezionate Dithering.
- Per usare una maschera di trasparenza per il riempimento sfumatura, selezionate Trasparenza. Consultate "Specificare la trasparenza della sfumatura" a pagina 327.

6 Posizionate il puntatore nell'immagine in cui desiderate impostare il punto di inizio della sfumatura e trascinate per definire il punto finale. Per vincolare l'angolo della linea a un multiplo di 45°, tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate.

## Gestire le sfumature predefinite

Le sfumature predefinite consentono di applicare rapidamente le sfumature più usate. Potete gestire i predefiniti nel selettore sfumatura, in Gestione predefiniti o in Editore sfumatura.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare Gestione predefiniti" a pagina 39

### Salvare un set di sfumature predefinite come libreria

1 Fate clic su Salva nella finestra di dialogo Editore sfumatura o scegliete Salva sfumature dal menu del selettore sfumatura nella barra delle opzioni.

2 Scegliete una posizione per la libreria di sfumature, immettete un nome per il file e fate clic su Salva.

Potete salvare la libreria ovunque. Tuttavia, se la salvate nella cartella Predefiniti/Sfumature, nella posizione prevista per i predefiniti, al riavvio di Photoshop il nome della libreria apparirà in fondo al menu del pannello.

### Caricare una libreria di sfumature predefinite

❖ Nella finestra di dialogo Editore sfumatura, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Carica per aggiungere una libreria all'elenco corrente. Selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.

- Scegliete Sostituisci sfumature dal menu del pannello per sostituire l'elenco corrente con una libreria diversa. Selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.
- Scegliete un file libreria dal fondo del menu del pannello. Fate clic su OK per sostituire l'elenco corrente o su Aggiungi per aggiungere la libreria.

***Nota:*** *potete anche selezionare Carica sfumature, Sostituisci sfumature o scegliere una libreria di sfumature dal menu del selettore sfumatura nella barra delle opzioni.*

### Tornare alla libreria di sfumature predefinite

❖ Scegliete Ripristina sfumature dal menu del pannello. Potete sostituire l'elenco corrente o aggiungere la libreria predefinita all'elenco corrente.

### Modificare la modalità di visualizzazione delle sfumature predefinite

❖ Scegliete un'opzione di visualizzazione dal menu del pannello:

**Solo testo** Visualizza le sfumature come elenco di testo.

**Miniatura piccola o Miniatura grande** Visualizza le sfumature come miniature.

**Elenco breve o Elenco lungo** Visualizza le sfumature come elenco di miniature.

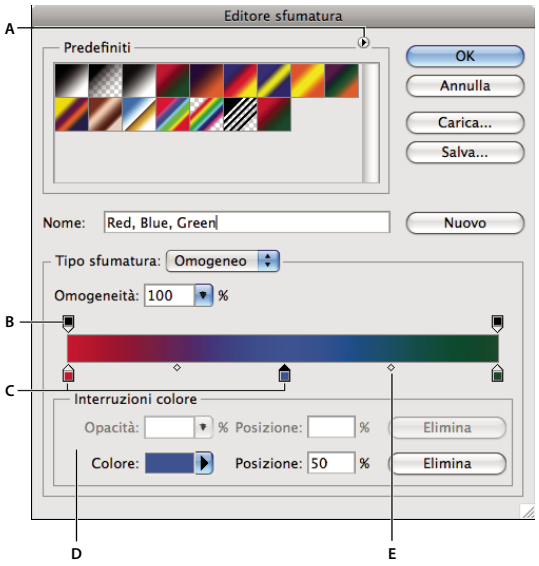
### Rinominare una sfumatura predefinita

- Se il pannello è impostato per visualizzare le sfumature come miniature, fate doppio clic su una sfumatura, specificate un nuovo nome, quindi fate clic su OK.
- Se il pannello è impostato per visualizzare le sfumature in un elenco o come testo, fate doppio clic su una sfumatura, immettete un nuovo nome e premete Invio (Windows e Mac OS).

## Panoramica di Editore sfumatura

Per visualizzare la finestra di dialogo Editore sfumatura, fate clic sul campione di sfumatura corrente nella barra delle opzioni. Quando spostate il puntatore del mouse sul campione sfumatura, viene visualizzata una descrizione di tipo "Fate clic per modificare la sfumatura".

La finestra di dialogo Editore sfumatura consente di definire una nuova sfumatura modificandone una esistente. Inoltre, potete aggiungere colori intermedi a una sfumatura per creare una fusione tra più di due colori.




*Finestra di dialogo Editore sfumatura*
***A.** Menu del pannello **B.** Interruzione di opacità **C.** Interruzioni di colore **D.** Regolate i valori o eliminate l'opacità o l'interruzione di colore selezionata. **E.** Punto intermedio*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Utilizzo della barra delle opzioni" a pagina 22

## Creare una sfumatura omogenea

1 Selezionate lo strumento sfumatura .

2 Fate clic nel campione nella barra delle opzioni per visualizzare la finestra di dialogo Editore sfumatura.

3 Per basare la nuova sfumatura su una esistente, selezionate una sfumatura nella sezione Predefiniti della finestra di dialogo.

4 Scegliete Omogeneo dal menu a comparsa Tipo sfumatura.

5 Per definire il colore iniziale della sfumatura, fate clic sull'interruzione di colore sinistra sotto la barra della sfumatura. Il triangolo dell'interruzione di colore diventa nero e indica che si sta modificando il colore iniziale.

6 Per scegliere un colore, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'interruzione di colore o fate clic sul campione di colore nella sezione Interruzioni colore della finestra di dialogo. Scegliete un colore e fate clic su OK.
- Scegliete un'opzione dal menu a comparsa Colore nella sezione Interruzioni colore della finestra di dialogo.
- Posizionate il puntatore sulla barra della sfumatura (il puntatore diventa un contagocce) e fate clic per campionare un colore.

7 Per definire il colore finale, fate clic sull'interruzione di colore sinistra, sotto la barra della sfumatura. Scegliete un colore.

8 Per regolare la posizione del punto iniziale o finale, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate l'interruzione di colore corrispondente a sinistra o a destra fino alla posizione desiderata.
- Fate clic sull'interruzione di colore corrispondente e immettete un valore per Posizione nella sezione Interruzioni colore della finestra di dialogo. 0% posiziona il punto all'estremità sinistra della barra della sfumatura; 100% lo posiziona all'estremità destra.

9 Per regolare la posizione del punto medio (in cui la sfumatura mostra una miscela uniforme dei colori iniziale e finale), trascinate il rombo ◇ sotto la barra della sfumatura verso sinistra o verso destra, oppure fate clic sul rombo e inserite un valore per Posizione.

10 Per aggiungere colori intermedi alla sfumatura, fate clic sotto la barra della sfumatura per definire un'altra interruzione di colore. Specificate il colore e regolate la posizione e il punto medio per il punto intermedio, come descritto per i punti iniziale e finale.

11 Per eliminare l'interruzione di colore che state modificando, fate clic su Elimina o trascinate verso il basso l'interruzione fino a quando non sparisce.

12 Per controllare la gradualità delle transizioni fra le bande di colore della sfumatura, specificate un valore nella casella di testo Omogeneità o trascinate il cursore a comparsa Omogeneità.

13 Se lo desiderate, impostate i valori di trasparenza della sfumatura.

14 Immettete un nome per la nuova sfumatura.

15 Per salvare la sfumatura come predefinita, fate clic su Nuovo dopo aver creato la sfumatura.

***Nota:** i nuovi predefiniti vengono salvati in un file di preferenze. Se questo file è stato eliminato o è danneggiato o se avete ripristinato le sfumature della libreria predefinita, i nuovi predefiniti andranno perduti. Per salvare definitivamente i nuovi elementi predefiniti, aggiungeteli a una libreria.*

## Specificare la trasparenza della sfumatura

Ogni riempimento sfumato contiene una maschera di trasparenza che controlla l'opacità del riempimento nei vari punti della sfumatura. Ad esempio, potete dare al colore iniziale un'opacità del 100% e produrre una fusione graduale del riempimento con un colore finale opaco al 50%. Il pattern a scacchiera nell'anteprima della sfumatura indica la quantità di trasparenza.

1 Create una sfumatura.

2 Per regolare l'opacità iniziale, fate clic sull'interruzione di opacità sinistra sopra la barra della sfumatura. Il triangolo dell'interruzione diventa nero e indica che state modificando la trasparenza iniziale.

3 Nella sezione Interruzioni colore della finestra di dialogo, immettete un valore nella casella di testo Opacità o trascinate il relativo cursore a comparsa.

4 Per regolare l'opacità del punto finale, fate clic sull'interruzione di opacità destra, sopra la barra della sfumatura. Quindi impostate l'opacità nella sezione Interruzioni colore.

5 Per regolare la posizione iniziale e finale dell'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'opacità (il punto mediano tra le 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.

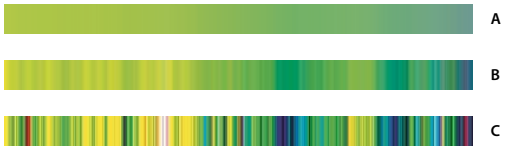
7 Per eliminare l'interruzione di opacità che state modificando, fate clic su Elimina.

8 Per aggiungere un'opacità intermedia alla maschera, 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'opacità intermedia, trascinate la sua interruzione di trasparenza verso l'alto e fuori dalla barra della sfumatura.

9 Per creare una sfumatura predefinita, immettete 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.

## 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.




*Sfumatura con diversi valori di disturbo*
***A.** Disturbo del 10% **B.** Disturbo del 50% **C.** Disturbo del 90%*

1 Selezionate lo strumento sfumatura .

2 Fate clic sul campione di sfumatura nella barra delle opzioni per visualizzare la finestra di dialogo Editore sfumatura.

3 Per basare la nuova sfumatura su una esistente, selezionate una sfumatura nella sezione Predefiniti della finestra di dialogo.

4 Scegliete Disturbo dal menu a comparsa Tipo sfumatura e impostate le seguenti opzioni:

**Disturbo** Consente di controlla la gradualità delle transizioni fra le bande di colore della sfumatura.

**Modello colore** Consente di cambiare i componenti colore da regolare. Per ogni componente, trascinate i cursori per definire l'intervallo di valori accettabili. Ad esempio, se avete scelto il modello HSB, potete limitare la sfumatura a tonalità blu-verde, alta saturazione e luminosità media.

**Limita colori** Selezionate questa opzione per evitare che vengano generati colori ipersaturi.

**Aggiungi trasparenza** Consente di aggiungere della trasparenza a colori casuali.

**Parametri casuali** Consente di creare una sfumatura in base alle impostazioni precedenti. Fate clic sul pulsante fino a ottenere un'impostazione che vi soddisfi.

5 Per creare una sfumatura predefinita con le impostazioni specificate, immettete un nome nella casella di testo Nome e fate clic su Nuovo.

# Applicazione di riempimento e traccia a selezioni, livelli e tracciati

Potete riempire l'interno di una selezione, un tracciato o un livello con un colore o un pattern. Potete anche aggiungere il colore al contorno di una selezione o di un tracciato, applicando una traccia.

## Riempire con lo strumento secchiello

Lo strumento secchiello riempie i pixel adiacenti il cui valore cromatico è simile a quello dei pixel su cui fate clic.

***Nota:** lo strumento secchiello non può essere usato con immagini in metodo Bitmap.*

1 Scegliete un colore di primo piano. Consultate "Scegliere i colori nella finestra degli strumenti" a pagina 90.

2 Selezionate lo strumento secchiello .

3 Specificate se riempire la selezione con il colore di primo piano o con un pattern.

4 Specificate il metodo di fusione e l'opacità. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

5 Specificate la tolleranza per il riempimento.

La tolleranza definisce quanto il pixel deve essere simile nel colore al pixel su cui fate clic affinché possa essere riempito. I valori vanno da 0 a 255. Una tolleranza bassa riempie i pixel che presentano valori cromatici molto simili a quello selezionato. Una tolleranza alta riempie i pixel che rientrano in un intervallo di colori più ampio.

6 Per sfumare i bordi della selezione riempita, selezionate Anti-alias.

7 Selezionate Contigui per riempire esclusivamente i pixel contigui a quello selezionato; non selezionatelo per riempire tutti i pixel simili presenti nell'immagine.

8 Per riempire i pixel in base ai dati cromatici uniti provenienti da tutti i livelli visibili, selezionate Tutti i livelli.

9 Fate clic sulla parte dell'immagine da riempire. Tutti i pixel adiacenti all'interno della tolleranza specificata vengono riempiti con il colore di primo piano o il pattern.

Se state lavorando su un livello e non volete riempire le aree trasparenti, verificate che la trasparenza del livello sia bloccata nel pannello Livelli. Consultate "Bloccare i livelli" a pagina 257.

## Riempire una selezione o un livello con un colore

1 Scegliete un colore di primo piano o di sfondo. Consultate "Scegliere i colori nella finestra degli strumenti" a pagina 90.

2 Selezionate l'area da riempire. Per riempire un intero livello, selezionatelo nel pannello Livelli.

3 Scegliete Modifica > Riempi per riempire la selezione o il livello. Per riempire un tracciato, selezionatelo e scegliete Riempi tracciato nel menu del pannello Tracciati.

4 Nella finestra di dialogo Riempi, alla voce Usa, scegliete una delle seguenti opzioni o un Pattern personale:

**Colore di primo piano, Colore di sfondo, Nero, Grigio 50% o Bianco** Riempie la selezione con il colore specificato.

***Nota:*** *se riempite un'immagine CMYK con il nero, Photoshop riempie tutti i canali con nero al 100%. Ciò può produrre più inchiostro di quanto consentito dalla stampante. Per risultati migliori con immagini CMYK, usate l'opzione Primo piano con il colore di primo piano impostato al giusto valore di nero.*

**Colore** Riempie la selezione con il colore selezionato nel Selettore colore.

5 Specificate il metodo di fusione e la percentuale di opacità. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

6 Se state lavorando in un livello e desiderate riempire solo le aree che contengono dei pixel, selezionate Mantieni trasparenza.

7 Fate clic sul pulsante OK per applicare il riempimento.

*Per applicare un colore di primo piano solo alle aree contenenti pixel, premete i tasti Alt+Maiusc+Backspace (Windows) o Opzione+Maiusc+Ritorno unitario (Mac OS). Si mantiene così la trasparenza del livello. Per applicare un colore di sfondo solo alle aree contenenti pixel, premete i tasti Ctrl+Maiusc+Backspace (Windows) o Comando+Maiusc+Ritorno unitario (Mac OS).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Riempire con lo strumento secchiello" a pagina 328

## Riempire il quadro di lavoro

Il quadro di lavoro è l'area attorno all'immagine. Potete riempire il quadro con un colore diverso, per dare maggior risalto all'immagine.

❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse sul quadro di lavoro e scegliete Grigio, Nero o Personale. Per specificare il colore personale, scegliete Imposta colore personale.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le dimensioni del quadro" a pagina 154

## Riempire una selezione con un pattern o con contenuti immagine

1 Selezionate la parte di immagine da riempire.

2 Scegliete Modifica > Riempi.

3 Dal menu Usa, selezionate una delle opzioni seguenti:

**In base al contenuto** Consente di riempire la selezione con contenuti immagine circostanti simili, senza giunzioni visibili. Per risultati ottimali, create una selezione che si estenda leggermente nell'area da replicare. In genere è sufficiente una rapida selezione realizzata con lo strumento lazo o selezione.

*I riempimenti in base al contenuto effettuano una sintesi casuale dei contenuti dell'immagine con caratteristiche simili. Se i risultati originali non sono soddisfacenti, scegliete Modifica > Annulla e applicate un altro riempimento in base al contenuto.*

**Pattern** Fate clic sulla freccia capovolta accanto al pattern campione e selezionate un pattern dal pannello a comparsa. Potete caricare pattern aggiuntivi dal menu del pannello a comparsa. Selezionate il nome di una libreria di pattern o scegliete Carica pattern per individuare la cartella contenente i pattern da usare.

***Nota:*** *se Pattern è attenuato, caricate una libreria di pattern prima di effettuare una selezione. Consultate "Gestire le librerie di pattern e i predefiniti" a pagina 332.*

**Storia** Consente di ripristinare per l'area selezionata lo stato sorgente o un'istantanea impostata nel pannello Storia.



*Riempimento in base al contenuto*
***A.*** *Create una selezione che si estende leggermente nell'area da replicare.* ***B.*** *Sostituite la selezione con riempimento in base al contenuto, senza giunzioni visibili.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Riempire con lo strumento secchiello" a pagina 328

## Applicare una traccia a una selezione o un livello

Potete usare il comando Traccia per disegnare un bordo colorato intorno a una selezione, un livello o un tracciato. Quando create un bordo in questo modo, esso diventa una parte rasterizzata del livello corrente.

*Per creare bordi di forme o livelli che possano essere attivati o disattivati come sovrapposizioni e con anti-alias per ottenere angoli con bordi più tenui, usate l'effetto di livello Traccia, invece del comando Traccia. Consultate "Stili ed effetti di livello" a pagina 265.*

1 Scegliete un colore di primo piano.

2 Selezionate l'area o il livello da tracciare.

3 Scegliete Modifica > Traccia.

4 Nella finestra di dialogo Traccia, specificate lo spessore del bordo con contorni netti.

5 Per Posizione, specificate se posizionare il bordo dentro, fuori o direttamente sopra i contorni della selezione o del livello.

***Nota:*** *se il contenuto del livello riempie l'intera immagine, le tracce applicate all'esterno del livello non sono visibili.*

6 Specificate un metodo di fusione e un valore di opacità. Consultate "Metodi di fusione" a pagina 319.

7 Se state lavorando in un livello e desiderate tracciare solo le aree contenenti pixel, selezionate Mantieni trasparenza. Consultate "Bloccare i livelli" a pagina 257.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare ai tracciati tracce di colore" a pagina 359

## Disegnare un cerchio o un quadrato

Potete disegnare un cerchio o un quadrato con gli strumenti di selezione ellittica o rettangolare e aggiungendo una linea (o *traccia*) al riquadro di selezione. L'applicazione di una traccia a una selezione è un modo veloce per aggiungere un bordo o una cornice attorno a un oggetto. Con gli strumenti di selezione potete applicare una traccia a tutte le selezioni create.

1 Nel pannello Livelli, fate clic sul pulsante Nuovo livello per creare un nuovo livello per il cerchio o il quadrato. L'inserimento del cerchio o quadrato in un livello a parte facilita eventuali operazioni di modifica.

2 Selezionate lo strumento selezione ellittica o selezione rettangolare nella finestra degli strumenti.

3 Per creare la forma, trascinate nella finestra del documento. Mentre trascinate tenete premuto Maiusc per vincolare la forma a un cerchio o a un quadrato.

4 Scegliete Modifica > Traccia.

5 Nella finestra di dialogo Traccia, immettete un valore per lo spessore e fate clic sul campione colore per visualizzare il Selettore colore di Adobe.

6 Nel Selettore colore di Adobe, individuate l'intervallo di colori desiderato con i cursori a triangolo sulla barra dello spettro dei colori, quindi fate clic sul colore desiderato nel campo del colore. Il colore selezionato appare nella metà superiore del campione colore. Il colore originale rimane nella metà inferiore. Fate clic su OK.

7 Impostate la posizione del tratto in relazione alla selezione scegliendo Interno, Centro o Esterno. Se necessario, impostate le altre impostazioni e fate clic su OK. Photoshop applica la traccia secondo le impostazioni effettuate.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare una traccia a una selezione o un livello" a pagina 331

"Applicare ai tracciati tracce di colore" a pagina 359

# Creazione e gestione dei pattern

Un pattern è un'immagine che viene ripetuta o *affiancata* e usata per riempire un livello o una selezione. Con Photoshop vengono forniti diversi pattern predefiniti.

Potete creare nuovi pattern, salvarli in librerie e usarli con diversi strumenti e comandi. Per gli strumenti secchiello, timbro con pattern, pennello correttivo e toppa, i pattern predefiniti sono visualizzati nei pannelli a comparsa nella barra delle opzioni e nella finestra di dialogo Stile livello. Potete modificare la visualizzazione dei pattern nei pannelli a comparsa scegliendo un'opzione di visualizzazione dai menu dei pannelli. Potete inoltre gestire i pattern con Gestione predefiniti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare e usare strumenti predefiniti" a pagina 23

## Definire un'immagine come pattern predefinito

1. Con lo strumento selezione rettangolo, selezionate su un'immagine aperta l'area da usare come pattern. L'opzione Sfuma deve essere impostata su 0 pixel. Evitate di usare immagini grandi, perché poco pratiche.
2. Scegliete Modifica > Definisci pattern.
3. Specificate un nome per il pattern nella finestra di dialogo Nome pattern.

***Nota:*** *se applicate a un'immagine un pattern contenuto in un'altra, Photoshop converte il metodo di colore.*

*Photoshop mette a disposizione un set di file in formato Illustrator che potete usare per definire un pattern predefinito. Aprite il file, selezionate un'opzione di rendering e definite il pattern.*

## Gestire le librerie di pattern e i predefiniti

Potete organizzare i pattern in librerie da caricare o rimuovere dai pannelli a comparsa dei pattern.

### Caricare una libreria di pattern

Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del pannello a comparsa Pattern:

- Carica pattern, per aggiungere una libreria all'elenco corrente. Selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.
- Sostituisci pattern, per sostituire l'elenco corrente con un'altra libreria. Selezionate il file della libreria da usare e fate clic su Carica.
- Scegliete un file libreria (visualizzato in fondo al menu del pannello). Fate clic su OK per sostituire l'elenco corrente o su Aggiungi per aggiungere la libreria.

### Salvare un set di pattern predefiniti come libreria

1. Scegliete Salva pattern dal menu del pannello a comparsa Pattern.
2. Scegliete una posizione per la libreria di pattern, immettete un nome per il file e fate clic su Salva.

Potete salvare la libreria ovunque. Tuttavia, se la salvate in Predefiniti/Pattern, nella posizione prevista per i predefiniti, al riavvio del programma il nome della libreria apparirà in fondo al menu del pannello a comparsa Pattern.

### Ripristinare la libreria predefinita di pattern

❖ Scegliete Ripristina pattern dal menu del pannello a comparsa Pattern. Potete sostituire l'elenco corrente o aggiungere la libreria predefinita all'elenco corrente.

*Se ricevete uno strumento timbro con pattern predefinito che usa un pattern non definito o se cancellate l'elemento predefinito in uso ripristinando o sostituendo la libreria di pattern, dovrete ridefinire il pattern tramite Nuovo pattern dal menu a comparsa del pannello Pattern.*

### Rinominare un pattern predefinito

1 Selezionate il pattern da rinominare e scegliete Rinomina pattern dal menu del pannello.

2 Specificate un nuovo nome per il pattern e fate clic su OK.

### Eliminare un pattern predefinito

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il pattern da eliminare e scegliete Elimina pattern dal menu del pannello.
- Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), portate il puntatore su un pattern (il puntatore assume l'aspetto di forbici) e fate clic.

*Il pattern viene eliminato solo dal gruppo di pattern visualizzati. Per visualizzare di nuovo l'intera libreria, consultate "Caricare una libreria di pattern" a pagina 332.*

# Capitolo 10: Disegnare

## Il disegno

### Nozioni di base su forme e tracciati

Quando si disegna in Adobe Photoshop si creano forme vettoriali e tracciati. Per disegnare potete usare gli strumenti forma, penna e penna a mano libera. Le opzioni per ogni strumento sono disponibili nella barra delle opzioni.

Prima di iniziare a disegnare in Photoshop, dovete scegliere un metodo nella barra delle opzioni. La scelta del metodo consente di determinare se intendete creare una forma vettoriale su un livello separato, un tracciato di lavoro su un livello esistente o una forma rasterizzata su un livello esistente.

Le *forme vettoriali* sono linee e curve che potete disegnare usando gli strumenti forma o penna. Consultate "Disegnare le forme" a pagina 335 e "Disegnare con gli strumenti penna" a pagina 339. Le forme vettoriali non dipendono dalla risoluzione: mantengono bordi nitidi anche se ridimensionate, stampate con una stampante PostScript, salvate in un file PDF o importate in un'applicazione di grafica vettoriale. È possibile creare librerie di forme personalizzate e modificare il contorno di una forma (denominato tracciato) e i relativi attributi, quali lo spessore, il colore di riempimento e lo stile.

I *tracciati* sono contorni che potete trasformare in selezioni o a cui potete applicare un riempimento o una traccia di colore. Per modificare la forma di un tracciato è sufficiente spostarne i punti di ancoraggio.

Un *tracciato di lavoro* è un tracciato temporaneo che appare nel pannello Tracciati e definisce il contorno di una forma.

Potete usare i tracciati in diversi modi:

- Usate i tracciati come maschere vettoriali per nascondere le aree di un livello. Consultate "Le maschere di livello e le maschere vettoriali" a pagina 288.
- Convertite i tracciati in selezioni. Consultate "Convertire i tracciati in bordi di selezione" a pagina 356.
- Applicate ai tracciati riempimenti o tracce di colore. Consultate "Riempire i tracciati di colore" a pagina 358.

  Impostate i tracciati salvati come tracciati di ritaglio, con cui ottenere aree trasparenti nelle immagini da esportare e inserire in applicazioni di impaginazione o di grafica vettoriale. Consultate "Creare trasparenze usando i tracciati di ritaglio" a pagina 450.

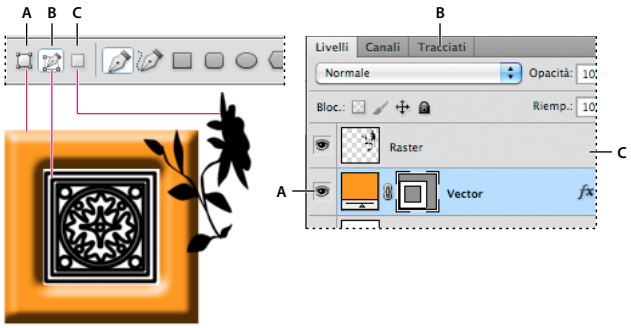
### Metodi di disegno

Quando disegnate con gli strumenti forma o penna, potete usare tre metodi diversi. Con uno strumento forma o penna selezionato, scegliete un metodo selezionandone l'icona nella barra delle opzioni.

**Livelli forma** Crea una forma su un altro livello. Potete usare gli strumenti forma o penna per creare i livelli forma. I livelli forma sono ideali per la creazione di grafica per pagine Web perché possono essere facilmente spostati, ridimensionati, allineati e distribuiti. All'interno di un livello potete disegnare più forme in un livello. Un livello forma è costituito da un livello di riempimento che definisce il colore della forma e da una maschera vettoriale collegata che definisce il contorno della forma. Il contorno della forma è un tracciato che appare nel pannello Tracciati.

**Tracciati** Disegna un tracciato di lavoro sul livello corrente che potete poi usare per eseguire una selezione, creare una maschera vettoriale o applicare un riempimento o una traccia di colore per creare grafica raster (proprio come fareste con uno strumento di pittura). Un tracciato di lavoro è temporaneo finché non lo salvate. I tracciati appaiono nel pannello Tracciati.

**Riempi pixel** Dipinge direttamente su un livello, analogamente a uno strumento di pittura. Quando usate questo metodo, vengono create delle immagini raster e non della grafica vettoriale. Potete quindi lavorare con le forme che dipingete come fareste con una qualsiasi immagine raster. Quando è attivo questo metodo funzionano soltanto gli strumenti forma.




*Opzioni di disegno*
***A.** Livelli forma **B.** Tracciati **C.** Riempi pixel*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Strumenti" a pagina 15

"Utilizzo della barra delle opzioni" a pagina 22

# Disegnare le forme

*Gli strumenti forma consentono di creare rapidamente pulsanti, barre di spostamento e altri elementi usati nelle pagine Web.*

## Creare una forma in un livello forma

1 Selezionate uno strumento forma o uno strumento penna. Accertatevi che il pulsante Livelli forma sia selezionato nella barra delle opzioni.

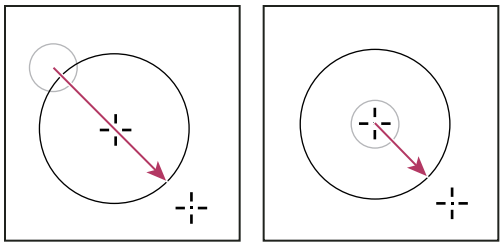
2 Per scegliere il colore della forma, fate clic sul campione di colore nella barra delle opzioni, quindi selezionate il colore dal Selettore di colore.

3 (Facoltativo) Impostate le opzioni per lo strumento nella barra delle opzioni: Fate clic sulla freccia capovolta accanto ai pulsanti della forma per visualizzare le opzioni aggiuntive per ogni strumento. Consultate "Opzioni degli strumenti forma" a pagina 338.

4 (Facoltativo) Per applicare uno stile alla forma, selezionate uno stile predefinito dal menu a comparsa Stile nella barra delle opzioni. Consultate "Applicare gli stili predefiniti" a pagina 266.

5 Trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare la forma:

- Per vincolare un rettangolo o un rettangolo arrotondato a un quadrato, un'ellisse a un cerchio o un angolo a un multiplo di 45°, tenete premuto Maiusc.
- Per disegnare dal centro verso l'esterno, posizionate il puntatore del mouse nel punto che dovrà corrispondere al centro della forma, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate diagonalmente verso un angolo o un bordo finché la forma avrà le dimensioni desiderate.



*Disegnare un oggetto dall'angolo (a sinistra) e dal centro (a destra)*

***Nota:** per impostazioni predefinita, gli strumenti stella di Illustrator e poligono di Illustrator e Photoshop disegnano dal centro verso l'esterno.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le forme" a pagina 338

"Galleria degli strumenti di disegno e testo" a pagina 19

## Disegnare più forme in un livello

Potete disegnare forme distinte in un livello oppure usare le opzioni Aggiungi, Sottrai, Interseca o Escludi per modificare la forma corrente in un livello.

1 Selezionate il livello in cui desiderate aggiungere le forme.

2 Selezionate uno strumento di disegno e impostate le opzioni specifiche per tale strumento. Consultate "Opzioni degli strumenti forma" a pagina 338.

3 Nella barra delle opzioni, selezionate una delle seguenti opzioni:

**Aggiungi ad area forma** Aggiunge la nuova area al tracciato o alle forme esistenti.

**Sottrai dall'area della forma** Rimuove l'area sovrapposta al tracciato o alle forme esistenti.

**Interseca aree forma** Limita l'area all'intersezione tra la nuova area e il tracciato o le forme esistenti.

**Escludi aree forme sovrapposte** Esclude l'area di sovrapposizione nelle aree consolidate nuove ed esistenti.

4 Disegnate nell'immagine. Potete passare con facilità da uno strumento di disegno all'altro facendo clic sul pulsante di uno strumento nella barra delle opzioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le forme" a pagina 338

## Disegnare una forma di ruota

L'obiettivo è di tagliare ricavare una forma da una forma esistente in modo da rendere visibili i livelli sottostanti. Questa procedura spiega come creare una forma di ciambella, ma potete seguire questa tecnica anche con altri strumenti forma, compresi quelli per forme personali.

1 Selezionate lo strumento ellisse nella finestra degli strumenti. Potrebbe essere nascosto da uno degli altri strumenti forma o linea .

2 Nella barra delle opzioni nella parte superiore dell'area di lavoro, selezionate il pulsante Livelli forma .

3 Per disegnare la forma, trascinate nella finestra del documento. Per vincolare l'ellisse a un cerchio, tenete premuto Maiusc mentre trascinate.

4 Nella barra delle opzioni, selezionate il pulsante Sottrai dall'area della forma .

5 Per creare il ritaglio, trascinate all'interno della nuova forma. Quando rilasciate il pulsante del mouse, l'immagine è visibile sotto la nuova forma.

6 Per riposizionare una delle forme, fate clic sullo strumento selezione tracciato nella finestra degli strumenti (può essere nascosto dallo strumento selezione diretta ) e selezionate il tracciato. Trascinatela nella nuova posizione o usate i tasti freccia della tastiera per spostarla un pixel alla volta.

*Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più tracciati.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare una forma in un livello forma" a pagina 335

## Disegnare una forma personale

Potete disegnare delle forme personali usando quelle del pannello a comparsa Forma personale oppure salvare una forma o un tracciato e usarli come forma personale.

1 Selezionate lo strumento forma personale .

2 Selezionate una forma dal pannello a comparsa Forma personale, nella barra delle opzioni.

Se non trovate la forma desiderata, fate clic sulla freccia nell'angolo in alto a destra del pannello e scegliete una diversa categoria di forme. Quando viene richiesto di sostituire le forme attuali, fate clic su Sostituisci per vedere solo le forme nella nuova categoria o su Aggiungi per mantenere anche quelle già visualizzate.

3 Trascinate il puntatore sull'immagine per disegnare la forma.

## Salvare una forma o un tracciato come forma personale

1 Nel pannello Tracciati, selezionate un tracciato, ad esempio una maschera vettoriale per un livello forma, un tracciato di lavoro o un tracciato salvato.

2 Scegliete Modifica > Definisci forma personale, quindi immettete un nome per la nuova forma personale nella finestra di dialogo Nome forma. La nuova forma compare nel pannello a comparsa Forma nella barra delle opzioni.

3 Per salvare la nuova forma personale in una nuova libreria, selezionate Salva forme dal menu del pannello a comparsa.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare Gestione predefiniti" a pagina 39

## Creare una forma rasterizzata

Per una forma rasterizzata, occorre disegnare e rasterizzare una forma, quindi riempirla con il colore di primo piano. Le forme rasterizzate non possono essere modificate come gli oggetti vettoriali. Esse vengono create con il colore di primo piano corrente.

1 Selezionate un livello. Non potete creare una forma rasterizzata su un livello di tipo vettoriale (ad esempio un livello testo).

2 Selezionate uno strumento forma e fate clic sul pulsante Riempi pixel nella barra delle opzioni.

**3** Nella barra delle opzioni, impostate le seguenti voci:

**Metodo** Controlla il modo in cui la forma influirà sui pixel esistenti dell'immagine. Consultate "Descrizioni dei metodi di fusione" a pagina 320.

**Opacità** Determina in che misura la forma nasconderà o lascerà vedere i pixel sottostanti. Una forma con 1% di opacità è quasi trasparente; una forma con 100% di opacità è completamente opaca.

**Anti-alias** Ammorbidisce e fonde i pixel del bordo con quelli circostanti.

**4** Impostate altre opzioni per lo strumento in uso. Consultate "Opzioni degli strumenti forma" a pagina 338.

**5** Disegnate la forma.

## Modificare le forme

Una forma è un livello di riempimento collegato a una maschera vettoriale. Potete assegnare con facilità al riempimento un colore diverso, una sfumatura o un pattern modificando il livello di riempimento di una forma. Potete inoltre modificare la maschera vettoriale di una forma per modificarne il contorno e applicare uno stile al livello.

- Per cambiare il colore di una forma, fate doppio clic sulla miniatura del livello forma nel pannello Livelli, quindi scegliete un colore diverso usando il selettore colore.
- Per riempire una forma con un pattern o una sfumatura, selezionate un livello forma nel pannello Livelli, scegliete Livello > Stile livello > Sovrapposizione sfumatura e impostate le opzioni di sfumatura desiderate.
- Per riempire una forma con un pattern o una sfumatura, selezionate un livello forma nel pannello Livelli, scegliete Livello > Stile livello > Sovrapposizione pattern e impostate le opzioni di pattern desiderate.
- Per modificare il contorno di una forma, fate clic sulla miniatura della maschera vettoriale del livello forma nel pannello Livelli o Tracciati, quindi modificate la forma con gli strumenti di selezione diretta e penna.
- Per spostare una forma senza modificarne la dimensione o le proporzioni, utilizzate lo strumento sposta.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare i componenti di tracciato" a pagina 352

"I livelli di regolazione e riempimento" a pagina 274

"Applicare una trasformazione libera" a pagina 179

## Opzioni degli strumenti forma

Ogni strumento forma dispone di un proprio set di opzioni. Per accedere a tali opzioni, fate clic sulla freccia a destra dei pulsanti forma, nella barra delle opzioni.

**Frecce Inizio e Fine** Aggiunge a una linea delle estremità a forma di freccia. Selezionate lo strumento linea, quindi scegliete Inizio per aggiungere una freccia all'inizio della linea, Fine per aggiungere una freccia alla fine della linea. Selezionate entrambe le opzioni per aggiungere frecce a entrambe le estremità. Nella finestra di dialogo a comparsa vengono visualizzate le opzioni della forma. Immettete i valori per Larghezza e Lunghezza per specificare le proporzioni della 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%). Il valore della concavità definisce l'entità della curvatura nella parte più larga della freccia, nel punto in cui questa incontra la linea.

***Nota:*** *potete anche modificare direttamente una freccia con gli strumenti di disegno e selezione vettoriale.*

**Cerchio** Vincola un'ellisse a un cerchio.

**Proporzioni definite** Genera una forma personale secondo le proporzioni con cui è stata creata.

**Dimensioni definite** Genera una forma personale secondo le dimensioni con cui è stata creata.

**Dimensione fissa** Genera un rettangolo, un rettangolo arrotondato, un'ellisse o una forma personale come forma fissa secondo i valori immessi nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

**Dal centro** Genera un rettangolo, un rettangolo arrotondato, un'ellisse o una forma personale dal centro.

**Rientro dei lati di** Trasforma un poligono in una stella. Immettete una percentuale nella casella di testo con cui specificare la porzione del raggio della stella in cui rientrano le punte. Un'impostazione del 50% crea punte pari alla metà del raggio complessivo della stella; un valore maggiore crea punte più appuntite e sottili; un valore minore crea punte più grosse.

**Proporzionale** Genera un rettangolo, un rettangolo arrotondato o un'ellisse come forma proporzionale secondo i valori specificati nelle caselle di testo Larghezza e Altezza.

**Raggio** Per i rettangoli arrotondati, specifica il raggio dell'angolo. Per i poligoni, specifica la distanza tra il centro del poligono e i vertici esterni.

**Lati** Specifica il numero di lati in un poligono.

**Angoli arrotondati o Rientri arrotondati** Conferisce a un poligono rientri o angoli arrotondati.

**Pixel calamitati** Calamita i bordi di un rettangolo o di un rettangolo arrotondato ai lati dei pixel.

**Quadrato** Vincola un rettangolo o un rettangolo arrotondato a un quadrato.

**Senza vincoli** Permette di impostare tramite trascinamento la larghezza e l'altezza di un rettangolo, un rettangolo arrotondato, un'ellisse o una forma personale.

**Spessore** Determina lo spessore di una linea in pixel.

# Disegnare con gli strumenti penna

## Gli strumenti penna

Photoshop offre vari strumenti penna. Lo strumento penna standard consente di disegnare con la massima precisione, la penna a mano libera di disegnare tracciati come se usaste una matita su un foglio di carta e l'opzione penna magnetica di disegnare un tracciato seguendo i bordi di aree ben definite nell'immagine. Per creare forme complesse, potete usare gli strumenti penna insieme agli strumenti forma. Quando usate lo strumento penna standard, nella barra delle opzioni sono disponibili le opzioni seguenti:

- +/– auto, per aggiungere un punto di ancoraggio quando fate clic su un segmento di linea o per eliminare un punto di ancoraggio quando fate clic su di esso.
- Banda elastica, per ottenere l'anteprima dei segmenti di tracciato mentre spostate il puntatore del mouse fra un clic e quello successivo. Per accedere a questa opzione, fate clic sul menu a comparsa a destra dell'icona Forma personale.

*Prima di disegnare con uno strumento penna, potete creare un nuovo tracciato nel pannello Tracciati per salvare automaticamente il tracciato di lavoro con il nome specificato.*

Per ulteriori informazioni sui metodi di disegno con gli strumenti penna, consultate "Metodi di disegno" a pagina 334.

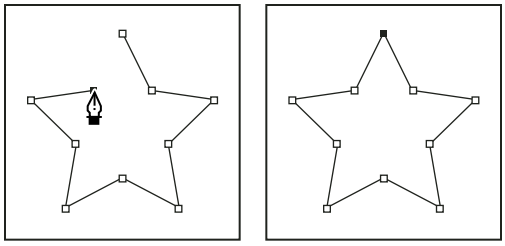
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Segmenti, componenti e punti di un tracciato" a pagina 348

"Creare un nuovo tracciato di lavoro" a pagina 346

## Disegnare segmenti retti con lo strumento penna

Il tracciato più semplice da disegnare con lo strumento penna è una linea retta, facendo clic due volte per creare i due punti di ancoraggio. Continuando a fare clic, potete creare un tracciato formato da segmenti retti collegati da punti angolo.



*Segmenti retti creati facendo clic con lo strumento penna*

1 Selezionate lo strumento penna.

2 Posizionate la penna nel punto in cui deve iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio (senza trascinare).

***Nota:** il primo segmento disegnato sarà visibile solo dopo che avrete fatto clic per creare il secondo punto di ancoraggio (selezionate l'opzione Banda elastica in Photoshop per visualizzare in anteprima i segmenti del tracciato). Se appaiono le linee di direzione, avete trascinato lo strumento penna per errore: scegliete Modifica > Annulla e fate di nuovo clic.*

3 Fate nuovamente clic nel punto in cui deve terminare il segmento (premete Maiusc e fate clic per limitare l'angolo del segmento a un multiplo di 45°).

4 Continuate a fare clic per impostare i punti di ancoraggio per gli altri segmenti retti.

L'ultimo punto di ancoraggio aggiunto appare sempre come un quadratino pieno, a indicare che il punto è selezionato. Mentre aggiungete nuovi punti di ancoraggio, quelli definiti precedentemente diventano vuoti e vengono deselezionati.

5 Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento penna . Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.

***Nota:** per chiudere un tracciato in InDesign, potete anche selezionare l'oggetto e scegliere Oggetto > Tracciati > Chiudi tracciato.*

- Per lasciare il tracciato aperto, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in una qualsiasi area senza oggetti.

Per lasciare il tracciato aperto, potete inoltre selezionare uno strumento diverso oppure scegliere Seleziona > Deseleziona in Illustrator o Modifica > Deseleziona tutto in InDesign.

## Disegnare segmenti curvi con lo strumento penna

Potete creare una curva aggiungendo un punto di ancoraggio nella posizione in cui la curva cambia direzione e trascinando le linee di direzione che definiscono la forma della curva. La lunghezza e l'inclinazione delle linee di direzione determinano la forma del segmento.

Le curve risultano più facili da modificare e più veloci da visualizzare e stampare se sono disegnate con il minor numero possibile di punti di ancoraggio. Troppi punti di ancoraggio possono inoltre provocare irregolarità indesiderate in una curva. Disegnate punti di ancoraggio ben distanziati tra loro e provate a cambiare la forma delle curve regolando lunghezza e angolazione delle linee di direzione.

1 Selezionate lo strumento penna.

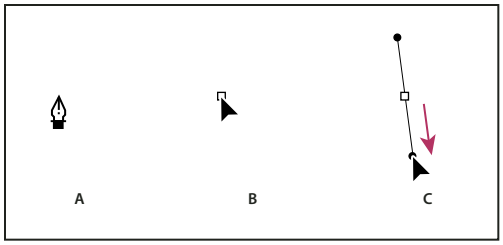
2 Posizionate lo strumento penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse.

Viene visualizzato il primo punto di ancoraggio e il puntatore della penna assume la forma di una freccia (in Photoshop il puntatore cambia solo dopo l'inizio del trascinamento).

3 Trascinate per impostare l'inclinazione della curva che state creando, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal prossimo punto di ancoraggio. In seguito potrete regolare una o entrambe le linee di direzione.

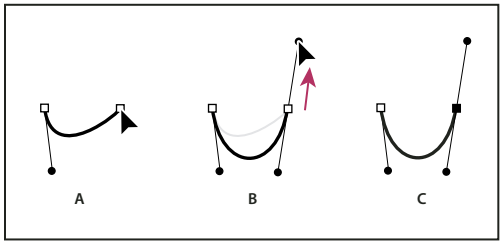
Tenete premuto Maiusc per vincolare lo strumento a multipli di 45°.




*Disegnare il primo punto di una curva*
***A.*** *Posizionate lo strumento penna.* ***B.*** *Iniziate a trascinare (con il pulsante del mouse premuto).* ***C.*** *Trascinate per estendere le linee di direzione.*

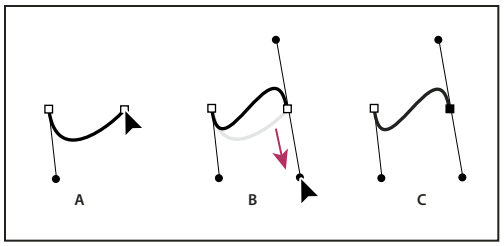
4 Posizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare una curva a C, trascinate nella direzione opposta alla linea di direzione precedente. Rilasciate quindi il pulsante del mouse.




*Disegnare il secondo punto in una curva*
***A.*** *Iniziate a trascinare il secondo punto morbido.* ***B.*** *Trascinate in direzione opposta rispetto alla linea di direzione precedente, per creare una curva a forma di C.* ***C.*** *Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

- Per creare una curva a S, trascinate nella direzione della linea di direzione precedente. Rilasciate quindi il pulsante del mouse.




*Disegnare una curva a S*
***A.** Iniziate a trascinare un nuovo punto curva.* ***B.** Trascinate nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a S.* ***C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

*(Solo Photoshop) Per fare cambiare direzione alla curva in modo netto, rilasciate il pulsante del mouse, quindi tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il punto di direzione nel senso della curva. Per completare il segmento curvo, rilasciate Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e il pulsante del mouse, riposizionate il puntatore nel punto in cui deve terminare il segmento e trascinate nella direzione opposta.*

5 Continuate a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare una serie di curve morbide. Notate che state posizionando punti di ancoraggio all'inizio e alla fine di ciascuna curva e non al picco della curva.

*Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate le linee di direzione per liberare le linee di direzione di un punto di ancoraggio.*

6 Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento penna . Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.

***Nota:** per chiudere un tracciato in InDesign, potete anche selezionare l'oggetto e scegliere Oggetto > Tracciati > Chiudi tracciato.*

- Per lasciare il tracciato aperto, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in una qualsiasi area senza oggetti.

Per lasciare il tracciato aperto, potete inoltre selezionare uno strumento diverso oppure scegliere Seleziona > Deseleziona in Illustrator o Modifica > Deseleziona tutto in InDesign.

*Per un video sull'utilizzo dello strumento penna in Illustrator, visitate il sito Web www.adobe.com/go/vid0037_it.*

## Completare il disegno di un tracciato

❖ Completate un tracciato in uno dei due modi seguenti:

- Per chiudere un tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento penna . Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.

***Nota:** per chiudere un tracciato in InDesign, potete anche selezionare l'oggetto e scegliere Oggetto > Tracciati > Chiudi tracciato.*

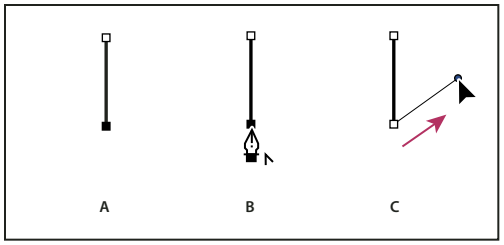
- Per lasciare un tracciato aperto, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in una qualsiasi area senza oggetti.

Per lasciare il tracciato aperto, potete inoltre selezionare uno strumento diverso oppure scegliere Seleziona > Deseleziona in Illustrator o Modifica > Deseleziona tutto in InDesign.

## Disegnare linee rette seguite da curve

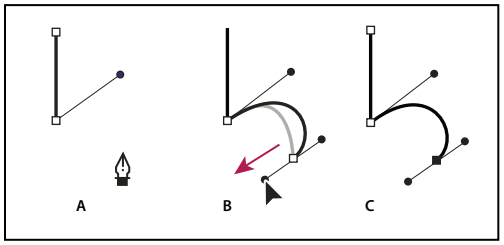
1 Con lo strumento penna, fate clic una prima e una seconda volta per definire due punti angolo e creare un segmento retto.

2 Posizionate lo strumento penna sull'estremo selezionato. In Illustrator e InDesign quando lo strumento penna è posizionato correttamente, viene affiancato da un'icona di conversione punto (In Photoshop accanto allo strumento penna appare una barra diagonale). Per impostare l'inclinazione del segmento curvo successivo, fate clic sul punto di ancoraggio e trascinate la linea di direzione visualizzata.




*Disegnare un segmento retto seguito da un segmento curvo (parte 1)*
***A.*** *Segmento retto completato.* ***B.*** *Posizionate lo strumento penna sull'estremo (l'icona di conversione punto appare solo in Illustrator e InDesign).* ***C.*** *Trascinate il punto di direzione.*

3 Posizionate lo strumento penna nel punto in cui volete inserire il punto di ancoraggio successivo, quindi fate clic (e trascinate, se necessario) il nuovo punto di ancoraggio per completare la curva.




*Disegnare un segmento retto seguito da un segmento curvo (parte 2)*
***A.*** *Posizionate lo strumento penna.* ***B.*** *Trascinate la linea di direzione.* ***C.*** *Nuovo segmento curvo completato*

## Disegnare curve seguite da linee rette

1 Con lo strumento penna, trascinate per creare il primo punto morbido del segmento curvo, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

2 Riposizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, trascinate per completare la curva e rilasciate il pulsante del mouse.

3 Selezionate lo strumento cambia punto di ancoraggio nella finestra degli strumenti, quindi fate clic sul punto finale desiderato per convertirlo da punto morbido in punto angolo.

*Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per trasformare temporaneamente lo strumento penna nello strumento cambia punto di ancoraggio.*

4 Selezionate lo strumento penna nella finestra degli strumenti, posizionate lo strumento penna nel punto in cui desiderate terminare il segmento retto e fate clic per completarlo.

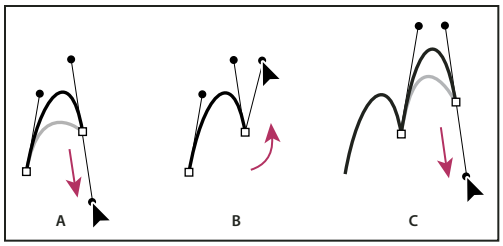
## Disegnare due segmenti curvi collegati da un angolo

1 Con lo strumento penna, trascinate per creare il primo punto morbido di un segmento curvo.

2 Riposizionate lo strumento penna e trascinate per creare una curva con un secondo punto morbido, quindi, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate la linea di direzione verso l'estremo opposto per impostare l'inclinazione della curva successiva. Rilasciate il tasto e il pulsante del mouse.

Il punto morbido viene così convertito in un punto angolo tramite la suddivisione delle linee di direzione.

3 Riposizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il secondo segmento curvo, quindi trascinate un nuovo punto morbido per completare il secondo segmento curvo.




*Disegnare due curve*
***A.*** *Trascinate il nuovo punto morbido.* ***B.*** *Premete Alt/Opzione per dividere le linee di direzione mentre trascinate, e ruotate la linea di direzione verso l'alto.* ***C.*** *Risultato dopo aver riposizionato e trascinato una terza volta*

## Disegnare con lo strumento penna a mano libera

Lo strumento penna a mano libera permette di disegnare tracciati come se si disegnasse usando una matita sulla carta. I punti di ancoraggio vengono impostati automaticamente mentre disegnate. Non potete stabilirne la posizione, ma potete modificarli dopo aver terminato il tracciato. Per disegnare con maggiore precisione, usate lo strumento penna.

1 Selezionate lo strumento penna a mano libera .

2 Per controllare la sensibilità del tracciato finale allo spostamento del mouse o dello stilo, fate clic sulla freccia capovolta accanto ai pulsanti della forma nella barra delle opzioni, quindi immettete un valore compreso tra 0,5 e 10 pixel in Adattamento curva. Impostando un valore elevato si crea un tracciato più semplice, con pochi punti di ancoraggio.

3 Trascinate il puntatore sull'immagine. Mentre trascinate, un tracciato segue il puntatore. Quando rilasciate il pulsante del mouse, viene creato un tracciato di lavoro.

4 Per continuare il tracciato a mano libera esistente, posizionate il puntatore della penna su un punto finale del tracciato e trascinate.

5 Per completare il tracciato, rilasciate il pulsante del mouse. Per creare un tracciato chiuso, trascinate la linea al punto iniziale del tracciato (un cerchietto accanto al puntatore indica quando si trova sul punto iniziale).

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Segmenti, componenti e punti di un tracciato" a pagina 348

## Disegnare con lo strumento penna magnetica

Lo strumento penna magnetica è un'opzione dello strumento penna a mano libera che permette di disegnare un tracciato seguendo i bordi di aree ben definite nell'immagine. Potete definire l'intervallo e la sensibilità dell'effetto calamita, nonché la complessità del tracciato risultante. Gli strumenti penna magnetica e lazo magnetico hanno molte opzioni in comune.

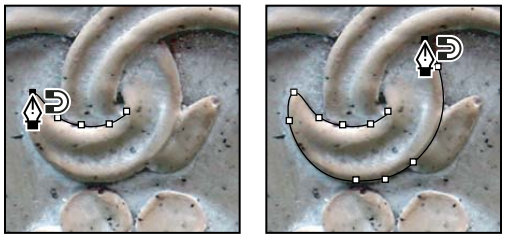
1 Per convertire lo strumento penna a mano libera in penna magnetica, selezionate Magnetica nella barra delle opzioni; oppure fate clic sulla freccia capovolta accanto ai pulsanti della forma nella barra delle opzioni, selezionate Magnetica e impostate le seguenti opzioni:

- Per Larghezza, immettete un valore in pixel, compreso tra 1 e 256. Penna magnetica rileva i contorni solo entro la distanza specificata dal puntatore.
- Per Contrasto, immettete un valore percentuale compreso tra 1 e 100 per il contrasto che deve esistere tra i pixel affinché questi vengano considerati un bordo. Per immagini a basso contrasto, impostate un valore elevato.
- Per Frequenza, immettete un valore compreso tra 0 e 100 per specificare la frequenza con cui la penna imposta i punti di ancoraggio. Se specificate un valore elevato, il tracciato viene ancorato più rapidamente.
- Se usate una tavoletta stilo, selezionate o deselezionate l'opzione Pressione penna. Con questa opzione selezionata, l'aumento della pressione della penna comporta una riduzione del valore impostato per Larghezza.

2 Fate clic sull'immagine per impostare il primo punto di fissaggio.

3 Per disegnare un segmento a mano libera, spostate il puntatore o trascinate lungo il bordo da tracciare.

Il segmento più recente del bordo rimane attivo. Quando spostate il puntatore, il segmento attivo viene calamitato al bordo più forte dell'immagine, collegando il puntatore all'ultimo punto di fissaggio. A intervalli regolari, lo strumento penna magnetica aggiunge punti di fissaggio al bordo per ancorare le sezioni precedenti.



*Fate clic per aggiungere punti di fissaggio e continuare a tracciare.*

4 Se il bordo non viene calamitato al contorno desiderato, fate clic una volta per aggiungere manualmente un punto di fissaggio ed evitare che il bordo si sposti. Continuate a tracciare il contorno e ad aggiungere i punti di fissaggio necessari. In caso di errore, premete Canc per eliminare l'ultimo punto di fissaggio.

5 Per modificare dinamicamente le proprietà della penna magnetica, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate per disegnare un tracciato a mano libera.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per disegnare segmenti retti.
- Premete il tasto parentesi + (Windows) oppure ù (Mac OS) per ridurre la larghezza della penna magnetica di 1 pixel; premete il tasto * (Windows) oppure § (Mac OS) per aumentarla di 1 pixel.

6 Completate il tracciato:

- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per terminare un tracciato aperto.
- Fate doppio clic per chiudere il tracciato con un segmento magnetico.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate doppio clic per chiudere il tracciato con un segmento retto.

# Gestire i tracciati

## Panoramica del pannello Tracciati

Il pannello Tracciati (Finestra > Tracciati) mostra i nomi e le miniature dei tracciati salvati, del tracciato di lavoro corrente e della maschera vettoriale corrente. La disattivazione delle miniature può portare a un miglioramento generale delle prestazioni. Per visualizzare un tracciato, dovete dapprima selezionarlo nel pannello Tracciati.




*Pannello Tracciati*
***A.** Tracciato salvato **B.** Tracciato di lavoro temporaneo **C.** Tracciato maschera vettoriale (appare solo quando è selezionato un livello forma)*

### Selezionare un tracciato

❖ Fate clic sul nome del tracciato nel pannello Tracciati. Potete selezionare un solo tracciato alla volta.

### Deselezionare un tracciato

❖ Fate clic nell'area vuota del pannello Tracciati o premete Esc.

### Ridimensionare le miniature dei tracciati

Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Tracciati e selezionate una dimensione; in alternativa, selezionate Nessuna per disattivare la visualizzazione delle miniature.

### Modificare l'ordine di sovrapposizione dei tracciati

❖ Selezionate un tracciato nel pannello Tracciati e trascinatelo verso l'alto o verso il basso. Quando la linea nera si trova nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.

***Nota:** non potete modificare l'ordine delle maschere vettoriali o dei tracciati di lavoro nel pannello Tracciati.*

## Creare un nuovo tracciato nel pannello Tracciati

- Per creare un tracciato senza assegnargli un nome, fate clic sul pulsante Crea un nuovo tracciato in fondo al pannello Tracciati.
- Per creare un tracciato assegnandogli un nome, verificate che non sia selezionato nessun tracciato di lavoro. Scegliete Nuovo tracciato dal menu del pannello Tracciati; oppure tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Nuovo tracciato in fondo al pannello. Specificate un nome nella finestra di dialogo Nuovo tracciato e fate clic su OK.

## Creare un nuovo tracciato di lavoro

1 Selezionate uno strumento forma o penna e fate clic sul pulsante Tracciati nella barra delle opzioni.

2 Impostate le opzioni desiderate, quindi disegnate il tracciato. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni degli strumenti forma" a pagina 338 e "Gli strumenti penna" a pagina 339.

3 Se lo desiderate, disegnate altri componenti di tracciato. Potete passare con facilità da uno strumento di disegno all'altro facendo clic sul pulsante di uno strumento nella barra delle opzioni. Scegliete un'opzione di area del tracciato per controllare la modalità di sovrapposizione dei componenti del tracciato:

**Aggiungi all'area del tracciato** Aggiunge la nuova area alle aree del tracciato sovrapposte.

**Sottrai da area del tracciato** Rimuove la nuova area dalle aree del tracciato sovrapposte.

**Interseca aree tracciato** Limita il tracciato all'intersezione tra la nuova area e l'area esistente.

**Escludi aree tracciato sovrapposte** Esclude l'area di sovrapposizione nel tracciato consolidato.

*Quando disegnate con uno strumento forma, tenete premuto Maiusc per selezionare temporaneamente Aggiungi all'area del tracciato; tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per selezionare temporaneamente Sottrai da area del tracciato.*

## Gestire i tracciati

Quando usate uno strumento penna o forma per creare un nuovo tracciato, questo appare come tracciato di lavoro nel pannello Tracciati. I tracciati di lavoro sono elementi temporanei. Per evitare di perdere i dati relativi a un tracciato di lavoro, dovete salvarlo. Se deselezionate il tracciato di lavoro senza salvarlo e riprendete a disegnare, un nuovo tracciato di lavoro sostituirà il primo.

Quando usate uno strumento penna o forma per creare un nuovo livello di forma, il nuovo tracciato appare come maschera vettoriale nel pannello Tracciati. Le maschere vettoriali sono collegate al relativo livello superiore; affinché la maschera vettoriale venga elencata nel pannello Tracciati, dovete selezionarne il livello superiore nel pannello Livelli. Potete anche rimuovere una maschera vettoriale da un livello e convertirlo in una maschera rasterizzata. Per ulteriori informazioni, consultate "Aggiungere e modificare le maschere vettoriali" a pagina 292.

Quando aprite un'immagine, i tracciati salvati con essa riappaiono. In Windows i tracciati sono supportati dai formati JPEG, JPEG2000, DCS, EPS, PDF e TIFF. In Mac OS i tracciati sono supportati da tutti i formati di file disponibili.

***Nota:** i tracciati in formati diversi da quelli elencati non possono in genere essere trasformati da un formato Mac OS a un formato Windows e viceversa.*

### Salvare un tracciato di lavoro

- Per salvare il tracciato senza rinominarlo, trascinate il nome del *tracciato di lavoro* sul pulsante Nuovo tracciato in fondo al pannello Tracciati.
- Per salvare il tracciato e rinominarlo, scegliete Salva tracciato dal menu del pannello Tracciati, specificate un nuovo nome nella finestra di dialogo Salva tracciato e fate clic su OK.

### Rinominare un tracciato salvato

❖ Fate doppio clic sul nome del tracciato nel pannello Tracciati, specificate un nuovo nome, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

### Eliminare un tracciato

1 Fate clic sul nome del tracciato nel pannello Tracciati.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

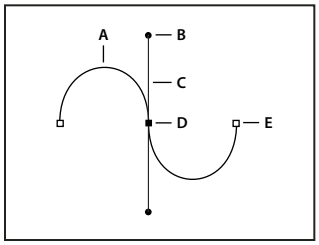
- Trascinate il tracciato sull'icona cestino in fondo al pannello Tracciati.
- Scegliete Elimina tracciato dal menu del pannello Tracciati.
- Fate clic sull'icona cestino in fondo al pannello Tracciati e fate clic su Sì.

*Per eliminare un tracciato senza dover confermare l'operazione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona cestino in fondo al pannello Tracciati.*

# Modificare i tracciati

## Segmenti, componenti e punti di un tracciato

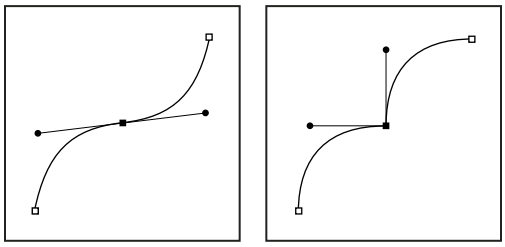
Un tracciato è composto da uno o più segmenti retti o curvi. I *punti di ancoraggio* segnano i punti finali dei segmenti del tracciato. Su segmenti curvi, ogni punto di ancoraggio selezionato mostra una o due *linee di direzione*, che terminano con dei *punti di direzione*. Le posizioni dei punti e delle linee di direzione determinano le dimensioni e la forma di un segmento curvo. Lo spostamento di questi elementi rimodella le curve di un tracciato.




*Tracciato*
***A.** Segmento curvo **B.** Punto di direzione **C.** Linea di direzione **D.** Punto di ancoraggio selezionato **E.** Punto di ancoraggio non selezionato*

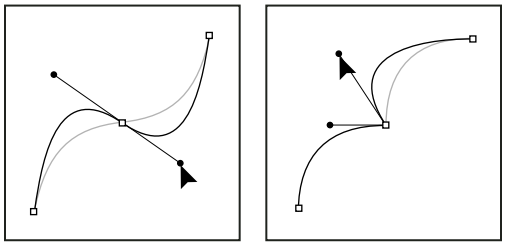
Un tracciato può essere *chiuso*, senza inizio né fine (ad esempio un cerchio), o *aperto*, con *punti finali* riconoscibili (ad esempio una linea ondulata).

Le curve uniformi sono collegate da punti di ancoraggio definiti *punti morbidi.* I tracciati curvi appuntiti sono invece collegati da *punti angolo*.



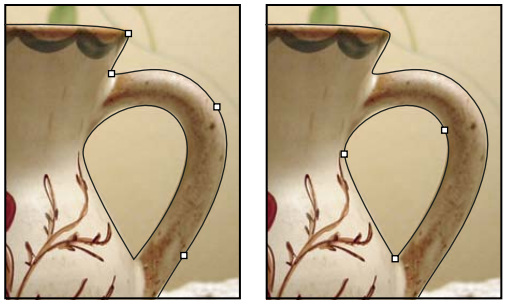
*Punto morbido e punto angolo*

Quando spostate una linea di direzione di un punto morbido, i segmenti curvi a entrambi i lati del punto vengono regolati contemporaneamente. Al contrario, quando spostate una linea di direzione di un punto angolo, viene regolata solo la curva che si trova sullo stesso lato del punto della linea di direzione.



*Regolare un punto morbido e un punto angolo*

Un tracciato non è necessariamente composto da una serie di segmenti collegati tra loro. Può infatti contenere diversi *componenti di tracciato*. Ogni forma di un livello forma è un componente di tracciato, descritto dal tracciato di ritaglio del livello.



*Diversi componenti di tracciato selezionati*

## Selezionare un tracciato

Quando selezionate un tracciato o un suo segmento appaiono tutti i punti di ancoraggio della parte selezionata compresi, nel caso di segmenti curvi, le linee e i punti di direzione. I punti di direzione appaiono come cerchi pieni, i punti di ancoraggio selezionati come quadratini pieni e i punti di ancoraggio non selezionati come quadratini vuoti.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un componente di tracciato, inclusa una forma in un livello di forma, selezionate lo strumento selezione tracciato , quindi fate clic sul componente del tracciato. Se il tracciato ha diversi componenti, viene selezionato solo quello situato direttamente sotto il puntatore.

*Per visualizzare anche il rettangolo di selezione insieme al tracciato selezionato, selezionate Mostra rettangolo di selezione nella barra delle opzioni.*

- Per selezionare un segmento di tracciato, selezionate lo strumento selezione diretta e fate clic su uno dei punti di ancoraggio del segmento; oppure trascinate un riquadro di selezione su parte del segmento.



*Per selezionare i segmenti desiderati, trascinate un riquadro di selezione.*

2 Per aggiungere altri componenti o segmenti, selezionate lo strumento selezione tracciato o selezione diretta, quindi tenete premuto Maiusc mentre selezionate i tracciati o i segmenti desiderati.

*Con lo strumento selezione diretta, per selezionare l'intero tracciato o componente tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul tracciato. Per attivare lo strumento selezione diretta quando sono selezionati altri strumenti, portate il puntatore su un punto di ancoraggio e premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Segmenti, componenti e punti di un tracciato" a pagina 348

# Regolare i segmenti di tracciato

Potete modificare un segmento di tracciato in qualsiasi momento, tuttavia la modifica di segmenti esistenti è leggermente diversa dal disegno. Tenete presenti i seguenti suggerimenti quando modificate i segmenti:

- Se un punto di ancoraggio collega due segmenti, spostando quel punto di ancoraggio modificate entrambi i segmenti.
- Quando disegnate con lo strumento penna, potete attivare temporaneamente lo strumento selezione diretta (InDesign e Photoshop) per regolare i segmenti già disegnati; premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre disegnate. In Illustrator, se premete Ctrl o Comando mentre disegnate, verrà attivato l'ultimo strumento di selezione utilizzato.
- Quando disegnate inizialmente un punto morbido con lo strumento penna, trascinando il punto di direzione la lunghezza della linea di direzione cambia su entrambi i lati del punto. Tuttavia, quando modificate un punto morbido esistente con lo strumento selezione diretta, la lunghezza della linea di direzione cambia soltanto sul lato che state trascinando.

## Spostare segmenti retti

1. Con lo strumento selezione diretta , selezionate il segmento da regolare.
2. Trascinate il segmento nella nuova posizione.

## Regolare la lunghezza o l'angolo dei segmenti retti

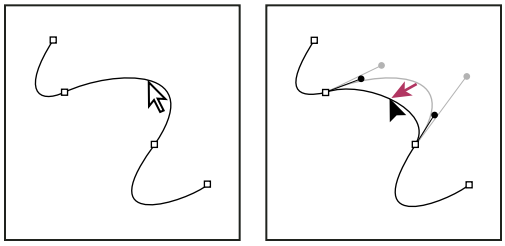
1. Con lo strumento selezione diretta , selezionate un punto di ancoraggio sul segmento da regolare.
2. Trascinate il punto di ancoraggio fino alla posizione desiderata. Tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate per vincolare lo spostamento a multipli di 45°.

*In Illustrator o InDesign, per ingrandire o ridurre più facilmente un rettangolo, potete selezionarlo con lo strumento selezione e ridimensionarlo agendo su una delle maniglie ai lati del rettangolo di selezione.*

## Regolare la posizione o la forma dei segmenti curvi

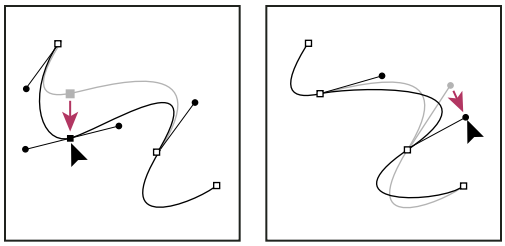
1. Con lo strumento selezione diretta selezionate un segmento curvo o un punto di ancoraggio su un'estremità del segmento curvo. Vengono visualizzate le linee di direzione, se presenti (alcuni segmenti curvi usano una sola linea di direzione).
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per regolare la posizione del segmento, trascinatelo. Tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate per vincolare lo spostamento a multipli di 45°.



*Fate clic per selezionare il segmento della curva, quindi trascinate per regolarlo.*

- Per regolare la forma del segmento su uno dei lati del punto di ancoraggio selezionato, trascinate il punto di ancoraggio o di direzione. Tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate per vincolare lo spostamento a multipli di 45°.



*Trascinate il punto di ancoraggio o il punto di direzione.*

***Nota:** potete anche applicare un effetto di trasformazione a un segmento o a un punto di ancoraggio, scalandolo o ruotandolo.*

## Eliminare un segmento

1. (Facoltativo) Se desiderate aprire un tracciato chiuso, selezionate lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio e aggiungete due punti in corrispondenza della posizione in cui desiderate effettuare il taglio.
2. Selezionate lo strumento selezione diretta e il segmento da eliminare.
3. Premete Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS) per eliminare il segmento selezionato. Premendo nuovamente Backspace o Ritorno unitario potete cancellare il resto del tracciato.

## Eliminare la linea di direzione di un punto di ancoraggio

- Con lo strumento cambia punto di ancoraggio, fate clic sul punto di ancoraggio della linea di direzione.

Il punto morbido diventa un punto angolo. Per ulteriori informazioni, consultate "Convertire i punti morbidi in punti angolo (e viceversa)" a pagina 355.

## Estendere un tracciato aperto

1. Con lo strumento penna, posizionate il puntatore sull'estremo del tracciato aperto da estendere. Il puntatore cambia quando viene posizionato correttamente sull'estremo.
2. Fate clic sull'estremo.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un punto angolo, posizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il nuovo segmento e fate clic. Se estendete un tracciato che termina in corrispondenza di un punto morbido, il nuovo segmento verrà curvato in base alla linea di direzione esistente.

***Nota:** in Illustrator, se estendete un tracciato che termina in un punto morbido, il nuovo segmento sarà retto.*

- Per creare un punto morbido, posizionate lo strumento penna nel punto in cui deve terminare il nuovo segmento curvo e trascinate.

## Collegare due tracciati aperti

1. Con lo strumento penna, posizionate il puntatore sull'estremo del tracciato aperto da collegare a un altro tracciato. Il puntatore cambia quando viene posizionato correttamente sull'estremo.
2. Fate clic sull'estremo.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per collegare il tracciato a un altro tracciato aperto, fate clic su un estremo dell'altro tracciato. Quando lo strumento penna si trova esattamente sull'estremo dell'altro tracciato, accanto al puntatore appare un simbolo di unione .

- Per collegare un nuovo tracciato a un tracciato esistente, disegnate il nuovo tracciato accanto al tracciato esistente, quindi spostate lo strumento penna sull'estremo del tracciato esistente (non selezionato). Fate clic sull'estremo quando appare un simbolo di unione accanto al puntatore.

*In InDesign, potete inoltre utilizzare il pannello Elaborazione tracciati per unire i tracciati. Per chiudere un tracciato aperto, selezionatelo e fate clic su Chiudi tracciato nel pannello Elaborazione tracciati. Per chiudere i punti terminali tra due tracciati, selezionate i tracciati e fate clic su Unisci tracciato. Per unire il secondo punto, potete fare nuovamente clic su Unisci tracciato.*

### Spostare i punti di ancoraggio o i segmenti mediante la tastiera

1 Selezionate il punto di ancoraggio o il segmento di tracciato.

***Nota:*** *in Photoshop potete utilizzare questo metodo solo per spostare i punti di ancoraggio.*

2 Fate clic o tenete premuto uno dei tasti freccia per spostare il punto di 1 pixel alla volta nella direzione della freccia.

Tenete premuto Maiusc insieme al tasto freccia per spostare il punto di 10 pixel alla volta.

***Nota:*** *in Illustrator e InDesign potete modificare la distanza di spostamento mediante la preferenza Incrementi da tastiera. Se avete modificato l'incremento predefinito, tenete premuto Maiusc per effettuare uno spostamento di 10 volte la distanza specificata.*

## Modificare i componenti di tracciato

Potete spostare un componente di tracciato (inclusa una forma in un livello di forma) in un punto qualsiasi di un'immagine. Potete copiare componenti in un'immagine o tra due immagini di Adobe Photoshop. Con lo strumento selezione tracciato potete unire i componenti sovrapposti in un unico componente. Potete spostare, rimodellare, copiare ed eliminare tutti gli oggetti vettoriali descritti in un tracciato salvato, un tracciato di lavoro o una maschera vettoriale.

Potete inoltre usare i comandi Copia e Incolla per copiare oggetti vettoriali tra un'immagine di Photoshop e un'immagine di un'altra applicazione, quale Adobe Illustrator.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Segmenti, componenti e punti di un tracciato" a pagina 348

### Modificare la modalità di sovrapposizione per il componente di tracciato selezionato

1 Con lo strumento selezione tracciato , trascinate un riquadro di selezione per selezionare le aree di tracciato esistenti.

2 Scegliete un'opzione di area forma nella barra delle opzioni:

**Aggiungi ad area forma** Aggiunge l'area del tracciato alle aree del tracciato sovrapposte.

**Sottrai dall'area della forma** Rimuove l'area del tracciato dalle aree del tracciato sovrapposte.

**Interseca aree forma** Limita l'area all'intersezione tra l'area del tracciato selezionata e le aree del tracciato sovrapposte.

**Escludi aree forme sovrapposte** Esclude l'area di sovrapposizione.

### Visualizzare o nascondere il componente di tracciato selezionato

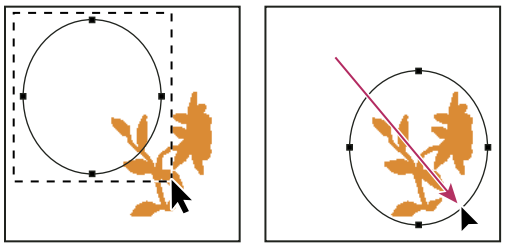
Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Visualizza > Mostra > Tracciato finale.

- Scegliete Visualizza > Extra. Con questo comando si visualizzano o nascondono anche la griglia, le guide, i bordi di selezione, le annotazioni e le sezioni.

## Spostare un tracciato o un componente

1. Selezionate il nome del tracciato nel pannello Tracciati e, con lo strumento selezione tracciato, selezionate il tracciato nell'immagine. Per selezionare più componenti, tenete premuto Maiusc e fate clic sui componenti da aggiungere alla selezione.
2. Trascinate il tracciato nella nuova posizione. Anche se spostate una parte di un tracciato oltre i limiti del quadro, la parte nascosta resta disponibile.



*Trascinare un tracciato in una nuova posizione*

***Nota:** se trascinate un tracciato in modo che lo strumento di spostamento si trovi su un'altra immagine aperta, il tracciato viene copiato in tale immagine.*

## Rimodellare un componente di tracciato

1. Selezionate il nome del tracciato nel pannello Tracciati e, con lo strumento selezione diretta, selezionate un punto di ancoraggio nel tracciato.
2. Trascinate il punto di ancoraggio o le relative maniglie nella nuova posizione.

## Unire componenti di tracciato sovrapposti

1. Selezionate il nome del tracciato nel pannello Tracciati, quindi lo strumento selezione tracciato.
2. Fate clic su Combina nella barra delle opzioni per ottenere un solo componente da tutti i componenti sovrapposti.

## Copiare un tracciato o un componente

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per copiare un componente di tracciato mentre lo spostate, selezionate il nome del tracciato nel pannello Tracciati, quindi fate clic sul componente con lo strumento selezione tracciato. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate il tracciato selezionato.
- Per copiare un tracciato senza assegnargli un nuovo nome, trascinatelo nel pannello Tracciati sul pulsante Nuovo tracciato in fondo al pannello.
- Per copiare e assegnare un nuovo nome a un tracciato, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il tracciato del pannello Tracciati sul pulsante Nuovo tracciato, in fondo al pannello. Oppure, selezionate il tracciato da copiare e scegliete Duplica tracciato dal menu del pannello Tracciati. Immettete un nuovo nome per il tracciato nella finestra di dialogo Duplica tracciato e fate clic su OK.
- Per copiare un tracciato o un suo componente in un altro tracciato, selezionate l'elemento da copiare e scegliete Modifica > Copia. Selezionate il tracciato di destinazione e scegliete Modifica > Incolla.

### Copiare componenti di tracciato tra due file di Photoshop

1 Aprite entrambe le immagini.

2 Nell'immagine sorgente, usate lo strumento selezione tracciato per selezionare l'intero tracciato o i componenti da copiare.

3 Per copiare il componente del tracciato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il componente del tracciato dall'immagine sorgente all'immagine di destinazione. Il componente viene copiato nel tracciato attivo nel pannello Tracciati.
- Nell'immagine sorgente, selezionate il nome del tracciato nel pannello Tracciati e scegliete Modifica > Copia per copiarlo. Nell'immagine di destinazione, scegliete Modifica > Incolla. La stessa procedura permette di unire tracciati in una stessa immagine.
- Per incollare il componente di tracciato nell'immagine di destinazione, selezionate il componente nell'immagine sorgente e scegliete Modifica > Copia. Nell'immagine di destinazione, scegliete Modifica > Incolla.

### Eliminare un componente di tracciato

1 Selezionate il nome del tracciato nel pannello Tracciati, quindi fate clic sul componente di tracciato con lo strumento selezione tracciato.

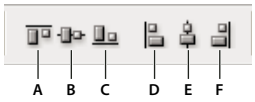
2 Premete Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS) per eliminare il componente di tracciato selezionato.

### Allineare e distribuire i componenti di tracciato

È possibile allineare e distribuire i componenti di tracciato di un unico tracciato. Ad esempio, potete allineare i bordi di sinistra di diverse forme situate su un unico livello o distribuire più componenti di un tracciato di lavoro lungo i relativi centri orizzontali.

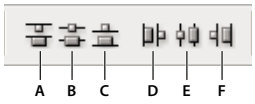
***Nota:*** *per allineare forme disposte su livelli distinti, usate lo strumento sposta.*

- Per allineare i componenti, usate lo strumento selezione tracciato per selezionare i componenti da allineare, quindi selezionate una delle opzioni di allineamento dalla barra delle opzioni.




*Opzioni di allineamento*
***A.*** *Bordi superiori* ***B.*** *Centri verticali* ***C.*** *Bordi inferiori* ***D.*** *Bordi sinistri* ***E.*** *Centri orizzontali* ***F.*** *Bordi destri*

- Per distribuire i componenti, selezionate almeno tre componenti da distribuire, quindi selezionate una delle opzioni di distribuzione dalla barra delle opzioni.




*Opzioni di distribuzione*
***A.*** *Bordi superiori* ***B.*** *Centri verticali* ***C.*** *Bordi inferiori* ***D.*** *Bordi sinistri* ***E.*** *Centri orizzontali* ***F.*** *Bordi destri*

## Aggiungere o eliminare punti di ancoraggio

Aggiungendo punti di ancoraggio, potete esercitare un maggior controllo sul tracciato o estendere un tracciato aperto. È però bene non eccedere nell'aggiunta di punti di ancoraggio. Un tracciato con pochi punti è più facile da modificare, visualizzare e stampare. Potete semplificare un tracciato, eliminando eventuali punti superflui.

La casella degli strumenti contiene tre strumenti per l'aggiunta o l'eliminazione dei punti: strumento penna, strumento aggiungi punti di ancoraggio e strumento elimina punti di ancoraggio.

Per impostazione predefinita, lo strumento penna diventa lo strumento aggiungi punti di ancoraggio quando viene posizionato su un tracciato selezionato o lo strumento elimina punti di ancoraggio se viene posizionato su un punto di ancoraggio (in Photoshop è necessario selezionare +/- auto nella barra delle opzioni per attivare lo strumento penna in modo che cambi automaticamente nello strumento aggiungi punti di ancoraggio o elimina punti di ancoraggio).

Potete selezionare e modificare più tracciati contemporaneamente in Photoshop e InDesign; tuttavia, in Illustrator potete aggiungere o eliminare punti solo in un tracciato alla volta. In Photoshop e InDesign, potete rimodellare un tracciato mentre aggiungete punti di ancoraggio, facendo clic e trascinando mentre li aggiungete.

***Nota:*** *per eliminare i punti di ancoraggio, non utilizzate i tasti Canc o Backspace né i comandi Modifica > Taglia o Modifica > Cancella. Con questi tasti e comandi, infatti, vengono eliminati sia i punti di ancoraggio che i relativi segmenti di linea.*

### Aggiungere o eliminare punti di ancoraggio

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Selezionate lo strumento penna, lo strumento aggiungi punti di ancoraggio o lo strumento elimina punti di ancoraggio.
3. Per aggiungere un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un segmento del tracciato e fate clic. Per eliminare un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un punto di ancoraggio e fate clic.

*In Illustrator potete aggiungere punti di ancoraggio a un tracciato selezionando un oggetto e scegliendo Oggetto > Tracciato > Aggiungi punti di ancoraggio.*

### Disattivare o ignorare temporaneamente la selezione automatica dello strumento penna

Potete ignorare la selezione automatica dello strumento penna dallo strumento aggiungi punti di ancoraggio o elimina punti di ancoraggio. Questa funzione è utile quando volete iniziare un nuovo tracciato sopra un tracciato esistente.

- In Photoshop deselezionate l'opzione +/- auto nella barra delle opzioni.
- In Illustrator o InDesign tenete premuto Maiusc mentre posizionate lo strumento penna sul tracciato selezionato o su un punto di ancoraggio. Per evitare che il tasto Maiusc vincoli lo strumento penna, rilasciate il tasto prima del pulsante del mouse.
- In Illustrator scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Illustrator > Preferenze > Generali (Mac OS), quindi selezionate Disattiva agg./elim. automatico.

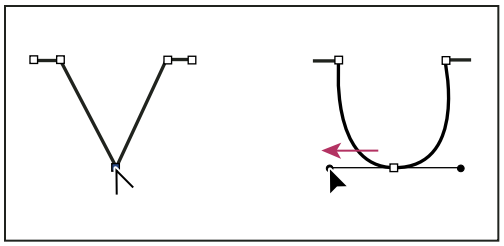
## Convertire i punti morbidi in punti angolo (e viceversa)

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Selezionate lo strumento cambia punto di ancoraggio oppure usate lo strumento penna e tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

***Nota:*** *per attivare lo strumento cambia punto di ancoraggio quando è selezionato lo strumento selezione diretta, portate il puntatore su un punto di ancoraggio e premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS).*

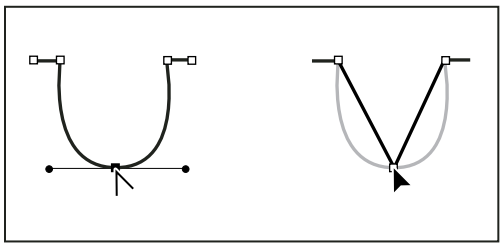
3. Posizionate lo strumento cambia punto di ancoraggio sul punto di ancoraggio da convertire ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per convertire un punto angolo in un punto morbido, trascinate lontano dal punto angolo per far apparire le linee di direzione.



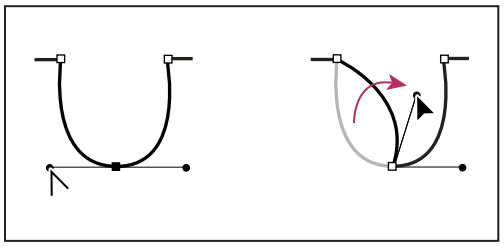
*Trascinare un punto di direzione da un punto angolo per creare un punto morbido*

- Per convertire un punto morbido in un punto angolo senza linee di direzione, fate clic sul punto morbido.



*Fare clic su un punto morbido per creare un punto angolo*

- Per convertire un punto angolo senza linee di direzione in un punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate dapprima un punto di direzione da un punto angolo (convertendolo in un punto morbido con linee di direzione). Rilasciate solo il pulsante del mouse (ma nessun altro tasto eventualmente premuto per attivare lo strumento converti punto di ancoraggio), quindi trascinate un punto di direzione.
- Per convertire un punto morbido in un punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate un punto di direzione.



*Convertire un punto morbido in un punto angolo*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Segmenti, componenti e punti di un tracciato" a pagina 348

# Convertire i tracciati in bordi di selezione e viceversa

## Convertire i tracciati in bordi di selezione

I tracciati hanno contorni morbidi che potete convertire in bordi di selezione precisi. Potete anche convertire i bordi di selezione in tracciati, usando lo strumento selezione diretta per rifinirli.

Qualsiasi tracciato chiuso può essere definito come un bordo di selezione. Un tracciato chiuso può essere aggiunto, sottratto o unito alla selezione corrente.

### Convertire un tracciato in un bordo di selezione usando le impostazioni correnti

1 Selezionate il tracciato nel pannello Tracciati.

2 Per convertire il tracciato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Carica tracciato come una selezione in fondo al pannello Tracciati.
- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla miniatura del tracciato nel pannello Tracciati.

### Convertire un tracciato in un bordo di selezione e specificare le impostazioni

1 Selezionate il tracciato nel pannello Tracciati.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Carica tracciato come una selezione in fondo al pannello Tracciati.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il tracciato sul pulsante Carica tracciato come una selezione.
- Scegliete Crea selezione nel menu del pannello Tracciati.

3 Nella finestra di dialogo Crea selezione, selezionate un'opzione di Rendering:

**Raggio sfumatura** Definisce l'estensione del bordo sfumato verso l'interno e l'esterno del bordo della selezione. Inserite un valore in pixel.

**Anti-alias** Crea una transizione più fine tra i pixel della selezione e quelli circostanti. Accertatevi che l'opzione Raggio sfumatura sia impostata su 0.

Per ulteriori informazioni su queste opzioni, consultate "Ammorbidire i bordi delle selezioni" a pagina 224.

4 Selezionate una delle seguenti opzioni:

**Nuova selezione** Seleziona solo l'area definita dal tracciato.

**Aggiungi alla selezione** Aggiunge alla selezione originale l'area definita dal tracciato.

**Sottrai dalla selezione** Elimina dalla selezione corrente l'area definita dal tracciato.

**Interseca con la selezione** Seleziona l'area comune al tracciato e alla selezione originale. Se fra il tracciato e la selezione non vi è alcuna sovrapposizione, non viene selezionato nulla.

5 Fate clic su OK.

## Convertire una selezione in un tracciato

Qualsiasi selezione creata con uno strumento di selezione può essere definita come tracciato. Il comando Crea tracciato di lavoro elimina l'eventuale sfumatura applicata al bordo della selezione. A seconda della complessità del tracciato e del valore di tolleranza scelto nella finestra di dialogo Crea tracciato di lavoro, questo comando può inoltre alterare la forma di una selezione.

1 Eseguite la selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Crea tracciato di lavoro in fondo al pannello Tracciati per usare l'impostazione di tolleranza corrente senza aprire la finestra di dialogo Crea tracciato di lavoro.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Crea tracciato di lavoro in fondo al pannello Tracciati.
- Scegliete Crea tracciato di lavoro dal menu del pannello Tracciati.

2 Inserite un valore per l'opzione Tolleranza o usate il valore predefinito nella finestra di dialogo Crea tracciato di lavoro.

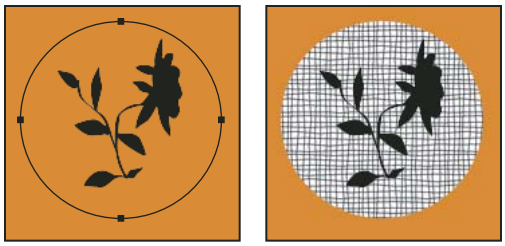
I valori di tolleranza possono variare da 0,5 a 10 pixel e determinano la sensibilità del comando Crea tracciato di lavoro a lievi modifiche nella forma della selezione. Maggiore è il valore di tolleranza, minore è il numero dei punti di ancoraggio usati per disegnare il tracciato, che risulta quindi più morbido. Se il tracciato viene usato come tracciato di ritaglio e si verificano delle difficoltà nella stampa dell'immagine, impostate un valore di tolleranza maggiore. Consultate "Stampa di tracciati di ritaglio" a pagina 451.

3 Fate clic su OK. Il tracciato viene visualizzato in fondo al pannello Tracciati.

# Aggiungere colore ai tracciati

## Riempire i tracciati di colore

Un tracciato creato con lo strumento penna non diventa parte dell'immagine finché non gli si applica una traccia o un riempimento. Il comando Riempi tracciato riempie un tracciato con i pixel usando un colore specifico, uno stato dell'immagine, un pattern o un livello di riempimento.



*Tracciato selezionato (a sinistra) e riempito (a destra)*

***Importante:** quando applicate un riempimento a un tracciato, i valori dei colori appaiono nel livello attivo. Prima di effettuare i passaggi seguenti, accertatevi che sia attivo un livello standard o di sfondo, poiché non è possibile riempire un tracciato quando è attivo un livello maschera, di testo, di regolazione o oggetti avanzati.*

### Riempire un tracciato usando le impostazioni Riempi tracciato

1 Selezionate il tracciato nel pannello Tracciati.

2 Fate clic sul pulsante Riempi tracciato in fondo al pannello Tracciati.

### Riempire un tracciato e specificare le relative opzioni

1 Selezionate il tracciato nel pannello Tracciati.

2 Riempite il tracciato:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Riempi tracciato in fondo al pannello Tracciati.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il tracciato sul pulsante Riempi tracciato.
- Scegliete Riempi tracciato dal menu del pannello Tracciati. Se avete selezionato un componente di tracciato, questo comando diventa Riempi sottotracciato.

3 Per Usa, scegliete il contenuto del riempimento. Consultate "Riempire una selezione o un livello con un colore" a pagina 329.

4 Specificate una percentuale di opacità per il riempimento. Per rendere il riempimento più trasparente, usate una percentuale bassa. Un'impostazione del 100% rende il riempimento opaco.

5 Scegliete un metodo di fusione per il riempimento. Consultate "Descrizioni dei metodi di fusione" a pagina 320.

L'elenco Metodo include un metodo Cancella che vi consente di eliminare la trasparenza. Per usare questa opzione dovete lavorare in un livello diverso dallo sfondo.

6 Scegliete Mantieni trasparenza per limitare il riempimento alle aree del livello contenenti dei pixel. Consultate "Bloccare i livelli" a pagina 257.

7 Selezionate un'opzione di Rendering:

**Raggio sfumatura** Definisce l'estensione del bordo sfumato verso l'interno e l'esterno del bordo della selezione. Inserite un valore in pixel.

**Anti-alias** Crea una transizione più fine tra i pixel della selezione e quelli circostanti, riempiendo parzialmente i pixel del bordo.

Per ulteriori informazioni su queste opzioni, consultate "Ammorbidire i bordi delle selezioni" a pagina 224.

8 Fate clic su OK.

## Applicare ai tracciati tracce di colore

Il comando Traccia tracciato colora il bordo di un tracciato. Questo comando crea un tratto di colore che segue qualsiasi tracciato usando le impostazioni correnti degli strumenti di pittura. L'uso di questo comando produce risultati completamente diversi dall'effetto del livello Traccia, che non riproduce l'effetto di nessuno degli strumenti di pittura.

***Importante:*** *quando applicate una traccia a un tracciato, i valori dei colori appaiono nel livello attivo. Prima di effettuare i passaggi seguenti, accertatevi che sia attivo un livello standard o di sfondo, poiché non è possibile applicare una traccia a un tracciato quando è attivo un livello maschera, di testo, di regolazione o oggetti avanzati.*



*Tracciato selezionato (a sinistra) e tracciato a cui è stata applicata la traccia (a destra)*

### Applicare una traccia a un tracciato usando le opzioni Traccia tracciato correnti

1 Selezionate il tracciato nel pannello Tracciati.

2 Fate clic sul pulsante Traccia tracciato in fondo al pannello Tracciati. Ogni clic sul pulsante Traccia tracciato intensifica l'opacità del tratto e, a seconda delle opzioni pennello correnti, lo fa sembrare più spesso.

### Applicare una traccia a un tracciato e specificare le relative opzioni

1 Selezionate il tracciato nel pannello Tracciati.

2 Selezionate lo strumento di pittura o di modifica con cui desiderate applicare una traccia al tracciato. Nella barra delle opzioni, impostate le opzioni dello strumento e specificate un pennello.

Per informazioni sulle opzioni specifiche per lo strumento, consultate "Sfumare un'area dell'immagine" a pagina 164 e "Gli strumenti di pittura, le opzioni e i pannelli" a pagina 298.

**3** Per tracciare il tracciato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Traccia tracciato in fondo al pannello Tracciati.
- Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il tracciato sul pulsante Traccia tracciato.
- Scegliete Traccia tracciato dal menu del pannello Tracciati. Se avete selezionato un componente di tracciato, questo comando diventa Traccia sottotracciato.

**4** Se al passaggio 2 non avete selezionato uno strumento, sceglietene uno nella finestra di dialogo Traccia tracciato. Per simulare tratti a mano, selezionate Simula pressione. Per creare invece tracciati più lineari e uniformi, deselezionate questa opzione.

**5** Fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare una traccia a una selezione o un livello" a pagina 331

# Capitolo 11: Filtri

## Nozioni di base sui filtri

### Usare i filtri

I filtri consentono di pulire o ritoccare le fotografie, applicare effetti artistici speciali, per dare alle immagini l'aspetto di uno schizzo o di un quadro impressionista, e di creare trasformazioni particolari usando distorsioni ed effetti di luce. I filtri forniti da Adobe appaiono nel menu Filtro. Alcuni filtri sviluppati da terze parti sono disponibili come plug-in. Dopo l'installazione, i filtri plug-in sono elencati in fondo al menu Filtro.

I filtri avanzati applicati a oggetti avanzati consentono di utilizzare i filtri in modo non distruttivo. Essi vengono infatti memorizzati come effetti di livello nel pannello Livelli, possono essere regolati in qualsiasi momento e agiscono sui dati dell'immagine originaria contenuti nell'oggetto avanzato. Per ulteriori informazioni sugli effetti dei filtri avanzati e le modifiche non distruttive, consultate "Modifiche non distruttive" a pagina 278.

Per usare un filtro, scegliete il comando dal sottomenu appropriato del menu Filtro. Le seguenti informazioni possono aiutarvi a scegliere i filtri:

- I filtri si applicano ai livelli attivi e visibili o a una selezione.
- Per le immagini a 8 bit per canale, la maggior parte dei filtri può essere applicata in modo cumulativo con Galleria filtri. Tutti i filtri possono essere applicati singolarmente.
- Non potete applicare i filtri a immagini bitmap o in scala di colore.
- Alcuni filtri funzionano solo con immagini RGB.
- Tutti i filtri possono essere applicati alle immagini a 8 bit.
- I seguenti filtri possono essere applicati alle immagini a 16 bit: Fluidifica, Fuoco prospettico, Sfocatura media, Sfoca, Sfoca maggiormente, Sfocatura selezione, Controllo sfocatura, Sfocatura con lente, Effetto movimento, Sfocatura radiale, Sfocatura superficie, Sfocatura forma, Correzione lente, Aggiungi disturbo, Smacchia, Polvere e grana, Intermedio, Riduci disturbo, Fibre, Nuvole, Nuvole in differenza, Riflesso lente, Contrasta, Contrasta bordi, Contrasta maggiormente, Contrasta migliore, Maschera di contrasto, Effetto rilievo, Trova bordi, Solarizza, Togli interlacciato, Colori NTSC, Personale, Accentua passaggio, Massimo, Minimo e Sposta.
- I seguenti filtri possono essere applicati alle immagini a 32 bit: Sfocatura Media, Sfocatura selezione, Controllo sfocatura, Effetto movimento, Sfocatura radiale, Sfocatura forma, Sfocatura superficie, Aggiungi disturbo, Nuvola, Riflesso lente, Contrasta migliore, Maschera di contrasto, Togli interlacciato, Colori NTSC, Effetto rilievo, Accentua passaggio, Massimo, Minimo e Sposta.
- Alcuni filtri vengono elaborati interamente nella RAM. Se la RAM disponibile non è sufficiente per elaborare un effetto di filtro, potrebbe apparire un messaggio di errore.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I moduli plug-in" a pagina 42

## Applicare i filtri dal menu Filtro

Potete applicare i filtri a un livello attivo o a un oggetto avanzato. I filtri applicati agli oggetti avanzati sono di tipo non distruttivo e possono essere modificati in qualsiasi momento.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare un filtro a un intero livello, accertatevi che il livello sia attivo o selezionato.
- Per applicare un filtro a un'area di un livello, selezionate l'area.
- Per applicare un filtro in modo non distruttivo, affinché possiate modificarne successivamente le impostazioni, scegliete l'oggetto avanzato che contiene l'immagine a cui desiderate applicare il filtro.

2 Scegliete un filtro dai diversi sottomenu nel menu Filtro.

Se non appare alcuna finestra di dialogo, l'effetto del filtro è applicato.

3 Se appare una finestra di dialogo o Galleria filtri, immettete i valori o selezionate le opzioni desiderate, quindi fate clic su OK.

*L'applicazione di filtri a immagini di notevoli dimensioni può richiedere del tempo, ma potete visualizzare l'effetto in anteprima nella finestra di dialogo del filtro. Trascinate nella casella di anteprima fino a centrare l'area da visualizzare. In alcuni filtri potete fare clic sull'immagine per centrarla nel punto in cui fate clic. Usate il pulsante + o – sotto la casella di anteprima per ingrandirla o ridurla.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

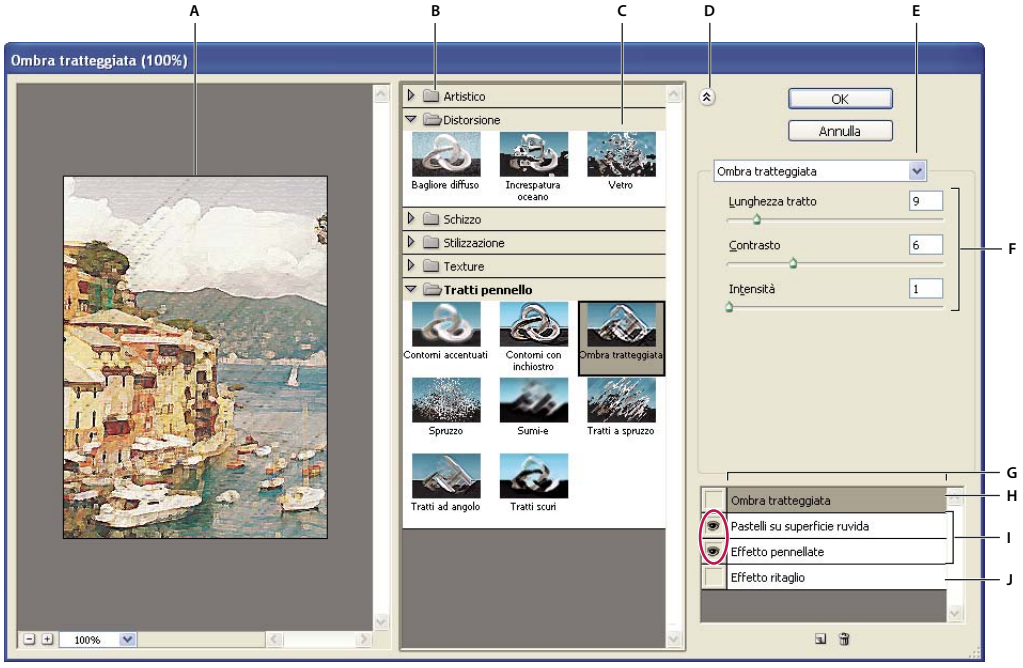
"I filtri avanzati" a pagina 282

"Modifiche non distruttive" a pagina 278

"Panoramica di Galleria filtri" a pagina 362

## Panoramica di Galleria filtri

Galleria filtri mostra l'anteprima di numerosi filtri per effetti speciali. Potete applicare più filtri, attivare o disattivare l'effetto di un filtro, ripristinarne le opzioni e modificare l'ordine in cui i filtri vengono applicati. Una volta ottenuta l'anteprima desiderata, applicate il filtro all'immagine. Non tutti i filtri elencati nel menu Filtro sono disponibili in Galleria filtri.




*Finestra di dialogo Galleria filtri*
***A.** Anteprima **B.** Categoria di filtri **C.** Miniatura del filtro selezionato **D.** Mostra/Nascondi miniature del filtro **E.** Menu a comparsa Filtri **F.** Opzioni del filtro selezionato **G.** Elenco di effetti filtro da applicare o ordinare **H.** Effetto di filtro selezionato ma non applicato **I.** Effetti di filtro applicati in modo cumulativo ma non selezionati **J.** Effetto di filtro nascosto*

### Aprire Galleria filtri

❖ Scegliete Filtro > Galleria filtri. Fate clic sul nome di una categoria di filtri per visualizzare le anteprime degli effetti dei filtri disponibili.

### Ingrandire o ridurre l'anteprima

❖ Usate il pulsante + o – sotto la casella di anteprima o scegliete una percentuale di zoom.

### Visualizzare un'altra area dell'anteprima

❖ Trascinate l'area di anteprima con lo strumento mano.

### Nascondere le miniature dei filtri

❖ Fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi nella parte superiore della galleria.

## Applicare i filtri con Galleria filtri

Gli effetti dei filtri vengono applicati nell'ordine in cui li selezionate. Dopo averli applicati, potete riordinare i filtri trascinando il nome di ciascun filtro in una posizione diversa nell'elenco dei filtri applicati. Riordinando gli effetti dei filtri si può modificare enormemente l'aspetto dell'immagine. Fate clic sull'icona occhio accanto al filtro per nascondere l'effetto nell'immagine di anteprima. Per eliminare i filtri applicati, selezionate il filtro in questione e fate clic sull'icona cestino .

*Per risparmiare tempo quando provate diversi filtri, eseguite delle prove su una piccola selezione rappresentativa dell'immagine.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare un filtro a un intero livello, accertatevi che il livello sia attivo o selezionato.
- Per applicare un filtro a un'area di un livello, selezionate l'area.
- Per applicare un filtro in modo non distruttivo, affinché possiate modificarne successivamente le impostazioni, scegliete l'oggetto avanzato che contiene l'immagine a cui desiderate applicare il filtro.

2 Scegliete Filtro > Galleria filtri.

3 Fate clic sul nome di un filtro per aggiungere il primo filtro. Per visualizzare l'elenco completo dei filtri, dovete fare clic sul triangolo capovolto accanto alla categoria del filtro. Una volta aggiunto, il filtro appare nell'elenco dei filtri applicati nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo Galleria filtri.

4 Immettete i valori o selezionate le opzioni per il filtro selezionato.

5 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare i filtri in modo cumulativo, fate clic sul pulsante Nuovo livello effetti e scegliete un altro filtro da applicare. Ripetete questa procedura per aggiungere altri filtri.
- Per riordinare i filtri applicati, trascinate il filtro in una nuova posizione nell'elenco dei filtri applicati nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo Galleria filtri.
- Per eliminare i filtri applicati, selezionate un filtro nell'elenco dei filtri applicati e fate clic sull'icona cestino .

6 Quando siete soddisfatti del risultato, fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I filtri avanzati" a pagina 282

"Modifiche non distruttive" a pagina 278

"Panoramica di Galleria filtri" a pagina 362

## Fondere e dissolvere gli effetti dei filtri

Il comando Dissolvi modifica l'opacità e il metodo di fusione di filtri, strumenti di pittura, strumenti di cancellazione e regolazione del colore. I metodi di fusione del comando Dissolvi sono un sottoinsieme dei metodi relativi alle opzioni degli strumenti di pittura e modifica (esclusi i metodi Dietro e Cancella). L'applicazione del comando Dissolvi dà un risultato simile all'applicazione dell'effetto filtro su un livello distinto e all'uso dei controlli dei metodi fusione e opacità di livello.

***Nota:** il comando Dissolvi può anche modificare l'effetto dell'uso dei comandi Estrai e Fluidifica e dei filtri per tratti di pennello.*

1 Applicate un filtro, uno strumento di pittura o una regolazione colore a un'immagine o a una selezione.

2 Scegliete Modifica > Dissolvi. Per visualizzare in anteprima l'effetto, selezionate Anteprima.

3 Trascinate il cursore per regolare l'opacità, da 0% (trasparente) a 100%.

4 Selezionate un metodo di fusione nel menu Metodo.

***Nota:** i metodi di fusione Colore scherma, Colore brucia, Schiarisci, Scurisci, Differenza ed Esclusione non funzionano con le immagini Lab.*

5 Fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Metodi di fusione" a pagina 319

"I livelli di regolazione e riempimento" a pagina 274

## Suggerimenti per creare effetti speciali

**Creare effetti sul bordo** Potete usare varie tecniche per trattare i bordi di un effetto applicato solo a una parte di un'immagine. Per lasciare un bordo distinto, applicate semplicemente il filtro. Per ottenere un bordo attenuato, sfumate il bordo quindi applicate il filtro. Per ottenere un effetto trasparente, applicate il filtro quindi usate il comando Dissolvi per regolare il metodo di fusione e l'opacità della selezione.

**Applicare i filtri ai livelli** Potete applicare i filtri a singoli livelli o a più livelli in successione per creare un effetto cumulativo. Perché un filtro influisca su un livello, quest'ultimo deve essere visibile e contenere dei pixel, ad esempio un colore di riempimento neutro.

**Applicare i filtri a singoli canali** Potete applicare un filtro a un singolo canale, un effetto diverso a ciascun canale del colore oppure applicare lo stesso filtro ma con diverse impostazioni.

**Creare sfondi** Applicando gli effetti a forme in tinta unita o in scala di grigio potete generare molti sfondi e texture che potrete successivamente sfocare. Alcuni filtri (ad esempio, Vetro) hanno effetti poco visibili o addirittura impercettibili se applicati a tinte unite, altri producono invece effetti interessanti.

**Combinare più effetti con maschere o con immagini duplicate** L'uso delle maschere per creare aree di selezione offre un maggior controllo sulle transizioni da un effetto a un altro. Per esempio, potete applicare il filtro alla selezione creata con una maschera.

Potete usare anche lo strumento pennello storia per disegnare un effetto filtro su una parte dell'immagine. Per prima cosa applicate il filtro a un'immagine intera. Quindi, nel pannello Storia tornate indietro fino allo stato dell'immagine prima dell'applicazione del filtro e impostate come sorgente del pennello storia lo stato di storia con il filtro, facendo clic nel campo a sinistra dello stato stesso. Infine colorate l'immagine.

**Migliorare la qualità e la coerenza dell'immagine** Potete nascondere gli errori, modificare o migliorare le immagini oppure creare un nesso tra diverse immagini applicando a ciascuna lo stesso effetto. Usate il pannello Azioni per registrare le operazioni necessarie per modificare un'immagine, quindi applicate tale azione alle altre immagini.

## Migliorare le prestazioni dei filtri

Alcuni effetti di filtro possono richiedere molta memoria, specie se applicati a un'immagine ad alta risoluzione.

❖ Per migliorare le prestazioni, potete effettuare una delle seguenti operazioni:

- Provate i filtri e le impostazioni su una piccola parte di un'immagine.
- Se l'immagine è grande e avete problemi di memoria insufficiente, applicate l'effetto a singoli canali, per esempio a ciascun canale RGB. Tenete tuttavia presente che per alcuni filtri gli effetti variano se applicati al singolo canale o al canale composito, specie se il filtro modifica i pixel con metodo casuale.
- Liberate la memoria prima di applicare il filtro, con il comando Svuota memoria.
- Assegnate più RAM a Photoshop. Se necessario, chiudete eventuali applicazioni aperte per rendere disponibile più memoria per Photoshop.
- Modificate le impostazioni per migliorare la velocità dei filtri che richiedono molta memoria, come Effetti di luce, Effetto ritaglio, Vetro colorato, Effetto cromatura, Effetto increspatura, Spruzzo, Tratti a spruzzo e Vetro. Ad esempio, con il filtro Vetro colorato, aumentate le dimensioni delle celle. Con il filtro Effetto ritaglio, aumentate Semplicità contorno, riducete Precisione contorno o eseguite entrambe le operazioni.

- Se un'immagine verrà stampata con una stampante in scala di grigio, prima di applicare i filtri convertite una copia dell'immagine in scala di grigio. Ma attenzione: l'applicazione di un filtro a un'immagine a colori che viene poi convertita in scala di grigio potrebbe dare un risultato diverso dall'applicazione del filtro alla versione dell'immagine in scala di grigio.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare i comandi Annulla o Ripristina" a pagina 43

# Presentazione degli effetti dei filtri

***Nota:*** *per informazioni dettagliate sull'utilizzo di alcuni filtri, consultate le altre sezioni. Per informazioni sui filtri Contrasto, Sfocatura, Correzione lente, Sfocatura con lente, Riduci disturbo, Fluidifica e Fuoco prospettico, consultate l'Aiuto di Adobe.*

## Filtri Artistico

Con i filtri del sottomenu Artistico potete ottenere effetti pittorici e artistici per un progetto commerciale o artistico. Usate, ad esempio, il filtro Effetto ritaglio per creare un collage o per una composizione tipografica. Questi filtri simulano gli effetti dei supporti naturali o tradizionali. Tutti i filtri Artistico possono essere applicati con Galleria filtri.

**Matita colorata** Disegna un'immagine usando le matite colorate su sfondo a tinta unita. I bordi vengono mantenuti e assumono l'aspetto di un tratteggio irregolare, mentre la tinta unita dello sfondo è visibile nelle aree più uniformi.

*Per un effetto pergamena, modificate il colore dello sfondo subito prima di applicare il filtro Matita colorata all'area selezionata.*

**Effetto ritaglio** Riproduce un'immagine come se fosse fatta di ritagli di carta colorata. Le immagini ad alto contrasto appaiono sotto forma di silhouette; le immagini colorate vengono costruite con più livelli di carta colorata.

**Pennello a secco** Dipinge i bordi dell'immagine come se si usasse la tecnica del pennello a secco (a metà strada fra olio e acquerello). Questo filtro semplifica l'immagine riducendone la gamma di colori per creare aree di colore uniforme.

**Grana pellicola** Applica un pattern uniforme ai toni d'ombra e alle mezzetinte e un pattern più omogeneo e saturo alle aree più chiare. Questo filtro è utile per eliminare le strisce dalle fusioni e per unire visivamente elementi provenienti da fonti diverse.

**Affresco** Dipinge un'immagine con uno stile grezzo, con tocchi rapidi, corti e arrotondati.

**Luce al neon** Aggiunge vari tipi di luce agli oggetti di un'immagine. Questo filtro è utile per colorare un'immagine ammorbidendone l'aspetto. Per selezionare il colore della luce, fate clic sulla casella relativa e selezionate un colore dal selettore.

**Effetto pennellate** Consente di scegliere fra varie dimensioni (da 1 a 50) e tipi di pennello per ottenere un effetto pittorico. I pennelli sono di tipo Semplice, Ruvido chiaro, Ruvido scuro, Molto sottile, Molto sfocato e Brillante.

**Effetto spatola** Riduce i dettagli dell'immagine attribuendole l'impressione di una tela dipinta con mano leggera che mostra la propria trama sottostante.

**Involucro di plastica** Riveste l'immagine di plastica lucida, accentuando i dettagli della superficie.

**Contorni poster** Riduce il numero di colori di un'immagine in base all'opzione di posterizzazione impostata, individua i bordi dell'immagine e disegna linee nere su di essi. Le aree ampie assumono un colore semplice, mentre i dettagli scuri più minuti vengono distribuiti per tutta l'immagine.

**Pastelli su superficie ruvida** Applica tratti di pastelli colorati a uno sfondo con texture. Nelle aree di colore vivace, il tratto del pastello è spesso e con poca texture, mentre in quelle scure ha un aspetto raschiato e rivela la texture.

**Effetto sfumino** Attenua l'aspetto di un'immagine mediante tratti brevi e diagonali che ne sbavano le aree più scure. Le aree più chiare diventano più luminose e meno dettagliate.

**Effetto spugna** Crea immagini con aree a texture ben definita di colore contrastante, che sembrano dipinte con una spugna.

**Vernice di fondo** Dipinge l'immagine su uno sfondo con texture e quindi disegna l'immagine finale su di essa.

**Effetto acquerello** Dipinge l'immagine in stile acquerello, semplificandone i dettagli mediante un pennello medio con acqua e colore. Nei punti in cui vi sono passaggi di tono significativi lungo i bordi, il filtro satura il colore.

## Filtri Sfocatura

I filtri Sfocatura ammorbidiscono una selezione o un'immagine intera e sono utili per eseguire dei ritocchi. Rendono più graduali le transizioni in quanto eseguono la media dei pixel vicini ai bordi sovrapposti di linee definite e di aree ombreggiate dell'immagine.



*Prima (a sinistra) e dopo (a destra) l'uso del filtro Sfocatura con lente. Lo sfondo è sfocato ma il primo piano resta nitido.*

***Nota:** per applicare un filtro Sfocatura ai bordi di un livello, deselezionate l'opzione Blocca i pixel trasparenti nel pannello Livelli.*

**Media** Trova il colore medio di un'immagine o di una selezione, quindi riempie l'immagine o la selezione con il colore per creare un aspetto più morbido. Ad esempio, selezionando un'area di un prato, il filtro cambia l'area in una regione di verde uniforme.

**Sfoca e Sfoca maggiormente** Eliminano il disturbo nelle aree dell'immagine con transizioni significative di colore. I filtri Sfoca sfumano le transizioni in base alla media dei pixel vicini ai bordi ben delineati delle linee e delle aree ombreggiate. L'effetto del filtro Sfoca maggiormente è tre o quattro volte più forte rispetto a quello del filtro Sfoca.

**Sfocatura selezione** Sfoca un'immagine in base al valore cromatico medio dei pixel circostanti. Questo filtro è utile per creare effetti speciali. Potete regolare le dimensioni dell'area usata per calcolare il valore medio di un determinato pixel; un raggio più ampio comporta una maggiore sfocatura.

**Controllo sfocatura** Sfoca rapidamente una selezione in base al valore impostato. L'impostazione si basa sulla curva di *Gauss* a forma di campana, generata quando Photoshop applica una media ponderata ai pixel. Questo filtro aggiunge dettagli a bassa frequenza e può produrre un effetto nebuloso.

***Nota:*** *se Controllo sfocatura, Sfocatura selezione, Effetto movimento o Sfocatura forma viene applicato a un'area di immagine selezionata, si potrebbero verificare effetti visivi indesiderati in prossimità del bordo della selezione. Questo si verifica perché i filtri di sfocatura usano i dati immagine dall'esterno dell'area selezionata per creare nuovi pixel sfocati all'interno di essa. Ad esempio, se la selezione rappresenta un'area di sfondo da sfocare mentre il primo piano resta nitido, i bordi dello sfondo sfocato verranno contaminati dal primo piano, che apparirà contornato da un bordo indistinto. Per evitare questo effetto in casi analoghi, usate Sfocatura migliore o Sfocatura con lente.*

**Sfocatura con lente** Sfoca un'immagine per dare l'effetto di una minore profondità di campo; alcuni oggetti nell'immagine risultano a fuoco, altre aree diventano sfocate. Consultate "Aggiungere il filtro Sfocatura con lente" a pagina 175.

**Effetto movimento** Sfoca in una direzione particolare (da –360° a +360°) e a un'intensità specifica (da 1 a 999). L'effetto del filtro è analogo a quello che si ottiene facendo una foto di un oggetto in movimento con un tempo di esposizione fisso.

**Sfocatura radiale** Simula la sfocatura di uno zoom o di una macchina fotografica in rotazione, producendo così una lieve sfocatura. Scegliete Rotazione per sfocare l'immagine lungo linee circolari concentriche, quindi specificate il grado di rotazione. Scegliete Zoom per sfocare l'immagine lungo linee radiali, come in una zoomata in avanti o indietro, quindi specificate un fattore compreso fra 1 e 100. La qualità della sfocatura può essere impostata su Bozza, più rapida ma granulosa, Buona o Migliore per ottenere una grana più fine. La differenza tra queste due ultime opzioni è evidente solo su selezioni di grandi dimensioni. Specificate l'origine della sfocatura, trascinando il pattern nella casella Centro sfocatura.

**Sfocatura forma** Usa la forma specificata per creare la sfocatura. Scegliete una forma dall'elenco di forme personali predefinite e usate il cursore Raggio per regolarne le dimensioni. Potete caricare diverse librerie di forme facendo clic sul triangolo e scegliendo la libreria desiderata dall'elenco. Raggio determina le dimensioni della forma; più grandi sono le dimensioni della forma, maggiore sarà la sfocatura.

**Sfocatura migliore** Sfoca un'immagine con precisione. Potete specificare il raggio, la soglia e la qualità della sfocatura. Raggio determina le dimensioni dell'area in cui vengono cercati i pixel dissimili. Soglia determina il grado di differenza necessario perché i pixel vengano sfocati. Potete inoltre impostare un metodo per l'intera selezione (Normale) o per i bordi con transizioni del 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** Sfoca un'immagine preservandone i contorni. 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

Come i filtri Artistico, i filtri Tratti pennello conferiscono un aspetto pittorico o artistico con diversi effetti per il tratto del pennello e dell'inchiostro. Alcuni filtri aggiungono granulosità, vernice, disturbo, bordi dettagliati o texture. Tutti i filtri Tratti pennello possono essere applicati con Galleria filtri.

**Contorni accentuati** Accentua i bordi di un'immagine. Quando la luminosità dei bordi è impostata su un valore alto, viene creato l'effetto del gesso bianco e quando il valore è basso, quello dell'inchiostro nero.

**Tratti ad angolo** Ridisegna un'immagine usando tratti diagonali, con le aree più chiare e più scure dipinte con tratti che vanno in direzione opposta.

**Ombra tratteggiata** Conserva i dettagli e le caratteristiche dell'immagine originale, aggiungendo texture e rendendo frastagliati i bordi delle aree colorate, simulando tratteggi a matita. L'opzione Intensità (con valori da 1 a 3) determina il numero di passaggi di tratteggio.

**Tratti scuri** Dipinge le aree scure con tratti brevi e decisi e le aree più chiare con tratti lunghi e bianchi.

**Contorni con inchiostro** Ridisegna l'immagine con linee sottili sui dettagli originali, in stile penna e inchiostro.

**Spruzzo** Riproduce l'effetto di un aerografo. Aumentando le opzioni l'effetto globale verrà semplificato.

**Tratti a spruzzo** Ridisegna un'immagine usando i suoi colori dominanti con tratti di colore ad angolo e a spruzzo.

**Sumi-e** Disegna un'immagine in stile giapponese, come se si usasse un pennello saturo su carta di riso. Il filtro Sumi-e crea bordi morbidi e sfocati in nero carico, saturo di inchiostro.

## Filtri Distorsione

I filtri Distorsione eseguono una distorsione geometrica su un'immagine, creando effetti 3D o altri effetti di rimodellazione. Questi filtri possono richiedere molta memoria. I filtri Bagliore diffuso, Vetro e Increspatura oceano possono essere applicati con Galleria filtri.

**Bagliore diffuso** Dà all'immagine l'aspetto che avrebbe attraverso un filtro a leggera diffusione. Il filtro aggiunge disturbi bianchi trasparenti, con il bagliore che si dissolve a partire dal centro della selezione.

**Muovi** Usa un'immagine, chiamata *mappa di spostamento*, per determinare il metodo di distorsione di una selezione. Ad esempio, con una mappa di spostamento a forma di parabola, potete creare un'immagine che sembri stampata su un pezzo di stoffa tenuto sospeso per gli angoli.

**Vetro** Dà all'immagine l'aspetto che avrebbe guardandola attraverso diversi tipi di vetro. Potete scegliere un effetto vetro oppure creare una superficie personale come file Photoshop e applicare quest'ultimo. Potete modificare le impostazioni di ridimensionamento, distorsione e arrotondamento. Quando usate i controlli della superficie con un file, seguite le istruzioni relative al filtro Muovi.

**Increspatura oceano** Aggiunge increspature distribuite casualmente sulla superficie dell'immagine in modo che appaia come se fosse sott'acqua.

**Deforma** Comprime una selezione. Un valore positivo fino a +100% sposta una selezione verso il suo centro; un valore negativo fino a –100% sposta la selezione verso l'esterno.

**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 XVIII secolo, in cui l'immagine distorta appare normale se viene vista in un cilindro riflesso.

**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 il numero e la dimensione delle increspature.

**Distorsione curvilinea** Distorce un'immagine lungo una curva. Specificate la curva trascinando la linea nella casella. Potete regolare qualunque punto lungo la curva. Fate clic su Predefinito per riportare la curva a una linea retta. Potete inoltre definire come trattare le aree non distorte.

**Effetto sfera** Fornisce agli oggetti un effetto 3D avvolgendo una selezione attorno a una forma sferica, distorcendo l'immagine e ridimensionandola per adeguarla alla curva selezionata.

**Effetto spirale** Ruota una selezione in modo più accentuato al centro rispetto ai contorni. Specificando un angolo si produce un pattern a spirale.

**Effetto onda** Funziona in modo simile al filtro Effetto increspatura, ma con un maggior controllo. Le opzioni comprendono il numero di generatori d'onda e la lunghezza (distanza fra una cresta d'onda e quella successiva), l'altezza e il tipo di onda: Sinusoidale (rotazione), Triangolare o Quadrato. L'opzione Parametri casuali applica valori casuali. Potete inoltre definire le aree non distorte.

**Zig zag** Distorce la selezione in senso radiale in base al raggio dei pixel che avete selezionato. L'opzione Rilievi stabilisce il numero di cambiamenti di direzione dello zig zag dal centro al bordo della selezione. Potete anche scegliere

come spostare i pixel: Effetto pozzanghera sposta i pixel verso l'alto a sinistra o verso il basso a destra, Concentrico sposta i pixel verso il centro della selezione o in direzione opposta e Intorno al centro ruota i pixel attorno al centro.

## Filtri Disturbo

I filtri Disturbo aggiungono o rimuovono un *disturbo*, cioè pixel con livelli di colore distribuiti casualmente. Questo permette di fondere una selezione nei pixel circostanti. I filtri Disturbo possono creare texture inconsuete oppure rimuovere aree con problemi, quali polvere e grana.

**Aggiungi disturbo** Applica pixel casuali a un'immagine, simulando le immagini riprese su pellicola ad alta velocità. Potete usare il filtro Aggiungi disturbo anche per ridurre la formazione di striature nelle selezioni con bordi sfumati o nei riempimenti sfumati o per dare un aspetto più realistico alle aree fortemente ritoccate. Le opzioni per la distribuzione del disturbo sono due: Uniforme e Gaussiana. Uniforme distribuisce i valori cromatici di disturbo usando numeri casuali compresi fra 0 e più o meno il valore specificato, per creare un effetto tenue. Gaussiana distribuisce i valori cromatici di disturbo lungo una curva a forma di campana, per ottenere un effetto macchiato. Monocromatico applica il filtro solo agli elementi di tonalità dell'immagine, senza cambiarne i colori.

**Smacchia** Rileva i contorni in un'immagine (aree in cui si verificano cambiamenti significativi di colore) e sfoca tutta la selezione tranne tali contorni. Si rimuovono così i pixel di disturbo senza interferire con i dettagli.

**Polvere e grana** Riduce il disturbo modificando i pixel diversi. Per raggiungere un bilanciamento fra contrastare l'immagine e nascondere i difetti, provate diverse combinazioni delle impostazioni di Raggio e Soglia. Diversamente, applicate il filtro alle aree selezionate dell'immagine. Consultate anche "Applicare il filtro Polvere e grana" a pagina 376.

**Intermedio** Riduce il disturbo in un'immagine fondendo la luminosità dei pixel entro una selezione. Questo filtro cerca i pixel con luminosità simile entro il raggio di una selezione, 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".

**Riduci disturbo** Riduce il disturbo nell'intera immagine o nei singoli canali mantenendo i bordi basati sulle impostazioni dell'utente. Consultate "Ridurre il disturbo dell'immagine e gli artefatti JPEG" a pagina 169.

## Filtri Effetto pixel

I filtri nel sottomenu Effetto pixel definiscono una selezione in modo nitido, raggruppando in celle i pixel con valori cromatici simili.

**Colore mezzetinte** Simula l'applicazione di una retinatura mezzetinte in ogni canale dell'immagine. Per ogni canale, il filtro divide l'immagine in rettangoli e li sostituisce tutti con altrettanti cerchi. Le dimensioni dei cerchi sono proporzionali alla luminosità del rettangolo. Consultate "Applicare il filtro Colore mezzetinte" a pagina 377.

**Cristallizza** Raggruppa i pixel creando una forma poligonale a tinta unita.

**Sfaccetta** Raggruppa i pixel di colori uniformi o simili in blocchi di pixel di colore uguale. 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** Crea quattro copie dei pixel della selezione, esegue la media delle copie e le sposta l'una rispetto all'altra.

**Mezzatinta** Converte un'immagine creando un pattern casuale di aree in bianco e nero o di colori completamente saturi, se l'immagine è a colori. Per usare questo filtro, scegliete un tipo di punto dal menu a comparsa Tipo nella finestra di dialogo Mezzatinta.

**Mosaico** Raggruppa i pixel in blocchi quadrati. I pixel di un determinato blocco sono di uguale colore e i colori dei blocchi rappresentano quelli della selezione.

**Effetto punti** Suddivide il colore di un'immagine in punti a disposizione casuale, come in un dipinto puntinista, e usa il colore di sfondo come area di tela fra i punti.

## Filtri Rendering

I filtri Rendering creano in un'immagine forme 3D, pattern di nuvole, pattern di rifrazione e riflessioni di luce simulate. Potete anche manipolare oggetti in uno spazio 3D, creare oggetti 3D (cubi, sfere e cilindri) nonché creare riempimenti texture da file in scala di grigio per produrre effetti di illuminazione di tipo 3D.

**Nuvole** Genera un pattern tenue di nuvole usando valori casuali che variano fra i colori di primo piano e di sfondo. Per generare un pattern di nuvole più intenso, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando scegliete Filtro > Rendering > Nuvole. Quando applicate il filtro Nuvole, vengono sostituiti i dati dell'immagine sul livello attivo.

**Nuvole in differenza** Usa valori generati casualmente che variano fra il colore di primo piano e di sfondo per produrre un pattern di nuvole. Questo filtro fonde i dati delle nuvole con i pixel esistenti nello stesso modo in cui il metodo Differenza fonde i colori. La prima volta che scegliete questo filtro, le parti dell'immagine vengono invertite in un pattern di nuvole. Applicando il filtro diverse volte si creano pattern di nervature e venature che somigliano a texture di marmo. Quando applicate il filtro Nuvole in differenza, vengono sostituiti i dati dell'immagine sul livello attivo.

**Fibre** Crea l'aspetto di tessuti usando i colori in primo piano e di sfondo. Usate il cursore Varianza per controllare la variazione dei colori (un valore più basso crea strisce di colore più lunghe; un valore più alto crea strisce molto corte con distribuzione di colore più variegata). Il cursore Intensità agisce sull'aspetto di ciascuna fibra. Un'impostazione bassa crea fibre distanziate; un valore più alto produce fibre corte e sfilacciate. Fate clic sul pulsante Casuale per cambiare l'aspetto del pattern. Potete fare clic sul pulsante più volte fino a trovare il pattern desiderato. Quando applicate il filtro Fibre, vengono sostituiti i dati dell'immagine sul livello attivo.

*Provate ad aggiungere un livello di regolazione mappa sfumatura per colorare le fibre.*

**Riflesso lente** Simula la rifrazione prodotta illuminando con luce intensa la lente della fotocamera. Per specificare una posizione per il centro del riflesso, fate clic in un qualsiasi punto nella miniatura dell'immagine o trascinate la crocetta del centro.

**Effetti di luce** Consente di creare una miriade di effetti luce nelle immagini RGB scegliendo fra 17 stili di luce, tre tipi di luce e quattro set di proprietà della luce. Potete usare anche delle texture da file in scala di grigio (chiamate *mappe rilievo*) per produrre effetti di tipo 3D e salvare gli stili da usare poi in altre immagini. Consultate "Aggiungere effetti di luce" a pagina 378.

***Nota:*** *Effetti luce non è disponibile nella versione Mac OS a 64 bit.*

## Filtri Contrasta

I filtri Contrasta mettono a fuoco le immagini sfocate aumentando il contrasto dei pixel adiacenti.

**Contrasta e Contrasta maggiormente** Mettono a fuoco una selezione e ne migliorano la nitidezza. Il filtro Contrasta maggiormente applica un effetto di contrasto più forte rispetto al filtro Contrasta.

**Contrasta bordi e Maschera di contrasto** Trovano le aree in un'immagine in cui vi sono cambiamenti significativi di colore e ne aumentano il contrasto. Il filtro Contrasta bordi agisce solo sui contorni, lasciando intatto il resto dell'immagine. Usate questo filtro per contrastare i contorni senza specificare una quantità. Per correzioni del colore professionali, usate il filtro Maschera di contrasto per regolare il contrasto dei dettagli del contorno e produrre una linea più chiara e più scura su ciascun lato del contorno, per accentuarlo e creare l'illusione di un'immagine con maggiore contrasto.

**Contrasta migliore** Contrasta un'immagine mediante l'impostazione dell'algoritmo di contrasto o il controllo della quantità di contrasto delle luci e delle ombre. Si tratta del metodo consigliato per rendere più nitida un'immagine quando non si intende applicare un effetto di contrasto particolare. Consultate "Rendere più nitida l'immagine con Contrasta migliore" a pagina 171.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolazione della nitidezza e della sfocatura dell'immagine" a pagina 170

## Filtri Schizzo

I filtri nel sottomenu Schizzo aggiungono texture alle immagini, spesso per ottenere un effetto 3D. I filtri sono utili anche per creare disegni artistici o che sembrano realizzati a mano. Molti filtri Schizzo usano il colore di primo piano e di sfondo quando ridisegnano l'immagine. Tutti i filtri Schizzo possono essere applicati con Galleria filtri.

**Bassorilievo** Fa apparire l'immagine come scolpita in un basso rilievo e illuminata in modo da sottolineare le variazioni della superficie. Le aree scure dell'immagine assumono il colore di primo piano, i colori chiari usano il colore di sfondo.

**Gessetto e carboncino** Ridisegna le zone di luce e i mezzitoni con uno sfondo grigio uniforme di tonalità media, disegnato con un gessetto grosso. Le zone d'ombra vengono sostituite da tratteggi diagonali di carboncino nero. Il carboncino usa il colore di primo piano, il gessetto quello di sfondo.

**Effetto carboncino** Crea un effetto sbavato e di separazione dei toni. I contorni più spessi vengono tracciati con segni grossi mentre i mezzitoni vengono riprodotti con tratti diagonali. Il carboncino è il colore di primo piano, la carta è il colore di sfondo.

**Effetto cromatura** Dà all'immagine l'aspetto di una superficie cromata lucida. Le zone di luce sono punti alti e le ombre sono punti bassi nella superficie riflettente. Dopo aver applicato il filtro, aggiungete ulteriore contrasto all'immagine mediante la finestra di dialogo Livelli.

**Conté Crayon** Riproduce nell'immagine la texture dei crayon Conté densi e scuri e bianchi puri. Il filtro Conté Crayon usa il colore di primo piano per le aree scure e il colore di sfondo per quelle chiare. Per un effetto più realistico con il filtro Conté Crayon, impostate come colore di primo piano uno dei colori Conté Crayon comuni (nero, seppia o vermiglio) prima di applicare il filtro. Per un effetto attenuato, sostituite il colore di sfondo con il bianco, aggiungete un po' del colore di primo piano allo sfondo bianco e applicate il filtro.

**Penna grafica** Con tratti di inchiostro fini e lineari, cattura i particolari dell'immagine originale; è particolarmente efficace con 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.

**Pattern mezzetinte** Simula l'effetto di un retino mezzetinte mantenendo al contempo l'intervallo continuo dei toni.

**Carta da lettere** Crea un'immagine che sembra costruita di carta fatta a mano. Questo filtro semplifica l'immagine, combinando gli effetti dei filtri Stilizzazione > Effetto rilievo e Texture > Granulosità. Le aree scure dell'immagine appaiono come fori dello strato superiore di carta, rivelando il colore di sfondo.

**Effetto fotocopia** Simula l'effetto ottenuto fotocopiando un'immagine. Grandi aree scure tendono a essere copiate solo lungo i bordi e i mezzitoni si trasformano in bianco o in nero uniforme.

**Effetto intonaco** Modella un'immagine 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.

**Effetto retinatura** Simula la diminuzione e distorsione controllata dell'emulsione della pellicola per creare un'immagine che appare a blocchi nelle zone d'ombra e leggermente granulare nelle zone di luce.

**Timbro** Semplifica l'immagine in modo che sembri creata con un timbro di gomma o di legno. Questo filtro funziona meglio con le immagini in bianco e nero.

**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. Questo filtro è particolarmente utile per il testo o gli oggetti a elevato contrasto.

**Effetto carta bagnata** Usa chiazze di colore imprecise che sembrano dipinte su carta fibrosa e bagnata, in modo che i colori si espandano e si mescolino.

## Filtri Stilizzazione

I filtri Stilizzazione producono un effetto pittorico o impressionista su una selezione spostando i pixel e identificando e aumentando il contrasto dell'immagine. Dopo aver usato filtri quali Trova bordi e Traccia contorno che evidenziano i bordi, potete applicare il comando Inverti per delineare i bordi di un'immagine a colori con linee colorate o quelli di un'immagine in scala di grigio con linee bianche.

**Diffondi** Confonde i pixel di una selezione per farla sembrare meno a fuoco, in base all'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 confonde i pixel verso la zona che presenta una modifica minore del colore.

**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. Le opzioni comprendono un angolo di rilievo (da –360° per abbassare la superficie a +360° per sollevarla), l'altezza e una percentuale (da 1% a 500%) per la quantità di colore all'interno della selezione. Per conservare colore e particolari quando applicate un effetto rilievo, usate il comando Dissolvi dopo aver applicato il filtro Effetto rilievo.

**Estrusione** Applica una texture 3D a una selezione o a un livello. Consultate "Applicare il filtro Estrusione" a pagina 377.

**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.

**Bordi brillanti** Identifica i bordi del colore e aggiunge ad essi un bagliore fluorescente. Questo filtro può essere applicato cumulativamente.

**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** Spezza un'immagine in una serie di porzioni, spostando la selezione dalla sua posizione originale. Potete scegliere come riempire l'area fra le porzioni: colore di sfondo, colore di primo piano, immagine inversa o immagine inalterata. L'opzione Immagine inalterata pone la versione in porzioni dell'immagine sopra l'originale e rivela parti dell'originale sotto i bordi delle porzioni.

**Traccia contorno** Identifica le transizioni delle aree con luminosità maggiore e ne traccia leggermente i contorni per ciascun canale del colore in modo da ottenere un effetto simile a quello delle linee in una mappa di contorno. Consultate "Applicare il filtro Traccia contorno" a pagina 377.

**Effetto vento** Inserisce piccole linee orizzontali nell'immagine per simulare l'effetto del vento. I metodi comprendono Effetto vento, Folata (per un effetto più forte) e Vibrazione, che sposta le linee nell'immagine.

## Filtri Texture

Usate i filtri Texture per simulare un aspetto di profondità o più organico.

**Effetto incrinatura** Dipinge l'immagine su una superficie a stucco ad alto rilievo, creando una fine rete di crepe che seguono i contorni dell'immagine. Usate questo filtro per creare un effetto rilievo nelle immagini che contengono un'ampia gamma di valori di colore e di grigio.

**Granulosità** Aggiunge texture a un'immagine simulando diversi tipi di granulosità, ossia regolare, leggero, spruzzi, blocchi, contrasto, ingrandito, a punti, orizzontale, verticale e macchie, disponibili dal menu Tipo.

**Porzioni mosaico** Riproduce l'immagine come se fosse costituita da piccole tessere o piastrelle e aggiunge un'intercapedine fra di esse (a differenza del filtro Effetto pixel > Mosaico, che suddivide l'immagine in blocchi di pixel colorati diversamente).

**Patchwork** Suddivide l'immagine in quadratini riempiti con il colore predominante di quell'area dell'immagine. Il filtro riduce o aumenta in modo casuale la profondità dei quadratini per riprodurre i punti di luce e di ombra.

**Vetro colorato** Ridipinge un'immagine suddividendola in celle monocolore adiacenti, contornate con il colore di primo piano.

**Applica texture** Applica all'immagine una texture da voi selezionata o creata.

## Filtri Video

Il sottomenu Video contiene i filtri Togli interlacciato e Colori NTSC.

**Togli interlacciato** Ritocca le immagini in movimento catturate su video eliminando le linee interlacciate pari o dispari nell'immagine video; potete sostituire le linee eliminate mediante duplicazione o interpolazione.

**Colori NTSC** Limita la gamma di colori a quelli accettabili per la riproduzione televisiva, per impedire che i colori troppo saturi si disperdano sulle linee di scansione televisiva.

## Filtri Altro

Con i filtri del sottomenu Altro potrete creare filtri personali, usare filtri per modificare delle maschere, spostare una selezione all'interno di un'immagine ed eseguire rapide regolazioni del colore.

**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. Questa operazione è simile ai calcoli Aggiungi e Sottrai per i canali.

Potete salvare i filtri personali che avete creato e usarli con altre immagini Photoshop. Consultate "Creare un filtro Personale" a pagina 378.

**Accentua passaggio** Conserva i dettagli del bordo entro un raggio specificato là dove si verificano delle nette transizioni di colore, e sopprime 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.

L'applicazione del filtro Accentua passaggio a un'immagine a tono continuo è utile prima dell'uso del comando Soglia o prima di convertire l'immagine in metodo Bitmap. Questo filtro consente di estrarre disegni al tratto e grandi aree in bianco e nero dalle immagini digitalizzate.

**Massimo e Minimo** Sono utili per modificare le maschere. 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. 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.

**Sposta** Sposta una selezione di una distanza specificata in senso orizzontale o verticale, lasciando uno spazio vuoto nella posizione originale della selezione. Potete riempire l'area vuota con il colore di sfondo corrente, con un'altra parte dell'immagine o con un riempimento a scelta, se la selezione si trova vicino al bordo di un'immagine.

## Filtri Digimarc

I filtri Digimarc includono una filigrana digitale in un'immagine per memorizzare le informazioni di copyright.

***Nota:** i plug-in Digimarc richiedono un sistema operativo a 32 bit. Non sono supportati nelle versioni di Windows e Mac OS a 64 bit.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiungere informazioni digitali di copyright" a pagina 446

## Fuoco prospettico

La funzione Fuoco prospettico consente di mantenere una prospettiva corretta quando si modificano immagini che contengono piani prospettici, ad esempio facciate di un edificio o oggetti rettangolari).

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Lavorare in Fuoco prospettico" a pagina 194

# Applicare filtri specifici

## Caricare immagini e texture per i filtri

Per produrre i propri effetti, alcuni filtri caricano e usano altre immagini, quali texture e mappe di spostamento. Tali filtri sono: Conté Crayon, Muovi, Vetro, Effetti di luce, Pastelli su superficie ruvida, Applica texture, Vernice di fondo e Personale. Non tutti i filtri elencati caricano immagini e texture allo stesso modo.

1. Scegliete il filtro desiderato nel sottomenu appropriato.
2. Nella finestra di dialogo del filtro, selezionate Carica texture dal menu a comparsa Texture, quindi selezionate e aprite un'immagine texture.

Tutte le texture devono essere in formato Photoshop. La maggior parte dei filtri usa solo le informazioni in scala di grigio di un file a colori.

## Impostare i controlli per texture e superficie vetro

I filtri Pastelli su superficie ruvida,Vernice di fondo, Vetro, Conté Crayon e Applica texture presentano opzioni di texture. Tali opzioni fanno apparire un'immagine come se fosse disegnata su diversi materiali, quali tela e mattoni, o vista attraverso superfici quali vetro o vetro smerigliato.

1. Dal menu Filtro, scegliete: Artistico > Pastelli su superficie ruvida; Artistico > Vernice di fondo; Distorsione > Vetro; Schizzo > Conté Crayon o Texture > Applica texture.
2. Per Texture, scegliete un tipo di texture o selezionate Carica texture per specificare un file Photoshop.

3 Trascinate il cursore Ridimensionamento per aumentare o ridurre le dimensioni della texture.

4 Trascinate il cursore Rilievo (se disponibile) per regolare la profondità della superficie della texture.

5 Selezionate Inverti per invertire le luci e le ombre della texture.

6 Per Direzione luce (se disponibile), indicate la direzione della sorgente luminosa sull'immagine.

## Definire aree non distorte

I filtri Muovi, Distorsione curvilinea ed Effetto onda nel sottomenu Distorsione e il filtro Sposta nel sottomenu Altro consentono di trattare le aree non definite (o non protette) dal filtro nei modi seguenti:

**Riprendi** Riempie lo spazio indefinito con il contenuto della parte opposta dell'immagine.

**Ripeti pixel del bordo** Estende i colori dei pixel lungo il bordo dell'immagine nella direzione specificata. Se i pixel del bordo sono di colori diversi, si potrebbero verificare delle striature.

**Imposta su Sfondo (solo per il filtro Sposta)** Riempie l'area selezionata con il colore di sfondo corrente.

## Applicare il filtro Polvere e grana

1 Scegliete Filtro > Disturbo > Polvere e grana.

2 Se necessario, regolate la percentuale di zoom dell'anteprima finché non è visibile l'area che contiene il disturbo.

3 Trascinate il cursore Soglia verso sinistra fino a 0 (valore di disattivazione), in modo che siano esaminati tutti i pixel della selezione o dell'immagine.

Questo valore determina il grado di differenza necessario perché i pixel vengano eliminati.

***Nota:** il cursore Soglia consente di avere un controllo maggiore sia per i valori compresi fra 0 e 128, l'intervallo più comune per le immagini, che per i valori compresi fra 128 e 255.*

4 Trascinate il cursore Raggio verso sinistra o verso destra oppure immettete un valore compreso fra 1 e 6 pixel nella casella di testo. Raggio determina le dimensioni dell'area in cui vengono cercati i pixel dissimili.

Aumentando questo valore si sfoca l'immagine. Fermatevi al valore più basso che consente di eliminare i difetti.

5 Aumentate gradualmente la soglia immettendo un valore o trascinando il cursore sul valore più alto che consente di eliminare i difetti.

## Applicare il filtro Muovi

Il filtro Muovi sposta una selezione usando un valore cromatico proveniente dalla mappa di spostamento: 0 è il massimo spostamento negativo; 255 è il massimo spostamento positivo; un valore di grigio di 128 non produce alcuno spostamento. Se la mappa ha un solo canale, l'immagine si sposta lungo una diagonale definita dai rapporti di scala verticale e orizzontale. Se la mappa ha più di un canale, il primo canale controlla lo spostamento orizzontale mentre il secondo controlla quello verticale.

Questo filtro crea mappe di spostamento usando un file salvato in formato Adobe Photoshop con livelli uniti (le immagini in metodo Bitmap non sono supportate).

1 Scegliete Filtro > Distorsione > Muovi.

2 Immettete la scala per l'ampiezza di spostamento.

Se le scale verticale e orizzontale sono impostate su 100%, lo spostamento massimo è di 128 pixel (in quanto il grigio medio non produce alcuno spostamento).

3 Se la mappa di spostamento non ha le stesse dimensioni della selezione, usate uno dei seguenti comandi per adeguare la mappa all'immagine: Allunga e adatta per ridimensionare la mappa, Affianca per riempire la selezione ripetendo la mappa in un pattern.

4 Scegliete Riprendi o Ripeti pixel del bordo per determinare come trattare le aree non distorte dell'immagine.

5 Fate clic su OK.

6 Selezionate e aprite la mappa di spostamento. La distorsione viene applicata all'immagine.

## Applicare il filtro Colore mezzetinte

1 Selezionate Filtro > Effetto pixel > Colore mezzetinte.

2 Immettete un valore in pixel, compreso tra 4 e 127, per il raggio massimo di un punto mezzatinta.

3 Immettete un valore dell'angolo di retino (l'angolo del punto dall'orizzontale) per uno o più canali, nel modo seguente:

- Per le immagini in scala di grigio, usate solo il canale 1.
- Per le immagini RGB, usate i canali 1, 2 e 3, che corrispondono ai canali rosso, verde e blu.
- Nelle immagini bitmap CMYK usate tutti e quattro i canali, che corrispondono, rispettivamente, ai canali cyan, magenta, giallo e nero.
- Fate clic su Predefinito per ripristinare i valori predefiniti degli angoli di retino.

4 Fate clic su OK.

## Applicare il filtro Estrusione

1 Scegliete Filtro > Stilizzazione > Estrusione.

2 Scegliete un oggetto 3D:

- Cubi crea oggetti con un lato anteriore quadrato e quattro lati laterali. Per riempire il lato anteriore di ciascun blocco con il colore medio del blocco, selezionate Lato frontale in tinta unita. Per riempire il lato anteriore con l'immagine, deselezionate Lato frontale in tinta unita.
- Piramidi crea oggetti con quattro lati triangolari che si incontrano in un punto.

3 Immettete un valore compreso fra 2 e 255 nella casella di testo Dimensione per determinare la lunghezza dei lati della base dell'oggetto.

4 Immettete un valore compreso fra 1 e 255 nella casella di testo Profondità per indicare di quanto deve sporgere l'oggetto più alto.

5 Scegliete un'opzione di profondità:

- Casuale, per assegnare a ciascun cubo o piramide una profondità arbitraria.
- In base al livello, per far corrispondere ciascuna profondità dell'oggetto alla luminosità relativa: le aree luminose sporgono di più di quelle scure.

6 Selezionate Maschera blocchi incompleti per nascondere eventuali oggetti che si estendono oltre la selezione.

## Applicare il filtro Traccia contorno

1 Scegliete Filtro > Stilizzazione > Traccia contorno.

2 Scegliete un'opzione per Bordo per tracciare i contorni delle aree nella selezione: Inferiore traccia i contorni nelle aree in cui i valori cromatici dei pixel sono inferiori rispetto al livello specificato; Superiore traccia i contorni delle aree in cui i valori cromatici sono superiori.

3 Inserite una soglia (Livello) compresa fra 0 e 255 per valutare i valori cromatici (livello di tonalità). Fate delle prove per trovare i valori che producono i dettagli migliori nell'immagine.

Usate il pannello Info in metodo Scala di grigio per identificare un valore del colore da tracciare, quindi immettete il valore nella casella di testo Livello.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con il pannello Info" a pagina 30

## Creare un filtro Personale

1 Scegliete Filtro > Altro > Personale. Nella finestra di dialogo Personale viene visualizzata una griglia di caselle di testo in cui potete immettere valori numerici.

2 Selezionate la casella di testo centrale che rappresenta il pixel che viene valutato. Immettete il valore, compreso fra –999 e +999, per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.

3 Selezionate una casella di testo che rappresenta un pixel adiacente. Immettete 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, immettete 2 nella casella di testo immediatamente a destra di quella centrale.

4 Ripetete i punti 2 e 3 per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non è necessario immettere dei valori in tutte le caselle di testo.

5 Per Scala, immettete il valore per il quale volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel compresi nel calcolo.

6 Per Sposta, immettete il valore da aggiungere al risultato del calcolo in scala.

7 Fate clic su OK. Il filtro personale viene applicato a ciascun pixel nell'immagine, uno per volta.

Usate i pulsanti Salva e Carica per salvare e riusare i filtri personali.

# Aggiungere effetti di luce

## Applicare il filtro Effetti di luce

Il filtro Effetti di luce permette di produrre numerosissimi effetti di luce sulle immagini RGB. Potete usare anche delle texture da file in scala di grigio (chiamate *mappe rilievo*) per produrre effetti di tipo 3D e salvare gli stili da usare poi in altre immagini.

***Nota:*** *Effetti luce funziona solo su immagini RGB e non è disponibile nella versione Mac OS a 64 bit.*

1 Scegliete Filtro > Rendering > Effetti di luce.

2 Per Stile, scegliete uno stile.

3 Per Tipo luce, scegliete un tipo. Se state usando più luci, selezionate e deselezionate Accesa per attivare e disattivare le singole luci.

4 Per cambiare il colore della luce, fate clic sul riquadro del colore nell'area Tipo luce della finestra di dialogo.

Appare il selettore del colore scelto nella finestra di dialogo delle Preferenze generali.

**5** Per impostare le proprietà della luce, trascinate il cursore corrispondente sulle seguenti opzioni:

**Superficie** Determina quanto la superficie riflette la luce (come sulla superficie di un pezzo di carta fotografica), da Opaca (bassa riflettenza) a Lucida (alta riflettenza).

**Materiale** Determina quale dei due è l'elemento più riflettente: la luce o l'oggetto illuminato dalla 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 in una stanza, 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 eliminata. Per modificare il colore della luce dell'ambiente, fate clic sul riquadro del colore e usate il selettore visualizzato.

*Per duplicare una luce, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate la luce nella casella di anteprima.*

**6** Per usare un riempimento texture, scegliete un canale per Canale texture.

## Tipi di effetti di luce

Potete scegliere tra diversi tipi di luce:

**Omni** Emette luce in tutte le direzioni direttamente dall'alto dell'immagine, come una lampadina su un pezzo di carta.

**Direzionale** Emette luce da molto lontano, in modo che l'angolo della luce non cambi, come il sole.

**Faretto** Proietta un raggio ellittico di luce. La linea nella casella di anteprima definisce la direzione e l'angolo della luce, mentre le quattro maniglie definiscono i bordi dell'ellisse.

## Regolare una luce Omni

**1** Scegliete Filtro > Rendering > Effetti di luce.

**2** Per Tipo luce, scegliete Omni.

**3** Regolate la luce:

- Per spostare la luce, trascinate il cerchio centrale.
- Per aumentare o diminuire la dimensione della luce (come se la luce si avvicinasse o allontanasse), trascinate una delle quattro maniglie che definiscono i bordi dell'effetto.

## Regolare la luce direzionale usando la casella di anteprima

**1** Scegliete Filtro > Rendering > Effetti di luce.

**2** Per Tipo luce, scegliete Direzionale.

**3** Regolate la luce:

- Per spostare la luce, trascinate il cerchio centrale.
- Per modificare la direzione della luce, trascinate la maniglia all'estremità della linea per ruotare l'angolo della luce. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate per mantenere costante l'altezza della luce (lunghezza linea).

- Per modificare l'altezza della luce, trascinate il quadratino situato alla fine della linea. Accorciate la linea per ottenere una luce intensa, allungatela per una luce più tenue. Una linea molto corta produce una luce bianca e pura, una molto lunga non produce luce. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per mantenere costante l'angolo e cambiare l'altezza della luce (lunghezza linea).

## Regolare il faretto usando la casella di anteprima

1 Scegliete Filtro > Rendering > Effetti di luce.

2 Per Tipo luce, scegliete Faretto.

3 Regolate la luce:

- Per spostare la luce, trascinate il cerchio centrale.
- Per aumentare l'angolo della luce, trascinate il quadratino nero in modo da accorciare la linea. Per diminuire l'angolo della luce, trascinatelo in modo da allungare la linea.
- Per deformare l'ellisse o ruotare la luce, trascinate una delle quattro maniglie. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per mantenere costante l'angolo e per cambiare solo la dimensione dell'ellisse. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate per mantenere costante la dimensione e per cambiare l'angolo o la direzione del faretto.
- Per impostare il fuoco della luce (o intensità del faretto) e determinare la parte dell'ellisse riempita di luce, trascinate il cursore Intensità: l'intensità massima (100) è la più luminosa; l'intensità normale è di circa 50; l'intensità negativa sottrae luce; l'intensità –100 non produce luce. Usate il cursore Punto luce per determinare la parte dell'ellisse riempita di luce.

## Stili degli Effetti di luce

Usate il menu Stile nella finestra di dialogo Effetti di luce per scegliere fra 17 stili di luce. Potete anche creare un vostro stile aggiungendo luci all'impostazione Predefinito. Il filtro Effetti di luce necessita almeno di una sorgente di luce. Potete cambiare solo una luce alla volta, ma tutte le luci aggiunte verranno usate per creare l'effetto.

**Faretto ore 2** Un faretto giallo con intensità media (17) e fuoco ampio (91).

**Omni blu** Una luce non direzionale azzurra posta in alto, con intensità massima (85) e priva di fuoco.

**Cerchio di luci** Quattro faretti. Quello bianco ha un'intensità massima (100) e fuoco concentrato (8). Quello giallo ha un'intensità forte (88) e fuoco concentrato (3). Quello rosso ha un'intensità media (50) e fuoco concentrato (0). Quello blu ha un'intensità massima (100) e fuoco medio (25).

**Incrocio** Un faretto bianco con intensità media (35) e fuoco ampio (69).

**Incrocio giù** Due faretti bianchi con intensità media (35) e fuoco ampio (100).

**Predefinito** Un faretto bianco con intensità media (35) e fuoco ampio (69).

**Cinque luci giù/Cinque luci su** Cinque faretti bianchi rispettivamente in giù o in su, con intensità massima (100) e fuoco ampio (60).

**Luce flash** Una luce non direzionale gialla con intensità media (46).

**Riflettore** Un faretto bianco con intensità media (35) e fuoco ampio (69).

**Direzionale parallela** Una luce azzurra direzionale con intensità massima (98) e priva di fuoco.

**Luci RGB** Luci rosso, blu e verde che producono una luce con intensità media (60) e fuoco ampio (96).

**Luci dirette tenui** Due luci direzionali bianca e azzurra, prive di fuoco. La luce bianca ha un'intensità tenue (20). Quella blu ha un'intensità media (67).

**Luce omni tenue** Una luce non direzionale tenue di intensità media (50).

**Luce faretto tenue** Un faretto bianco con intensità massima (98) e fuoco ampio (100).

**Tre giù** Tre faretti bianchi con intensità media (35) e fuoco ampio (96).

**Tre faretti** Tre faretti con intensità media (35) e fuoco ampio (100).

## Aggiungere o eliminare una luce

❖ Nella finestra di dialogo Effetti di luce, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una luce, trascinate nell'area di anteprima l'icona lampadina situata nella parte inferiore della finestra di dialogo. Ripetete per aggiungere tutte le luci desiderate, fino a un massimo di 16.
- Per eliminare una luce, trascinate il cerchio centrale della luce sull'icona cestino situata nella parte inferiore destra della casella di anteprima.

## Creare, salvare o eliminare uno stile Effetti di luce

❖ Nella finestra di dialogo Effetti di luce, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare uno stile, scegliete Predefinito per Stile e trascinate nell'area di anteprima l'icona lampadina situata nella parte inferiore della finestra di dialogo. Ripetete per aggiungere tutte le luci desiderate, fino a un massimo di 16.
- Per salvare uno stile, fate clic su Salva, specificate un nome per lo stile e fate clic su OK. Gli stili salvati comprendono tutte le impostazioni per ciascuna luce e appaiono nel menu Stile ogni volta che aprite un'immagine.
- Per eliminare uno stile, scegliete uno stile fate clic su Elimina.

## Usare Canale texture in Effetti di luce

L'opzione Canale texture nella finestra di dialogo Effetti di luce consente di controllare gli effetti di luce usando immagini in scala di grigio (chiamate *mappe rilievo*) che vengono aggiunte all'immagine come canali alfa. Potete aggiungere qualsiasi immagine in scala di grigio come canale alfa, o creare un nuovo canale alfa e aggiungere la texture al suo interno. Per un effetto testo in rilievo, usate un canale con testo bianco su sfondo nero o viceversa.

1 Se necessario, aggiungete all'immagine un canale alfa. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare una texture basata su un'altra immagine (ad esempio di tessuto o acqua), convertite detta immagine in scala di grigio, quindi trascinate il canale di scala di grigio dall'immagine di riferimento a quella corrente.
- Trascinate un canale alfa esistente da un'altra immagine a quella corrente.
- Create un canale alfa nell'immagine, quindi aggiungetevi della texture.

2 Nella finestra di dialogo Effetti di luce, scegliete un canale dal menu Canale texture: un eventuale canale alfa che avete aggiunto o il canale Rosso, Verde o Blu dell'immagine.

3 Selezionate Bianco in alto per sollevare le parti bianche del canale rispetto alla superficie. Deselezionate questa opzione per sollevare le parti scure.

4 Trascinate il cursore Altezza per modificare la texture, da Piatta (0) a In rilievo (100).

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare e modificare maschere di canali alfa" a pagina 239

# Capitolo 12: Testo

## Creazione del testo

Il *testo* in Adobe Photoshop è costituito da contorni vettoriali, vale a dire forme che definiscono in modo matematico le lettere, i numeri e i simboli di un *tipo di carattere*. Molti tipi di carattere sono disponibili in più formati; i formati più comuni sono Type 1 (o font PostScript), TrueType, OpenType, New CID e CID senza protezione (solo per il giapponese).

Photoshop mantiene inalterate le proporzioni vettoriali del contorno del testo e le usa ogni volta che modificate le dimensioni del testo, salvate un file in formato PDF o EPS o stampate l'immagine con stampanti PostScript. È così possibile produrre immagini con testo dai contorni sempre nitidi, a qualsiasi risoluzione.

*Se importate dei livelli di bitmap creati in precedenti versioni di Photoshop o Photoshop Elements, scegliete Livello > Testo > Aggiorna tutti i livelli di testo per convertirli in testo vettoriale.*

### Livelli di testo

***Importante:** non è possibile creare livelli di testo in immagini Multicanale, Bitmap o Scala di colore, poiché questi metodi non supportano i livelli. In questi casi, il testo appare sullo sfondo come testo rasterizzato.*

Quando inserite del testo, viene aggiunto un nuovo livello di testo al pannello Livelli. Una volta creato un livello di testo, potete modificare il testo e applicare i comandi di livello.

Tuttavia, una volta modificato un livello di testo da rasterizzare, Photoshop converte le proporzioni vettoriali del contorno del testo in pixel. Il testo rasterizzato non presenta più contorni vettoriali, quindi non è più modificabile come testo. Consultate "Rasterizzare i livelli di testo" a pagina 389.

Il testo resta modificabile anche dopo avere apportato le seguenti modifiche al livello:

- Modifica dell'orientamento del testo
- Applicazione dell'anti-alias
- Conversione da testo indipendente a testo paragrafo e viceversa
- Creazione di un tracciato di lavoro dal testo
- Applicazione dei comandi di trasformazione del menu Modifica, eccetto Prospettiva e Distorci

  ***Nota:** per trasformare parte del livello di testo, occorre rasterizzare il livello.*
- Uso degli stili del livello
- Usate le scelte rapide di riempimento.
- Alterazione del testo per adattarlo a diverse forme.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare del testo lungo un tracciato o all'interno di un tracciato" a pagina 407

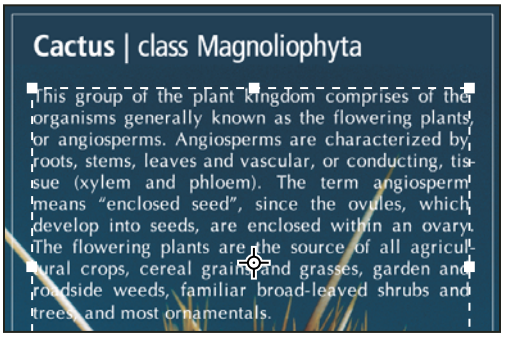
"Visualizzare e impostare le opzioni del testo asiatico" a pagina 413

"Modificare il testo" a pagina 385

## Immissione del testo

A seconda del metodo con cui viene creato, il testo può essere indipendente, di tipo paragrafo o disposto lungo un tracciato.

- Per *testo indipendente* si intende una riga orizzontale o verticale di testo che inizia nel punto in cui fate clic sull'immagine. L'inserimento di testo indipendente è utile per aggiungere alcune parole all'immagine creata.
- Per *testo paragrafo* si intende testo inserito all'interno di un'area delimitata che ne controlla lo scorrimento, in orizzontale o verticale. Questo metodo è utile quando volete creare uno o più paragrafi di testo, come ad esempio in una brochure.




*Testo indipendente (in alto) e testo paragrafo in un'area delimitata (in basso)*

- Il *testo su un tracciato* scorre lungo il bordo di un tracciato aperto o chiuso. Se il testo viene inserito in orizzontale, i caratteri risultano perpendicolari alla linea di base. Se il testo viene inserito in verticale, i caratteri risultano paralleli alla linea di base. In entrambi i casi, il testo scorre nella direzione in cui sono stati aggiunti i punti del tracciato.

  Se il testo inserito eccede le dimensioni del rettangolo di selezione del paragrafo o del tracciato, nella maniglia all'angolo del bordo di selezione o nel punto di ancoraggio alla fine del tracciato viene visualizzato un quadratino o un cerchio contenente il simbolo più (+).

Quando si fa clic in un'immagine con lo strumento testo, viene attivata la modalità di modifica dello strumento. Con lo strumento in modalità di modifica, potete immettere e modificare i caratteri ed eseguire altri comandi da vari menu; tuttavia alcune operazioni richiedono che vengano dapprima confermate le modifiche sul livello di testo. Uno strumento testo si trova in modalità di modifica quando nella barra delle opzioni sono visualizzati i pulsanti Conferma ✓ e Annulla ⊘.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Strumenti" a pagina 15

"Creare del testo lungo un tracciato o all'interno di un tracciato" a pagina 407

## Immettere il testo indipendente

Quando immettete il testo indipendente, ogni riga di testo è indipendente dalle altre: la lunghezza della riga di testo varia secondo il contenuto, ma senza alcun ritorno a capo automatico. Il testo immesso appare in un nuovo livello di testo.

1 Selezionate lo strumento testo orizzontale T o testo verticale ↓T.

2 Fate clic nell'immagine per specificare il punto di inserimento del testo. Il trattino nel puntatore a forma di I indica la linea di base del testo (la linea immaginaria sulla quale si trova il testo). Per il testo verticale, la linea di base corrisponde all'asse centrale dei caratteri.

3 Selezionate opzioni di testo aggiuntive nella barra delle opzioni e nei pannelli Carattere e Paragrafo.

4 Immettete i caratteri desiderati. Per iniziare una nuova riga, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

***Nota:*** *in modalità di modifica, è inoltre possibile applicare trasformazioni al testo indipendente. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Attorno al testo compare un rettangolo di selezione. Trascinate una maniglia per ridimensionare o inclinare il testo, oppure ruotate il rettangolo di selezione.*

5 Terminata l'immissione o la modifica del testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Conferma ✓ nella barra delle opzioni.
- Premete il tasto Invio del tastierino numerico.
- Premete Ctrl+Invio (Windows) o Comando+A capo (Mac OS).
- Selezionate uno strumento nella finestra degli strumenti, fate clic nel pannello Livelli, Canali, Tracciati, Storia, Azioni, Stili o scegliete un comando di menu.

## Immettere il testo paragrafo

Quando immettete caratteri di testo paragrafo, viene eseguito un ritorno a capo automatico per rispettare le dimensioni del rettangolo di selezione. Potete immettere più paragrafi e selezionare un'opzione di giustificazione di paragrafo.

Potete anche modificare le dimensioni del rettangolo di selezione: lo scorrimento del testo si adatterà alle nuove dimensioni del rettangolo. Potete modificare le dimensioni del rettangolo di selezione mentre immettete il testo o dopo avere creato il livello di testo. Il rettangolo di selezione consente anche di ridimensionare, ruotare o inclinare il testo.

1 Selezionate lo strumento testo orizzontale T o testo verticale ↓T.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il puntatore diagonalmente per definire un rettangolo di selezione del testo.
- Per visualizzare la finestra Dimensione testo paragrafo, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic o trascinate il puntatore. Immettete i valori desiderati per Larghezza e Altezza e fate clic su OK.

3 Selezionate altre opzioni di testo nella barra delle opzioni, nel pannello Carattere o Paragrafo e in Livello > Testo.

4 Immettete i caratteri desiderati. Per iniziare un nuovo paragrafo, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS). Se immettete una quantità di testo superiore alle dimensioni del rettangolo di selezione, appare l'icona di testo in eccesso ⊞.

5 Se necessario, potete ruotare il rettangolo di selezione, inclinarlo o modificarne le dimensioni.

6 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.
- Premete Ctrl+Invio (Windows) o Comando+A capo (Mac OS).
- Selezionate uno strumento nella finestra degli strumenti, fate clic nel pannello Livelli, Canali, Tracciati, Storia, Azioni, Stili o scegliete un comando di menu.

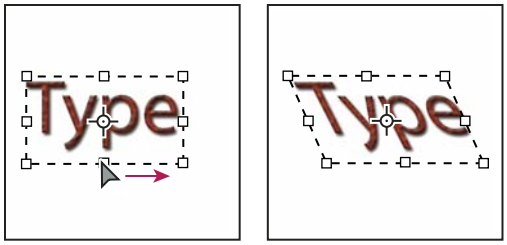
Il testo immesso appare in un nuovo livello di testo.

## Ridimensionare o trasformare un rettangolo di selezione del testo

❖ Visualizzate le maniglie del rettangolo di selezione per il testo paragrafo. Con lo strumento testo attivo, selezionate il livello di testo nel pannello Livelli e fate clic sul flusso di testo nell'immagine.

***Nota:*** *in modalità di modifica potete applicare trasformazioni al testo indipendente. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per visualizzare il rettangolo di selezione attorno al testo.*

- Per ridimensionare il rettangolo di selezione, posizionate il puntatore su una maniglia fino a visualizzare una freccia doppia e trascinate. Per mantenere inalterate le proporzioni, tenete premuto Maiusc.
- Per ruotare il rettangolo di selezione, posizionate il puntatore fuori dell'area del rettangolo fino a visualizzare una freccia curva a due punte e trascinate. Per ruotare in incrementi di 15°, tenete premuto Maiusc. Per modificare il centro di rotazione, trascinate il punto centrale in una nuova posizione tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Il punto centrale può trovarsi anche al di fuori del rettangolo di selezione.
- Per inclinare il rettangolo di selezione, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate una maniglia centrale. Il puntatore diventa una freccia .




*Inclinazione del testo tramite il rettangolo di selezione*

- Per ridimensionare il testo mentre ridimensionate il rettangolo di selezione, trascinate una maniglia d'angolo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per ridimensionare il rettangolo di selezione dal centro, trascinate una maniglia d'angolo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

## Convertire il testo indipendente in testo paragrafo e viceversa

Potete convertire il testo indipendente in testo paragrafo per adattare il flusso dei caratteri all'interno di un rettangolo di selezione. Potete inoltre convertire il testo paragrafo in testo indipendente per consentire a ogni riga di testo di scorrere indipendentemente dalle altre. Nella conversione da testo paragrafo in testo indipendente, viene aggiunto un a capo alla fine di ogni riga di testo, eccetto l'ultima.

1 Selezionate il livello di testo nel pannello Livelli.

2 Scegliete Livello > Testo > Converti in testo indipendente o Converti in testo paragrafo.

***Nota:*** *quando convertite il testo paragrafo in testo indipendente, eventuali caratteri che non rientrano nel rettangolo di selezione vengono eliminati. Per evitare la perdita di testo, ridimensionate il rettangolo di selezione in modo da rendere visibile tutto il testo prima della conversione.*

# Modifica del testo

## Modificare il testo

1 Selezionate lo strumento testo orizzontale o testo verticale .

2 Selezionate il livello di testo nel pannello Livelli o fate clic sul flusso di testo per selezionare un livello di testo.

3 Posizionate il punto di inserimento nel testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic per impostare il punto di inserimento.
- Selezionate i caratteri da modificare.

4 Immettete il testo desiderato.

5 Nella barra delle opzioni, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Conferma ✓ per applicare le modifiche al livello di testo.
- Fate clic sul pulsante Annulla ⊘ o premete Esc.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formattazione dei caratteri" a pagina 390

"Formattazione dei paragrafi" a pagina 401

"Spaziatura tra righe e caratteri" a pagina 398

"Ridimensionamento e rotazione del testo" a pagina 400

"Font" a pagina 394

## Specificare se usare le virgolette semplici o le virgolette tipografiche

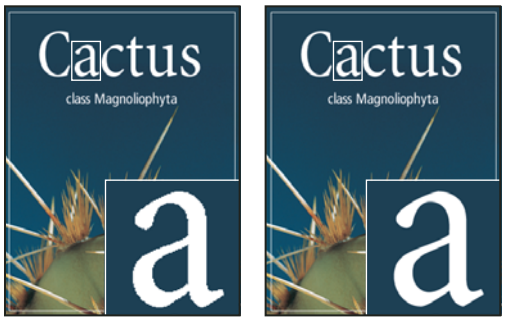
Le *virgolette tipografiche*, anche dette virgolette curve, rispecchiano l'aspetto delle curve del font. Le virgolette tipografiche sono tradizionalmente utilizzate per virgolette e apostrofi. Le *virgolette semplici*, o dritte, sono invece usate come abbreviazioni per le unità di misura piedi e pollici, minuti e secondi.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Testo (Windows) o Photoshop > Preferenze > Testo (Mac OS)

2 In Opzioni testo, selezionate o deselezionate Usa virgolette tipografiche.

## Applicare l'anti-alias a un livello di testo

L'anti-alias consente di produrre un testo dal bordo uniforme riempiendo parzialmente i pixel del bordo. L'applicazione di questa tecnica comporta la fusione dei bordi del testo con lo sfondo.




*Nessun effetto di anti-alias (a sinistra) e anti-alias Forte (a destra)*

Quando create del testo da visualizzare sul Web, tenete presente che l'anti-alias aumenta notevolmente il numero di colori dell'immagine originale. Questo limita la possibilità di ridurre il numero di colori nell'immagine e, di conseguenza, la dimensione del file. Inoltre, l'anti-alias può comportare la presenza di colori irregolari lungo i bordi del testo. Per ridurre le dimensioni del file e limitare il numero di colori (a scapito di bordi più scalettati) provate a non applicare l'anti-alias. Considerate inoltre la possibilità di usare testo di dimensioni maggiori di quelle impiegate per la stampa. Il testo di dimensioni maggiori viene visualizzato sul Web più facilmente e può presentare meno esigenze di anti-alias.

***Nota:*** *quando usate l'anti-alias, il testo potrebbe risultare non omogeneo se di piccole dimensioni e a bassa risoluzione (come nel caso della grafica per il Web). Per ridurre questo effetto indesiderato, disattivate l'opzione Larghezze frazionali nel menu del pannello Carattere.*

1 Selezionate il livello esistente nel pannello Livelli.

2 Scegliete un'opzione dal menu Anti-alias $^{a}a$ nella barra delle opzioni o nel pannello Carattere. Scegliete Livello > Testo, quindi un'opzione dal sottomenu.

**Nessuno** Non applica l'anti-alias.

**Preciso** Visualizza il testo nel modo più nitido possibile.

**Netto** Visualizza il testo in maniera nitida.

**Forte** Evidenzia maggiormente il testo.

**Arrotondato** Visualizza il testo in modo più uniforme.

## Controllare e correggere gli errori di ortografia

Quando effettuate il controllo ortografico di un documento, vengono segnalate tutte le parole non incluse nel dizionario. Se una parola segnalata è corretta, potete confermarla aggiungendola al vostro dizionario personale. Se una parola segnalata non è corretta, potete correggerla.

1 Se necessario, nel pannello Carattere, scegliete una lingua dal menu a comparsa in fondo al pannello. Questa corrisponde al dizionario usato da Photoshop per la correzione ortografica.

2 (Facoltativo) Mostrare o sbloccare i livelli di testo. Il comando Controllo ortografia non controlla i livelli nascosti o bloccati.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello di testo.
- Per verificare un testo specifico, dovete selezionarlo.
- Per verificare una parola, posizionate il cursore nella parola stessa.

4 Scegliete Modifica > Controllo ortografia.

5 Se avete selezionato un livello di testo e desiderate effettuare il controllo ortografico solo su quel livello, deselezionate Verifica tutti i livelli.

6 Quando vengono segnalate parole sconosciute e possibili errori, effettuate una delle seguenti operazioni:

**Ignora** Prosegue il controllo ortografico senza modificare il testo.

**Ignora tutto** Ignora ogni successiva ricorrenza della parola in questione.

**Cambia** Corregge l'errore di ortografia. Accertatevi che in Sostituisci con sia visualizzata la parola corretta e fate clic su Cambia. Se la parola suggerita non è quella desiderata, selezionatene una diversa dalla casella Suggerimenti o immettete la parola corretta in Sostituisci con.

**Cambia tutto** Corregge tutte le ricorrenze di un errore di ortografia nel documento. Accertatevi che in Sostituisci con sia visualizzata la parola corretta.

**Aggiungi** Memorizza nel dizionario la parola non riconosciuta, affinché le ricorrenze successive non vengano più segnalate.

## Trovare e sostituire il testo

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il livello contenente il testo da trovare e sostituire. Posizionate il cursore di testo all'inizio del testo in cui desiderate effettuare la ricerca.
- Se il file contiene più livelli di testo e desiderate eseguire la ricerca in tutti i livelli del documento, selezionate un livello non di testo.

***Nota:*** *nel pannello Livelli, accertatevi che i livelli di testo sui quali volete eseguire la ricerca siano visibili e sbloccati. Il comando Trova e sostituisci testo non viene eseguito sui livelli nascosti o bloccati.*

2 Scegliete Modifica > Trova e sostituisci testo.

3 Nella casella Trova, immettete o incollate il testo da trovare. Per modificare il testo, immettete il testo desiderato in Sostituisci con.

4 Selezionate una o più opzioni per affinare la ricerca.

**Cerca in tutti i livelli** Cerca in tutti i livelli del documento. Questa opzione è disponibile se nel pannello Livelli è selezionato un livello non di testo.

**Avanti** Cerca in avanti a partire dalla posizione del cursore di testo. Deselezionate questa opzione per effettuare la ricerca in tutto il testo di un livello, indipendentemente da dove si trova il cursore di testo.

**Maiuscole/minuscole** Cerca la parola o le parole che presentano esattamente lo stesso uso di maiuscole e minuscole indicato nella casella Trova. Ad esempio, se cercate la parola "PreStampa" con l'opzione Maiuscole/minuscole selezionata, verranno ignorate le parole "Prestampa" o "PRESTAMPA".

**Solo parole intere** Ignora il testo della ricerca se lo stesso compare all'interno di una parola più grande. Ad esempio, se cercate la parola "tempo" come parola intera, la parola "temporale" verrà ignorata.

5 Fate clic su Trova successivo per iniziare la ricerca.

6 Fate clic su uno dei seguenti pulsanti:

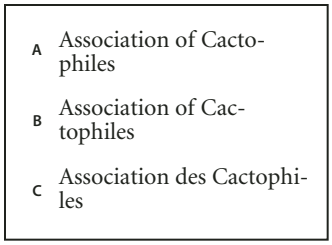
**Cambia** Modifica il testo trovato con quello corretto. Per ripetere la ricerca, fate clic su Trova successivo.

**Cambia tutto** Cerca e sostituisce tutte le ricorrenze di una data parola.

**Sostituisci/Trova** Sostituisce il testo trovato con quello corretto, quindi cerca la ricorrenza successiva.

## Specificare la lingua del testo

Photoshop usa i dizionari di varie lingue per il controllo della sillabazione e per il controllo ortografico. Ogni dizionario contiene centinaia di migliaia di parole con suddivisione in sillabe standard. Potete assegnare una stessa lingua a tutto il testo di un documento o assegnare lingue diverse a diverse selezioni di testo di uno stesso documento.




*Esempi di sillabazione per varie lingue*
***A.** "Cactophiles" in inglese (USA) **B.** "Cactophiles" in inglese (UK) **C.** "Cactophiles" in francese*

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per assegnare una lingua a un testo specifico, scegliete il dizionario dal menu a comparsa nell'angolo in basso a sinistra del pannello Carattere. quindi immettete il testo desiderato.
- Per modificare il dizionario di un testo esistente, selezionate il testo e scegliete il dizionario dal menu a comparsa nell'angolo in basso a sinistra del pannello Carattere.

**2** Nel pannello Carattere, scegliete il dizionario desiderato dal menu a comparsa nell'angolo in basso a sinistra del pannello.

***Nota:** se il testo o il livello di testo selezionato è in varie lingue, il menu a comparsa nel pannello Carattere appare in grigio e viene visualizzata la parola "Varie".*

## Modificare l'orientamento di un livello di testo

L'orientamento di un livello di testo determina la direzione delle righe di testo rispetto alla finestra del documento (testo indipendente) o al rettangolo di selezione (testo paragrafo). Quando un livello di testo è verticale, il testo scorre dall'alto al basso; quando un livello di testo è orizzontale, il testo scorre da sinistra a destra. Non confondete l'orientamento di un livello di testo con la direzione dei caratteri in una riga di testo.

**1** Selezionate il livello esistente nel pannello Livelli.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate uno strumento testo e fate clic su Orientamento testo nella barra delle opzioni.
- Scegliete Livello > Testo > Orizzontale o Verticale.
- Scegliete Cambia orientamento testo dal menu del pannello Carattere.

## Rasterizzare i livelli di testo

Alcuni comandi e strumenti, quali gli effetti dei filtri e gli strumenti di pittura, non sono disponibili nei livelli di testo. Per poter usare questi comandi o strumenti, dovete prima rasterizzare il testo. La *rasterizzazione* converte il livello di testo in un livello normale e ne rende il contenuto non più modificabile come testo. Se scegliete un comando o uno strumento che richiede un livello rasterizzato, verrà visualizzato un messaggio di avvertenza. In alcuni casi, per effettuare la rasterizzazione del livello basta fare clic sul pulsante OK del messaggio di avvertenza.

❖ Selezionate un livello di testo e scegliete Livello > Rasterizza > Testo.

# Formattazione dei caratteri

Potete impostare gli attributi del testo prima di immettere i caratteri, o adattarli per cambiare l'aspetto di caratteri selezionati in un livello di testo.

Prima di poter formattare i singoli caratteri, dovete selezionarli. Potete selezionare un carattere, un insieme di caratteri o tutti i caratteri di un livello di testo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Spaziatura tra righe e caratteri" a pagina 398

"Formattazione dei paragrafi" a pagina 401

## Selezionare i caratteri

1 Selezionate lo strumento testo orizzontale o testo verticale .

2 Selezionate il livello di testo nel pannello Livelli o fate clic sul testo per selezionare un livello di testo.

3 Posizionate il punto di inserimento nel testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il puntatore per selezionare uno o più caratteri.
- Fate clic sul testo, tenete premuto Maiusc, quindi fate di nuovo clic per definire un insieme di caratteri.
- Scegliete Selezione > Tutto per selezionare tutti i caratteri del livello.
- Fate doppio clic su una parola per selezionarla. Fate triplo clic su una riga di testo per selezionarla. Fate quattro clic su un paragrafo per selezionarlo. Fate cinque clic ovunque nel flusso di testo per selezionare tutti i caratteri del rettangolo di selezione.
- Per selezionare i caratteri con i tasti freccia, fate clic all'interno del testo, tenete premuto il tasto Maiusc e premete i tasti freccia destra o sinistra. Per selezionare le parole con i tasti freccia, tenete premuto Maiusc+Ctrl (Windows) o Maiusc+Comando (Mac OS) e premete i tasti freccia destra o sinistra.

4 Per selezionare tutti i caratteri di un livello senza posizionare il cursore nel flusso di testo, selezionate il livello di testo nel pannello Livelli e fate doppio clic sull'icona testo del livello.

***Importante:*** *la selezione e la formattazione di caratteri in un livello di testo attivano la modalità di modifica dello strumento testo.*

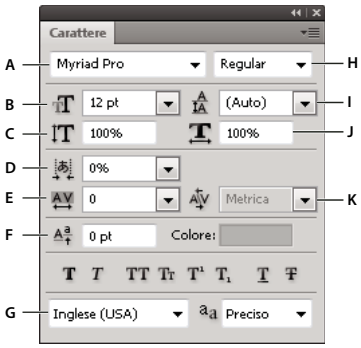
## Panoramica del pannello Carattere

Il pannello Carattere offre le opzioni per la formattazione dei caratteri. Alcune opzioni di formattazione sono anche disponibili nella barra delle opzioni.

Per visualizzare il pannello Carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Finestra > Carattere o fate clic sulla linguetta del pannello Carattere, se il pannello è visibile ma non attivo.
- Con uno strumento testo, fate clic sul pulsante Pannello nella barra delle opzioni.

  Per impostare un'opzione nel pannello Carattere, scegliete un valore dal menu a comparsa a destra della relativa opzione. Per impostare le opzioni con valori numerici, potete usare le frecce su/giù o modificare il valore direttamente nella casella di testo. Dopo aver modificato direttamente un valore, premete Invio o A capo per applicare il valore; Maiusc+Invio o Maiusc+A capo per applicare il valore ed evidenziare il valore appena modificato; Tab per applicare il valore e passare alla casella di testo successiva del pannello.




*Pannello Carattere*
***A.** Famiglia di font **B.** Dimensione font **C.** Scala verticale **D.** Opzione Imposta Tsume **E.** Avvicinamento **F.** Spostamento linea di base **G.** Lingua **H.** Stile font **I.** Interlinea **J.** Scala orizzontale **K.** Crenatura*

***Nota:** per visualizzare l'opzione Imposta Tsume nel pannello Carattere, dovete prima selezionare Mostra opzioni testo asiatico in Preferenze > Testo.*

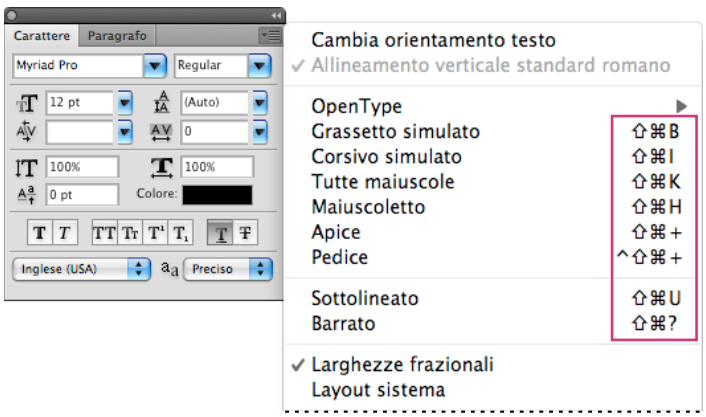
Potete inoltre accedere a opzioni e comandi dal menu del pannello Carattere. Per usare questo menu, fate clic sul triangolo nell'angolo in alto a destra del pannello.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Pannelli e menu" a pagina 11

## Le scelte rapide dinamiche

Le scelte rapide dinamiche sono scelte rapide da tastiera accessibili solo quando si immette testo indipendente o testo paragrafo, quando è selezionato del testo o quando il puntatore a forma di I si trova nel testo. Potete visualizzare le scelte rapide dinamiche nel pannello Carattere quando esse sono accessibili. Le scelte rapide dinamiche sono disponibili per le opzioni di testo quali Grassetto simulato, Corsivo simulato, Tutte maiuscole, Maiuscoletto, Apice, Pedice, Sottolineato e Barrato.




*Le scelte rapide dinamiche vengono visualizzate nel menu del pannello Carattere solo quando si immette testo indipendente o testo paragrafo, quando è selezionato del testo o quando il puntatore a forma di I si trova nel testo.*

## Specificare la dimensione del testo

La *dimensione del testo* specifica la grandezza del testo che appare nell'immagine.

L'unità di misura predefinita per il testo sono i *punti*. Un punto PostScript equivale a 1/72 di pollice in un'immagine a 72 ppi; potete tuttavia scegliere se usare la definizione dei punti tradizionale o quella PostScript. Potete modificare l'unità di misura predefinita per il testo nell'area Unità di misura e righelli della finestra di dialogo Preferenze.

### Scegliere la dimensione del testo

❖ Nel pannello Carattere o nella barra delle opzioni, immettete o selezionate un nuovo valore per Dimensione .

Per usare un'altra unità di misura, immettete il valore seguito dall'unità desiderata (in, cm, mm, pt, px o pica) nella casella di testo Dimensione font.

*Per modificare l'unità di misura del testo, scegliete Modifica > Preferenze > Unità di misura e righelli (Windows) o Photoshop > Preferenze > Unità di misura e righelli (Mac OS), quindi selezionate un'unità di misura dal menu Testo.*

### Definire l'unità di misura dei punti

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Unità di misura e righelli (Windows) o Photoshop > Preferenze > Unità di misura e righelli (Mac OS).

2 Nel campo Dimensione punti/pica, selezionate una delle seguenti opzioni:

**PostScript (72 punti/pollice)** Imposta una dimensione compatibile per la stampa con un dispositivo PostScript.

**Tradizionale (72,27 punti/pollice)** Usa 72,27 punti/pollice, dimensione tradizionalmente utilizzata per la stampa.

3 Fate clic su OK.

## Modificare il colore del testo

L'anteprima del colore del testo viene visualizzata normalmente nel colore di primo piano attivo; potete tuttavia modificarne il colore prima o dopo la sua immissione. Quando modificate i livelli di testo esistenti, potete modificare il colore di singoli caratteri, dei caratteri selezionati o di tutto il testo di un determinato livello.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sulla casella Colore nella barra delle opzioni o nel pannello Carattere e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe.
- Usate le scelte rapide di riempimento. Per riempire con il colore di primo piano, premete Alt+Backspace (Windows) o Opzione+Ritorno unitario (Mac OS); per il colore di sfondo, premete Ctrl+Backspace (Windows) o Comando+Ritorno unitario (Mac OS).
- Per applicare un colore, una sfumatura o un pattern a un colore esistente, applicate al livello di testo uno stile livello di sovrapposizione. Lo stile livello di sovrapposizione verrà applicato a tutti i caratteri del livello di testo, non solo ad alcuni.
- Fate clic sulla casella del colore di primo piano nella finestra degli strumenti e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe. Oppure, fate clic su un colore del pannello Colore o Campioni. Se desiderate usare questo metodo per modificare il colore di un livello di testo esistente, selezionate prima i caratteri contenuti in quel livello.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli stili e gli effetti di livello" a pagina 265

## Cambiare il colore di singole lettere

1 Selezionate lo strumento testo orizzontale .

2 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente il testo.

3 Nella finestra del documento, selezionate i caratteri da cambiare.

4 Nella barra delle opzioni nella parte superiore dell'area di lavoro, fate clic sul campione di colore.

5 Nel Selettore colore di Adobe, individuate l'intervallo di colori desiderato con i cursori a triangolo sulla barra dello spettro dei colori, quindi fate clic sul colore desiderato nel campo del colore. Il colore selezionato appare nella metà superiore del campione colore nella finestra Selettore colore di Adobe. Il colore originale rimane nella metà inferiore.

6 Fate clic su OK. Il nuovo colore sostituisce quello originale nella barra delle opzioni e nei caratteri selezionati.

***Nota:*** *vedrete i caratteri con il nuovo colore solo dopo averli deselezionati o aver selezionato qualcos'altro.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Immissione del testo" a pagina 383

"Formattazione dei caratteri" a pagina 390

## Sottolineare o barrare il testo

Potete posizionare una linea sotto il testo orizzontale oppure a sinistra o a destra del testo verticale. Potete inoltre barrare sia il testo orizzontale che quello verticale. Il colore della linea coincide sempre con quello del testo.

❖ Selezionate il testo da sottolineare o barrare.

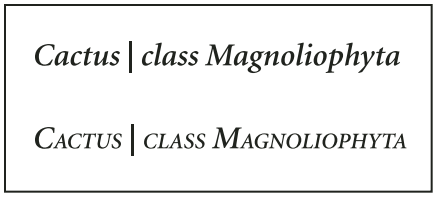
- Per sottolineare del testo orizzontale, fate clic sul pulsante Sottolineato T nel pannello Carattere.
- Per applicare una sottolineatura a sinistra o a destra del testo verticale, scegliete Sottolinea a destra o Sottolinea a sinistra dal menu del pannello Carattere. Potete applicare una sottolineatura a sinistra o a destra, ma non su entrambi i lati. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.

***Nota:*** *le opzioni Sottolinea a sinistra e Sottolinea a destra sono disponibili nel menu del pannello Carattere solo se è selezionato un livello con testo verticale. Quando lavorate con il testo asiatico verticale, potete aggiungere una sottolineatura su entrambi i lati della riga di testo.*

- Per applicare una linea orizzontale sul testo orizzontale o una linea verticale sul testo verticale, fate clic sul pulsante Barrato T nel pannello Carattere. Oppure, scegliete Barrato dal menu del pannello Carattere.

## Applicare maiuscolo o maiuscoletto a tutte le lettere

Potete immettere il testo o formattarlo in lettere tutte maiuscole o in maiuscoletto. Quando applicate il maiuscoletto al testo selezionato, viene usato automaticamente il maiuscoletto del font prescelto, se disponibile. In caso contrario, Photoshop usa il maiuscoletto simulato.




*Lettere maiuscole (in alto) e lettere in maiuscoletto (in basso)*

1 Selezionate il testo da modificare.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Tutte maiuscole TT o sul pulsante Maiuscoletto Tr nel pannello Carattere.

- Selezionate Tutte maiuscole o Maiuscoletto dal menu del pannello Carattere. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.

### Specificare caratteri in apice o pedice

Il testo in *apice* e *pedice* (detto anche testo *superiore* e *inferiore*) è testo di dimensioni ridotte posizionato in alto o in basso rispetto alla linea di base del font. Se il font non include caratteri in apice o in pedice, Photoshop usa i caratteri in apice o pedice simulati.

1 Selezionate il testo da modificare.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Apice $T^1$ o sul pulsante Pedice $T_1$ nel pannello Carattere.
- Scegliete Apice o Pedice nel menu del pannello Carattere. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.

# Font

## I font

Un *font* è un insieme completo di caratteri, cioè di lettere, numeri e simboli che condividono spessore, larghezza e stile, come Adobe Garamond 10 punti.

I *tipi di carattere*, detti anche *famiglie di caratteri* o *famiglie di font*, sono raccolte di font che condividono lo stesso aspetto e progettati per essere usati insieme, come Adobe Garamond.

Il *formato di stile* è una variante di un singolo font appartenente a una famiglia di font. In genere, lo stile *Roman* o *Plain* (il nome effettivo varia a seconda della famiglia) è il font di base, che può includere formati quali normale, grassetto, semigrassetto, corsivo e grassetto corsivo. Se un font non comprende lo stile desiderato, potete applicare uno stile *simulato* per rappresentare gli stili grassetto, corsivo, apice, pedice, tutte maiuscole e maiuscoletto.

I font contengono molti caratteri oltre a quelli visibili sulla tastiera. In base al font selezionato, questi caratteri possono contenere legature, frazioni, ornati, ornamenti, numeri ordinali, alternative stilistiche e di titolazione, caratteri superiori o inferiori, cifre oldstyle e cifre basse. Un *glifo* (o simbolo) corrisponde a una forma specifica di un carattere. Ad esempio, in alcuni font la lettera maiuscola A è disponibile in varie forme, ad esempio ornata e in maiuscoletto.

Per rendere i font disponibili in Photoshop e altre applicazioni Adobe Creative Suite, installatele nelle seguenti cartelle del sistema:

**Windows** Windows/Fonts

**Mac OS** Libreria/Fonts

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Font OpenType" a pagina 396

"I font mancanti e la protezione dei glifi" a pagina 396

## Anteprima dei font

Nella palette Carattere e in altre aree dell'applicazione dalle quali è possibile scegliere i font, potete vedere dei campioni del font scelto nei menu della famiglia e dello stile. Le seguenti icone vengono usate per indicare i vari tipi di font:

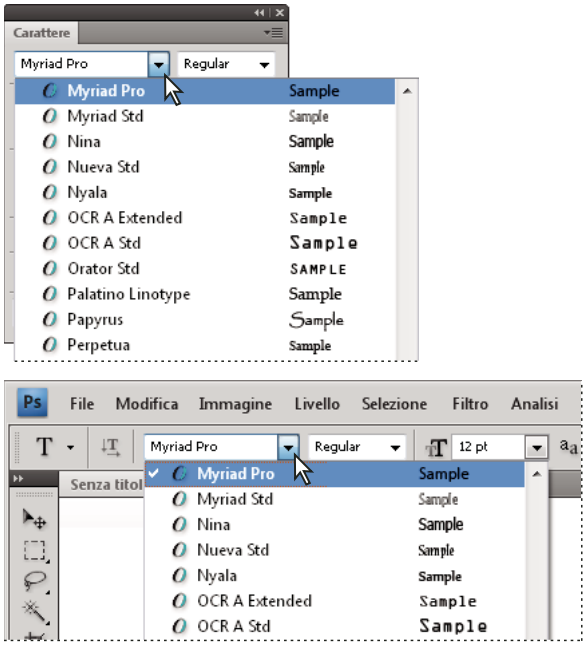
- OpenType

- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

  Potete disattivare la funzione di anteprima o modificare la dimensione dei punti dei nomi di font in Preferenze > Testo.

## Selezionare una famiglia e uno stile di font

1 Scegliete una famiglia di font dal menu Famiglia font nel pannello Carattere o nella barra delle opzioni. Se nel computer sono installate più copie di un font, il nome del font sarà seguito da un'abbreviazione: (T1) per i font Type1, (TT) per i font TrueType e (OT) per i font OpenType.




*Il menu Famiglia font nel pannello Carattere e nella barra delle opzioni presenta un'anteprima dei font disponibili.*

*Potete scegliere una famiglia e uno stile di font digitandone il nome nella casella di testo. Mentre scrivete, viene visualizzato il primo nome di font o stile che inizia con la lettera digitata. Continuate a digitare il nome fino a individuare il font o lo stile desiderato.*

2 Per scegliere uno stile di font, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete uno stile di font dal menu Stile font nel pannello Carattere o nella barra delle opzioni.
- Se la famiglia di font scelta non include lo stile grassetto o corsivo, fate clic su Grassetto simulato o Corsivo simulato nel pannello Carattere per applicare uno stile simulato. Oppure, scegliete Grassetto simulato o Corsivo simulato dal menu del pannello Carattere.
- Usate una scelta rapida dinamica. Le scelte rapide dinamiche sono scelte rapide da tastiera disponibili (solo in modalità modifica) per Grassetto simulato, Corsivo simulato, Tutte maiuscole, Maiuscoletto, Apice, Pedice, Sottolineato e Barrato.

***Nota:** la formattazione Grassetto simulato non può essere applicata al testo alterato.*

## Cambiare il font su più livelli

1 Nel pannello Livelli, selezionate i livelli di testo da cambiare.

2 Dai menu a comparsa del pannello Carattere, selezionate le caratteristiche del testo da applicare a tutti i livelli selezionati.

## I font mancanti e la protezione dei glifi

Se un documento usa dei font non installati sul vostro sistema, alla sua apertura verrà visualizzato un messaggio di errore. Se successivamente tentate di modificare dei livelli di testo con font mancanti, viene richiesto di sostituire i font mancanti con uno font corrispondente disponibile. Se numerosi livelli presentano font mancanti, per velocizzarne la sostituzione scegliete Livello > Testo > Sostituisci tutti i font mancanti.

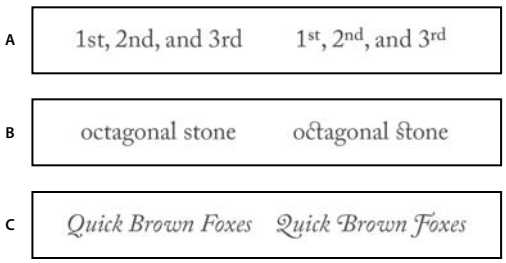
La protezione dei glifi evita che appaiano caratteri errati e non leggibili quando si immette testo con caratteri non latini (ad esempio giapponese o cinese) dopo aver selezionato un font di tipo Roman. Per impostazione predefinita, Photoshop protegge i glifi selezionando automaticamente un font corretto. Per disattivare questa protezione, deselezionate Attiva protezione glifi mancanti in Preferenze >Testo.

## Font OpenType

I font OpenType usano un unico file di font sia per i computer Windows® che per i computer Macintosh®, cosicché i file possono essere trasferiti da una piattaforma all'altra senza problemi di sostituzione dei font o di impaginazione del testo. Possono includere alcune caratteristiche, come ornati o legature facoltative, non disponibili negli attuali font PostScript e TrueType.

*I font OpenType hanno l'icona* .

Con i font OpenType, potete sostituire automaticamente glifi alternativi, come legature, maiuscoletto, frazioni e cifre proporzionali Oldstyle, all'interno del testo.




*Font normali (a sinistra) e OpenType (a destra)*
***A.** Ordinali **B.** Legature facoltative **C.** Ornati*

I font OpenType possono includere un set di caratteri espansi e funzioni di layout per un più ampio supporto linguistico e un maggiore controllo tipografico. I font OpenType di Adobe che supportano le lingue dell'Europa centrale (CE) hanno la parola "Pro" nel nome del font all'interno dei menu dei font dell'applicazione. I font OpenType che non supportano le lingue dell'Europa Centrale sono etichettate come "Standard" e hanno il suffisso "Std". Tutti i font OpenType possono inoltre essere installati e usati assieme ai font PostScript Type 1 e TrueType.

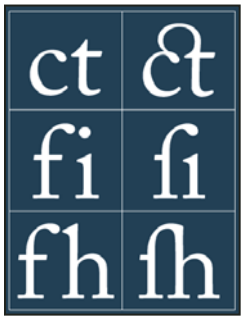
Per ulteriori informazioni sui font OpenType, visitate il sito Web www.adobe.com/go/opentype_it.

## Applicare le funzioni OpenType

1 Accertatevi di aver selezionato un font Open Type per lo strumento testo. Se non selezionate nulla, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Dal menu del pannello Carattere, scegliete una delle seguenti opzioni nel sottomenu OpenType:

**Legature standard** Sono sostituzioni tipografiche per determinate coppie di caratteri, quali fi, fl, ff, ffi e ffl.



*Testo con le opzioni Legature standard e Legature facoltative selezionate e deselezionate*

**Alternative contestuali** Sono caratteri alternativi contenuti in alcuni font calligrafici per consentire una migliore unione delle lettere. Ad esempio, se usate il font Caflisch Script Pro con l'opzione Alternative contestuali attivata, la coppia di lettere "bl" nella parola "blando" viene unita in modo che sembri scritta a mano.

**Legature facoltative** Sono caratteri sostitutivi tipografici per coppie di lettere quali ct, st e ft.

***Nota:*** *anche se sembrano uniti, i caratteri delle legature possono essere modificati singolarmente e non generano errori quando viene effettuato il controllo ortografico.*

**Ornato** Sostituisce i caratteri con *glifi ornati*, forme di lettere con tratti estesi (decorazioni accentuate).

**Oldstyle** Sono cifre più piccole rispetto alle cifre regolari e alcune di esse scendono al di sotto della linea di base.

**Alternative stilistiche** Formatta i caratteri con un dato stile per un effetto puramente estetico.

**Alternative titolazione** Formatta i caratteri (di solito tutti in maiuscolo) destinati all'uso con dimensioni elevate, ad esempio per i titoli.

**Ornamenti** Sono simboli che aggiungono una firma personale alla famiglia dei font e che possono essere usati come elementi decorativi in frontespizi, marcatori di paragrafo, divisori per blocchi di testo o come fasce e bordi.

**Ordinali** Formatta automaticamente i numeri ordinali (come ad esempio 1º e 2ª) con caratteri in apice. Anche i caratteri in apice delle parole inglesi *first* e *second* (1st e 2nd) vengono composti correttamente.

**Frazioni** Formatta automaticamente le frazioni, convertendo i numeri separati da una barra (ad esempio 1/2) in una frazione (come ad esempio ½).

*In Photoshop non è possibile visualizzare in anteprima le funzioni OpenType, quali alternative contestuali, legature e glifi. Potete però visualizzare l'anteprima e applicare le funzioni OpenType usando il pannello Glifi di Adobe Illustrator. Copiate e incollate il testo in Adobe Illustrator e usate il pannello Glifi per visualizzare in anteprima e applicare le funzioni OpenType. Potete quindi incollare il testo in Photoshop.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

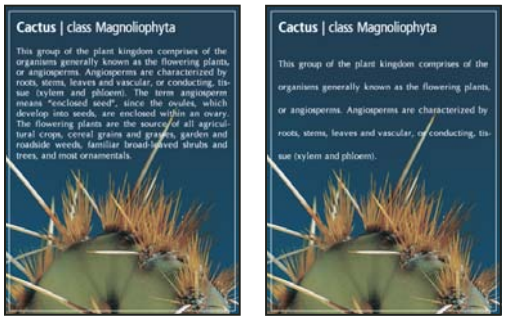
"Impostare gli attributi dei font OpenType asiatici" a pagina 415

# Spaziatura tra righe e caratteri

## Impostazione dell'interlinea

L'*interlinea* è la spaziatura verticale tra le righe di testo. Per il testo in caratteri latini, l'interlinea è misurata dalla linea di base di una riga di testo a quella della riga di testo sopra di essa. La *linea di base* è la linea invisibile su cui poggiano quasi tutte le lettere. In uno stesso paragrafo potete applicare più di un valore d'interlinea; il valore d'interlinea di ogni riga sarà comunque determinato dal valore d'interlinea massimo in tale riga.

***Nota:*** *quando utilizzate il testo asiatico, potete specificare il modo in cui misurare l'interlinea: dalla linea di base di una riga alla linea di base della riga successiva oppure dalla parte superiore di una riga alla parte superiore della successiva.*




*Testo di cinque punti con interlinea di 6 punti (a sinistra) e con interlinea di 12 punti (a destra)*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Testo asiatico" a pagina 412

### Impostare l'interlinea

1. Selezionate i caratteri da modificare. Se non selezionate nulla, l'interlinea verrà applicata al nuovo testo creato.
2. Nel pannello Carattere, impostate il valore di Interlinea.

### Modificare il valore percentuale predefinito per l'interlinea automatica

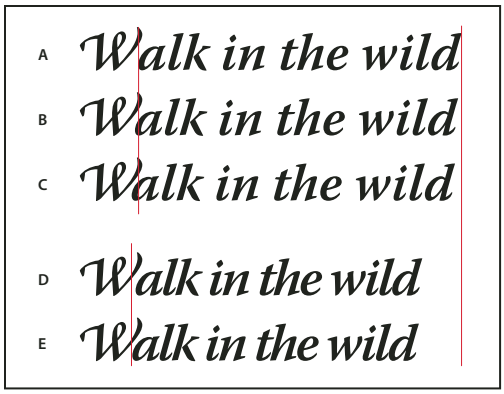
1. Scegliete Giustificazione dal menu del pannello Paragrafo.
2. Immettete un nuovo valore percentuale predefinito nella casella Interlinea automatica.

## Crenatura e avvicinamento

Per *crenatura* si intende l'incremento o la riduzione dello spazio tra specifiche coppie di caratteri. Per *avvicinamento* si intende l'ampliamento o la riduzione della spaziatura tra i caratteri nel testo selezionato o in un blocco intero di testo.

Potete applicare automaticamente la crenatura al testo utilizzando la crenatura metrica o ottica. La *crenatura metrica* (o *crenatura automatica*) usa coppie di crenatura incluse nella maggior parte dei font. Queste coppie contengono informazioni sulla spaziatura tra coppie specifiche di lettere. Alcune di queste sono: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya e Yo. Photoshop usa la crenatura metrica per impostazione predefinita; in questo modo alle varie coppie specificate viene applicata automaticamente la crenatura quando importate o digitate il testo.

Alcuni font prevedono specifiche rigide sulla crenatura. Tuttavia, se un font offre dati minimi di crenatura incorporata o addirittura nessun dato di crenatura, o se usate due tipi di caratteri e dimensioni diversi in una o più parole in una stessa riga, potete scegliere di usare la *crenatura ottica*. Questa consente di regolare la spaziatura tra caratteri adiacenti in base alla loro forma.




*Opzioni di crenatura e avvicinamento*
***A.** Testo originale **B.** Testo con crenatura ottica **C.** Testo con crenatura manuale tra la W e la a **D.** Testo con avvicinamento **E.** Crenatura e avvicinamento cumulativi*

Potete usare anche la *crenatura manuale*, indicata per regolare lo spazio tra due lettere. L'avvicinamento e la crenatura manuale sono cumulativi; potete inizialmente regolare le singole coppie di lettere, quindi allargare o restringere un blocco di testo mantenendo inalterata la crenatura relativa tra coppie di lettere.

Quando fate clic per posizionare il punto di inserimento tra due lettere, nella palette Carattere vengono visualizzati i valori di crenatura. Allo stesso modo, se selezionate una parola o un blocco di testo, nella palette Carattere vengono visualizzati i valori di avvicinamento.

L'avvicinamento e la crenatura sono misurati in 1/1000 em, unità di misura relativa alla dimensione del testo corrente. In un font di 6 punti, 1 em equivale a 6 punti; in un font di 10 punti, 1 em equivale a 10 punti. Avvicinamento e crenatura sono proporzionali alla dimensione del testo corrente.

***Nota:** i valori di crenatura e avvicinamento influenzano il testo giapponese, ma di solito queste opzioni vengono usate per regolare l'aki tra caratteri latini.*

## Regolare la crenatura

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare la crenatura predefinita di un font per i caratteri selezionati, scegliete l'opzione Metrica dal menu Crenatura della palette Carattere.
- Per regolare automaticamente la spaziatura tra i caratteri selezionati in base alla loro forma, scegliete l'opzione Ottica dal menu Crenatura nella palette Carattere.
- Per regolare la crenatura manualmente, posizionate il punto di inserimento tra due caratteri e impostate il valore desiderato nel menu Crenatura della palette Carattere. Se selezionate un blocco di testo, non è possibile applicare manualmente la crenatura al testo. In questo caso, usate l'opzione di avvicinamento.

*Per aumentare o ridurre la crenatura tra due caratteri, premete Alt+Freccia sinistra/destra (Windows) o Opzione+Freccia sinistra/destra (Mac OS).*

- Per disattivare la crenatura per i caratteri selezionati, impostate il valore 0 (zero) nel menu Crenatura della palette Carattere.

## Regolare l'avvicinamento

1 Selezionate la serie di caratteri o l'oggetto di testo da regolare.

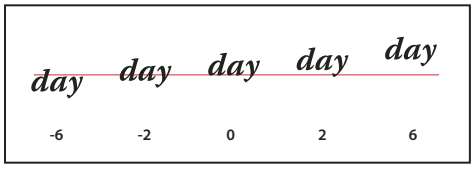
2 Nella palette Carattere, impostate l'opzione Avvicinamento.

## Spostare la linea di base

Utilizzate la funzione Spostamento linea di base per spostare i caratteri selezionati in alto o in basso rispetto alla linea di base del testo circostante. Lo spostamento della linea di base è particolarmente utile per impostare manualmente delle frazioni o regolare la posizione del font di un'immagine.

1 Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non selezionate del testo, lo spostamento verrà applicato al nuovo testo creato.

2 Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Spostamento linea di base. I valori positivi spostano la linea di base del carattere sopra quella del resto della riga, mentre i valori negativi la spostano in basso.




*Testo con diversi valori di spostamento della linea di base*

## Attivare o disattivare le larghezze di carattere frazionali

Per impostazione predefinita, il programma utilizza *larghezze di carattere frazionali* tra i caratteri. Ciò significa che la spaziatura tra i caratteri varia e che, in alcuni casi, verranno usate solo frazioni di pixel interi.

Nella maggior parte dei casi, le larghezze di carattere frazionali conferiscono al testo un aspetto migliore e migliore leggibilità. Per il testo di piccole dimensioni (inferiore a 20 punti) visualizzato sul monitor, le larghezze di carattere frazionali possono risultare in una spaziatura tra caratteri eccessiva o insufficiente, compromettendone la leggibilità.

Disattivate le larghezze frazionali per fissare la spaziatura del testo con incrementi di pixel interi e impedire che le lettere di piccole dimensioni risultino "appiccicate". La larghezza di carattere frazionale viene applicata a tutti i caratteri di un livello di testo: non potete impostare l'opzione solo per alcuni caratteri.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare la spaziatura del testo in tutto il documento su incrementi di pixel interi, scegliete Layout sistema dal menu del pannello Carattere.
- Per riattivare le larghezze di carattere frazionali, scegliete Larghezze frazionali dal menu del pannello Carattere.

# Ridimensionamento e rotazione del testo

## Ridimensionare il testo

Potete specificare la proporzione tra altezza e larghezza del testo rispetto ai valori originali dei caratteri. I caratteri non ridimensionati hanno un valore del 100%. Alcune famiglie di testo dispongono di *font espansi*, progettati con una maggiore estensione orizzontale rispetto allo stile di testo normale. Il ridimensionamento distorce il testo, quindi in genere è preferibile usare un font progettato come condensato o espanso, se disponibile.

1 Selezionate i caratteri o gli oggetti di testo da modificare. Se non selezionate del testo, il ridimensionamento verrà applicato al nuovo testo creato.

2 Nel pannello Carattere, impostate l'opzione Scala verticale o Scala orizzontale .

## Ruotare il testo

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ruotare il testo, selezionate il livello di testo e usate un comando di rotazione oppure il comando Trasformazione libera. Per il testo paragrafo, potete inoltre selezionare il rettangolo di selezione e ruotare il testo manualmente mediante una maniglia.
- Per ruotare più caratteri nel testo asiatico verticale, usate l'opzione tate-chu-yoko.

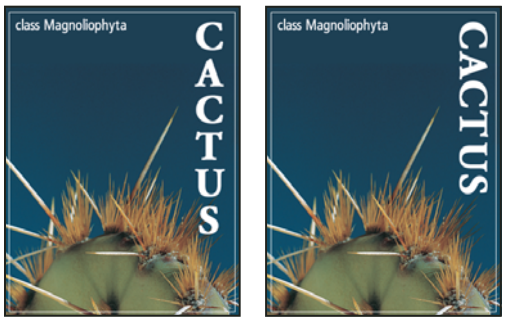
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare tate-chu-yoko" a pagina 413

"Applicare le trasformazioni" a pagina 176

## Ruotare i caratteri del testo verticale

Quando lavorate con il testo verticale, potete ruotare la direzione dei caratteri di 90°. I caratteri ruotati appaiono in posizione diritta, mentre quelli ai quali non è stata applicata alcuna rotazione appaiono perpendicolari alla riga di testo.




*Testo originale (a sinistra) e senza rotazione verticale (a destra)*

1 Selezionate il testo verticale da ruotare o a cui togliere la rotazione.

2 Scegliete Allineamento verticale standard romano dal menu del pannello Carattere. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.

***Nota:*** *non è possibile ruotare i caratteri a doppio byte (caratteri a larghezza completa presenti solo nei font cinesi, giapponesi e coreani). Eventuali caratteri a doppio byte presenti tra i caratteri selezionati non verranno ruotati.*

# Formattazione dei paragrafi

## Formattare i paragrafi

Nel testo indipendente, ogni riga è considerata un paragrafo a parte. Nel testo paragrafo, ogni paragrafo può essere formato da più righe, secondo le dimensioni del rettangolo di selezione.

Potete selezionare dei paragrafi, quindi usare il pannello Paragrafo per impostare le opzioni di formattazione di un solo paragrafo, di più paragrafi o di tutti i paragrafi di un livello di testo.

❖ Selezionate lo strumento testo orizzontale T o testo verticale ↓T.

- Per applicare la formattazione a un solo paragrafo, fate clic all'interno del paragrafo desiderato.
- Per applicare la formattazione a più paragrafi, selezionate più paragrafi.

- Per applicare la formattazione a tutti i paragrafi del livello, selezionate il livello di testo nel pannello Livelli.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formattazione dei caratteri" a pagina 390

"Spaziatura tra righe e caratteri" a pagina 398

"Ridimensionamento e rotazione del testo" a pagina 400

"Modifica del testo" a pagina 385

## Panoramica del pannello Paragrafo

Il pannello Paragrafo consente di modificare la formattazione di colonne e paragrafi. Per visualizzare il pannello, scegliete Finestra > Paragrafo o fate clic sulla linguetta del pannello Paragrafo, se questo è visibile ma non attivo. Potete inoltre selezionare uno strumento testo e fare clic sul pulsante del pannello nella barra delle opzioni.

Per impostare le opzioni con valori numerici nel pannello Paragrafo, potete usare le frecce su/giù o modificare il valore direttamente nella casella di testo. Dopo aver modificato direttamente un valore, premete Invio o A capo per applicare il valore; Maiusc + Invio o Maiusc + A capo per applicare il valore ed evidenziare il valore appena modificato; Tab per applicare il valore e passare alla casella di testo successiva del pannello.




*Pannello Paragrafo*
***A.** Allineamento e giustificazione **B.** Rientro sinistro **C.** Rientro sinistro prima riga **D.** Spazio prima del paragrafo **E.** Sillabazione **F.** Rientro destro **G.** Spazio dopo il paragrafo*

Potete inoltre accedere a opzioni e comandi dal menu del pannello Paragrafo. Per usare questo menu, fate clic sul triangolo nell'angolo in alto a destra del pannello.

## Specificare l'allineamento

Potete *allineare* il testo a un margine del paragrafo (a sinistra, al centro o a destra per il testo orizzontale; in alto, al centro o in basso per il testo verticale). Le opzioni di allineamento sono disponibili solo per il testo paragrafo.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello di testo per impostare la giustificazione di tutti i paragrafi contenuti in esso.
- Selezionate i paragrafi da allineare.

**2** Nel pannello Paragrafo o nella barra delle opzioni, fate clic su un'opzione di allineamento.

Le opzioni disponibili per il testo orizzontale sono:

**Allinea il testo a sinistra** Allinea il testo a sinistra, lasciando il margine destro del paragrafo irregolare.

**Centra il testo** Allinea il testo al centro, lasciando entrambi i margini del paragrafo irregolari.

**Allinea il testo a destra** Allinea il testo a destra, lasciando il margine sinistro del paragrafo irregolare.

Le opzioni disponibili per il testo verticale sono:

**Allinea il testo in alto** Allinea il testo in alto, lasciando il margine inferiore del paragrafo irregolare.

**Centra il testo** Allinea il testo al centro, lasciando i margini superiore e inferiore del paragrafo irregolari.

**Allinea il testo in basso** Allinea il testo in basso, lasciando il margine superiore del paragrafo irregolare.

## Specificare la giustificazione del testo paragrafo

Quando è allineato a entrambi i margini, il testo viene detto *giustificato*. Potete scegliere di giustificare tutto il testo in un paragrafo escludendo o includendo l'ultima riga. Le impostazioni scelte per la giustificazione influiscono sulla spaziatura orizzontale delle righe e sull'aspetto generale del testo in una pagina. Le opzioni di giustificazione sono disponibili solo per il testo paragrafo e determinano la spaziatura di parole, lettere o glifi. Le impostazioni di giustificazione hanno effetto solo sui caratteri romani; non producono alcun effetto sui caratteri a doppio byte di font cinesi, giapponesi e coreani.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello di testo per impostare la giustificazione di tutti i paragrafi contenuti in esso.
- Selezionate i paragrafi da allineare.

2 Nel pannello Paragrafo, fate clic su un'opzione di giustificazione.

Le opzioni disponibili per il testo orizzontale sono:

**Giustifica ultima riga a sinistra** Giustifica tutte le righe di testo tranne l'ultima, che viene allineata a sinistra.

**Giustifica ultima riga al centro** Giustifica tutte le righe di testo tranne l'ultima, che viene allineata al centro.

**Giustifica ultima riga a destra** Giustifica tutte le righe di testo tranne l'ultima, che viene allineata a destra.

**Giustifica tutte le righe** Giustifica tutte le righe di testo compresa l'ultima.

Le opzioni disponibili per il testo verticale sono:

**Giustifica ultima riga in alto** Giustifica tutte le righe di testo tranne l'ultima, che viene allineata in alto.

**Giustifica ultima riga al centro** Giustifica tutte le righe di testo tranne l'ultima, che viene allineata al centro.

**Giustifica ultima riga in basso** Giustifica tutte le righe di testo tranne l'ultima, che viene giustificata in basso.

**Giustifica tutte le righe** Giustifica tutte le righe di testo compresa l'ultima.

***Nota:*** *la giustificazione (allineamento a destra, centro e sinistra e giustifica tutto) del testo su un tracciato inizia dalla posizione del cursore di testo e termina alla fine del tracciato.*

## Regolare la spaziatura di parole e lettere nel testo giustificato

Potete determinare con precisione la spaziatura di lettere e parole e il ridimensionamento dei caratteri eseguito da Photoshop. Regolare la spaziatura è particolarmente utile se usate il testo giustificato, sebbene sia possibile effettuare la stessa operazione anche per il testo non giustificato.

1 Selezionate i paragrafi a cui applicare la spaziatura o un livello di testo per impostare la spaziatura di tutti i paragrafi contenuti in esso.

2 Scegliete Giustificazione dal menu del pannello Paragrafo.

3 Immettete i valori per le opzioni Spaziatura parole, Spaziatura lettere e Scala glifi. I valori delle caselle Minima e Massima definiscono un intervallo di spaziatura accettabile solo per i paragrafi giustificati. Il valore nella casella Desiderata definisce la spaziatura desiderata per i paragrafi giustificati e non giustificati:

**Spaziatura parole** Lo spazio tra le parole aggiunto premendo la barra spaziatrice. I valori di Spaziatura parole vanno da 0% a 1000%; con 100% si indica di non aggiungere spazio addizionale tra le parole.

**Spaziatura lettere** La distanza tra le lettere comprensiva di crenatura e avvicinamento. I valori di spaziatura tra le lettere sono compresi tra –100% e 500%; con 0% non viene aggiunto ulteriore spazio tra le lettere, mentre con 100% tra ogni coppia di lettere viene aggiunto uno spazio intero.

**Scala glifi** La larghezza dei caratteri (un *glifo* è un carattere di font). I valori Scala glifi sono compresi tra 50% e 200%; con 100% la larghezza dei caratteri non viene modificata.

*Le opzioni di spaziatura vengono applicate sempre a un intero paragrafo. Per modificare la spaziatura per pochi caratteri ma non un intero paragrafo, usare l'opzione Spaziatura del pannello Carattere.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione dell'interlinea" a pagina 398

## Impostare il rientro dei paragrafi

Il *rientro* specifica lo spazio esistente tra il testo e il rettangolo di selezione o la riga che contiene il testo. Il rientro riguarda solo il paragrafo o i paragrafi selezionati, consentendovi di impostare facilmente rientri diversi per ogni paragrafo.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello di testo per impostare la giustificazione di tutti i paragrafi contenuti in esso.
- Selezionate i paragrafi da allineare.

2 Nel pannello Paragrafo, immettete un valore per l'opzione di rientro desiderata:

**Rientro margine sinistro** Imposta il rientro dal margine sinistro del paragrafo. Per il testo verticale, questa opzione imposta il rientro dal margine superiore del paragrafo.

**Rientro margine destro** Imposta il rientro dal margine destro del paragrafo. Per il testo verticale, questa opzione imposta il rientro dal margine inferiore del paragrafo.

**Rientro prima riga** Imposta il rientro della prima riga di testo del paragrafo. Per il testo orizzontale, il rientro della prima riga è relativo al rientro sinistro; per il testo verticale, è relativo al rientro superiore. Per creare un rientro della prima riga esterno al corpo del paragrafo, immettete un valore negativo.

## Regolare la spaziatura tra paragrafi

1 Selezionate i paragrafi a cui applicare la spaziatura o un livello di testo per impostare la spaziatura di tutti i paragrafi contenuti in esso. Se non effettuate una di queste due operazioni, l'impostazione verrà applicata al nuovo testo creato.

2 Nel pannello Paragrafo, immettete un valore per Aggiungi spazio prima del paragrafo e Aggiungi spazio dopo il paragrafo .

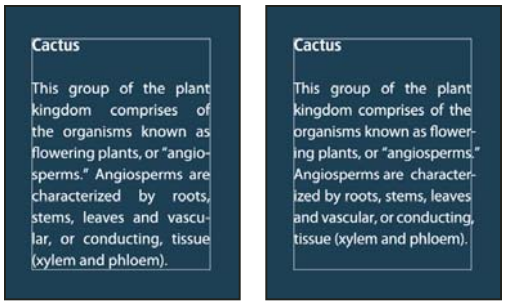
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazione dell'interlinea" a pagina 398

## Specificare la punteggiatura esterna per i font Roman

La *punteggiatura esterna* controlla l'allineamento dei segni di punteggiatura per un determinato paragrafo. Quando è attiva l'opzione Punteggiatura esterna romano, i caratteri seguenti resteranno fuori dai margini del testo: virgolette singole e doppie, apostrofo, punto, virgola, trattino di sillabazione, trattino em o en, due punti, punto e virgola. Se un segno di punteggiatura è seguito dalle virgolette, entrambi i segni appaiono all'esterno dei margini.

Ricordate che l'allineamento del paragrafo determina il margine all'esterno del quale rimane la punteggiatura. Nel caso dei paragrafi allineati a sinistra e a destra, la punteggiatura resta rispettivamente all'esterno del margine sinistro e destro. Nel caso dei paragrafi allineati in alto e in basso, la punteggiatura resta rispettivamente all'esterno del margine superiore e inferiore. Nel caso dei paragrafi centrati e giustificati, la punteggiatura resta all'esterno di entrambi i margini.




*Paragrafo senza punteggiatura esterna (a sinistra) e con punteggiatura esterna (a destra)*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello di testo per impostare la giustificazione di tutti i paragrafi contenuti in esso.
- Selezionate i paragrafi da allineare.

2 Scegliete Punteggiatura esterna romano nel menu del pannello Paragrafo. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.

***Nota:*** *l'opzione Punteggiatura esterna romano non ha alcun effetto sui segni di punteggiatura a doppio byte in font cinesi, giapponesi e coreani nel testo selezionato. In questo caso, usate Burasagari Standard o Burasagari Strong. Queste opzioni sono disponibili solo se avete selezionato Mostra opzioni testo asiatico in Preferenze > Testo.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare un'opzione Burasagari" a pagina 418

"Visualizzare e impostare le opzioni del testo asiatico" a pagina 413

## Regolare la sillabazione automaticamente

Le impostazioni scelte per la sillabazione influiscono sulla spaziatura orizzontale delle righe e sull'aspetto generale del testo in una pagina. Le opzioni di sillabazione consentono di specificare se le parole possono essere divise e portate a capo e in base a quali criteri.

1 Per usare la sillabazione automatica, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare e disattivare la sillabazione automatica, selezionate o deselezionate l'opzione Sillabazione nella palette Paragrafo.
- Per applicare la sillabazione a specifici paragrafi, selezionate dapprima solo i paragrafi da modificare.
- Per scegliere un dizionario di sillabazione, scegliete una lingua dal menu della lingua in fondo alla palette Carattere.

**2** Per specificare le opzioni, scegliete Sillabazione dal menu della palette Paragrafo, quindi specificate:

**Parole più lunghe di _ lettere** Specifica il numero minimo di caratteri a cui applicare la sillabazione.

**Dopo le prime _ lettere e Prima delle ultime _ lettere** Specificano il numero minimo di caratteri all'inizio o alla fine di una parola che possono essere separati da un trattino. Ad esempio, specificando 3 per questi valori, la parola **aromatico** verrà sillabata come **aro- matico** invece che **a- romatico** o **aromati- co**.

**Limite sillabazione** Specifica il numero massimo di righe consecutive che possono terminare con un trattino di sillabazione.

**Zona di sillabazione** Specifica la distanza dal margine destro di un paragrafo entro la quale è possibile applicare la sillabazione. Un valore pari a 0 (zero) consente qualsiasi tipo di sillabazione. Questa opzione è valida solo se usate Composizione riga-per-riga Adobe.

**Applica sillabazione alle parole maiuscole** Deselezionate questa opzione per evitare la suddivisione in sillabe di parole che iniziano con lettera maiuscola.

***Nota:*** *le impostazioni di sillabazione hanno effetto solo sui caratteri latini; non producono alcun effetto sui caratteri a doppio byte di font cinesi, giapponesi e coreani.*

## Evitare l'interruzione delle parole

Potete evitare che le parole vengano troncate alla fine di una riga. Questo può essere il caso dei nomi propri o di parole che, se spezzate, potrebbero non essere interpretate correttamente. Potete anche tenere unite più parole o gruppi di parole, ad esempio nel caso dell'insieme di testo composto dalle iniziali e dal cognome.

**1** Selezionate i caratteri che non desiderate dividere.

**2** Scegliete Nessuna interruzione dal menu del pannello Carattere.

***Nota:*** *se applicate l'opzione Nessuna interruzione a molti caratteri adiacenti, è possibile che il testo venga ristretto al centro della parola. Tuttavia, se applicate l'opzione Nessuna interruzione a più di una sola riga di testo, il testo non viene visualizzato affatto.*

## Metodi di composizione

L'aspetto del testo nella pagina è il risultato di una complessa interazione di processi detti *composizione*. Le applicazioni Adobe usano i valori di spaziatura tra parole, lettere e glifi e le opzioni di sillabazione selezionate per scegliere, tra i possibili fine riga, quello che meglio risponda ai parametri specificati.

Potete scegliere tra due metodi di composizione: Composizione multi-riga e Composizione riga-per-riga. Con entrambi i metodi, vengono valutate le possibili interruzioni e viene scelta quella che supporta meglio le opzioni di sillabazione e giustificazione specificate per un determinato paragrafo. Il metodo di composizione riguarda solo il paragrafo o i paragrafi selezionati, consentendovi di impostare un metodo di composizione diverso per ogni paragrafo.

**Composizione multi-riga**

Questo metodo di composizione considera una serie di possibili fine riga per un intervallo di più righe; può così ottimizzare lo scorrimento del testo nelle prime righe del paragrafo al fine di evitare eventuali fine riga sgradevoli nelle righe successive.

Con la Composizione multi-riga, i possibili fine riga vengono identificati, valutati e ordinati per preferenza in base ai seguenti principi:

- Per il testo allineato a sinistra, a destra o al centro, vengono preferite le righe che terminano più vicine al lato destro, che perciò avranno una penalità inferiore.

- Per il testo giustificato, viene data un'importanza maggiore all'uniformità della spaziatura tra lettere e parole.
- Se possibile, la sillabazione viene evitata.

**Composizione riga-per-riga**
Questo metodo di composizione fornisce un approccio tradizionale alla composizione del testo, che viene eseguita una riga alla volta. Questa opzione è utile se preferite esercitare controllo manuale sui fine riga. Nella Composizione riga-per-riga, i fine riga sono valutati in base ai seguenti principi:

- Le righe più lunghe hanno precedenza su quelle più corte.
- Nel testo giustificato, alla sillabazione viene preferita una maggiore e minore spaziatura tra parole.
- Nel testo non giustificato, a una maggiore e minore spaziatura tra parole viene preferita la sillabazione.
- Se è necessario regolare la spaziatura, la compressione viene preferita all'espansione.

  Potete selezionare uno di questi metodi dal menu del pannello Paragrafo. Per applicare il metodo a tutti i paragrafi, selezionate anzitutto l'oggetto di testo; per applicare il metodo solo al paragrafo corrente, inserite anzitutto il cursore in quel paragrafo.

# Creazione di effetti di testo

Potete modificare l'aspetto del testo in molti modi; ad esempio potete alterarlo, convertirlo in forme o aggiungere un'ombra esterna. Uno dei modi più semplici per creare effetti di testo è quello di eseguire le azioni Effetti testo fornite con Photoshop per i livelli di testo. Per accedere a questi effetti scegliete Effetti testo nel menu del pannello Azioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

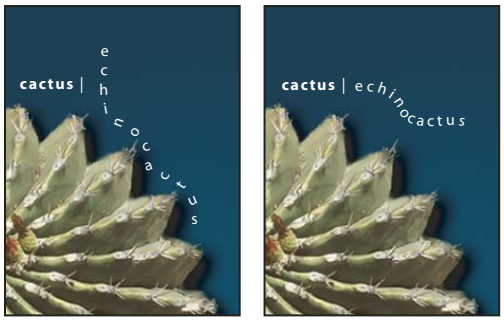
"Eseguire un'azione su un singolo file" a pagina 588

## Creare del testo lungo un tracciato o all'interno di un tracciato

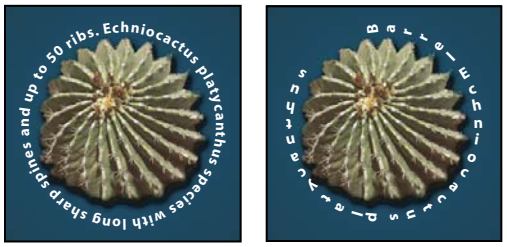
Potete immettere del testo che scorre lungo il bordo di un tracciato di lavoro creato con uno strumento penna o forma. Quando immettete del testo lungo un tracciato, esso scorre nella direzione in cui sono stati aggiunti i punti di ancoraggio nel tracciato. L'immissione di testo orizzontale su un tracciato produce lettere perpendicolari alla linea di base, mentre l'immissione di testo verticale produce testo orientato parallelamente rispetto alla linea di base.

Potete anche immettere del testo all'interno di un tracciato chiuso. In questo caso, tuttavia, il testo è sempre orientato in orizzontale, con interruzioni di riga in corrispondenza dei bordi del tracciato.


*Quando si sposta un tracciato o se ne modifica la forma, il relativo testo si adatta alla nuova posizione o forma.*




*Testo orizzontale e verticale su un tracciato aperto.*




*Testo orizzontale e verticale su un tracciato chiuso creato da uno strumento forma*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Nozioni di base su forme e tracciati" a pagina 334

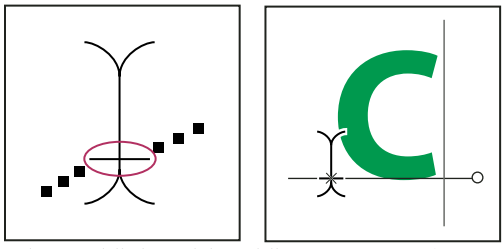
"Spostare la linea di base" a pagina 400

## Immettere testo lungo un tracciato

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento testo orizzontale T o testo verticale ↓T.
- Selezionate lo strumento maschera testo orizzontale T o maschera testo verticale ↓T.

2 Posizionate il puntatore in modo che l'indicatore della linea di base dello strumento testo si trovi sul tracciato, quindi fate clic. Sul tracciato appare un punto di inserimento.



*Indicatore della linea di base dello strumento testo (a sinistra) e strumento testo con l'indicatore di linea di base su un tracciato (a destra)*

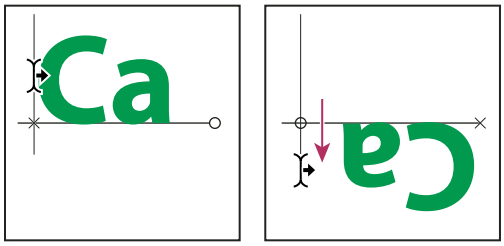
3 Inserite il testo. Il testo orizzontale appare lungo il tracciato, perpendicolare alla linea di base. Il testo verticale appare lungo il tracciato, parallelo alla linea di base.

*Per ottenere un maggiore controllo dell'allineamento verticale del testo sul tracciato, usate l'opzione di scorrimento della linea di base nel pannello Carattere. Ad esempio, specificate un valore negativo nella casella di testo Scorrimento della linea di base per ridurre l'altezza del testo.*

### Spostare o capovolgere il testo lungo un tracciato

❖ Selezionate lo strumento selezione diretta o selezione tracciato e posizionatelo sopra il testo. Il puntatore diviene a forma di I con una freccia .

- Per spostare il testo, fate clic e trascinate il testo lungo il tracciato, facendo attenzione a non trascinarlo attraverso il tracciato.
- Per riflettere il testo sull'altro lato di un tracciato, fate clic e trascinate il testo attraverso il tracciato.




*Uso dello strumento selezione diretta o selezione tracciato per spostare o riflettere il testo su un tracciato*

*Per spostare il testo attraverso un tracciato senza modificarne la direzione, usate l'opzione Spostamento linea di base nel pannello Carattere. Se, ad esempio, avete creato un testo che scorre da sinistra a destra lungo la parte superiore esterna di un cerchio, immettete un numero negativo nella casella di scorrimento della linea di base per farlo scorrere lungo la parte superiore interna del cerchio.*

### Immettere del testo all'interno di un tracciato chiuso

1 Selezionate lo strumento testo orizzontale .

2 Portate il puntatore all'interno del tracciato.

3 Quando lo strumento testo appare tra parentesi tratteggiate , fate clic per immettere il testo.

### Spostare un tracciato con testo

❖ Selezionate lo strumento selezione tracciato o sposta , quindi fate clic e trascinate il tracciato in una nuova posizione. Se usate lo strumento selezione tracciato, accertatevi che il puntatore non diventi a forma di I con una freccia , altrimenti sposterete il testo lungo il tracciato.

### Modificare la forma di un tracciato con testo

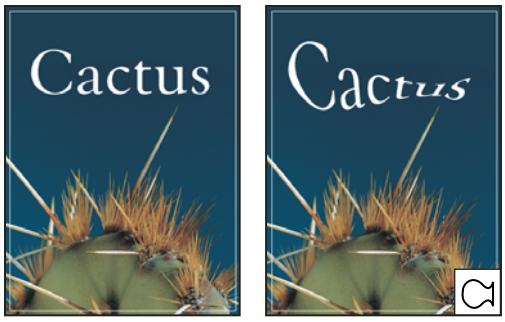
1 Selezionate lo strumento selezione diretta .

2 Fate clic su un punto di ancoraggio sul tracciato e usate le maniglie per modificarne la forma.

## Alterare e annullare l'alterazione del testo

Potete alterare il testo per creare un effetto speciale, ad esempio dando al testo la forma di un arco o di un'onda. Lo stile di alterazione selezionato è un attributo del livello di testo: potete modificare tale stile in qualunque momento per cambiare la forma di base dell'alterazione. Le opzioni di alterazione consentono di controllare con precisione l'orientamento e la prospettiva dell'effetto di alterazione.

***Nota:** non potete alterare livelli di testo con formattazione in grassetto simulato o con font privi dei dati per il contorno vettoriale (quali i font bitmap).*



*Esempio di testo alterato con lo stile Pesce*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Alterare un elemento" a pagina 180

### Alterare il testo

1. 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.

***Nota:*** *per alterare del testo in un livello di testo, potete usare il comando Altera. Scegliete Modifica > Trasforma tracciato > Altera.*

3. Scegliete uno stile di alterazione dal menu a comparsa Stile.
4. Selezionate l'orientamento orizzontale o verticale dell'effetto di alterazione.
5. Specificate i valori di ogni altra opzione di alterazione desiderata:

- Piega, per specificare l'intensità dell'alterazione applicata al livello.
- Distorsione orizzontale o Distorsione verticale, per applicare una prospettiva all'alterazione.

### Annullare l'alterazione del testo

1. Selezionate un livello di testo con 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.

## Creare un tracciato di lavoro dal testo

Potete usare i caratteri del testo come forme vettoriali convertendoli in un tracciato di lavoro. Un *tracciato di lavoro* è un tracciato temporaneo che appare nel pannello Tracciati e definisce il contorno di una forma. Una volta creato un tracciato di lavoro da un livello di testo, potete salvarlo ed elaborarlo come qualunque altro tracciato. Non potete modificare i caratteri del tracciato come testo; il livello di testo originale rimane tuttavia inalterato e modificabile.

❖ Selezionate un livello di testo e scegliete Livello > Testo > Crea tracciato di lavoro.

***Nota:*** *non potete creare tracciati di lavoro da font privi di dati per il contorno vettoriale (come i font bitmap).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Segmenti, componenti e punti di un tracciato" a pagina 348

## Convertire il testo in forme

Quando convertite il testo in forme, il livello di testo viene sostituito da un livello con una maschera vettoriale. Potete modificare la maschera vettoriale e applicare gli stili al livello, ma non potete modificare i caratteri come testo.

❖ Selezionate un livello di testo e scegliete Livello > Testo > Converti in forma.

***Nota:*** *non potete creare forme da font privi di dati per il contorno vettoriale (quali i font bitmap).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Nozioni di base su forme e tracciati" a pagina 334

## Creare un bordo di selezione del testo

Con lo strumento maschera testo orizzontale o maschera testo verticale potete creare una selezione la cui forma corrisponde a quella del testo. Le selezioni del testo appaiono nel livello attivo ed è possibile spostarle, copiarle o applicare gli effetti di traccia e riempimento come per ogni altra selezione.

1 Selezionate il livello su cui dovrà apparire la selezione. Per ottenere i risultati migliori, create il bordo di selezione del testo su un livello d'immagine normale, non su un livello di testo. Per applicare un riempimento o una traccia al bordo di selezione del testo, createlo su un nuovo livello vuoto.

2 Selezionate lo strumento maschera testo orizzontale o maschera testo verticale .

3 Selezionate eventuali altre opzioni di testo, immettete il testo indipendente o inseritelo in un rettangolo di selezione.

Durante la digitazione del testo, sul livello attivo compare una maschera rossa. Dopo aver fatto clic sul pulsante Conferma ✓, il bordo di selezione del testo appare nell'immagine sul livello attivo.

## Aggiungere al testo un'ombra esterna

L'aggiunta di un'ombra esterna conferisce un effetto di profondità al testo in un'immagine.

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello contenente il testo a cui volete aggiungere un'ombra esterna.

2 Fate clic sul pulsante degli stili di livello *fx* in fondo al pannello Livelli e scegliete Ombra esterna dall'elenco che appare.

3 Se possibile, posizionate la finestra di dialogo Stili di livello in modo da vedere il livello e l'ombra esterna.

4 Regolate le impostazioni come desiderato. Potete cambiare i vari aspetti dell'ombra, tra cui come si integra con i livelli sottostanti, l'opacità (quanto si intravedono i livelli sottostanti), l'angolazione della luce e la sua distanza da testo e oggetti.

5 Una volta ottenuta l'ombra esterna desiderata, fate clic su OK.

*Per usare le stesse impostazioni di ombra esterna per un altro livello, tenete premuto il tasto Alt e trascinate il livello Ombra esterna nel pannello Livelli fino al livello desiderato. Quando rilasciate il pulsante del mouse, Photoshop applica gli attributi dell'ombra esterna al livello.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli stili e gli effetti di livello" a pagina 265

## Riempire il testo con un'immagine

Per riempire il testo con un'immagine, nel pannello Livelli applicate una maschera di ritaglio a un livello dell'immagine posizionato sopra un livello di testo.

1 Aprite il file contenente l'immagine da inserire nel testo.

2 Selezionate lo strumento testo orizzontale o testo verticale nella finestra degli strumenti.

3 Per portare in primo piano il pannello Carattere, fate clic sulla linguetta Carattere; se il pannello non è aperto, scegliete Finestra > Carattere.

4 Nel pannello Carattere, selezionate il font e altri attributi per il testo. Questa procedura funziona meglio per lettere grandi, in grassetto e spesse.

5 Fate clic nella finestra del documento per impostare il punto di inserimento e immettete il testo. Una volta ottenuto il testo desiderato, premete Ctrl+Invio (Windows) o Comando+A capo (Mac OS).

6 Per portare il pannello Livelli in primo piano, fate clic sulla linguetta Livelli; se il pannello non è aperto, scegliete Finestra > Livelli.

7 (Facoltativo) Se il livello dell'immagine corrisponde a quello di sfondo, fate doppio clic sul livello dell'immagine nel pannello Livelli per convertirlo da un livello di sfondo in uno normale.

***Nota:*** *i livelli di sfondo sono bloccati per impedirne lo spostamento all'interno del pannello Livelli. Per sbloccarli, convertite i livelli di sfondo in livelli normali.*

8 (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Nuovo livello, potete rinominare il livello. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo e convertire il livello dell'immagine.

9 Nel pannello Livelli, trascinate il livello dell'immagine per portarlo sopra il livello di testo.

10 Con il livello dell'immagine selezionato, scegliete Livello > Crea maschera di ritaglio. L'immagine viene visualizzata all'interno del testo.

11 Selezionate lo strumento sposta e trascinate l'immagine per posizionarla all'interno del testo.

*Per spostare il testo anziché l'immagine, selezionate il livello di testo nel pannello Livelli e usate lo strumento sposta per spostarlo.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Mascherare i livelli con maschere di ritaglio" a pagina 295

"Immissione del testo" a pagina 383

"Formattazione dei caratteri" a pagina 390

# Testo asiatico

Photoshop offre diverse opzioni per il testo cinese, giapponese o coreano. I caratteri dei font orientali sono anche detti *caratteri a doppio byte*.

***Nota:*** *per poter usare la lingua desiderata, questa deve essere supportata dal sistema operativo. Per ulteriori informazioni, consultate il produttore del sistema operativo specifico.*

## Visualizzare e impostare le opzioni del testo asiatico

Ad eccezione delle versioni cinese, giapponese e coreana, nelle altre versioni di Photoshop le opzioni per il testo asiatico dei pannelli Carattere e Paragrafo sono nascoste. Per visualizzare e impostare le opzioni e usare il testo in cinese, giapponese e coreano in dette versioni di Photoshop, selezionate Mostra opzioni testo asiatico nella finestra di dialogo Preferenze. Potete anche scegliere di visualizzare i nomi dei font in inglese o nella loro lingua originale.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Testo (Windows) o Photoshop > Preferenze > Testo (Mac OS)

2 Selezionate una delle opzioni seguenti:

**Mostra opzioni testo asiatico** Visualizza le opzioni di testo asiatico nei pannelli Carattere e Paragrafo.

**Mostra nomi carattere in inglese** Visualizza i nomi dei font asiatici in inglese.

## Ridurre la spaziatura tra i caratteri del testo asiatico

Lo *Tsume* riduce lo spazio attorno ai caratteri in base a un valore di percentuale specificato. Di conseguenza, il carattere stesso non viene allungato né compresso. Viene invece ridotto lo spazio tra il rettangolo di selezione e la casella em. Quando aggiungete lo Tsume a un carattere, la spaziatura che si trova ai lati del carattere viene ridotta di una percentuale equivalente.

1 Selezionate i caratteri da regolare.

2 Nel pannello Carattere immettete o selezionate una percentuale per Tsume . A valori percentuali più alti corrisponde una maggiore compressione tra caratteri. Il valore massimo è 100% e corrisponde all'assenza di spazio tra il rettangolo di selezione e il rettangolo em del carattere.

## Specificare il metodo di misurazione dell'interlinea per il testo asiatico

1 Selezionate i paragrafi che desiderate regolare.

2 Scegliete un'opzione di interlinea dal menu del pannello Paragrafo.

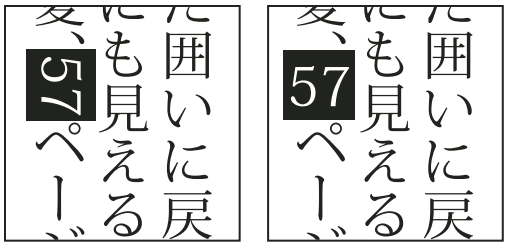
**Interlinea da base superiore** Misura la spaziatura tra le righe di testo dalla parte superiore di una riga alla parte superiore di quella successiva. Se usate l'interlinea da base superiore, la prima riga di testo di un paragrafo viene allineata al bordo superiore del rettangolo di selezione.

**Interlinea da linea di base** Per il testo orizzontale, questa opzione misura lo spazio tra le righe partendo dalla linea di base del testo. se usate l'interlinea da linea di base, viene inserito dello spazio tra il rettangolo di selezione e la prima riga di testo. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.

***Nota:*** *l'opzione d'interlinea selezionata non influisce sull'interlinea tra le righe di testo e specifica solo il metodo di misurazione dell'interlinea.*

## Usare tate-chu-yoko

*Tate-chu-yoko* (detto anche *kumimoji* e *renmoji*) è un blocco di testo orizzontale disposto all'interno di righe di testo verticali. Il tate-chu-yoko semplifica la lettura dei caratteri a mezza larghezza come numeri, date e brevi parole straniere nel testo verticale.




*Numerali senza tate-chu-yoko (a sinistra) e numerali con tate-chu-yoko (a destra)*

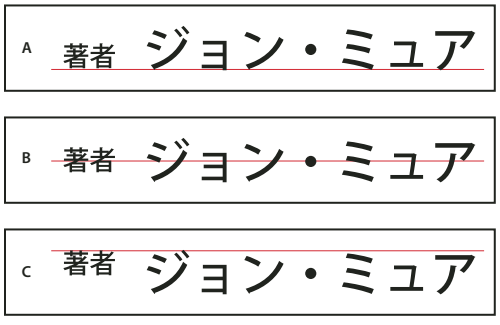
1 Selezionate i caratteri da ruotare.

2 Scegliete Tate-Chu-Yoko nel menu del pannello Carattere. Una spunta indica che l'opzione è attivata.

***Nota:** l'uso del tate-chu-yoko non vi impedisce di modificare e formattare il testo; potete effettuare queste operazioni con i caratteri ruotati così come fate con i normali caratteri.*

## Allineare i caratteri asiatici con mojisoroe

L'allineamento dei caratteri di testo asiatico prende il nome di *mojisoroe*. Se una riga di testo contiene caratteri di dimensioni diverse, potete specificare come allineare il testo rispetto ai caratteri più grandi: in alto, al centro o in basso nella casella em (a destra, al centro e a sinistra, per il testo verticale), alla linea di base Roman oppure in alto o in basso nella casella ICF (per il testo verticale, a destra o a sinistra). Il valore *ICF* (Ideographic Character Space) corrisponde all'altezza e larghezza media usata dal designer per creare i caratteri ideografici che costituiscono un font.




*Opzioni di allineamento dei caratteri*
***A.** Caratteri piccoli allineati in basso **B.** Caratteri piccoli allineati al centro **C.** Caratteri piccoli allineati in alto*

❖ Nel menu del pannello Carattere scegliete un'opzione nel sottomenu Allineamento caratteri:

**Linea di base Roman** Allinea i caratteri piccoli di una riga al carattere più grande.

**Casella em (alto/destra), Casella em (al centro), Casella em (basso/sinistra)** Allineano i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande. Nel caso di testo verticale, Casella em (alto/destra) allinea il testo a destra della casella em, mentre Casella em (basso/sinistra) allinea il testo a sinistra della casella em.

**Casella ICF (alto/destra) e Casella ICF (basso/sinistra)** Allineano i caratteri piccoli di una riga all'ICF specificato per il carattere più grande. Nel caso del testo verticale, Casella ICF (alto/destra) allinea il testo a destra dell'ICF, mentre Casella ICF (basso/sinistra) allinea il testo a sinistra dell'ICF.

## Specificare la sottolineatura a sinistra e a destra del testo asiatico

1 Selezionate il testo verticale.

2 Scegliete Sottolinea a destra o Sottolinea a sinistra dal menu del pannello Carattere.

## Impostare gli attributi dei font OpenType asiatici

I font OpenType orientali possono comprendere alcune funzioni attualmente non disponibili nei font PostScript e TrueType. Si consiglia di usare uno spessore qualsiasi dei font OpenType KozMinPro e KozGoPro. Questi font hanno la più ampia collezione di glifi di font orientali prodotta da Adobe.

1 Con lo strumento testo selezionato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Su un livello di testo esistente, selezionate i caratteri o gli oggetti di testo a cui desiderate applicare l'impostazione.
- Fate clic sull'immagine per creare un nuovo livello di testo.

2 Nel pannello Carattere, accertatevi che sia selezionato un font OpenType Pro orientale.

3 Dal menu del pannello Carattere, scegliete un'opzione OpenType.

4 Attivate il metodo di input MSIME (Windows) o Kotoeri (Mac OS). Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Start > Programmi > Accessori > Utilità di sistema > Mappa caratteri.
- (Mac OS) Selezionate il metodo di input Kotoeri scegliendo Mostra gamma caratteri dal menu Kotoeri.
- (Mac OS) Dal menu a comparsa Tastiera nella parte destra della barra dei menu, scegliete Mostra visore caratteri.

***Nota:*** *(Mac OS) se il menu Tastiera non è visualizzato nella barra delle opzioni, dal menu Apple scegliete Preferenze di Sistema > Lingua e Testo, quindi fate clic su Sorgenti di input e selezionate Visore tastiera e caratteri.*

5 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) In Mappa caratteri, selezionate l'opzione Visualizzazione avanzata, quindi scegliete Tutti per l'opzione Raggruppa per e Unicode per l'opzione Set di caratteri.




*Mappa caratteri*
***A.*** *Menu Tipo di carattere* ***B.*** *Casella di controllo Visualizzazione avanzata*

- (Mac OS) Nel pannello dei caratteri Kotoeri, selezionate Glifi dal menu Mostra.




*Pannello dei caratteri Kotoeri*
***A.** Menu Visualizza **B.** Menu Font **C.** Informazioni sul carattere **D.** Pulsante Inserisci con font*

**6** Scegliete un font OpenType asiatico dal menu Font.

**7** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Selezionate il carattere da usare, fate clic sul pulsante Seleziona, quindi su Copia e incollatelo in Photoshop.
- (Mac OS) Fate doppio clic sul carattere da usare per inserirlo nel documento.

## Opzioni testo OpenType asiatico

Sono disponibili ulteriori opzioni OpenType in funzione del font.

**Giapponese 78** Sostituisce i glifi standard con quelli appartenenti alla variante jp78.

**Giapponese esperto** Sostituisce i glifi standard con quelli appartenenti alla variante expert.

**Giapponese tradizionale** Sostituisce i glifi standard con quelli appartenenti alla variante tradizionale.

**Metrica proporzionale** Sostituisce i glifi a mezza larghezza e larghezza intera con quelli proporzionali.

**Kana** Sostituisce il glifo Kana standard con quello ottimizzato orizzontale per la disposizione orizzontale. Le differenze sono spesso molto lievi.

**Corsivo romano** Sostituisce il glifo proporzionale standard con quello corsivo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare le funzioni OpenType" a pagina 397

## Scegliere un set Mojikumi

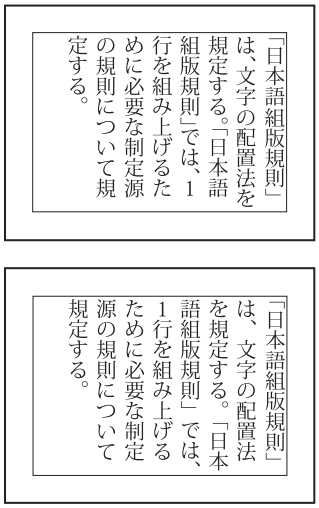
*Mojikumi* specifica la composizione del testo giapponese per la spaziatura di caratteri giapponesi, caratteri latini, punteggiatura, caratteri speciali, inizio e fine delle righe e numeri. Photoshop comprende diversi set mojikumi predefiniti basati su JIS (Japanese Industrial Standard) X 4051-1995.

❖ Nel pannello Paragrafo scegliete un'opzione nel menu a comparsa Mojikumi:

**Nessuno** Disattiva l'opzione Mojikumi.

**Mojikumi Set 1** Usa la spaziature a mezza larghezza per la punteggiatura.

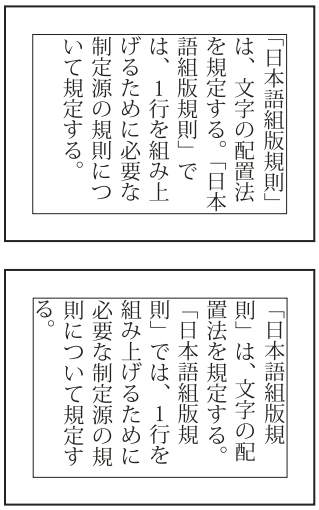
**Mojikumi Set 2** Usa la spaziatura completa per la maggior parte dei caratteri tranne l'ultimo carattere della riga.




*Mojikumi Set 1 e Mojikumi Set 2*

**Mojikumi Set 3** Usa la spaziatura completa per la maggior parte dei caratteri e per l'ultimo carattere della riga.

**Mojikumi Set 4** Usa la spaziatura completa per tutti i caratteri.




*Mojikumi Set 3 e Mojikumi Set 4*

## Impostare le opzioni Kinsoku Shori

L'opzione *Kinsoku Shori* specifica le interruzioni di riga per il testo giapponese. I caratteri che non possono trovarsi all'inizio o alla fine di una riga sono detti caratteri *Kinsoku*. Photoshop comprende i set Kinsoku leggero e deciso basati sullo standard JIS (Japanese Industrial Standard) X 4051-1995. I set Kinsoku leggero consentono di omettere i simboli delle vocali lunghe e i caratteri Hiragana piccoli.

### Disattivare o attivare Kinsoku Shori per un paragrafo

❖ In the Paragraph panel, choose an option from the Kinsoku Shori pop-up menu:

**None** Turns off the use of kinsoku shori.

**JIS Weak or JIS Maximum** Prevents the following characters from beginning or ending a line:

| **JIS Weak Set** |
| --- |
| Characters that can't begin a line<br>’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ゝ ゞ ・ ヽ ヾ ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ |
| Characters that can't end a line<br>‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 （ ［ ｛ |

| **JIS Maximum Set** |
| --- |
| Characters that can't begin a line<br>！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ ¢ — ’ ” ‰ ℃ ℉ 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕<br>ぁ ぃ ぅ ぇ ぉ っ ゃ ゅ ょ ゎ<br>゛ ゜ ゝ ゞ<br>ァ ィ ゥ ェ ォ ッ ャ ュ ョ ヮ カ ケ<br>・ ― ヽ ヾ ！ ％ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ |
| Characters that can't end a line<br>（ ［ ｛ £ § ‘ “ 〈 《 「 『 【 〒 〔 # $ （ @ ［ ｛ ¥ |

### Specificare un'opzione di interruzione di riga per Kinsoku

Per usare le opzioni di interruzione di riga descritte di seguito, dovete prima selezionare Kinsoku Shori o Mojikumi.

❖ Dal menu del pannello Paragrafo, scegliete Testo Kinsoku Shori, quindi scegliete uno dei seguenti metodi:

**Prima sposta in riga prec.** Sposta i caratteri alla riga precedente per evitare che una riga inizi o termini con caratteri non consentiti.

**Prima sposta in riga succ.** Sposta i caratteri alla riga successiva per evitare che una riga inizi o termini con caratteri non consentiti.

**Sposta solo in riga succ.** Sposta sempre i caratteri alla riga successiva per evitare che una riga inizi o termini con caratteri non consentiti. Il sistema non prova neanche a spostare i caratteri alla riga precedente.

Un segno di spunta indica che il metodo è selezionato.

## Specificare un'opzione Burasagari

L'opzione *Burasagari* fa sì che i punti a byte singolo e doppio e le virgole a byte singolo e doppio possano superare i limiti del rettangolo di selezione del paragrafo.

**1** Scegliete Burasagari nel menu del pannello Paragrafo.

**2** Scegliete un'opzione nel sottomenu:

**Nessuno** Disattiva la punteggiatura esterna.

**Regolare** Attiva la punteggiatura esterna senza forzare le righe irregolari al margine del rettangolo di selezione.

**Forza** Forza la punteggiatura all'esterno del rettangolo di selezione allargando le righe che terminano all'interno del rettangolo e che finiscono con uno dei caratteri di punteggiatura esterna.

***Nota:*** *le opzioni Burasagari non sono disponibili se Kinsoku Shori è impostato su Nessuno.*

# Capitolo 13: Salvataggio ed esportazione delle immagini

## Salvataggio delle immagini

### Salvataggio dei file delle immagini

I formati dei file di grafica si differenziano per come rappresentano i dati dell'immagine (con pixel o vettori) e supportano diverse tecniche di compressione e funzioni di Photoshop. Per mantenere tutte le caratteristiche di Photoshop (livelli, effetti, maschere e così via), salvate una copia dell'immagine in formato Photoshop (PSD).

Come la maggior parte dei formati, PSD supporta file con dimensione massima di 2 GB. Per gestire file superiori a 2 GB, salvateli come Formato documento grande (PSB), Photoshop Raw (solo immagine ridotta a livello singolo), TIFF (fino a 4 GB) o DICOM.

**Formati per immagini a 16 bit (richiedono il comando Salva con nome)**
Photoshop, Formato documento grande (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map e TIFF.

***Nota:*** *il comando Salva per Web e dispositivi converte automaticamente le immagini a 16 bit in immagini a 8 bit.*

**Formati per immagini a 32 bit (richiedono il comando Salva con nome)**
Photoshop, Formato documento grande (PSB), OpenEXR, Portable Bitmap, Radiance e TIFF.

**Comandi per salvare le immagini**
**Salva** Consente di salvare le modifiche apportate al file corrente. Il file rimane nel suo formato corrente.

**Salva con nome** Salva un'immagine in un diverso percorso o con un altro nome file o formato.

**Salva per Web e dispositivi** Salva un'immagine ottimizzata per il Web o per i dispositivi mobili.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I formati di file e la compressione" a pagina 437

### Salvare un file

Il comando Salva consente di salvare le modifiche apportate al file corrente, mentre Salva con nome di salvare una nuova versione.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Duplicare un'immagine" a pagina 34

"Creare l'istantanea di un'immagine" a pagina 47

#### Salvare le modifiche apportate al file corrente

❖ Scegliete File > Salva.

## Salvare un file con un nome o formato diverso e in una posizione diversa

1 Scegliete File > Salva con nome.

***Nota:*** *il plug-in Camera Raw consente di salvare le immagini da fotocamera in diversi formati di file, quale ad esempio Negativo digitale (DNG).*

2 Scegliete un formato dal menu Formato.

***Nota:*** *se il formato scelto non supporta tutte le caratteristiche del documento, appare un'avvertenza in fondo alla finestra di dialogo. In questo caso è bene salvare una copia del file in formato Photoshop o in un altro formato che supporti tutti i dati di immagine.*

3 Inserite un nome di file e scegliete una posizione.

4 Nella finestra di dialogo Salva come, selezionate le opzioni di salvataggio.

5 Fate clic su Salva.

Quando salvate il file in alcuni formati, viene visualizzata una finestra di dialogo per impostare le opzioni.



*Per copiare un'immagine senza salvarla sul disco rigido, usate Duplica. Per memorizzare una versione temporanea dell'immagine, create un'istantanea con il pannello Storia.*

## Opzioni di salvataggio dei file

Potete impostare le opzioni di salvataggio dei file nella finestra di dialogo Salva come. Le opzioni disponibili dipendono dall'immagine che state salvando e dal formato selezionato. Se avete abilitato Version Cue, sono disponibili opzioni aggiuntive, quali la possibilità di salvare un file alternativo e inserire i commenti sulla versione.

**Come copia** Salva una copia del file lasciando il file corrente aperto sul desktop.

**Canali alfa** Salva le informazioni dei canali alfa con l'immagine. Se si disabilita questa opzione, i canali alfa vengono eliminati dall'immagine salvata.

**Livelli** Conserva tutti i livelli dell'immagine. Se questa opzione è disattivata o non disponibile, tutti i livelli visibili vengono convertiti in un unico livello o uniti (secondo il formato selezionato).

**Note** Salva le note con l'immagine.

**Tinte piatte** Salva le informazioni dei canali di tinte piatte con l'immagine. Se si disabilita questa opzione, le tinte piatte vengono eliminate dall'immagine salvata.

**Usa impostazione prova, Profilo ICC (Windows) o Incorpora profilo colore (Mac OS)** Crea un documento con gestione del colore.

***Nota:*** *le seguenti opzioni di anteprima e di estensione dei file sono disponibili solo se in Gestione file, nella finestra Preferenze, avete selezionato Chiedi prima di salvare per le opzioni Anteprime immagine e Aggiungi estensione del file (Mac OS).*

**Miniatura (Windows)** Salva i dati miniatura per il file.

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

**Opzioni di Anteprima (Mac OS)** Per salvare i dati per la miniatura del file. Le miniature vengono visualizzate nella finestra di dialogo Apri.

**Opzioni di Estensione file (Mac OS)** Specifica il formato delle estensioni dei file. Per aggiungere l'estensione di formato del file, selezionate Aggiungi; con Usa minuscole l'estensione è in lettere minuscole.

## Impostare le preferenze di salvataggio

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Gestione file.
- (Mac OS) Scegliete Photoshop > Preferenze > Gestione file.

2 Impostate le seguenti opzioni:

**Anteprime immagine** Scegliete un'opzione per salvare le anteprime: Non salvare mai, per salvare senza anteprima; Salva sempre, per salvare i file con l'anteprima specificata; Chiedi prima di salvare, per assegnarla file per file. In Mac OS, potete selezionare uno o più tipi di anteprime. Consultate "Opzioni di Anteprima in Mac OS" a pagina 421.

**Estensione file (Windows)** Scegliete un'opzione per le estensioni di formato composte da tre caratteri: Usa maiuscole, per aggiungere estensioni in lettere maiuscole; Usa minuscole, per aggiungerle in lettere minuscole.

**Aggiungi estensione del file (Mac OS)** Le estensioni sono necessarie per i file che desiderate usare o trasferire in sistemi Windows. Scegliete un'opzione per aggiungere le estensioni ai nomi dei file: Mai, per salvare i file senza estensioni; Sempre, per aggiungere le estensioni; Chiedi prima di salvare, per aggiungere estensioni file per file. Selezionate Usa minuscole per aggiungere un'estensione di file in lettere minuscole.

**Salva con nome nella cartella originale** Per il salvataggio, apre per impostazione predefinita la cartella da cui proviene l'immagine. Deselezionate questa opzione per aprire invece l'ultima cartella in cui è stato salvato un file.

### Opzioni di Anteprima in Mac OS

In Mac OS, potete selezionare uno o più dei seguenti tipi di anteprima. Per velocizzare il salvataggio dei file e ridurne le dimensioni, selezionate solo il tipo di anteprima desiderato.

**Icona** Usa l'anteprima come icona del file sulla scrivania.

**Dimensione reale** Salva una versione del file a 72 ppi per applicazioni che supportano solo immagini di Photoshop a bassa risoluzione. Per i file non EPS, si tratta di un'anteprima PICT.

**Miniatura Macintosh** Visualizza l'anteprima nella finestra di dialogo Apri.

**Miniatura Windows** Salva un'anteprima compatibile con i sistemi Windows.

## Salvare documenti grandi

Photoshop supporta documenti con un massimo di 300.000 pixel in altezza o larghezza e consente di salvare i file con immagini di oltre 30.000 pixel in altezza o larghezza in tre formati diversi. Tenete presente che la maggior parte delle applicazioni, incluse le versioni precedenti a Photoshop CS, supportano file con dimensioni massime di 2 GB o immagini fino a 30.000 pixel in altezza o larghezza.

❖ Scegliete File > Salva con nome e selezionate uno dei seguenti formati:

**Formato documento grande (PSB)** Supporta documenti con qualsiasi dimensione di file. Tutte le funzioni di Photoshop vengono mantenute nei file PSB. Tuttavia alcuni filtri plug-in non sono disponibili per documenti di oltre 30.000 pixel in larghezza o altezza. Attualmente, i file PSB sono supportati solo da Photoshop CS o versioni successive.

**Dati raw di Photoshop** Supporta documenti con qualsiasi dimensione di file o pixel, ma non supporta i livelli. Se salvate i documenti grandi in questo formato, verranno convertiti in un unico livello.

**TIFF** Supporta file con dimensioni massime di 4 GB. I documenti con dimensioni superiori a 4 GB non possono essere salvati in questo formato.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formato documento grande" a pagina 441

"Formato Dati raw di Photoshop" a pagina 439

"TIFF" a pagina 444

## Test delle immagini di Photoshop per i dispositivi portatili con Adobe Device Central

Device Central consente agli utenti di Photoshop di avere un'anteprima di come i file Photoshop appariranno su una serie di dispositivi portatili.

I grafici professionisti potranno creare file di Photoshop dedicati ai dispositivi portatili ed eseguire semplicemente i test di tali file. Gli utenti possono creare un documento in Photoshop sulla base del dispositivo di destinazione.

Ad esempio, un designer di interfacce utente può utilizzare Photoshop per la creazione di esempi di prova, o mock-up. Il designer può eseguire i test dei mock-up su una varietà di palmari, apportare le modifiche necessarie e inoltrare i mock-up migliorati agli sviluppatori.

## Creazione di contenuti per dispositivi mobili con Adobe Device Central e Photoshop

1. Avviate Photoshop.
2. Scegliete File > Nuovo.
3. Fate clic su Device Central per chiudere la finestra di dialogo in Photoshop e aprire Device Central.
4. Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Libreria online a sinistra viene aggiornato e presenta i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato.

5. Selezionate uno o più dispositivi di destinazione dall'elenco Libreria online e trascinateli nell'elenco Libreria locale. Quindi, selezionate un dispositivo di destinazione nell'elenco Libreria locale.

Device Central elenca le dimensioni di documento proposte in base ai dispositivi selezionati (nel caso i dispositivi abbiano dimensioni del display diverse). In base all'aspetto grafico o al contenuto che state sviluppando, potete creare un documento distinto per dispositivo portatile per ciascuna dimensione del display oppure potete provare a individuare una dimensione adatta a tutti i dispositivi. Se scegliete la seconda soluzione, è consigliabile utilizzare la dimensione di documento suggerita più piccola o più grande come denominatore comune. Potete inoltre specificare una dimensione personalizzata nella parte bassa della scheda.

6. Fate clic su Crea.

In Photoshop viene aperto un file PSD vuoto delle dimensioni specificate. Per impostazione predefinita, per il nuovo file vengono impostati i seguenti parametri:

- Modalità colore: RGB/8 bit
- Risoluzione: 72 ppi
- Profilo colore: SRGB IEC61966-2.1

7. Inserite il contenuto nel file PSD vuoto in Photoshop.
8. Al termine, selezionate File > Salva per Web e dispositivi.

9 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, selezionate il formato desiderato e modificate le altre impostazioni di esportazione in base alle esigenze.

10 Fate clic su Device Central.

Nella scheda Emulatore di Device Central viene visualizzato un file temporaneo con le impostazioni di esportazione specificate. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo nell'elenco Set dispositivi o Libreria locale.

11 Se dopo aver eseguito l'anteprima del file in Device Central dovete apportare delle modifiche, tornate in Photoshop.

12 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Photoshop, apportate le modifiche, ad esempio selezionando un formato o una qualità di esportazione diversi.

13 Per eseguire nuovamente il test del file con le nuove impostazioni di esportazione, fate clic sul pulsante Device Central.

14 Se siete soddisfatti del risultato, fate clic su Salva nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Photoshop.

***Nota:*** *per aprire Device Central da Photoshop (invece di creare un file e di sottoporlo a test), scegliete File > Device Central.*

# Salvataggio dei file PDF

## Salvataggio dei file in formato Photoshop PDF

Con Salva con nome potete salvare in formato Photoshop PDF immagini RGB, in scala di colore, CMYK, in scala di grigio, Bitmap, in colore Lab e in Due tonalità. Poiché nel documento Photoshop PDF possono essere registrati dati di Photoshop quali livelli, canali alfa, note e tinte piatte, potete aprire il documento e modificare le immagini in Photoshop CS2 o versioni successive.

*Potete salvare rapidamente un file come Photoshop PDF eseguendo sul file l'azione Salva come Photoshop PDF. Per accedere a questa azione, scegliete Produzione nel menu del pannello Azioni.*

Per gli utenti più esperti, il formato Photoshop PDF offre varie opzioni per rendere il documento compatibile con PDF/X, una funzione essenziale ad esempio quando si invia il documento a una grande tipografia. PDF/X (Portable Document Format Exchange) è un sottogruppo di Adobe PDF che elimina le variabili di colore, font e abbondanza che possono generare problemi di stampa.

Potete inoltre specificare opzioni di protezione per limitare l'accesso al documento PDF. La crittografia RC4 a 128 bit (Acrobat 6 o versioni successive) offre un'opzione che consente di visualizzare metadati e miniature in un documento PDF protetto utilizzando Adobe Bridge.

Potete salvare le impostazioni dei PDF come predefiniti e creare così file Photoshop PDF coerenti. I predefiniti e le impostazioni Adobe PDF sono condivisi tra le applicazioni Adobe Creative Suite, inclusi Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® e Acrobat®.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare un predefinito Adobe PDF" a pagina 430

"Eseguire un'azione su un singolo file" a pagina 588

## Salvare un file in formato Photoshop PDF

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi Photoshop PDF dal menu Formato. Potete selezionare un'opzione per Colore se desiderate incorporare un profilo colore o usare il profilo specificato con il comando Usa impostazione prova. Potete anche includere livelli, note, tinte piatte e canali alfa. Fate clic su Salva.

2 Nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF, scegliete un predefinito Adobe PDF specificando se il file Photoshop PDF verrà stampato con un sistema per prove colore o una stampante desktop, inviato a una tipografia, distribuito tramite posta elettronica, visualizzato sul Web, e così via. Per informazioni, consultate "Predefiniti Adobe PDF" a pagina 425.

Il predefinito rappresenta la soluzione più semplice per impostare le opzioni per un file Photoshop PDF. Dopo aver scelto il predefinito, fate clic su Salva PDF per generare il file Photoshop PDF. Se desiderate aggiungere opzioni di protezione o regolare le opzioni di salvataggio del PDF, eseguite gli altri punti di questa procedura.

3 (Facoltativo) Per specificare la conformità con gli standard PDF/X e la compatibilità con le versioni di Acrobat, scegliete le opzioni dei menu Standard e Compatibilità. Per ulteriori informazioni, consultate "Livelli di compatibilità PDF" a pagina 427.

4 (Facoltativo) Per impostare le opzioni generali per il salvataggio in formato PDF, selezionate Generale nel riquadro di sinistra della finestra di dialogo Salva Adobe PDF. Per informazioni dettagliate su ciascuna opzione, consultate "Opzioni generali per Adobe PDF" a pagina 428.

***Nota:*** *gli utenti di Photoshop 7.0 e versioni precedenti possono aprire un file Photoshop PDF come PDF generico con i livelli ridotti a livello singolo. Scegliete File > Apri come, quindi PDF generico dal menu Apri come (Windows); oppure scegliete File > Apri, quindi PDF generico dal menu Formato (Mac OS).*

5 (Facoltativo) Per impostare le opzioni di compressione e downsampling per il formato PDF, selezionate Compressione nel riquadro di sinistra della finestra di dialogo Salva Adobe PDF. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di compressione e downsampling per Adobe PDF" a pagina 428.

6 (Facoltativo) Per impostare le opzioni di gestione del colore e PDF/X, selezionate Output nel riquadro di sinistra della finestra di dialogo Salva Adobe PDF. Per ulteriori informazioni, consultate "Opzioni di gestione del colore e PDF/X per Adobe PDF" a pagina 429.

7 (Facoltativo) Per proteggere il documento PDF, selezionate Protezione nel riquadro di sinistra della finestra di dialogo Salva Adobe PDF. Specificate la password e le autorizzazioni per il documento PDF. Consultate anche "Aggiungere protezione ai file PDF" a pagina 430.

***Nota:*** *il livello di crittografia dipende dal tipo di compatibilità impostato per il documento PDF. Per aumentare o ridurre il livello di crittografia, scegliete una diversa impostazione per l'opzione Compatibilità.*

8 (Facoltativo) Nel riquadro di sinistra della finestra di dialogo Salva Adobe PDF, selezionate Riepilogo. Potete così verificare le opzioni selezionate.

9 (Facoltativo) Per riutilizzare le impostazioni di salvataggio del PDF, fate clic su Salva predefinito e salvate le impostazioni come predefinito PDF. Al successivo salvataggio di un file Photoshop PDF e in tutte le applicazioni di Adobe Creative Suite, il nuovo predefinito sarà elencato nel menu Predefinito Adobe PDF. Consultate anche "Salvare un predefinito Adobe PDF" a pagina 430.

10 Fate clic su Salva PDF. La finestra Salva Adobe PDF viene chiusa e viene creato il file PDF.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I formati di file e la compressione" a pagina 437

## Predefiniti Adobe PDF

Un *predefinito* PDF è un gruppo di impostazioni che influiscono sul processo di creazione di un PDF. Queste impostazioni sono state concepite per bilanciare dimensioni e qualità, a seconda di come dovrà essere usato il file PDF. La maggior parte dei predefiniti preimpostati viene condivisa tra i componenti di Adobe Creative Suite, tra cui InDesign, Illustrator, Photoshop e Acrobat. Potete anche creare e condividere predefiniti personalizzati per requisiti di output univoci.

Alcuni dei predefiniti elencati di seguito non sono disponibili fino a quando non vengono spostati, in base alle esigenze, dalla cartella Extra (la posizione di installazione predefinita) alla cartella Impostazioni. In genere, le cartelle Extra e Impostazioni si trovano in Dati programma\Adobe\Adobe PDF (Windows Vista e Windows 7), Documents and Settings\All Users\Dati applicazioni\Adobe\Adobe PDF (Windows XP) oppure Libreria/Application Support/Adobe PDF (Mac OS). Alcuni predefiniti non sono disponibili in alcuni componenti di Creative Suite.

Le impostazioni personalizzate sono memorizzate in Documents and Settings/*[nome utente]*/Dati applicazioni/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows XP), Utenti/*[nome utente]*/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows Vista e Windows 7) oppure Utenti/*[nome utente]*/Libreria/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings (Mac OS).

*Verificate periodicamente le impostazioni PDF. Le impostazioni non vengono ripristinate automaticamente nelle impostazioni predefinite. Le applicazioni e le utilità che creano i PDF utilizzano l'ultimo gruppo di impostazioni PDF definito o selezionato.*

**Stampa di alta qualità** Consente di creare PDF per la stampa di qualità su stampanti desktop e periferiche di prove di stampa. Con questo predefinito viene utilizzato PDF 1.4; viene eseguito il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigi a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi; vengono incorporati i sottoinsiemi di tutti i caratteri, mantenuti invariati i colori e la trasparenza non viene ridotta a livello singolo per i tipi di file compatibili con la trasparenza. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 5.0 e Acrobat Reader 5.0 e versioni successive. In InDesign, questo predefinito consente di creare anche PDF con tag.

**Predefinito Illustrator (solo Illustrator)** Consente di creare un file PDF in cui tutti i dati di Illustrator vengono conservati. I file PDF creati con questo predefinito possono essere riaperti in Illustrator senza perdita di dati.

**Pagine di dimensioni eccessive (solo Acrobat)** Consente di creare PDF adatti per la visualizzazione e la stampa di disegni di progettazione di dimensioni superiori a 200 x 200 pollici. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat e Reader 7.0 e versioni successive.

**PDF/A-1b: 2005 (CMYK e RGB) (solo Acrobat)** Utilizzato per l'archiviazione a lungo termine di documenti elettronici. PDF/A-1b utilizza PDF 1.4 ed esegue la conversione di tutti i colori in CMYK o RGB, a seconda dello standard selezionato. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat e Reader 5.0 e versioni successive.

**PDF/X-1a (2001 e 2003)** PDF/X-1 richiede che siano incorporati tutti i caratteri, che siano specificati i segni di stampa e le pagine al vivo e che il colore sia in CMYK, a tinte piatte o entrambi. I file compatibili devono contenere informazioni sulle condizioni di stampa per cui sono stati preparati. I file PDF creati con l'impostazione di compatibilità con PDF/X-1a possono essere aperti con Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 e versioni successive.

Lo standard PDF/X-1a utilizza PDF 1.3, esegue il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigi a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi, incorpora sottoinsiemi di tutti i caratteri, crea PDF senza tag e converte la trasparenza utilizzando l'impostazione Alta risoluzione.

***Nota:** i predefiniti PDF/X-1-a:2003 e PDF/X-3 (2003) vengono posizionati sul computer al momento dell'installazione ma non sono disponibili fino a quando non vengono spostati dalla cartella Extra alla cartella Impostazioni.*

**PDF/X-3** Questo predefinito crea un file PDF basato sullo standard ISO PDF/X-3:2002. Il file PDF creato con questa impostazione può essere aperto con Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 o versioni successive.

**PDF/X-4 (2008)** Questo predefinito che crea file ISO PDF/X-4:2008 supporta la trasparenza dinamica (la trasparenza non viene convertita) e la gestione del colore ICC. Il file PDF esportati con questo predefinito sono in formato PDF 1.4. Viene eseguito il downsampling e la compressione delle immagini, mentre i caratteri vengono incorporati in maniera analoga alle impostazioni PDF/X-1a e PDF/X-3. Potete creare file PDF compatibili PDF/X-4:2008 direttamente dai componenti Creative Suite 4 e 5, compreso Illustrator, InDesign e Photoshop. Acrobat 9 Pro fornisce strutture per convalidare ed eseguire la verifica preliminare di file PDF per la conformità PDF/X-4:2008, nonché convertire file non PDF/X in file PDF/X-4:2008, se possibile.

Adobe consiglia PDF/X-4:2008 come formato file PDF ottimale per flussi di lavoro di pubblicazione di stampa PDF affidabile.

**Qualità tipografica** Consente di creare file PDF per stampe di alta qualità (ad esempio per la stampa digitale o per le selezioni dei colori su fotounità o platesetter), ma che non sono compatibili con PDF/X. In questo caso la qualità del contenuto è della massima importanza. L'obiettivo è conservare tutte le informazioni del file PDF che serviranno a una tipografia o a un fornitore di servizi di stampa per stampare il documento correttamente. Questo gruppo di opzioni usa la versione PDF 1.4, converte i colori in CMYK, esegue il downsampling delle immagini a colori e in scala di grigi a 300 ppi e delle immagini monocromatiche a 1200 ppi, incorpora sottoinsiemi di tutti i caratteri e mantiene la trasparenza (per i tipi di file compatibili con la trasparenza).

I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 5.0 e Acrobat Reader 5.0 e versioni successive.

***Nota:*** *prima di creare un file Adobe PDF da inviare al tipografo o al fornitore di servizi di stampa, stabilite la corretta risoluzione e le altre impostazioni oppure richiedete un file .joboptions contenente le impostazioni consigliate. Potete inoltre personalizzare le impostazioni Adobe PDF per un determinato fornitore di servizi, fornendo un file .joboptions specifico.*

**Rich Content PDF** Consente di creare file PDF di facile accesso che includono tag, collegamenti ipertestuali, segnalibri, elementi interattivi e livelli. Questo gruppo di opzioni usa la versione PDF 1.5 e incorpora sottoinsiemi di tutti i caratteri. Inoltre ottimizza i file per byte serving. I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 6.0 e Acrobat Reader 6.0 e versioni successive (il predefinito Rich Content PDF si trova nella cartella Extra).

***Nota:*** *questo predefinito era denominato eBook nelle versioni precedenti di alcune applicazioni.*

**Dimensioni file minime** Consente di creare file PDF per la visualizzazione sul Web, in una intranet o per la distribuzione mediante e-mail. Questo gruppo di opzioni utilizza la compressione, il downsampling e una risoluzione dell'immagine relativamente bassa. Tutti i colori vengono convertiti in sRGB e i caratteri vengono incorporati. Inoltre ottimizza i file per byte serving. Per risultati ottimali, evitate di utilizzare questo predefinito se desiderate stampare il file PDF.

I file PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 5.0 e Acrobat Reader 5.0 e versioni successive.

**Standard (solo Acrobat)** Consente di creare file PDF da stampare su stampanti desktop o copiatrici digitali, da pubblicare su CD o da inviare ai clienti come bozza di pubblicazione. Questo gruppo di opzioni usa la compressione e il downsampling per ridurre le dimensioni del file e incorpora inoltre i sottoinsiemi di tutti i caratteri (consentiti) utilizzati nel file, converte tutti i colori in sRGB ed esegue la stampa in una risoluzione media. Tenete presente che i sottoinsiemi di caratteri di Windows non vengono incorporati per impostazione predefinita. I file PDF creati con queste impostazioni possono essere aperti con Acrobat 5.0, Acrobat Reader 5.0 e successive.

*Per ulteriori informazioni sulle impostazioni PDF condivise tra i componenti Creative Suite, vedete PDF Integration Guide (Guida all'integrazione PDF) sul DVD di Creative Suite.*

## Informazioni sugli standard PDF/X e PDF/A

Gli standard PDF/X e PDF/A sono definiti dall'International Organization for Standardization (ISO). Gli standard PDF/X vengono usati nello scambio di contenuti grafici; gli standard PDF/A nell'archiviazione a lungo termine di documenti elettronici. Durante la conversione PDF, il file in fase di elaborazione viene verificato rispetto allo standard specificato. Se il PDF non è conforme allo standard ISO selezionato, viene visualizzato un messaggio che chiede all'utente di scegliere tra l'annullamento della conversione o la creazione di un file non compatibile.

Gli standard utilizzati più diffusamente per un flusso di lavoro di pubblicazione di stampa sono svariati formati PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 e (nel 2007) PDF/X-4. Gli standard utilizzati più diffusamente per l'archiviazione PDF sono PDF/A-1a e PDF/A-1b (per requisiti meno rigidi).

***Nota:*** *per ulteriori informazioni su PDF/X e PDF/A, consultate il sito Web di ISO e il sito Web di Adobe.*

## Livelli di compatibilità PDF

Quando create un file PDF, dovete stabilire quale versione PDF usare. È possibile modificare la versione PDF selezionando un altro predefinito oppure scegliendo un'opzione di compatibilità al momento del salvataggio del file in PDF o della modifica di un predefinito PDF.

In genere, a meno che non vi sia l'esigenza di garantire la compatibilità con versioni precedenti, è consigliabile utilizzare la versione più recente, in questo caso la versione 1.7. La versione più recente include tutte le ultime caratteristiche e funzionalità. Tuttavia, per i documenti destinati a un'ampia distribuzione, l'utilizzo di Acrobat 5 (PDF 1.4) o Acrobat 6 (PDF 1.5) rappresenta la scelta più idonea per consentire a tutti gli utenti di visualizzare e stampare il documento.

La seguente tabella confronta alcune delle funzioni dei PDF creati con diverse impostazioni di compatibilità.

| **Acrobat 4 (PDF 1.3)** | **Acrobat 5 (PDF 1.4)** | **Acrobat 6 (PDF 1.5)** | **Acrobat 7 (PDF 1.6) e Acrobat 8 e Acrobat 9 (PDF 1.7)** |
|---|---|---|---|
| I PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 3.0 e Acrobat Reader 3.0 e versioni successive. | I PDF così ottenuti possono essere aperti in Acrobat 3.0 e Acrobat Reader 3.0 e versioni successive. Tuttavia, le caratteristiche specifiche delle versioni successive potrebbero essere non disponibili o non visualizzabili. | La maggior parte dei PDF così ottenuti può essere aperta in Acrobat 4.0 e Acrobat Reader 4.0 e versioni successive. Tuttavia, le caratteristiche specifiche delle versioni successive potrebbero essere non disponibili o non visualizzabili. | La maggior parte dei PDF così ottenuti può essere aperta in Acrobat 4.0 e Acrobat Reader 4.0 e versioni successive. Tuttavia, le caratteristiche specifiche delle versioni successive potrebbero essere non disponibili o non visualizzabili. |
| L'uso di disegni con effetti di trasparenza interattivi non è supportato. Le eventuali trasparenze devono essere convertite prima della conversione in PDF 1.3. | L'uso delle trasparenze interattive nelle illustrazioni è supportato. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza. | L'uso delle trasparenze interattive nelle illustrazioni è supportato. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza. | L'uso delle trasparenze interattive nelle illustrazioni è supportato. La funzione Acrobat Distiller converte la trasparenza. |
| I livelli non sono supportati. | I livelli non sono supportati. | Mantiene i livelli quando i file PDF vengono creati da applicazioni che supportano la generazione di documenti PDF con livelli, quali Illustrator CS e versioni successive o InDesign CS e versioni successive. | Mantiene i livelli quando i file PDF vengono creati da applicazioni che supportano la generazione di documenti PDF con livelli, quali Illustrator CS e versioni successive o InDesign CS e versioni successive. |

| Acrobat 4 (PDF 1.3) | Acrobat 5 (PDF 1.4) | Acrobat 6 (PDF 1.5) | Acrobat 7 (PDF 1.6) e Acrobat 8 e Acrobat 9 (PDF 1.7) |
|---|---|---|---|
| Supporta lo spazio cromatico DeviceN con 8 coloranti. | Supporta lo spazio cromatico DeviceN con 8 coloranti. | Supporta lo spazio cromatico DeviceN con un massimo di 31 coloranti. | Supporta lo spazio cromatico DeviceN con un massimo di 31 coloranti. |
| I font multibyte possono essere incorporati. Distiller converte i font durante l'incorporazione. | I font multibyte possono essere incorporati. | I font multibyte possono essere incorporati. | I font multibyte possono essere incorporati. |
| Supporta la protezione RC4 a 40 bit. | Supporta la protezione RC4 a 128 bit. | Supporta la protezione RC4 a 128 bit. | Supporta la protezione RC4 a 128 bit e AES (Advanced Encryption Standard) a 128 bit. |

## Opzioni generali per Adobe PDF

Potete impostare le seguenti opzioni nella sezione Generale della finestra di dialogo Opzioni PDF:

**Descrizione** Visualizza la descrizione del predefinito selezionato e offre un campo per modificare la descrizione. In questo campo è possibile anche incollare un testo dagli Appunti. Se modificate la descrizione di un predefinito, dopo il nome viene aggiunta la parola "(modificato)".

**Mantieni possibilità di modifica in Photoshop** Mantiene i dati di Photoshop nel PDF, quali i livelli, i canali alfa e le tinte piatte. I documenti Photoshop PDF creati con questa opzione possono essere aperti solo in Photoshop CS2 o versioni successive.

**Incorpora miniature pagine** Crea un'immagine in miniatura del disegno.

**Ottimizza per anteprima rapida sul Web** Ottimizza il file PDF per una visualizzazione più rapida con un browser Web.

**Visualizza PDF dopo il salvataggio** Apre il file PDF appena creato nell'applicazione di visualizzazione PDF predefinita.

## Opzioni di compressione e downsampling per Adobe PDF

Quando salvate un disegno nel formato Adobe PDF, potete comprimere il testo e la grafica vettoriale e applicare compressione e downsampling (ricampionamento verso il basso) alle immagini bitmap. A seconda delle impostazioni scelte, compressione e downsampling possono ridurre notevolmente le dimensioni di un file PDF con una perdita minima o nulla di dettagli e precisione.

La sezione Compressione della finestra di dialogo Opzioni PDF è divisa in tre sezioni, Ogni sezione contiene le seguenti opzioni per la compressione e il downsampling di immagini.

**Downsampling** Se intendete usare il file PDF su Internet, usate il downsampling per consentire una maggiore compressione. Se intendete stampare il file PDF ad alta risoluzione, non utilizzate il downsampling. Selezionate l'opzione Non effettuare il downsampling per disabilitare tutte le opzioni di downsampling.

*Downsampling* significa ridurre il numero di pixel di un'immagine. Per applicare il downsampling alle immagini, scegliete un *metodo di interpolazione* (downsampling medio, subsampling o downsampling bicubico) e specificate la risoluzione desiderata in pixel per pollice (ppi), quindi specificate una risoluzione nella casella Per immagini superiori a. Il downsampling verrà applicato a tutte le immagini con risoluzione superiore a questa soglia.

Il metodo di interpolazione selezionato determina come vengono eliminati i pixel:

- **Downsampling medio a** Calcola la media dei pixel in un'area campione e sostituisce l'intera area con il colore medio dei pixel alla risoluzione specificata. Il downsampling medio corrisponde al ricampionamento bilineare.

• **Subsampling a** Sceglie un pixel al centro dell'area campione e sostituisce l'intera area con tale colore. Il subsampling riduce notevolmente il tempo di conversione rispetto al downsampling, ma produce immagini meno uniformi e continue. Il subsampling corrisponde al ricampionamento di tipo "vicino più prossimo".

• **Downsampling bicubico a** Usa una media ponderata per stabilire il colore dei pixel e produce generalmente risultati migliori rispetto al downsampling medio. Il metodo bicubico è il più lento ma anche il più preciso e produce le sfumature più uniformi.

**Compressione** Determina il tipo di compressione utilizzata.

• **Compressione ZIP** La compressione è indicata per le immagini con ampie aree di un unico colore o motivi ripetuti e per immagini in bianco e nero con motivi ripetuti. La compressione ZIP è senza perdita di informazioni.

• **Compressione JPEG** È indicata per le immagini a colori e in scala di grigio. Il metodo JPEG è a *perdita* di informazioni, ossia rimuove alcuni dati dall'immagine e può comprometterne la qualità; consente tuttavia di ridurre le dimensioni dei file conservando la maggior parte dei dati. Poiché la compressione JPEG elimina i dati, è possibile ottenere dimensioni dei file molto più ridotte rispetto alla compressione ZIP.

• **JPEG2000** È il nuovo standard internazionale per la compressione e la preparazione dei dati delle immagini per la distribuzione. Come la compressione JPEG, la compressione JPEG2000 è adatta per immagini a colori o in scala di grigio. Offre inoltre altri vantaggi, come la visualizzazione progressiva e la compressione senza perdita di dati non disponibile con il formato JPEG. JPEG2000 è disponibile solo se dal menu Compatibilità si seleziona Acrobat 6 (PDF 1.5) o versioni successive.

**Qualità immagine** Determina la quantità di compressione applicata. Le opzioni disponibili dipendono dal metodo di compressione. Per la compressione JPEG2000, Photoshop offre le opzioni Senza perdita, Massima, Alta, Media, Bassa e Minima. Per la compressione JPEG, Photoshop offre le opzioni Minima, Bassa, Media, Alta e Massima. Per la compressione ZIP, Photoshop offre un'opzione di qualità immagine a 8 bit. L'opzione di qualità a 8 bit è senza perdita di informazioni; non vengono rimossi dati per ridurre le dimensioni del file e la qualità dell'immagine rimane inalterata.

**Dimensione porzione** Specifica le dimensioni delle porzioni usate in immagini con compressione JPEG 2000. Se per ottimizzare le immagini più piccole di 1024 x 1024 pixel usate valori di qualità bassi, la dimensione di porzione massima garantisce risultati migliori. Una dimensione di porzione pari a 1024 è generalmente adatta alla maggior parte delle immagini. I valori delle dimensioni di porzione più bassi vengono solitamente usati per immagini di dimensioni ridotte (per la visualizzazione su dispositivi quali i telefoni cellulari).

**Converti immagine a 16 bit/canale in 8 bit/canale** Converte le immagini a 16 bit per canale in immagini a 8 bit per canale (selezionata per impostazione predefinita). Se l'opzione è deselezionata, ZIP è il solo metodo di compressione disponibile. Se l'impostazione di compatibilità del documento è Acrobat 5 (PDF 1.4) o versioni precedenti, l'opzione Converti immagine a 16 bit/canale in 8 bit/canale non è disponibile e le immagini vengono automaticamente convertite a 8 bit per canale.

## Opzioni di gestione del colore e PDF/X per Adobe PDF

Potete impostare le seguenti opzioni nella sezione Output della finestra di dialogo Opzioni PDF. Le interazioni fra le opzioni di Output variano in funzione dell'attivazione o disattivazione di Gestione colore e a seconda dello standard selezionato.

**Conversione colore** Specifica come rappresentare le informazioni sul colore nel file Adobe PDF. Quando convertite gli oggetti a colori in RGB o CMYK, selezionate anche un profilo di destinazione nel menu a comparsa. Durante la conversione dei colori vengono conservate tutte le informazioni sui colori tinta piatta; solo i colori di quadricromia equivalenti vengono convertiti nello spazio cromatico designato.

• **Nessuna conversione** Mantiene i dati sui colori così come sono.

• **Converti in destinazione** Consente di convertire tutti i colori nel profilo selezionato in Destinazione. L'inclusione o meno del profilo dipende dall'impostazione di Criterio inclusione profilo.

**Destinazione** Descrive la gamma della periferica di output RGB o CMYK finale, quale il monitor o uno standard SWOP. Tramite questo profilo, Photoshop converte le informazioni sul colore del documento (definite dal profilo di origine nella sezione Spazi di lavoro della finestra di dialogo Impostazioni colore) nello spazio cromatico della periferica di output.

**Criterio inclusione profilo** Specifica se includere o meno un profilo di colore nel file.

**Nome profilo intento di output** Specifica le condizioni di stampa configurate per il documento. Per creare file compatibili con PDF/X occorre un profilo intento di output. Questo menu è disponibile solo quando si seleziona uno standard (o un predefinito) PDF/X nella finestra di dialogo Opzioni PDF.

**Condizione di output** Descrive le condizioni di stampa desiderate. Questa voce può essere utile per il destinatario del documento PDF.

**Identificatore condizione di output** Puntatore a ulteriori informazioni sulla condizione di stampa desiderata. Questo identificatore viene inserito automaticamente per le condizioni di stampa incluse nel registro ICC.

**Nome registro** Indica l'indirizzo Web dove reperire ulteriori informazioni sul registro. L'URL viene inserito automaticamente per i nomi di registro ICC.

## Aggiungere protezione ai file PDF

Al momento del salvataggio come PDF, è possibile aggiungere la protezione con password e altre restrizioni, limitando non solo l'accesso al file, ma anche la copia o l'estrazione del contenuto, la stampa del documento e altro.

Un file PDF può richiedere una password di apertura (password di apertura del documento) e una password per la modifica delle impostazioni di protezione (password per le autorizzazioni). Se nel file vengono impostate restrizioni di protezione, è necessario specificare entrambi i tipi di password per evitare che coloro che aprono il file possano rimuovere tali limitazioni. Se un file viene aperto tramite una password per le autorizzazioni, le protezioni sono temporaneamente disattivate.

Il metodo di protezione RC4 della RSA Corporation viene usato per proteggere con password i file PDF. A seconda dell'impostazione Compatibilità (nella categoria Generali), il livello di cifratura sarà alto o basso.

***Nota:** i predefiniti Adobe PDF non supportano impostazioni di password e protezione. Se vengono selezionate delle impostazioni di password e protezione nella finestra Esporta Adobe PDF e si fa clic su Salva predefinito, tali impostazioni non verranno salvate nel predefinito.*

## Salvare un predefinito Adobe PDF

Nonostante i predefiniti per PDF siano basati su procedure ottimizzate, è possibile che un particolare flusso di lavoro richieda impostazioni specifiche non disponibili nei predefiniti integrati. In questo caso potete creare e salvare dei predefiniti personali, da usare in Photoshop o in altre applicazioni di Adobe Creative Suite.

In Photoshop, potete salvare il predefinito usando il comando Predefiniti Adobe PDF o facendo clic sul pulsante Salva predefinito nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF. I predefiniti di Adobe PDF sono salvati come file con estensione .joboptions. Questa funzione è utile se desiderate che il fornitore o la tipografia vi invii un file .joboptions con i predefiniti di Adobe PDF più adeguati per il loro flusso di lavoro.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

• Scegliete Modifica > Predefiniti per PDF.

- Se state salvando un documento Photoshop PDF, fate clic sul pulsante Salva predefinito nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF, dopo aver specificato le impostazioni del PDF. Saltate i punti 2 e 3.

2 Se scegliete il comando Predefiniti Adobe PDF, effettuate una delle seguenti operazioni nella finestra di dialogo Predefiniti Adobe PDF:

- Per creare un nuovo predefinito, fate clic sul pulsante Nuovo nella finestra di dialogo Predefiniti Adobe PDF. Nella finestra di dialogo Nuovo predefinito PDF, specificate il nome del predefinito nella casella di testo Predefinito.
- Per modificare un predefinito personale, selezionatelo e fate clic su Modifica (non potete modificare i predefiniti di esempio).

3 Impostate le opzioni del PDF.

4 Salvate il predefinito effettuando una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra di dialogo Nuovo predefinito PDF o Modifica predefinito PDF, fate clic su OK. Il nuovo predefinito viene visualizzato nell'elenco di Predefiniti Adobe PDF. Quando avete finito di creare i predefiniti, fate clic su Chiudi.
- Nella finestra di dialogo Salva, immettete un nome nella casella di testo Nome file e fate clic su Salva.

I predefiniti Adobe PDF sono memorizzati nelle seguenti cartelle:

- (Windows Vista) Utenti/[nome utente]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[nome utente]/Dati applicazione/Adobe/Adobe Settings
- (Mac OS) Utenti/[nome utente]/Libreria/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

Tutti i predefiniti di Adobe PDF salvati in queste ubicazioni sono disponibili anche nelle altre applicazioni di Adobe Creative Suite.

***Nota:*** *per salvare un predefinito PDF in una posizione diversa da quella predefinita, fate clic su Salva con nome nella finestra Predefiniti di Adobe PDF e scegliete la nuova destinazione, oppure nella finestra di dialogo Salva, scegliete la destinazione e fate clic su Salva.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare un file in formato Photoshop PDF" a pagina 424

## Caricare, modificare o eliminare i predefiniti Adobe PDF

I *predefiniti* Adobe PDF (impostazioni per la creazione di file Adobe PDF) sono disponibili in Photoshop e in altre applicazioni di Adobe Creative Suite. Nella finestra di dialogo Predefiniti Adobe PDF potete salvare, caricare, modificare o eliminare i predefiniti Adobe PDF.

❖ Scegliete Modifica > Predefiniti Adobe PDF, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare le impostazioni creando un nuovo predefinito, fate clic sul pulsante Nuovo, selezionate le impostazioni nella finestra di dialogo Nuovo predefinito PDF e fate clic su OK.
- Per modificare un predefinito Adobe PDF, selezionatelo nel riquadro Predefiniti, fate clic su Modifica e modificate le impostazioni nella finestra di dialogo Modifica predefinito PDF.

***Nota:*** *anche se non è possibile modificare i predefiniti Adobe PDF installati con Photoshop (i nomi dei predefiniti installati con Photoshop sono racchiusi fra parentesi quadre), potete selezionarne uno e fare clic sul pulsante Nuovo. Nella finestra di dialogo Nuovo predefinito PDF, potete modificare le impostazioni e salvarle come nuovo predefinito.*

- Per eliminare un predefinito Adobe PDF, selezionatelo nel riquadro Predefiniti, quindi fate clic sul pulsante Elimina. Non potete eliminare i predefiniti Adobe PDF installati con Photoshop.

- Per caricare un predefinito Adobe PDF, fate clic sul pulsante Carica, scegliete il file del predefinito, quindi fate clic sul pulsante Carica. Il predefinito viene aggiunto al riquadro Predefiniti.

*Quando cercate un predefinito Adobe PDF da caricare, nella finestra di dialogo Carica appaiono soltanto i file con estensione .joboptions.*

- Per chiudere la finestra di dialogo Predefiniti Adobe PDF, fate clic su Chiudi.
- Per salvare un predefinito in una posizione diversa da quella predefinita, fate clic sul pulsante Salva con nome, assegnate un nome al predefinito (se necessario), selezionate la destinazione e fate clic su Salva.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare un predefinito Adobe PDF" a pagina 430

# Salvataggio ed esportazione di file in altri formati

## Salvare un file in formato TIFF

TIFF è un formato di immagine raster (bitmap) flessibile supportato da quasi tutte le applicazioni di grafica bitmap, elaborazione immagini e impaginazione.

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi TIFF dal menu Formato e fate clic su Salva.

2 Nella finestra Opzioni TIFF, selezionate le opzioni desiderate, quindi fate clic su OK.

**Profondità bit (solo 32 bit)** Specifica la profondità di bit (16, 24 o 32 bit) dell'immagine salvata.

**Compressione immagine** Specifica un metodo per la compressione dei dati immagine compositi. Se salvate un file TIFF a 32 bit, potete specificare che il file venga salvato con la compressione che usa il calcolatore, ma non potete usare la compressione JPEG. La compressione con calcolatore migliora la compressione riordinando i valori con virgola mobile e funziona sia con il formato LZW che ZIP.

**Ordine pixel** Scrive il file TIFF con i dati dei canali interlacciati o organizzati in base al piano. In precedenza Photoshop scriveva i file sempre con l'ordine dei canali interlacciato. In teoria, il file con ordine planare può essere letto e scritto a velocità superiore e offre una compressione leggermente migliore. Entrambi gli ordini dei canali sono compatibili con le versioni precedenti di Photoshop.

**Ordine byte** Seleziona la piattaforma su cui il file verrà letto. Questa opzione è utile se non sapete con quale programma verrà aperto il file. Photoshop e le applicazioni più recenti sono in grado di leggere i file usando l'ordine di byte PC IBM o Macintosh.

**Salva piramide immagine** Mantiene le informazioni sulla risoluzione multipla. Photoshop non offre opzioni per l'apertura di file a risoluzione multipla e l'immagine viene aperta 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.

**Compressione livelli** Specifica un metodo di compressione per i dati dei pixel nei livelli (da non confondere con i dati compositi). Molte applicazioni non possono leggere i dati dei livelli di un file TIFF, come fa invece Photoshop. È consigliabile salvare il lavoro come un solo file TIFF con dati di livello (sebbene il file risulti di dimensioni maggiori), anziché salvare e gestire un file PSD a parte che li contenga. Per unire i livelli, scegliete Elimina livelli e salva una copia.

***Nota:** per ottenere un messaggio di conferma prima di salvare un'immagine con più livelli, selezionate Chiedi prima di salvare file TIFF con livelli, in Gestione file nella finestra Preferenze.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"TIFF" a pagina 444

"I formati di file e la compressione" a pagina 437

## Salvare un file in formato JPEG

Usate il comando Salva con nome per salvare in formato JPEG (*.jpg) immagini CMYK, RGB e in scala di grigio. Lo schema di compressione JPEG riduce le dimensioni dei file eliminando i dati non essenziali. Potete anche salvare un'immagine come uno o più file JPEG usando il comando Salva per Web e dispositivi.

Il formato JPEG supporta solo immagini a 8 bit. Se salvate con questo formato un'immagine a 16 bit, Photoshop ne riduce automaticamente la profondità di bit.

*Per salvare rapidamente immagini JPEG di qualità media, eseguite sul file l'azione Salva come JPEG media. Per accedere a questa azione, scegliete Produzione nel menu del pannello Azioni.*

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi JPEG dal menu Formato.

2 Nella finestra Opzioni JPEG, selezionate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

**Alone** Offre vari colori alone per simulare l'aspetto della trasparenza di sfondo nelle immagini che contengono una trasparenza.

**Opzioni immagine** Specifica la qualità dell'immagine. Scegliete un'opzione nel menu Qualità, trascinate il relativo cursore a comparsa o immettete un valore da 0 a 12 nella casella Qualità.

**Opzioni formato** Specifica il formato del file JPEG. Linea di base (Standard) usa un formato riconosciuto dalla maggior parte del browser Web. Linea di base ottimizzata crea un file con colori ottimizzati e di dimensioni leggermente inferiori. Progressione ottimizzata visualizza una serie di versioni sempre più dettagliate dell'immagine (potete specificarne il numero) durante il caricamento dei dati. Tenete presente che non tutti i browser Web supportano le immagini JPEG in progressione.

***Nota:** alcune applicazioni potrebbero non leggere un file CMYK salvato in formato JPEG. Inoltre, se riscontrate che un file JPEG non può essere letto da un'applicazione Java, provate a salvarlo senza miniatura di anteprima.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I formati di file e la compressione" a pagina 437

"Formato JPEG" a pagina 441

## Salvare un file in formato PNG

Usate il comando Salva con nome per salvare immagini RGB, in scala di colore, in scala di grigio e Bitmap in formato PNG.

***Nota:** potete anche salvare un'immagine come uno o più file PNG usando il comando Salva per Web e dispositivi.*

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi PNG dal menu Formato.

2 Selezionate un'opzione Interlacciato:

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

**Interlacciamento** Consente di visualizzare nel browser versioni dell'immagine a bassa risoluzione durante il caricamento del file. Il tempo di caricamento "sembra" così più breve ma il file è di dimensioni maggiori.

3 Fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formato PNG" a pagina 443

## Salvare un file in formato GIF

Il comando Salva con nome consente di salvare immagini RGB, in scala di colore, in scala di grigio o bitmap direttamente in formato CompuServe GIF (più noto semplicemente come GIF). Le immagini vengono automaticamente convertite in scala di colore.

***Nota:** il formato GIF è disponibile solo per immagini a 8 bit/canale (supporta solo 8 bit/canale).*

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi CompuServe GIF dal menu Formato.

2 Per le immagini RGB, viene visualizzata la finestra Scala di colore. Specificate le opzioni di conversione, quindi fate clic su OK.

3 Selezionate un ordine di righe per il file GIF e fate clic su OK:

**Normale** Visualizza l'immagine nel browser solo a caricamento completato.

**Interlacciamento** Consente di visualizzare nel browser versioni dell'immagine a bassa risoluzione durante il caricamento del file. Il tempo di caricamento "sembra" così più breve ma il file è di dimensioni maggiori.

***Nota:** potete anche salvare un'immagine come uno o più file GIF usando il comando Salva per Web e dispositivi.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"GIF" a pagina 440

"Convertire un'immagine RGB o in scala di grigio in un'immagine in scala di colore" a pagina 86

## Salvare un file in formato Photoshop EPS

Praticamente tutti i programmi di impaginazione, elaborazione testi e grafica supportano l'importazione o inserimento di file EPS (Encapsulated PostScript). Per stampare i file EPS è consigliabile usare una stampante PostScript. Le stampanti non PostScript stamperanno infatti solo l'anteprima con la risoluzione dello schermo.

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi Photoshop EPS dal menu Formato.

2 Nella finestra di dialogo Opzioni EPS, selezionate le opzioni desiderate e fate clic su OK:

**Anteprima** Crea un'immagine a bassa risoluzione da visualizzare nell'applicazione di destinazione. Scegliete TIFF per file EPS da usare su sistemi sia Windows che Mac OS. Un'anteprima a 8 bit è a colori e una a 1 bit è in bianco e nero con aspetto seghettato. Un'anteprima a 8 bit crea un file di dimensioni superiori rispetto alle anteprime a 1 bit. Consultate anche "Profondità di bit" a pagina 53.

**Codifica** Determina il modo in cui l'immagine viene trasmessa a una periferica di output PostScript. Le opzioni di codifica sono descritte di seguito.

**Includi retino mezzetinte e Includi funzione di trasferimento** Controllano le specifiche di stampa professionale. Consultate il tipografo prima di selezionare queste opzioni.

**Bianchi trasparenti** Visualizza le aree bianche come trasparenti. Questa opzione è disponibile solo per immagini in metodo Bitmap.

**Gestione colore PostScript** Converte i dati dei file nello spazio cromatico della stampante. Non selezionate questa opzione se intendete inserire l'immagine in un altro documento con gestione colore.

***Nota:*** *solo le stampanti PostScript Level 3 supportano la Gestione colore PostScript per le immagini CMYK. Per stampare un'immagine CMYK con una stampante Level 2 con Gestione colore PostScript, convertite l'immagine in metodo Lab prima di salvarla in formato EPS.*

**Includi dati vettoriali** Mantiene nel file eventuali elementi di grafica vettoriale, quali forme o testo. Tuttavia, i dati vettoriali dei file EPS e DCS sono disponibili solo per altre applicazioni: se riaprite il file in Photoshop vengono rasterizzati. Questa opzione è disponibile solo se il file contiene dati vettoriali.

**Interpolazione immagine** Applica l'interpolazione bicubica per rendere più uniforme la stampa di un'anteprima a bassa risoluzione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formato Photoshop EPS" a pagina 439

### Opzioni di codifica per Photoshop EPS

**ASCII o ASCII85** Esegue la codifica se stampate da un sistema Windows o se si verificano errori di stampa o altri problemi.

**Binaria** Genera un file di dimensioni ridotte e lascia intatti i dati originali. Tuttavia, alcune applicazioni di impaginazione, di spool di stampa e per la stampa in rete potrebbero non supportare i file binari in formato Photoshop EPS.

**JPEG** Comprime il file eliminando alcuni dati dell'immagine. Sono disponibili due tipi di compressione JPEG: JPEG (qualità massima) e JPEG (qualità bassa). I file con codifica JPEG possono essere stampati solo con stampanti PostScript Level 2 (o successivo) e potrebbero non venire stampati correttamente in selezione colori.

## Salvare un file in formato Photoshop DCS

Il formato DCS (Desktop Color Separations) è una versione dell'EPS che consente di salvare le selezioni colore di file CMYK o multicanale.

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi Photoshop DCS 1.0 o Photoshop DCS 2.0 dal menu Formato.

2 Nella finestra Formato DCS, selezionate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

Questa finestra di dialogo include le stesse opzioni disponibili per i file EPS. Inoltre, il menu DCS consente di creare un file composito a 72 ppi da inserire in un'applicazione d'impaginazione o usare per la stampa di bozza dell'immagine:

**Formato DCS 1.0** Crea un file per ciascun canale di colore dell'immagine CMYK. Potete anche creare un quinto file in scala di grigio o composito a colori. Per visualizzare il file composito, dovete conservare tutti e cinque i file nella stessa cartella.

**Formato DCS 2.0** Conserva nell'immagine i canali di tinte piatte. Potete salvare i canali di colore come file multipli (come per il formato DCS 1.0) o come file singolo. Salvando in un unico file si risparmia spazio su disco. Potete anche includere una versione in scala di grigio o composita a colori.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formati Photoshop DCS 1.0 e 2.0" a pagina 439

## Salvare un file in formato Dati raw di Photoshop

Dati raw di Photoshop è un formato di file flessibile per il trasferimento di immagini tra varie applicazioni e piattaforme. Attenzione a non confondere il formato Dati raw di Photoshop con il formato raw dei file da fotocamera digitale.

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi Dati raw di Photoshop dal menu Formato.

2 Nella finestra di dialogo Opzioni dati raw di Photoshop, effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Mac OS) Specificate il tipo e il generatore del file o accettate i valori predefiniti.
- Specificate un parametro per Intestazione.
- Selezionate l'opzione per salvare i canali in ordine interlacciato o non interlacciato.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formato Dati raw di Photoshop" a pagina 439

## Salvare un file in formato BMP

BMP è un formato di immagine per i sistemi operativi Windows. Supporta immagini in bianco e nero (1 bit per pixel) e immagini a colori a 24 bit (16,7 milioni di colori).

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi BMP dal menu Formato.

2 Specificate un nome di file e una posizione, quindi fate clic su Salva.

3 Nella finestra Opzioni BMP, selezionate un formato, specificate la profondità di bit e, se necessario, selezionate Inverti ordine righe. Per ulteriori opzioni, fate clic su Metodi avanzati e specificate le opzioni BMP.

4 Fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formato BMP" a pagina 440

## Salvare un file a 16 bit per canale in formato Cineon

Potete salvare le immagini RGB a 16 bit per canale in formato Cineon e usarle con il sistema per pellicola Kodak Cineon.

❖ Scegliete File > Salva con nome, quindi Cineon dal menu Formato.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formato Cineon" a pagina 440

## Salvare un file in formato Targa

Il formato Targa (TGA) supporta le immagini bitmap e RGB a 8 bit/canale. È progettato per l'hardware Truevision®, ma è usato anche in altre applicazioni.

1 Scegliete File > Salva con nome, quindi Formato Targa dal menu Formato.

2 Specificate un nome di file e una posizione, quindi fate clic su Salva.

3 Nella finestra di dialogo Opzioni Targa, selezionate una risoluzione e l'opzione Compressione (RLE) se desiderate comprimere il file, quindi fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Targa" a pagina 443

## Esportare i livelli in singoli file

Potete esportare e salvare i livelli in file separati usando un'ampia gamma di formati, quali PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa e TIFF. I nomi vengono assegnati automaticamente ai livelli salvati. Potete tuttavia impostare opzioni per controllare la creazione dei nomi.

1. Scegliete File > Script > Esporta livelli in file.
2. Nella finestra Esporta livelli in file, in Destinazione fate clic su Sfoglia per selezionare la destinazione dei file esportati. Per impostazione predefinita, i file vengono salvati nella stessa cartella del file sorgente.
3. Immettete un nome nella casella di testo Prefisso nome file per specificare un nome comune per i file.
4. Per esportare solo i livelli con visibilità abilitata nel pannello Livelli, selezionate l'opzione Solo i livelli visibili. Usate questa opzione se non desiderate esportare tutti i livelli. Nascondete i livelli che non volete esportare.
5. Scegliete un formato di file dal menu Tipo file. Impostate le opzioni secondo necessità.
6. Selezionate l'opzione Includi profilo ICC, se desiderate incorporare il profilo dello spazio di lavoro nel file esportato. Questa selezione è importante per i flussi di lavoro con gestione del colore.
7. Fate clic su Esegui.

# Formati di file

## I formati di file e la compressione

I formati dei file di grafica si differenziano per come rappresentano i dati dell'immagine (con pixel o vettori), per la tecnica di compressione e per le funzioni di Photoshop supportate. Escluse alcune eccezioni, ad esempio Formato documento grande (PSB), Dati raw di Photoshop e TIFF, la maggior parte dei formati non supportano documenti di dimensioni superiori a 2 GB.

***Nota:*** *se un formato di file non compare nella finestra di dialogo o nel sottomenu adeguato, potreste dover installare uno specifico plug-in.*

#### La compressione dei file

Molti formati di file usano la compressione per ridurre le dimensioni delle immagini bitmap. Le tecniche *senza perdita* comprimono il file senza alterare i particolari dell'immagine né le informazioni sui colori; le tecniche *con perdita* invece rimuovono dei particolari. Le tecniche di compressione più comuni sono le seguenti:

**RLE (Run Length Encoding)** Compressione senza perdita supportata da alcuni formati di file Windows.

**LZW (Lemple-Zif-Welch)** Compressione senza perdita supportata dai formati TIFF, PDF, GIF e dal linguaggio PostScript; particolarmente efficace per immagini con ampie aree di un solo colore.

**JPEG (Joint Photographic Experts Group)** Compressione con perdita di dati supportata dai formati JPEG, TIFF, PDF e dal linguaggio PostScript; consigliata per le immagini a tono continuo come le fotografie. JPEG usa la compressione con perdita di dati. Per specificare la qualità dell'immagine, scegliete un'opzione dal menu Qualità, trascinate il cursore a comparsa o immettete un valore da 0 a 12 nella casella Qualità. Per risultati di stampa ottimali, selezionate la compressione con qualità massima. I file JPEG possono essere stampati solo con stampanti PostScript Level 2 (o superiore) e potrebbero non venire stampati correttamente in selezione colori.

**CCITT** Famiglia di tecniche di compressione senza perdita di dati per immagini in bianco e nero, supportata dai formati PDF e PostScript. CCITT è la sigla francese del "comitato consultivo internazionale per la telefonia e la telegrafia".

**ZIP** Compressione senza perdita di dati supportata dai formati PDF e TIFF. Come per LZW, anche la compressione ZIP è particolarmente efficace per immagini contenenti ampie aree di un unico colore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvataggio dei file delle immagini" a pagina 419

"I moduli plug-in" a pagina 42

## Ottimizzare la compatibilità durante il salvataggio

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Gestione file (Windows) o Photoshop > Preferenze > Gestione file (Mac OS).

2 Nel menu Massimizza compatibilità per file PSD e PSB, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Sempre** Viene salvata un'immagine composita (con un unico livello) insieme ai livelli del documento.

**Chiedi** Al momento del salvataggio viene chiesto se si desidera massimizzare la compatibilità.

**Mai** Salva i documenti senza massimizzarne la compatibilità.

*Per ottenere file di dimensioni notevolmente ridotte, scegliete Chiedi oppure Mai.*

Se modificate o salvate un'immagine con una versione precedente di Photoshop, le caratteristiche non supportate verranno ignorate.

## Formato Photoshop (PSD)

Photoshop (PSD) è il formato predefinito e il solo che supporta tutte le caratteristiche di Photoshop, oltre al Formato documento grande (PSB). Grazie alla stretta integrazione tra i prodotti Adobe, potete importare i file PSD direttamente in altre applicazioni Adobe, quali Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects e Adobe GoLive e mantenere numerose caratteristiche di Photoshop. Per ulteriori informazioni, consultate l'Aiuto dell'applicazione Adobe specifica.

Se salvate un file PSD, potete impostare una preferenza per ottimizzarne la compatibilità. Otterrete così una versione composita di un'immagine a più livelli, salvata all'interno di un file e che può essere letta da altre applicazioni, incluse versioni precedenti di Photoshop. Mantiene inoltre l'aspetto del documento, nel caso in cui alcune funzioni dovessero comportarsi diversamente in future versioni di Photoshop. L'inclusione dell'immagine composita rende più veloce il caricamento e l'utilizzo in applicazioni diverse da Photoshop e in alcuni casi potrebbe essere necessario per rendere l'immagine leggibile da altre applicazioni.

Potete salvare come file PSD le immagini a 16 bit per canale e quelle a 32 bit per canale con un'ampia gamma dinamica.

## Formato Photoshop 2.0

(Mac OS) Con questo formato potete aprire un'immagine nella versione 2.0 di Photoshop o esportarla per un'applicazione che supporta solo i file di Photoshop 2.0. Quando salvate un file in formato Photoshop 2.0 vengono uniti i livelli ed eliminate le informazioni sui livelli.

## Formati Photoshop DCS 1.0 e 2.0

Il formato DCS (Desktop Color Separations), una versione del formato EPS standard, consente di salvare le selezioni colore di immagini CMYK. Usate il formato DCS 2.0 per esportare immagini contenenti canali di tinte piatte. Per stampare i file DCS dovete usare una stampante PostScript.

## Formato Photoshop EPS

Il formato EPS (Encapsulated PostScript) può contenere sia grafica vettoriale che immagini bitmap ed è supportato da quasi tutti i programmi di grafica, illustrazione e impaginazione. Questo formato è utile per trasferire grafica PostScript tra diverse applicazioni. Quando aprite un file EPS con grafica vettoriale, Photoshop rasterizza l'immagine e converte la grafica vettoriale in pixel.

Il formato EPS supporta i metodi di colore Lab, CMYK, RGB, Scala di colore, Due tonalità, Scala di grigio e Bitmap; non supporta i canali alfa, mentre supporta i tracciati di ritaglio. Il formato DCS (Desktop Color Separations), una versione di EPS standard, consente di salvare le selezioni colore di immagini CMYK. Usate il formato DCS 2.0 per esportare immagini contenenti canali di tinte piatte. Per stampare i file EPS occorre una stampante PostScript.

Photoshop usa i formati EPS TIFF ed EPS PICT per consentire l'apertura di immagini salvate in formati che creano un'anteprima ma che non sono supportati da Photoshop (ad esempio QuarkXPress®). Potete modificare e usare un file di anteprima aperto come un qualsiasi altro file a bassa risoluzione. L'anteprima EPS PICT è disponibile solo in Mac OS.

***Nota:*** *i formati EPS TIFF e EPS PICT servivano maggiormente nelle versioni precedenti di Photoshop. La versione attuale di Photoshop prevede funzioni di rasterizzazione per l'apertura di file con dati vettoriali.*

## Formato Dati raw di Photoshop

Dati raw di Photoshop è un formato di file flessibile per il trasferimento di immagini tra varie applicazioni e piattaforme. Supporta le immagini CMYK, RGB e in scala di grigio con canali alfa e immagini Lab multicanali senza canali alfa. I documenti salvati in formato Dati raw di Photoshop possono avere qualsiasi dimensione di file o pixel, ma non possono contenere livelli.

Il formato consiste in flussi di byte che descrivono le informazioni sui colori nell'immagine. Ogni pixel è descritto in formato binario, in cui 0 corrisponde al nero e 255 al bianco (per immagini con canali a 16 bit, il valore del bianco è 65.535). Photoshop indica il numero di canali necessario per descrivere l'immagine ed eventuali canali supplementari nel file. Potete specificare l'estensione del file (Windows), il tipo di file (Mac OS), il generatore del file (Mac OS) e l'intestazione.

In Mac OS, il tipo di file è generalmente identificato da un ID di quattro caratteri, ad esempio TEXT indica un file di testo ASCII. Anche il creatore del file è spesso un ID a quattro caratteri. La maggior parte delle applicazioni Mac OS ha un ID univoco per il generatore del file, registrato presso il gruppo Apple Computer Developer Services.

Il parametro di intestazione specifica il numero di byte di informazioni che appaiono nel file prima dei dati effettivi dell'immagine. Tale valore determina la quantità di zeri inseriti all'inizio del file come segnaposto. Per impostazione predefinita, non esiste intestazione (dimensione intestazione = 0). Potete immettere un'intestazione se aprite il file in formato raw. Oppure, potete salvare il file senza intestazione e usare un programma per la modifica dei file, quale HEdit (Windows) o Norton Utilities® (Mac OS), per sostituire gli zeri con le informazioni d'intestazione.

L'immagine può essere salvata in formato interlacciato o non interlacciato. Con il primo, i valori dei colori (ad esempio rosso, verde e blu) vengono salvati in sequenza. La scelta dipende dai requisiti dell'applicazione in cui il file verrà aperto.

***Nota:*** *attenzione a non confondere il formato Dati raw di Photoshop con il formato raw per immagini da fotocamera digitale. Un file da fotocamera in formato raw utilizza un formato proprietario specifico della fotocamera, sostanzialmente un negativo digitale senza filtri, regolazione del bilanciamento del bianco e altre opzioni di elaborazione della fotocamera.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare documenti grandi" a pagina 421

## Formato Negativo digitale (DNG)

Negativo digitale (DNG) è un formato di file che contiene i dati da fotocamera in formato raw e i metadati che ne definiscono il significato. Il formato di archiviazione DNG di Adobe, pubblicamente disponibile per i file da fotocamera in formato raw, è stato concepito per garantire la compatibilità e contenere l'attuale proliferazione di formati. Il plug-in Camera Raw consente di salvare i dati raw da fotocamera in formato DNG. Per ulteriori informazioni sul formato Negativo digitale (DNG), visitate il sito www.adobe.it e cercate "Digital Negative". Troverete informazioni esaurienti e il collegamento a un forum di utenti.

## Formato BMP

BMP è il formato di immagine standard di Windows su computer compatibili DOS e Windows. Supporta i metodi di colore RGB, Scala colore, Scala di grigio e Bitmap. Potete specificare il formato Windows o OS/2® e la profondità di 8 bit/canale. Per le immagini a 4 e 8 bit in formato Windows, potete anche specificare la compressione RLE.

In genere, le immagini BMP vengono composte dal basso verso l'alto; per invertire il senso, selezionate Inverti ordine righe. Potete anche selezionare un metodo di codifica alternativo facendo clic su Metodi avanzati. Inverti ordine righe e Metodi avanzati sono i metodi più utili per i programmatori di giochi e ad altri utenti che usano DirectX®.

## Formato Cineon

Sviluppato da Kodak, Cineon è un formato digitale a 10 bit per canale adatto per la composizione, la manipolazione e il ritocco elettronico. Con questo formato potete eseguire l'output su pellicola senza compromettere la qualità dell'immagine. È usato con il sistema per pellicola digitale Cineon, per il trasferimento di immagini da pellicole al formato Cineon e viceversa.

## Formato DICOM

Il formato DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) viene solitamente utilizzato per trasferire e memorizzare immagini ad uso medico, quali ecografie e scansioni. I file DICOM contengono sia i dati dell'immagine che le intestazioni, dove sono memorizzate le informazioni sul paziente e l'immagine medicale. Photoshop Extended permette di aprire, modificare e salvare i file DICOM.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"File DICOM (Photoshop Extended)" a pagina 569

## GIF

Il formato GIF (Graphics Interchange Format) è comunemente usato per visualizzare, sul Web e su altri servizi online, grafica e immagini in scala di colore in documenti HTML (HyperText Markup Language). GIF è un formato compresso con la tecnica LZW che riduce al minimo la dimensione del file e il tempo di trasferimento. Inoltre, mantiene la trasparenza delle immagini in scala di colore, ma non supporta i canali alfa.

## IFF

IFF (Interchange File Format) è un formato di archiviazione dati a uso generico, che può associare e memorizzare più tipi di dati. IFF è flessibile e ha estensioni che supportano immagini fisse, audio, musica, video e testo. Il formato include Maya IFF e IFF (in passato noto come Amiga IFF).

## Formato JPEG

Il formato JPEG (Joint Photographic Experts Group) è comunemente usato per visualizzare sul Web e su altri servizi online fotografie e immagini a tono continuo inserite in file HTML. Supporta i metodi di colore CMYK, RGB e Scala di grigio, ma non la trasparenza. A differenza del formato GIF, JPEG conserva tutte le informazioni sui colori di un'immagine RGB ma comprime la dimensione del file eliminando dei dati in modo selettivo.

Un'immagine JPEG si decomprime automaticamente all'apertura. Maggiore è il livello di compressione, minore è la qualità dell'immagine e viceversa. Nella maggior parte dei casi, l'opzione di qualità Massima produce un risultato identico all'originale.

## Formato documento grande

Il Formato documento grande (PSB) supporta i documenti con un massimo di 300.000 pixel in altezza o larghezza. Tutte le caratteristiche di Photoshop (livelli, effetti e filtri) sono supportate. Alcuni filtri plug-in non sono disponibili per documenti di oltre 30.000 pixel in larghezza o altezza.

Potete salvare come file PSB le immagini a 32 bit per canale con un'ampia gamma dinamica. Attualmente, se salvate un documento in formato PSB, potete aprirlo solo in Photoshop CS o versioni successive. Questo formato non è infatti compatibile con le versioni precedenti di Photoshop né con altre applicazioni.

***Nota:*** *la maggior parte delle applicazioni e le versioni precedenti di Photoshop non supportano documenti di dimensioni superiori a 2 GB.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare documenti grandi" a pagina 421

## Formato OpenEXR

OpenEXR (EXR) è un formato di file usato nel campo degli effetti visivi per immagini con un'ampia gamma dinamica. Questo formato per pellicole assicura un'elevata fedeltà e un'ampia gamma dinamica ed è ideale per la produzione di film. Sviluppato da Industrial Light and Magic, OpenEXR supporta numerosi metodi di compressione senza perdita e con perdita di dati. Un file OpenEXR supporta la trasparenza e funziona solo con immagini a 32 bit/canale; il formato memorizza i valori in modalità 16 bit/canale a virgola mobile.

## PCX

PCX è il formato comunemente usato da computer PC IBM compatibili. Quasi tutti i software per PC supportano la versione 5 del formato PCX. Per i file in formato versione 3, che non supportano le palette colori personali, viene usata una palette colori VGA standard.

Il formato PCX supporta i metodi di colore Bitmap, Scala di grigio, Scala colore ed RGB, ma non i canali alfa. PCX supporta il metodo di compressione RLE. Le immagini possono avere una profondità di 1, 4, 8 o 24 bit.

## PDF

PDF (Portable Document Format) è un formato di file flessibile, multipiattaforma e multiapplicazione. Basati sul modello di imaging PostScript, i file PDF consentono una visualizzazione accurata rispettando i font, l'impaginazione e gli elementi di grafica vettoriale e bitmap. Inoltre i file PDF possono contenere funzioni di ricerca e di navigazione elettronica all'interno dei documenti, come i collegamenti. PDF supporta le immagini a 16 bit per canale. Adobe Acrobat offre inoltre la funzione Ritocco oggetto per apportare modifiche minime alle immagini di un file PDF. Per ulteriori informazioni sull'uso di immagini nei file PDF, consultate l'Aiuto di Acrobat.

***Nota:*** *la funzione Ritocco oggetto è adatta per le revisioni dell'ultimo minuto di immagini e oggetti. È consigliabile modificare le immagini in Photoshop prima di salvarle in formato PDF.*

Photoshop riconosce due tipi di file PDF:

**File Photoshop PDF** Questi vengono creati con l'opzione Mantieni possibilità di modifica in Photoshop selezionata nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF. I file Photoshop PDF possono contenere una sola immagine.

Il formato Photoshop PDF supporta tutti i metodi di colore (ad eccezione del metodo Multicanale) e le caratteristiche del formato Photoshop standard. Il formato Photoshop PDF supporta inoltre la compressione JPEG e ZIP, tranne per le immagini bitmap che usano la compressione CCITT Group 4.

**File PDF Standard** Questi vengono creati con l'opzione Mantieni possibilità di modifica in Photoshop *deselezionata* nella finestra di dialogo Salva Adobe PDF oppure mediante l'utilizzo di un'altra applicazione come Adobe Acrobat o Illustrator. I file PDF standard possono contenere più pagine e immagini.

Quando aprite un file PDF standard, Photoshop rasterizza i contenuti vettoriali e di testo e mantiene i contenuti basati su pixel.

## File PICT

Il formato PICT è usato dai programmi di grafica e impaginazione per Mac OS come formato di file intermedio per trasferire immagini tra diverse applicazioni. Supporta immagini RGB con un solo canale alfa e immagini in scala di colore, in scala di grigio e bitmap senza canali alfa.

*Sebbene Photoshop sia in grado di aprire file PICT raster, non è in grado di aprire i file PICT QuickDraw o di salvare in formato PICT.*

## Risorsa PICT

(Mac OS) Una risorsa PICT è un file PICT con nome e ID di risorsa. Il formato Risorsa PICT supporta immagini RGB con un solo canale alfa e immagini in scala di colore, in scala di grigio e bitmap senza canali alfa.

Per aprire una risorsa PICT potete usare il comando Importa o Apri. Tuttavia, Photoshop non può salvare in questo formato.

## Formato Pixar

Il formato Pixar è specifico per applicazioni grafiche di fascia alta, come quelle usate per il rendering di immagini e animazioni tridimensionali. Supporta le immagini RGB e in scala di grigio con un solo canale alfa.

## Formato PNG

Ideato come alternativa al GIF non soggetta a licenza, il formato PNG (Portable Network Graphics) viene usato per comprimere le immagini senza perdita di dati e per visualizzarle sul Web. A differenza del formato GIF, PNG supporta immagini a 24 bit e produce una trasparenza dello sfondo senza bordi scalettati; tuttavia, non è supportato da alcuni browser Web. Questo formato supporta le immagini RGB, in scala colore, in scala di grigio e bitmap senza canali alfa. Il formato PNG mantiene la trasparenza nelle immagini in scala di grigio e RGB.

## Formato Portable Bit Map

Il formato Portable Bit Map (PBM), noto anche come Portable Bitmap Library e Portable Binary Map, supporta le immagini monocromatiche (1 bit per pixel). Può essere usato per il trasferimento di immagini senza perdita di dati, poiché è supportato da numerose applicazioni. Questi file possono essere modificati e creati anche con un semplice editor di testo.

Il formato Portable Bit Map funge da linguaggio comune per una grande famiglia di filtri di conversione bitmap, come Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) e Portable Anymap (PNM). I file in formato PBM memorizzano le immagini monocromatiche; i file PGM supportano anche le bitmap in scala di grigio e i file PPM le bitmap a colori. Il formato PNM non è un formato a sé stante, ma può comprendere file PBM, PGM e PPM. PFM è un formato con immagini a virgola mobile, che può essere usato per file HDR a 32 bit.

## Formato Radiance

Radiance (HDR) è un formato di file a 32 bit per canale, usato per immagini con un'ampia gamma dinamica. È stato originariamente concepito per il sistema Radiance, uno strumento professionale per visualizzare l'illuminazione in ambienti virtuali. Memorizza infatti la quantità di luce di ogni pixel da visualizzare sullo schermo e non solo i colori. I livelli di luminosità gestiti dal formato Radiance sono nettamente superiori ai 256 livelli dei formati per immagini a 8 bit per canale. I file Radiance (HDR) sono solitamente utilizzati per la modellazione 3D.

## Scitex CT

Il formato Scitex CT (Continuous Tone) viene usato per l'elaborazione professionale delle immagini con sistemi Scitex. Richiedete a Creo le utility necessarie per trasferire a un sistema Scitex i file salvati in formato Scitex CT. Questo formato supporta le immagini CMYK, RGB e in scala di grigio e non supporta i canali alfa.

Le immagini CMYK salvate in formato Scitex CT producono generalmente file di dimensioni elevate. Questi file vengono generati in input da uno scanner Scitex. I file Scitex CT possono essere stampati su pellicola con un'unità di rasterizzazione Scitex, che produce le selezioni mediante un sistema di retinatura brevettato Scitex. Si tratta di un sistema che raramente produce effetti moiré ed è spesso richiesto per lavori a colori professionali (ad esempio, pubblicità su riviste).

## Targa

Il formato Targa (TGA) è stato ideato per sistemi con scheda video Truevision ed è generalmente supportato da applicazioni a colori MS-DOS. Questo formato supporta le immagini RGB a 16 bit (5 bit x 3 canali di colore, più un bit non usato), 24 bit (8 bit x 3 canali di colore) e 32 bit (8 bit x 3 canali di colore più un canale alfa a 8 bit). Supporta inoltre i file in scala di colore e in scala di grigio senza canali alfa. Quando salvate un'immagine RGB in questo formato, potete scegliere una profondità di pixel e selezionare una codifica RLE per la compressione.

## TIFF

Il formato TIFF o TIF (Tagged-Image File Format) viene usato per scambiare file fra diverse applicazioni e piattaforme. TIFF è un formato di immagine bitmap flessibile supportato da quasi tutte le applicazioni di grafica bitmap, elaborazione immagini e impaginazione. Inoltre, quasi tutti gli scanner desktop sono in grado di produrre immagini TIFF. I file TIFF possono avere una dimensione massima di 4 GB. Photoshop CS e versioni successive supportano documenti grandi salvati in formato TIFF. La maggior parte delle applicazioni e le versioni precedenti di Photoshop non supportano tuttavia documenti con dimensione superiore a 2 GB.

Il formato TIFF supporta i file CMYK, RGB, Lab, in scala di colore e in scala di grigio con canali alfa e Bitmap senza canali alfa. Photoshop può salvare i livelli in un file TIFF; tuttavia, se aprite il file in un'altra applicazione, l'immagine appare in un unico livello. Photoshop è inoltre in grado di salvare in formato TIFF note, trasparenze e dati relativi alle piramidi a risoluzione multipla.

In Photoshop, le immagini TIFF possono avere una profondità di 8, 16 o 32 bit per canale. Potete salvare immagini con un'ampia gamma dinamica come file TIFF a 32 bit per canale.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare documenti grandi" a pagina 421

## Formato WBMP

Il formato WBMP è il formato standard di ottimizzazione delle immagini per i dispositivi mobili, quali i telefoni cellulari. Supporta il colore a 1 bit: le immagini WBMP contengono solo pixel in bianco e nero.

# Metadati e note

## I metadati

I *metadati* sono informazioni standardizzate relative a un file, ad esempio il nome dell'autore, la risoluzione, lo spazio di colori, il copyright e le parole chiave associate. Ad esempio, quasi tutte le fotocamere digitali aggiungono alcune informazioni di base a un file di immagine, come altezza, larghezza, formato file e ora in cui è stata scattata la foto. I metadati consentono di semplificare il vostro flusso di lavoro e di organizzare i file.

#### Lo standard XMP

Le informazioni dei metadati vengono memorizzate mediante lo standard XMP (Extensible Metadata Platform), su cui si basano Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign e Adobe Photoshop. Le regolazioni apportate alle immagini con Photoshop® Camera Raw vengono memorizzate come metadati XMP. Lo standard XMP si basa sul formato XML e, nella maggior parte dei casi, i metadati vengono memorizzati nel file. Se non è possibile memorizzare le informazioni nel file, i metadati XMP vengono memorizzati in un file distinto definito *file collaterale*. XMP facilita lo scambio di metadati tra le applicazioni Adobe nei flussi di lavoro editoriali. Ad esempio, potete salvare i metadati di un file come modello e importarli in altri file.

I metadati memorizzati in altri formati, ad esempio EXIF, IPTC (IIM), GPS e TIFF, vengono sincronizzati e descritti con lo standard XMP in modo da poter essere visualizzati e gestiti più facilmente. La piattaforma XMP viene utilizzata anche da altre applicazioni e funzioni, ad esempio Adobe Drive, per comunicare e memorizzare informazioni quali i commenti sulle versioni, che è possibile ricercare con Adobe Bridge.

Nella maggior parte dei casi, i metadati rimangono associati al file anche se il formato del file cambia (ad esempio, da PSD a JPG). I metadati vengono conservati anche quando i file vengono inseriti in un documento o in un progetto Adobe.

*Per gli sviluppatori C++ o Java, il kit di sviluppo software XMP (XMP Toolkit SDK) permette di personalizzare la creazione e lo scambio di metadati. Per gli sviluppatori Adobe Flash o Flex, il kit di sviluppo XMP File Info (XMP File Info SDK) permette di personalizzare la finestra di dialogo Informazioni file. Per ulteriori informazioni, visitate il sito Web di Adobe.*

**Operazioni con i metadati in Adobe Bridge e nei componenti di Adobe Creative Suite**

Molte delle potenti funzioni di Adobe Bridge che consentono di organizzare, cercare e tenere traccia dei file e delle versioni dipendono dai metadati XMP presenti nei file. In Adobe Bridge sono disponibili due metodi per l'utilizzo dei metadati: tramite il pannello Metadati e tramite le finestra di dialogo Info file.

In alcuni casi, possono esservi visualizzazioni multiple per la stessa proprietà dei metadati. Ad esempio, una proprietà potrebbe essere denominata Autore in una visualizzazione e Creatore in un'altra, ma entrambe si riferiscono alla stessa proprietà fondamentale. Anche se personalizzate per flussi di lavoro specifici, queste viste rimangono standardizzate nella piattaforma XMP.

## Note

Potete allegare delle note a un'immagine in Photoshop. Tale operazione è utile per associare commenti, note di produzione o altre informazioni a un'immagine. Le note sono visualizzate nell'immagine come icone piccole non stampabili e sono associate a una posizione nell'immagine anziché a un livello. Potete nascondere o mostrare le note, nonché aprirle per visualizzarne o modificarne il contenuto.

### Aggiungere le note

Potete aggiungere delle note ovunque nel quadro dell'immagine di Photoshop. Quando create una nota, sull'immagine compare un'icona.

1. Selezionate lo strumento nota nella finestra degli strumenti. Se lo strumento non è visibile, tenete premuto il mouse sullo strumento contagocce.
2. Nella barra delle opzioni, inserite o specificate quanto segue:

**Autore** Consente di specificare il nome dell'autore della nota.

**Colore** Specificate un colore da assegnare all'icona della nota. Facendo clic sulla casella del colore si apre il Selettore colore di Adobe, dove potete selezionare un colore.

3. Fate clic sul punto in cui desiderate inserire la nota.
4. Il cursore per l'inserimento del testo diventa attivo.

### Visualizzare o nascondere le note

Per visualizzare o nascondere le note, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Visualizza > Mostra > Note.
- Scegliete Visualizza > Extra. Questo comando attiva e disattiva anche la visualizzazione di griglie, guide, bordi di selezione, tracciati finali e sezioni.

### Aprire e modificare le note

- Con lo strumento nota, fate doppio clic sull'icona della nota nell'immagine. Nel pannello Note viene visualizzata l'area di modifica del testo.
- Scegliete Finestra > Note per visualizzare il pannello Note, quindi fate clic sulle frecce indietro e avanti per scorrere le varie note presenti nell'immagine attiva.

### Importare le note da una versione PDF a livello unico di un'immagine a più livelli

Quando aprite un file PDF, Photoshop importa automaticamente eventuali note contenute in esso. Tuttavia, se le note erano state aggiunte a una versione PDF a livello unico di un'immagine a più livelli, potete importare le note separatamente. In questo modo i revisori che non dispongono di Photoshop possono inserire i propri commenti, che potranno poi essere visionati nel contesto dell'immagine originale con più livelli.

1 Scegliete File > Importa > Note.

2 Selezionate un file PDF o FDF contenente le note da importare e fate clic su Carica.

Le note vengono visualizzate nelle stesse posizioni in cui erano state salvate nel documento sorgente.

### Eliminare le note

❖ Selezionate lo strumento Nota, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare una singola nota, fate clic su di essa nell'immagine, quindi fate clic sull'icona Elimina nota nel pannello Note.
- Per eliminare tutte le note, fate clic su Cancella tutto nella barra delle opzioni.

# Protezione Digimarc del copyright

***Nota:*** *i plug-in Digimarc richiedono un sistema operativo a 32 bit. Non sono supportati nelle versioni di Windows e Mac OS a 64 bit.*

## Leggere una filigrana Digimarc

1 Scegliete Filtro > Digimarc > Leggi filigrana. Se viene rilevata una filigrana, nella finestra di dialogo vengono visualizzati l'ID Digimarc, le informazioni sull'autore e gli attributi dell'immagine.

2 Fate clic su OK oppure, per ulteriori informazioni, fate clic su Consulta Web. Nel browser Web viene visualizzato il sito Digimarc, con i dati di contatto relativi all'ID dell'autore.

## Aggiungere informazioni digitali di copyright

Potete aggiungere informazioni di copyright alle immagini di Photoshop e segnalare agli utenti, tramite una filigrana digitale basata sulla tecnologia Digimarc ImageBridge, che un'immagine è protetta da copyright. La filigrana (codice digitale aggiunto all'immagine come disturbo) è praticamente invisibile a occhio nudo. La filigrana Digimarc è durevole sia in forma digitale che stampata e si conserva anche se modificate l'immagine e la convertite in un altro formato.

Una filigrana digitale incorporata in un'immagine permette di visualizzare informazioni circa il suo autore. Questo aspetto è particolarmente significativo quando gli autori di immagini cedono in licenza le loro opere. Quando copiate un'immagine con filigrana incorporata, copiate anche la filigrana e tutte le informazioni corrispondenti.

Per ulteriori informazioni su come incorporare filigrane digitali Digimarc, consultate il sito Web Digimarc, all'indirizzo www.digimarc.com.

## Prima di aggiungere una filigrana digitale

Prima di incorporare nelle immagini una filigrana digitale, tenete presente quanto segue:

**Variazione del colore** L'immagine deve presentare una certa variazione o casualità del colore affinché sia possibile incorporare la filigrana digitale al meglio e in modo impercettibile. L'immagine non deve essere composta, né per la maggior parte né interamente, da un unico colore piatto.

**Dimensioni in pixel** La tecnologia Digimarc richiede un numero minimo di pixel per poter funzionare. Digimarc consiglia di inserire una filigrana solo in immagini con le seguenti dimensioni minime in pixel:

- 100 x 100 pixel, se non prevedete di modificare o di comprimere l'immagine prima di usarla.
- 256 x 256 pixel, se prevedete di tagliare, ruotare, comprimere o modificare in altro modo l'immagine dopo averle applicato la filigrana.
- 750 x 750 pixel, se prevedete che l'immagine venga stampata a 300 dpi o risoluzione maggiore.

  Non esiste invece alcun limite massimo delle dimensioni.

**Compressione dei file** Sebbene, in genere, una filigrana Digimarc resiste ai metodi di compressione con perdita di dati come il JPEG, è consigliabile preferire la qualità dell'immagine alla dimensione del file scegliendo un'impostazione di compressione JPEG 4 o superiore. Inoltre, maggiore è l'impostazione di Durata filigrana che scegliete quando la incorporate, maggiori sono le probabilità di ritenere la filigrana digitale dopo la compressione.

**Flusso di lavoro** La creazione di una filigrana digitale deve essere una delle ultime operazioni da eseguire, prima dell'eventuale compressione del file.

Il flusso di lavoro consigliato è il seguente:

- Apportate all'immagine tutte le modifiche del caso (ridimensionamento, correzione del colore, ecc.) fino ad ottenere il risultato desiderato.
- Incorporate la filigrana Digimarc.
- Se necessario, comprimete l'immagine salvandola in formato JPEG o GIF.
- Se l'immagine è destinata alla stampa, effettuate la selezione colore.
- Leggete la filigrana e usate il misuratore dell'intensità del segnale per assicurarvi che l'immagine contenga una filigrana di intensità adeguata alle vostre esigenze.
- Pubblicate l'immagine con la filigrana digitale.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare l'impostazione Durata filigrana" a pagina 448

## Incorporare una filigrana

Per incorporare una filigrana digitale, dovete prima registrarvi presso Digimarc Corporation per ottenere un ID Digimarc univoco ed essere inseriti in un database di artisti, designer e fotografi con relative informazioni di contatto. Potrete quindi incorporare nelle immagini l'ID Digimarc e informazioni quali l'anno del copyright o un identificatore di uso limitato.

1 Aprite l'immagine a cui volete applicare la filigrana. Potete incorporare una sola filigrana digitale per immagine. Il filtro Includi filigrana non funziona con un'immagine che ne contiene già una.

Se lavorate con un'immagine a più livelli, dovete unirli in un unico livello prima di inserire la filigrana, per evitare che questa riguardi solo il livello attivo.

***Nota:*** *per aggiungere una filigrana digitale a un'immagine in scala di colore, convertitela prima in un'immagine RGB, incorporate la filigrana, quindi riconvertire l'immagine in scala di colore. Tuttavia, l'aspetto potrebbe risultare diverso da quello iniziale. Per assicurarvi di avere incorporato la filigrana, attivate il filtro Leggi filigrana.*

**2** Scegliete Filtro > Digimarc > Includi filigrana.

**3** Se usate il filtro per la prima volta, fate clic su Personalizza. Per ottenere un ID Digimarc, fate clic su Info per avviare il browser Web e visitare il sito Web di Digimarc all'indirizzo www.digimarc.com. Immettete il PIN e l'ID nella casella di testo ID Digimarc e fate clic su OK.

Una volta inserito l'ID, il pulsante Personalizza diventa Cambia, per consentirvi all'occasione di inserire un nuovo ID Digimarc.

**4** Digitate l'anno del copyright, l'ID di transazione o l'ID immagine.

**5** Selezionate uno dei seguenti attributi:

**Uso riservato** Limita l'uso dell'immagine.

**Non copiare** Specifica che l'immagine non deve essere copiata.

**Contenuto per adulti** Indica che il contenuto dell'immagine è riservato a un pubblico di soli adulti. In Photoshop, questa opzione non limita l'accesso alle immagini per adulti; tuttavia potrebbe esserne limitata la visualizzazione in versioni future di altre applicazioni.

**6** Per Durata filigrana, trascinate il cursore o inserite un valore, come descritto nella sezione successiva.

**7** Selezionate Verifica per valutare la durata della filigrana dopo l'incorporamento.

**8** Fate clic su OK.

## Usare l'impostazione Durata filigrana

L'impostazione predefinita Durata filigrana consente di stabilire un equilibrio tra la durata della filigrana e la relativa visibilità nella maggior parte delle immagini. Potete tuttavia regolare questa impostazione in base alle vostre esigenze. I valori bassi rendono la filigrana meno visibile in un'immagine, ma anche meno durevole; potrebbe danneggiarsi se applicate filtri o eseguite operazioni di modifica, stampa o digitalizzazione. I valori alti rendono la filigrana più durevole, ma possono compromettere la visualizzazione dell'immagine.

L'impostazione dipende dall'uso a cui è destinata l'immagine e dal ruolo delle filigrane. Ad esempio, una Durata filigrana più elevata potrebbe essere indicata per immagini JPEG destinate a un sito Web. Una durata maggiore assicura la resistenza della filigrana; la maggiore visibilità non incide molto sulle immagini JPEG a media risoluzione. Digimarc consiglia di provare diverse impostazioni fino a determinare quella che meglio si adatta alla maggior parte delle vostre immagini.

## Usare il misuratore dell'intensità del segnale

Il misuratore dell'intensità del segnale verifica se una filigrana è sufficientemente durevole per persistere nell'immagine secondo l'uso a cui è destinata.

❖ Scegliete Filtro > Digimarc > Leggi filigrana. Il misuratore dell'intensità del segnale compare in fondo alla finestra di dialogo. Potete anche visualizzare il misuratore in automatico, selezionando Verifica quando incorporate la filigrana.

Il misuratore è disponibile solo per le immagini contenenti filigrane digitali da voi incorporate.

Digimarc consiglia di controllare il misuratore prima di pubblicare le immagini (ad esempio, se comprimete immagini con filigrana da includere in un sito Web). Il misuratore dell'intensità del segnale è inoltre utile per confrontare l'efficacia di diverse impostazioni di Durata filigrana.

# Inserire immagini di Photoshop in altre applicazioni

Photoshop fornisce numerose funzioni che consentono di usare le immagini in altre applicazioni. Grazie alla perfetta integrazione tra i prodotti Adobe, potete importare i file in formato Photoshop (PSD) direttamente in numerose applicazioni Adobe e usare le caratteristiche di Photoshop, quali livelli, stili di livello, maschere, trasparenze ed effetti.

## Preparare immagini da inserire in programmi di impaginazione

Il modo in cui dovete preparare un'immagine per un programma di impaginazione dipende dai formati supportati da tale programma:

- Adobe InDesign 2.0 e versioni successive supporta l'inserimento di file Photoshop PSD. Non dovete salvare o esportare l'immagine Photoshop in un formato file diverso. Le aree trasparenti vengono visualizzate e stampate correttamente.
- Per la maggior parte degli altri programmi di impaginazione l'immagine dovrà essere salvata come file TIFF o EPS. Tuttavia, se l'immagine contiene aree totalmente trasparenti, dovete definire queste aree con un tracciato di ritaglio. Per informazioni sul migliore formato per l'importazione di immagini da Photoshop, consultate la documentazione del programma di impaginazione.

Se il programma di impaginazione non supporta i file Photoshop PSD, attenetevi alle seguenti istruzioni:

1. Se un'immagine contiene uno sfondo trasparente o alcune aree che devono essere trasparenti, create un tracciato di ritaglio attorno alle aree opache dell'immagine. Anche se avete cancellato lo sfondo attorno all'immagine, dovete definire l'area con un tracciato di ritaglio prima di convertire il file in formato TIFF o EPS. Altrimenti, il programma di impaginazione potrebbe considerare bianche le aree trasparenti.
2. Scegliete File > Salva con nome.
3. Nella finestra di dialogo Salva come, scegliete un formato dal menu Formato. Il formato scelto dipende dall'output finale per il documento. Per stampare con una stampante non PostScript, scegliete TIFF. Per stampare con una stampante PostScript, scegliete Photoshop EPS. Quindi, fate clic su Salva.
4. Nella finestra di dialogo Opzioni TIFF o Opzioni EPS, impostate le seguenti opzioni. Lasciate le altre opzioni sulle impostazioni predefinite e fate clic su OK.

- Finestra di dialogo Opzioni TIFF: impostate Compressione immagine su Nessuna.
- Finestra di dialogo Opzioni EPS (Windows): impostate Anteprima su TIFF (8 bit/pixel) e Codifica su ASCII85.
- Finestra di dialogo Opzioni EPS (Mac OS): impostate Anteprima su Mac (8 bit/pixel) e Codifica su ASCII85.

*Se il programma di impaginazione visualizza come bianco le aree trasparenti, provate a stampare il documento. Alcuni programmi di impaginazione non visualizzano correttamente i tracciati di ritaglio, ma li stampano comunque correttamente.*

## Usare grafica di Photoshop in Adobe Illustrator

Adobe Illustrator può aprire e riconoscere file Photoshop; non dovete salvare o esportare l'immagine Photoshop in un formato file diverso. Se inserite un'immagine in un file Illustrator aperto, potete incorporarla come qualsiasi altro elemento del disegno o mantenere il collegamento con il file originale. Sebbene non sia possibile modificare un'immagine collegata all'interno di Illustrator, potete passare a Photoshop e modificarla tramite il comando Modifica originale. Dopo il salvataggio, tutte le modifiche sono visibili nella versione in Illustrator.

1 Se il file immagine è aperto in Photoshop, salvatelo in formato Photoshop (PSD) e chiudetelo.

2 In Adobe Illustrator, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire il file direttamente in Illustrator, scegliete File > Apri. Individuate l'immagine nella finestra di dialogo Apri file e fate clic su Apri.
- Per incorporare l'immagine in un file Illustrator esistente, scegliete File > Inserisci. Individuate il file nella finestra di dialogo Inserisci, accertatevi che l'opzione Collega non sia selezionata e fate clic su Inserisci.
- Per inserire l'immagine in un file e mantenere un collegamento con l'originale, scegliete File > Inserisci. Nella finestra di dialogo Inserisci, individuate il file, selezionate l'opzione Collega e fate clic su Inserisci. Illustrator centra l'immagine nell'illustrazione aperta. Una X rossa nell'immagine indica che è collegata e non modificabile.

3 Se avete aperto o inserito l'immagine senza collegamento, appare la finestra di dialogo Importazione in Photoshop. Scegliete l'opzione appropriata e fate clic su OK:

- Converti i livelli di Photoshop in oggetti, per convertire i livelli in elementi Illustrator. Quest'opzione mantiene maschere, metodi di fusione, trasparenza e, a scelta, sezioni e mappe immagini. Tuttavia, non supporta i livelli di regolazione e gli effetti di livello di Photoshop.
- Converti i livelli di Photoshop in livello unico, per unire tutti i livelli in un unico livello. Quest'opzione mantiene l'aspetto dell'immagine, ma successivamente non potrete modificare i singoli livelli.

## Creare trasparenze usando i tracciati di ritaglio

Con i tracciati di ritaglio potete definire aree trasparenti in immagini da inserire in applicazioni di impaginazione. Inoltre, gli utenti Mac OS possono inserire le immagini di Photoshop in numerose applicazioni di elaborazione testo.

Potete anche usare solo parte di un'immagine di Photoshop quando la stampate o la aprite in un'altra applicazione. Ad esempio, vi potrebbe interessare solo un oggetto in primo piano ma non lo sfondo. Un *tracciato di ritaglio* consente di isolare l'oggetto in primo piano e rendere trasparente tutto ciò che lo circonda, sia in stampa che quando inserite l'immagine in un'altra applicazione.

***Nota:*** *i tracciati sono vettoriali e hanno quindi bordi netti. Di conseguenza non potete mantenere l'effetto di un bordo sfumato, come quello di un'ombra, con un tracciato di ritaglio.*

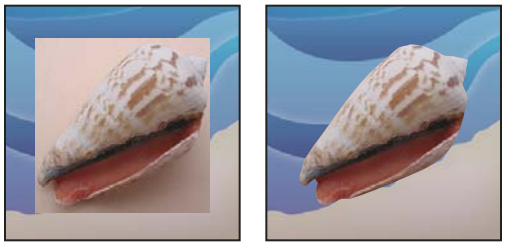


*Immagine importata in Illustrator o InDesign senza (a sinistra) e con (a destra) tracciato di ritaglio*

1 Disegnate un tracciato di lavoro che definisca l'area da visualizzare.

*Se avete già selezionato l'area dell'immagine da visualizzare, convertite la selezione in un tracciato di lavoro. Per ulteriori informazioni, consultate "Convertire una selezione in un tracciato" a pagina 357.*

2 Nel pannello Tracciati, salvate il tracciato di lavoro come tracciato.

3 Scegliete Tracciato di ritaglio dal menu del pannello Tracciati, impostate le opzioni elencate di seguito e fate clic su OK:

- Per Tracciato, scegliete il tracciato da salvare.
- Per Poligonale, non specificate alcun valore per stampare l'immagine usando il valore predefinito della stampante. Se si verificano errori di stampa, immettete un valore di poligonale che verrà usato dall'interprete PostScript per descrivere la curva. Minore è il valore di poligonale, maggiore è il numero di segmenti retti necessari per riprodurre la curva, che risulterà quindi più precisa. I valori possono essere compresi tra 0,2 e 100. In generale, si consiglia un'impostazione di poligonale da 8 a 10 per stampe ad alta risoluzione (da 1200 dpi a 2400 dpi) e da 1 a 3 per stampe a bassa risoluzione (da 300 dpi a 600 dpi).

4 Se intendete stampare il file in quadricromia, convertitelo in CMYK.

5 Salvate il file in uno dei seguenti modi:

- Per stampare il file con una stampante PostScript, salvatelo in formato Photoshop EPS, DCS o PDF.
- Per stampare il file con una stampante non PostScript, salvatelo in formato TIFF ed esportatelo in Adobe InDesign o in Adobe PageMaker® 5.0 o successive.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Preparare immagini da inserire in programmi di impaginazione" a pagina 449

"Convertire un'immagine in un altro metodo di colore" a pagina 83

"Nozioni di base su forme e tracciati" a pagina 334

"Convertire una selezione in un tracciato" a pagina 357

## Stampa di tracciati di ritaglio

Talvolta capita che una fotounità non riesca a interpretare un tracciato di ritaglio, o che un tracciato di ritaglio sia troppo complesso per poter essere stampato con una data stampante: ne consegue un errore Limitcheck o un errore generale PostScript. A volte, inoltre, la stampa di un tracciato complesso può riuscire con una stampante a bassa risoluzione, ma generare degli errori con una stampante ad alta risoluzione. Una stampante a bassa risoluzione, infatti, semplifica il tracciato e usa meno segmenti per descrivere le curve rispetto a una stampante ad alta risoluzione.

Potete semplificare un tracciato di ritaglio come segue:

- Riducete manualmente il numero di punti di ancoraggio del tracciato.
- Aumentate l'impostazione di tolleranza usata per creare il tracciato. Per fare ciò, caricate il tracciato come selezione, scegliete Crea tracciato di lavoro dal menu del pannello Tracciati e aumentate l'impostazione di tolleranza (partite da un valore tra 4 e 6 pixel). Quindi, ricreate il tracciato di ritaglio.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiungere o eliminare punti di ancoraggio" a pagina 355

"Convertire i tracciati in bordi di selezione" a pagina 356

## Esportare tracciati in Adobe Illustrator

Il comando Tracciati per Illustrator consente di esportare i tracciati di Photoshop come file di Adobe Illustrator. Questa modalità di esportazione dei tracciati è utile quando un lavoro richiede sia Photoshop che Illustrator, o l'uso di funzioni di Photoshop per grafica creata con Illustrator. Ad esempio, potete esportare un tracciato creato con lo strumento penna, applicarvi una traccia e usarlo come abbondanza con un tracciato di ritaglio di Photoshop che volete stampare in Illustrator. Con questa funzione potete inoltre allineare testo o oggetti di Illustrator con tracciati di Photoshop.

1. Disegnate e salvate un tracciato, o convertite una selezione esistente in un tracciato.
2. Scegliete File > Esporta > Tracciati per Illustrator.
3. Scegliete una posizione per il tracciato esportato e immettete un nome di file. Verificate che il tracciato di lavoro sia selezionato nel menu Tracciato per esportarlo.
4. Fate clic su Salva.
5. Aprite il file in Adobe Illustrator. Potete manipolare il tracciato o usarlo per allineare gli oggetti di Illustrator aggiunti al file.

Tenete presente che gli indicatori di taglio in Adobe Illustrator riflettono le dimensioni dell'immagine di Photoshop. La posizione del tracciato dentro l'immagine di Photoshop viene mantenuta, purché non modifichiate gli indicatori di taglio o spostiate il tracciato.

## Collegare o incorporare un'immagine usando OLE (solo Windows)

Photoshop è un server OLE 2.0, ossia supporta immagini collegate e incorporate in un'applicazione contenitore OLE (quale un programma di elaborazione testi o impaginazione). Potete ad esempio inserire dei file o delle selezioni di Photoshop in altre applicazioni OLE, come Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker e Microsoft Word, con il copia e incolla o altri metodi.

- Il collegamento consente di inserire un collegamento nel file OLE contenitore associato al file di Photoshop sul disco rigido.
- L'incorporamento consente di inserire il file di Photoshop nel file OLE contenitore.

  Se inserite l'immagine in un'applicazione contenitore, potete farvi doppio clic sopra per modificarla in Photoshop. Una volta chiusa in Photoshop, l'immagine viene aggiornata nell'applicazione contenitore.

### Collegare o incorporare una selezione o un'immagine in un'applicazione OLE

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Copiate una selezione in Photoshop e inseritela nell'applicazione contenitore OLE con il relativo comando Incolla speciale. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione dell'applicazione in questione. Le selezioni incollate possono essere solo incorporate ma non collegate.
- Usate il comando Inserisci oggetto dell'applicazione contenitore OLE per inserire una nuova immagine di Photoshop o un file di Photoshop esistente come oggetto OLE incorporato o collegato. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione dell'applicazione in questione.

### Inserire una bitmap con risoluzione dello schermo non collegata in un'applicazione OLE

❖ Con lo strumento sposta , trascinate una selezione nell'applicazione contenitore OLE. Quando rilasciate l'oggetto, questo appare come una bitmap a 72 ppi, che non può essere aggiornata automaticamente in Photoshop.

## Modificare e aggiornare un'immagine collegata o incorporata in un'applicazione OLE

1 Nell'applicazione di elaborazione testi o impaginazione, fate doppio clic sull'immagine collegata o incorporata per avviare Photoshop (se non è già aperto) e aprire l'immagine da modificare.

2 Modificate l'immagine come desiderato.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per le immagini incorporate, chiudete il file o scegliete File > Aggiorna o File > Chiudi e ritorna a [*nome applicazione*].
- Per le immagini collegate, salvate e chiudete il file.

***Nota:*** *potete anche modificare i file collegati senza prima aprire il documento contenitore. L'immagine collegata sarà aggiornata alla successiva apertura del documento nell'applicazione contenitore OLE.*

# Capitolo 14: Stampa

## Stampa da Photoshop

### La stampa

Sia che dobbiate fornire un'immagine a un service di prestampa o stamparla con una stampante desktop, la conoscenza di alcune nozioni di base sulla stampa vi agevolerà il lavoro e vi aiuterà a ottenere il risultato desiderato.

**Tipi di stampa** Per molti utenti di Photoshop, la stampa di un file consiste nell'inviare un'immagine a una stampante a getto d'inchiostro. Photoshop è in grado di inviare le immagini a periferiche di diverso tipo, per stamparle direttamente su carta o per convertirle in immagini positive o negative su pellicola. In quest'ultimo caso, la pellicola può essere usata per creare una lastra per la stampa in tipografia.

**Tipi di immagini** Le immagini più semplici, quali la grafica al tratto, usano un solo colore in un livello di grigio. Le immagini più complesse, quali le fotografie, sono caratterizzate da toni di colore che variano. Questo tipo di immagine viene detta *immagine a tono continuo*.

**Selezione del colore** La grafica che deve essere riprodotta in tipografia e che contiene più colori, deve essere stampata su lastre separate, una per ogni colore. Questo processo, detto *selezione del colore*, solitamente richiede l'impiego di inchiostri cyan, giallo, magenta e nero (CMYK). In Photoshop, potete regolare la generazione delle varie lastre.

**Qualità dei particolari** La nitidezza dei particolari nell'immagine stampata dipende dalla risoluzione dell'immagine (in pixel per pollice) e dalla risoluzione della stampante (in punti per pollice). La maggior parte delle stampanti laser PostScript supportano una risoluzione di 600 dpi, mentre le fotounità PostScript hanno una risoluzione minima di 1200 dpi. Le stampanti a getto d'inchiostro producono un microscopico getto d'inchiostro, non punti veri e propri; la loro risoluzione può essere paragonabile a una risoluzione da 300 a 720 dpi.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Dimensioni e risoluzione dell'immagine" a pagina 54

### La stampa desktop

A meno che non lavoriate in una tipografia o in un service, userete quasi sicuramente una stampante desktop, ad esempio a getto d'inchiostro, a sublimazione o laser, e non una fotounità. Photoshop consente un ampio controllo della stampa dell'immagine.

Il monitor usa la luce per visualizzare un'immagine, mentre una stampante desktop usa inchiostri, coloranti e pigmenti. Per questa ragione è impossibile per una stampante desktop riprodurre tutti i colori visualizzati dal monitor. Tuttavia, inserendo nel flusso di lavoro alcune tecniche come la gestione del colore, potete ottenere una buona corrispondenza con le stampanti desktop. Quando lavorate con un'immagine destinata alla stampa, tenete presenti le seguenti problematiche:

- Se l'immagine è in modalità RGB, non convertitela in CMYK se usate una stampante desktop. Eseguite tutte le operazioni in modalità RGB. In genere, le stampanti desktop accettano i dati RGB e utilizzano un software interno per convertirli in CMYK. Se inviate dati CMYK, la maggior parte delle stampanti desktop applicherà comunque una conversione con risultati imprevedibili.
- Per ottenere un'anteprima dell'immagine così come verrebbe stampata su un dispositivo di cui disponete di un profilo, usate il comando Prova colori.

- Per una precisa riproduzione dei colori tra monitor e pagina stampata, è necessario includere la gestione del colore nel flusso di lavoro. Lavorate con un monitor calibrato e associato a un profilo. È preferibile inoltre creare un profilo personalizzato specifico per la stampante e la carta usata, benché con il profilo fornito con la stampante sia in genere possibile ottenere risultati accettabili.

## Stampare immagini

Photoshop include i seguenti comandi di stampa:

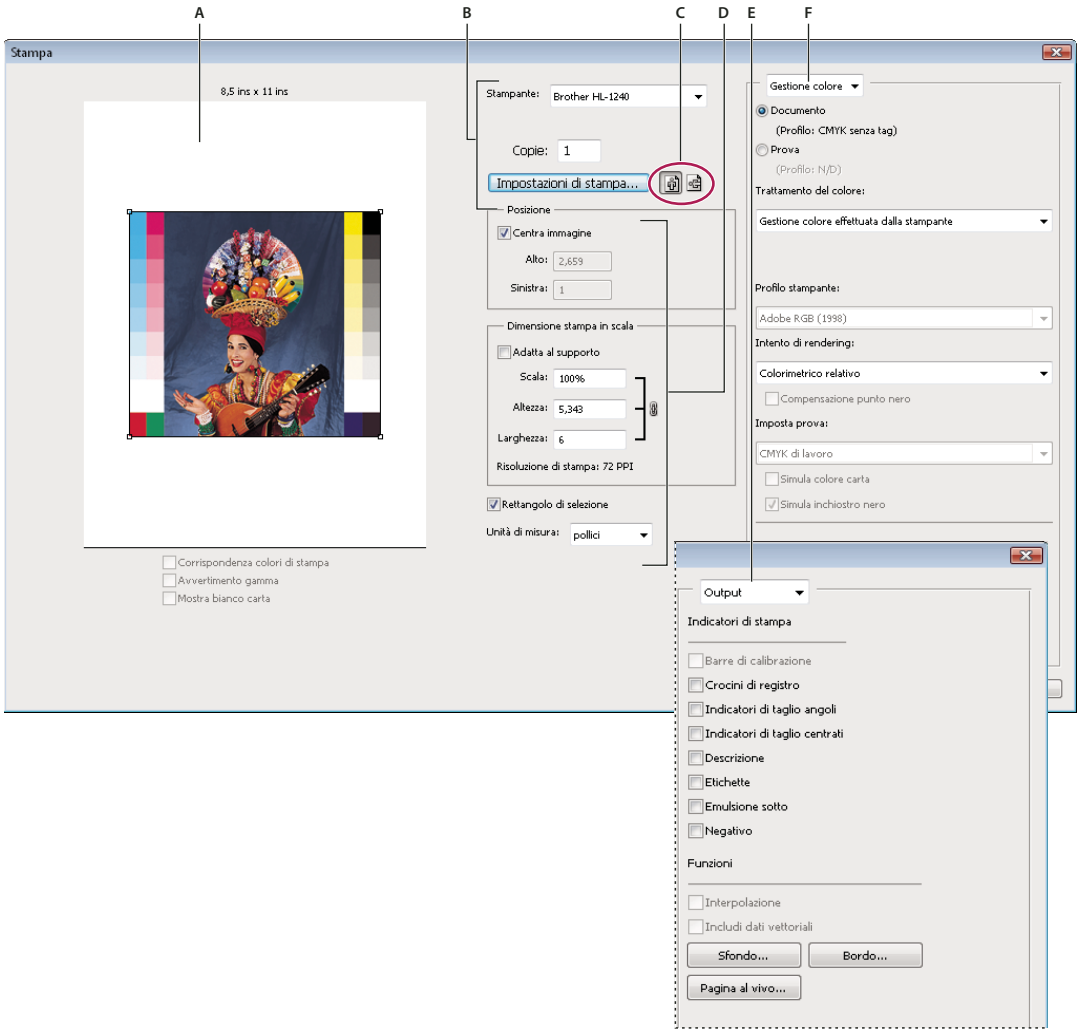
**Stampa** Visualizza la finestra di dialogo Stampa, contenente un'anteprima e le opzioni da impostare. Quando fate clic su Chiudi o Stampa, le impostazioni personalizzate vengono salvate come nuove impostazioni predefinite.

**Stampa una copia** Stampa la copia di un file senza passare per la finestra di dialogo.

*Per lavorare con maggior efficienza, è possibile includere il comando Stampa nelle azioni. Tutte le impostazioni di stampa di Photoshop sono disponibili in un'unica finestra di dialogo.*

### Impostare le opzioni di stampa di Photoshop e stampare

1 Scegliete File > Stampa.




*Finestra di dialogo Stampa*
***A.*** *Anteprima di stampa* ***B.*** *Impostazione della stampante e delle opzioni di stampa* ***C.*** *Impostazione dell'orientamento del foglio* ***D.*** *Posizionamento e ridimensionamento dell'immagine* ***E.*** *Specifica delle opzioni di output per prestampa* ***F.*** *Specifica delle opzioni relative alla gestione del colore e alle prove colore*

**2** Selezionate la stampante, il numero di copie e l'orientamento della carta.

*In Mac OS, potete inviare alla stampante dati a 16 bit per ottenere la massima qualità possibile nei toni con gradazioni delicate, come ad esempio un cielo luminoso.*

**3** Regolate la posizione e le proporzioni dell'immagine in relazione alle dimensioni e all'orientamento della carta selezionati. Consultate "Posizionare e ridimensionare l'immagine" a pagina 457.

**4** Impostate le opzioni Gestione colore e Output, accessibili dal menu a comparsa nell'angolo in alto a destra.

**5** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per stampare l'immagine, fate clic su Stampa.
- Per chiudere la finestra senza salvare le opzioni, fate clic su Annulla.
- Per mantenere le impostazioni e chiudere la finestra, fate clic su Chiudi.

***Nota:*** *se appare una finestra di avvertenza che segnala che l'immagine è più grande dell'area stampabile della carta, fate clic su Annulla, quindi scegliete File > Stampa e selezionate Adatta al supporto. Per modificare le dimensioni e il layout della carta, fate clic su Impostazioni di stampa, quindi riprovate a stampare il file.*

### Impostare le opzioni della stampante

1 Nella finestra di dialogo Stampa, fate clic su Impostazioni di stampa.

2 Impostare le dimensioni della pagina, la sorgente di alimentazione e l'orientamento, secondo necessità.

Le opzioni disponibili dipendono dalla stampante, dai driver della stampante e dal sistema operativo.

## Posizionare e ridimensionare l'immagine

Potete modificare la posizione e le dimensioni di un'immagine usando le opzioni della finestra di dialogo Stampa. Il bordo ombreggiato della carta rappresenta il margine della carta selezionata; l'area stampabile è di colore bianco.

Il formato di output di un'immagine dipende dalle impostazioni delle dimensioni del documento nella finestra Dimensione immagine. Il ridimensionamento in scala applicato nella finestra di dialogo Stampa modifica solo le dimensioni e la risoluzione dell'immagine stampata. Ad esempio, se ridimensionate un'immagine a 72 ppi del 50% nella finestra di dialogo Stampa, l'immagine viene stampata a 144 ppi; tuttavia le dimensioni del documento nella finestra Dimensione immagine restano inalterate. Il campo Risoluzione di stampa sotto l'area Dimensione stampa in scala mostrano la risoluzione di stampa per le attuali impostazioni.

Molti driver di stampa, quali AdobePS™ e LaserWriter, prevedono un'opzione di ridimensionamento nella finestra Impostazioni di stampa. Tale ridimensionamento incide sull'intera pagina, incluse le dimensioni di tutti gli indicatori di pagina (quali gli indicatori di taglio e le didascalie); l'opzione di ridimensionamento nella finestra Stampa agisce solo sulle dimensioni dell'immagine stampata (e non degli indicatori).

***Nota:*** *i valori di Scala, Altezza e Larghezza riportati nella finestra di dialogo Stampa potrebbero non essere esatti se impostate una percentuale di ridimensionamento in Impostazioni di stampa. Per evitare imprecisioni, specificate il ridimensionamento solo nella finestra Impostazioni di stampa, e non in entrambe.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le dimensioni in pixel e la risoluzione dell'immagine stampata" a pagina 54

### Riposizionare un'immagine nella pagina

❖ Scegliete File > Stampa ed effettuate una delle seguenti operazioni.

- Per centrare l'immagine nell'area stampabile, selezionate Centra immagine.
- Per posizionare l'immagine mediante valori numerici, deselezionate Centra immagine e specificate i valori nelle caselle Alto e Sinistra.
- Deselezionate Centra immagine, quindi trascinate l'immagine nell'area di anteprima.

### Ridimensionare le dimensioni di stampa di un'immagine

❖ Scegliete File > Stampa ed effettuate una delle seguenti operazioni.

- Per adattare l'immagine all'area stampabile della carta selezionata, fate clic su Adatta al supporto.
- Per ridimensionare l'immagine in base a fattori numerici, deselezionate Adatta al supporto, quindi specificate i valori di Altezza e Larghezza.
- Per ottenere le proporzioni desiderate, selezionate Rettangolo di selezione e trascinate una maniglia del rettangolo nell'area di anteprima.

## Stampare dati vettoriali

Se un'immagine contiene grafica vettoriale, ad esempio forme e testo, Photoshop è in grado di inviare i dati vettoriali a una stampante PostScript. Quando decidete di includere dati vettoriali, Photoshop invia alla stampante un'immagine separata per ogni livello di testo e di forma vettoriale. Queste immagini aggiuntive vengono stampate sopra all'immagine base e ritagliate usando il relativo contorno vettoriale. Di conseguenza, i bordi delle immagini di grafica vettoriale vengono stampati alla massima risoluzione della stampante anche se il contenuto di ogni livello è limitato dalla risoluzione del file immagine.

***Nota:*** *alcuni metodi di fusione ed effetti di livello richiedono la rasterizzazione dei dati vettoriali.*

1. Scegliete File > Stampa.
2. Dal menu a comparsa, scegliete Output.
3. Selezionate l'opzione Includi dati vettoriali.
4. Fate clic su Stampa.

***Nota:*** *se appare una finestra di avvertenza che segnala che l'immagine è più grande dell'area stampabile della carta, fate clic su Annulla, quindi scegliete File > Stampa, quindi selezionate Adatta al supporto. Per modificare le dimensioni e il layout della carta, fate clic su Impostazioni di stampa, quindi riprovate a stampare il file.*

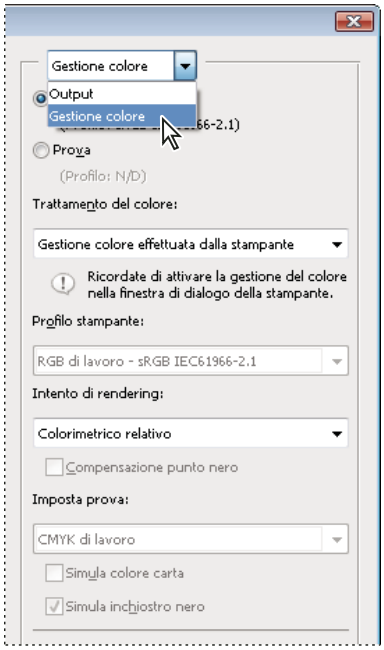
# Stampa con la gestione del colore in Photoshop

*Per comprendere meglio i concetti e i flussi di lavoro relativi alla gestione del colore, consultate l'Aiuto di Creative Suite.*

## Gestione del colore mediante stampante

Se non disponete di un profilo personalizzato per la combinazione stampante-carta, potete affidare al driver della stampante la gestione del colore. Consultate Gestire il colore durante la stampa mediante la stampante.

1. Scegliete File > Stampa.
2. Dal menu a comparsa in alto a destra, scegliete Gestione colore.



*Scegliete Gestione colore per visualizzare opzioni aggiuntive.*

**3** Selezionate Documento.

Il profilo viene visualizzato fra parentesi sulla stessa riga.

**4** Per Trattamento del colore, scegliete Gestione colore effettuata dalla stampante.

**5** (Facoltativo) Scegliete un intento di rendering per la conversione dei colori nello spazio del profilo di destinazione.

Molti driver di stampanti non PostScript ignorano questa opzione e utilizzano l'intento di rendering percettivo. Per ulteriori informazioni, consultate Gli intenti di rendering.

**6** Accedete alle opzioni di gestione del colore del driver della stampante tramite la finestra di stampa Impostazioni di stampa, che viene visualizzata automaticamente quando fate clic su Stampa. In Windows, fate clic su Impostazioni di stampa per accedere alle opzioni del driver della stampante. In Mac OS, usate il menu a comparsa della finestra di dialogo Impostazioni di stampa per accedere alle opzioni del driver della stampante.

**7** Specificate le impostazioni di gestione del colore affinché questa venga gestita dal driver durante la stampa.

Ciascun driver della stampante offre opzioni diverse per la gestione del colore. Se non sapete come attivare la gestione del colore, consultate la documentazione della stampante.

**8** Fate clic su Stampa.

***Nota:*** *se appare una finestra di avvertenza che segnala che l'immagine è più grande dell'area stampabile della carta e non desiderate eccedere tale area, fate clic su Annulla; scegliete File > Stampa, quindi selezionate Adatta al supporto. Per modificare le dimensioni e il layout della carta, fate clic su Impostazioni di stampa, quindi riprovate a stampare il file.*

## Gestione del colore mediante Photoshop

Se disponete di un profilo personalizzato dei colori per una combinazione specifica di stampante, inchiostro e carta, potete ottenere risultati migliori affidando a Photoshop la gestione dei colori. Consultate Gestire il colore durante la stampa mediante l'applicazione.

**1** Scegliete File > Stampa.

2 Dal menu a comparsa, scegliete Gestione colore.

3 Per Trattamento del colore, scegliete Gestione colore effettuata da Photoshop.

4 Per Profilo stampante, selezionate il profilo più adatto per il dispositivo di output e il tipo di carta. Eventuali profili associati alla stampante corrente si trovano nella parte superiore del menu e il profilo predefinito è selezionato.

Se il profilo descrive il comportamento della periferica di output e le condizioni di stampa in modo accurato (ad esempio il tipo di carta), il sistema di gestione del colore potrà convertire con precisione i valori numerici dei colori effettivi di un documento. Consultate Ottenere i profili personali per stampanti desktop.

5 (Facoltativo) Impostate una delle seguenti opzioni.

**Intento di rendering** Specifica il tipo di conversione utilizzato da Photoshop per convertire i colori nello spazio colorimetrico di destinazione. Consultate Intenti di rendering.

**Compensazione punto nero** Conserva i particolari presenti nelle ombre dell'immagine simulando tutta la gamma dinamica della periferica di output.

**Corrispondenza colori di stampa** È selezionata quando Photoshop gestisce i colori. Selezionate questa opzione per visualizzare i colori dell'immagine nell'area di anteprima esattamente come verranno stampati.

**Avvertimento gamma** Opzione abilitata se è selezionato Corrispondenza colori di stampa. Selezionate questa opzione per evidenziare i colori fuori gamma presenti nell'immagine, in base al profilo stampante selezionato. Per gamma si intende l'intervallo di colori che è possibile visualizzare o stampare in un sistema cromatico. Un colore che può essere visualizzato nel metodo RGB potrebbe risultare fuori gamma e quindi non stampabile per il profilo di stampa corrente.

**Simula bianco carta** Imposta il colore bianco nell'anteprima con il colore della carta definito nel profilo stampante selezionato. Con questa opzione si ottiene un'anteprima più fedele nel caso in cui si stampi su carta non effettivamente bianca, cole la carta da giornali o i supporti artistici che tendono al beige. Poiché il contrasto è dato dal bianco e dal nero assoluti, una carta non completamente bianca riduce il contrasto generale nell'immagine. Si possono inoltre verificare delle dominanti di colore: i gialli stampati su carta beige possono tendere al marrone.

6 Accedete alle opzioni di gestione del colore del driver della stampante tramite la finestra di stampa Impostazioni di stampa, che viene visualizzata automaticamente quando fate clic su Stampa. In Windows, fate clic sul pulsante Preferenze per accedere alle opzioni del driver della stampante. In Mac OS, usate il menu a comparsa della finestra di dialogo Impostazioni di stampa per accedere alle opzioni del driver della stampante.

7 Affinché le impostazioni del profilo della stampante non sostituiscano quelle del profilo personalizzato, disattivate tutte le opzioni di gestione del colore della stampante.

Ciascun driver della stampante offre opzioni diverse per la gestione del colore. Se non sapete come disattivare la gestione del colore, consultate la documentazione della stampante.

8 Fate clic su Stampa.

***Nota:*** *se appare una finestra di avvertenza che segnala che l'immagine è più grande dell'area stampabile della carta, fate clic su Annulla, quindi scegliete File > Stampa, quindi selezionate Adatta al supporto. Per modificare le dimensioni e il layout della carta, fate clic su Impostazioni di stampa, quindi riprovate a stampare il file.*

## Generare una prova colori

Una *prova colori*, o *prova di stampa*, è la simulazione stampata di come verrà riprodotto il documento finale sulla macchina da stampa. Questo tipo di prova viene generato con una periferica più economica di una macchina da stampa. Alcune stampanti a getto di inchiostro hanno la risoluzione necessaria per produrre prove colori a costi contenuti.

1 Scegliete Visualizza > Imposta prova e scegliete le condizioni di output da simulare. Questa operazione può essere eseguita utilizzando un predefinito o creando una prova personale. Consultate Effettuare le prove colore a video.

Se non scegliete Personale, la visualizzazione cambia automaticamente in base alla prova selezionata. Se invece scegliete Personale, appare la finestra Personalizza condizione prova. Per visualizzarle in Predefinito impostazione prova della finestra Stampa, è necessario salvare le impostazioni personali. Per personalizzare una prova, seguite le istruzioni.

**2** Dopo aver selezionato una prova, scegliete File > Stampa.

**3** Dal menu a comparsa, scegliete Gestione colore.

**4** Selezionate Prova.

Il profilo visualizzato fra parentesi deve corrispondere all'impostazione della prova selezionata precedentemente.

**5** Per Trattamento del colore, scegliete Gestione colore effettuata da Photoshop.

**6** In Profilo stampante, scegliete il profilo per la periferica di output.

**7** (Facoltativo) Impostate una delle seguenti opzioni.

**Imposta prova** Questa opzione è disponibile se avete selezionato Prova nell'area Stampa. Dal menu a comparsa, scegliete una delle prove personalizzate disponibili sul disco rigido.

**Simula colore carta** Simula l'aspetto dei colori sulla carta che si ottiene con la periferica simulata. Questa opzione genera le prove colori più accurate, ma non è disponibile per tutti i profili.

**Simula inchiostro nero** Simula la luminosità dei colori scuri che si ottiene con la periferica simulata. Questa opzione genera le prove più accurate per i colori scuri, ma non è disponibile per tutti i profili.

**8** Accedete alle opzioni di gestione del colore del driver della stampante tramite la finestra di stampa Impostazioni di stampa, che viene visualizzata automaticamente quando fate clic su Stampa. In Windows, fate clic sul pulsante Preferenze per accedere alle opzioni del driver della stampante. In Mac OS, usate il menu a comparsa della finestra di dialogo Impostazioni di stampa per accedere alle opzioni del driver della stampante.

**9** Affinché le impostazioni del profilo della stampante non sostituiscano quelle del profilo personalizzato, disattivate tutte le opzioni di gestione del colore della stampante.

Ciascun driver della stampante offre opzioni diverse per la gestione del colore. Se non sapete come disattivare la gestione del colore, consultate la documentazione della stampante.

**10** Fate clic su Stampa.

***Nota:*** *se appare una finestra di avvertenza che segnala che l'immagine è più grande dell'area stampabile della carta, fate clic su Annulla, quindi scegliete File > Stampa, quindi selezionate Adatta al supporto. Per modificare le dimensioni e il layout della carta, fate clic su Impostazioni di stampa, quindi riprovate a stampare il file.*

# Stampa delle immagini con una macchina da stampa

## Preparare le immagini per la stampa tipografica

Photoshop consente di preparare i file di immagini per diversi tipi di stampa, quali litografia offset, stampa digitale e rotocalco.

In genere, il flusso di lavoro di lavoro da seguire dipende dalle attività di prestampa previste. Prima di avviare un flusso di lavoro per la stampa commerciale, contattate gli addetti alla prestampa e fate il punto dei requisiti da rispettare. Ad esempio, è possibile che dobbiate effettuare la conversione in CMYK per adeguare i file a impostazioni di prestampa specifiche. Di seguito vengono riportati alcuni possibili scenari per la preparazione di file immagine per ottenere risultati di stampa prevedibili:

- Lavorate sempre in modalità RGB e accertatevi che al file immagine sia associato il profilo dello spazio di lavoro RGB. Se lo stampatore o l'addetto alla prestampa utilizza un sistema di gestione del colore, il profilo usato per il file dovrebbe consentire loro di effettuare una conversione accurata in CMYK prima di produrre le pellicole o le lastre di stampa.
- Usate il metodo RGB finché non avrete finito di modificare l'immagine. Quindi convertite l'immagine in CMYK ed effettuate eventuali regolazioni aggiuntive per colore e tonalità. Controllate in modo particolare le aree di luce e di ombra dell'immagine. Per le correzioni, usate i livelli di regolazione Livelli, Curve o Tonalità/saturazione. Queste regolazioni dovranno essere molto limitate. Unite i livelli del file se necessario, quindi inviate il file CMYK allo stampatore.
- Inserite l'immagine RGB o CMYK in un documento Adobe InDesign o Adobe Illustrator. In genere, per produrre immagini con una macchina da stampa commerciale, invece di Photoshop si usa un'applicazione di impaginazione come Adobe InDesign o un programma di illustrazione come Adobe Illustrator. Per ulteriori informazioni su come importare file di Photoshop in Adobe InDesign o Adobe Illustrator, consultate l'Aiuto dell'applicazione in oggetto.

  Quando lavorate su un'immagine destinata alla stampa commerciale, tenete presente quanto segue:

- Se conoscete le caratteristiche della macchina da stampa, potete specificare i valori di output per le aree di luce e ombra necessari per riprodurre alcuni particolari.
- Se stampate un'immagine con una stampante desktop per avere un'anteprima del risultato finale, tenete presente che la stampante desktop non è in grado di riprodurre fedelmente l'output di una macchina da stampa commerciale. Una prova colori professionale offre un'anteprima più precisa del risultato finale.
- Se lo stampatore o il service vi ha fornito un profilo, potete selezionarlo con il comando Imposta prova e visualizzare una prova colori a monitor con il comando Prova colori. Questo metodo offre un'anteprima a monitor del risultato finale.

  ***Nota:*** *alcuni stampatori preferiscono ricevere i documenti in formato PDF, soprattutto se essi devono essere conformi agli standard PDF/X. Consultate* *"Salvare un file in formato Photoshop PDF" a pagina 424.*

## Impostare le opzioni di output

Se preparate le immagini per la stampa commerciale direttamente da Photoshop, usate il comando Stampa per selezionare e visualizzare vari indicatori di pagina e altre opzioni di output. In genere, queste opzioni di output devono essere specificate dagli addetti alla prestampa o da utenti familiari con il processo di stampa commerciale.




*Indicatori di pagina*
***A.** Barra delle sfumature **B.** Etichetta **C.** Crocini di registro **D.** Barra colore progressiva **E.** Indicatore di taglio in angolo **F.** Indicatore di taglio centrato **G.** Descrizione **H.** Indicatore a stella*

1 Scegliete File > Stampa.

2 Scegliete Output dal menu a comparsa.

3 Impostate una o più opzioni tra quelle elencate:

**Barre di calibrazione** Stampa una scala progressiva di 11 livelli di grigio, che rappresenta un passaggio di densità da 0% a 100%, in incrementi del 10%. Per le selezioni colore in CMYK, sulla sinistra di ogni lastra CMYK viene stampata una barra di tonalità; sulla destra, una barra di colore progressiva.

***Nota:** le barre di calibrazione, i crocini di registro, gli indicatori di taglio e le etichette vengono stampati solo se le dimensioni del foglio sono maggiori di quelle dell'immagine.*

**Crocini di registro** Stampa i crocini di registro sull'immagine (indicatori a cerchio e a stella), Questi indicatori vengono usati principalmente per allineare le selezioni colore prodotte da stampanti PostScript.

**Indicatori di taglio angoli** Stampa gli indicatori di taglio che indicano il punto in cui la pagina verrà tagliata. Potete stampare gli indicatori di taglio sugli angoli. Su stampanti PostScript, selezionate questa opzione per stampare anche gli indicatori a stella.

**Indicatori di taglio centrati** Stampa gli indicatori di taglio che indicano il punto in cui la pagina verrà tagliata. Potete stampare gli indicatori di taglio al centro di ciascun bordo.

**Descrizione** Stampa il testo descrittivo immesso nella finestra Info file, fino a 300 caratteri. Il testo descrittivo viene sempre stampato in Helvetica normale a 9 punti

**Etichette** Stampa il nome del file sopra l'immagine. Se stampate le selezioni colore, i relativi nomi vengono stampati come parte dell'etichetta.

**Emulsione sotto** Rende il testo leggibile (stampato non specularmente) quando l'emulsione è verso il basso, cioè quando lo strato fotosensibile di una pellicola o carta fotografica non è rivolto verso di voi. Normalmente le immagini stampate su carta hanno l'emulsione rivolta verso l'alto e il testo è leggibile quando lo strato fotosensibile è rivolto verso di voi. Le immagini stampate su pellicola hanno invece l'emulsione sotto.

**Negativo** Stampa una versione invertita dell'intero output, comprese tutte le maschere e i colori di sfondo. A differenza del comando Inverti del menu Immagine, l'opzione Negativo converte in negativo solo la stampa e non

l'immagine a video. Se intendete stampare delle selezioni direttamente su pellicola, probabilmente userete il negativo, anche se in molti paesi è frequente stamparle in positivo. Il vostro tipografo vi potrà consigliare l'opzione adeguata al vostro caso. Per determinare il lato dell'emulsione, esaminate la pellicola sviluppata sotto una luce intensa. Il lato opaco indica l'emulsione, quello lucido la base. Consultate il tipografo per sapere se vi occorre una pellicola positiva o negativa, con emulsione sopra o sotto.

**Sfondo** Seleziona un colore di sfondo da stampare sulla pagina nell'area esterna all'immagine. Ad esempio, per le diapositive da stampare su pellicola può essere utile uno sfondo nero o colorato. Per usare questa opzione, fate clic su Sfondo, quindi selezionate un colore nel selettore. Questa opzione non influisce sull'immagine, ma solo sulla stampa.

**Bordo** Stampa un bordo nero intorno all'immagine. Digitate un numero e scegliete un tipo di unità di misura per specificare lo spessore del bordo.

**Pagina al vivo** Stampa gli indicatori di taglio all'interno e non all'esterno dell'immagine. Usate questa opzione se intendete rifilare l'immagine stampata. Immettete un numero e scegliete un tipo di unità di misura per specificare l'ampiezza della pagina al vivo.

**Interpolazione** Riduce l'aspetto seghettato di un'immagine a bassa risoluzione effettuando automaticamente il ricampionamento verso l'altro in stampa (per stampanti PostScript). Il ricampionamento può tuttavia ridurre la nitidezza dell'immagine.

Per informazioni sull'opzione Includi dati vettoriali, consultate "Stampare dati vettoriali" a pagina 458.

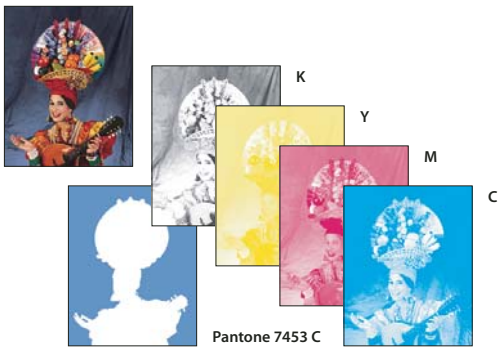
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ricampionamento" a pagina 57

## Stampare le selezioni da Photoshop

Nella preparazione delle immagini per la prestampa e nei lavori con immagini CMYK o immagini con tinte piatte, potete stampare ogni canale su una pagina distinta.

***Nota:*** *le selezioni colore di documenti CMYK, a due tonalità o a più canali stampate con stampanti non PostScript possono risultare diverse da quelle prodotte da stampanti PostScript.*




*Ogni canale di colore viene stampato su una propria pagina.*

***Nota:*** *se stampate un'immagine da un'altra applicazione e desiderate stampare i canali di tinte piatte in lastre di tinte piatte, salvate il file in formato DCS 2.0. Il formato DCS 2.0 conserva i canali di tinte piatte ed è supportato da applicazioni quali Adobe InDesign e QuarkXPress.*

1 Accertatevi che il documento sia in modalità Colore CMYK, Multicanale o Due tonalità, quindi scegliete File > Stampa.

2 Scegliete Selezioni nel menu a comparsa Trattamento del colore.

***Nota:*** *a seconda della stampante e dei driver di stampa impostati nel computer, tali opzioni potrebbero apparire anche nella finestra di dialogo Impostazioni di stampa. In Windows, fate clic sul pulsante Proprietà per accedere alle opzioni del driver della stampante; in Mac OS, usate il menu a comparsa della finestra di stampa Impostazioni di stampa.*

3 Fate clic su Stampa. Le selezioni vengono stampate per ognuno dei colori nell'immagine.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare un file in formato Photoshop EPS" a pagina 434

## Preparare un'immagine con i canali di tinte piatte da stampare con un'altra applicazione

1 Se l'immagine è a due tonalità, passate al metodo colore Multicanale.

2 Salvate l'immagine in formato DCS 2.0.

3 Nella finestra Formato DCS 2.0, deselezionate le opzioni Includi retino mezzetinte e Includi funzione di trasferimento.

4 Aprite o importate l'immagine in Photoshop, quindi impostate gli angoli di retino. Ricordate di comunicare al tipografo l'inchiostro per tinta piatta desiderato per ogni lastra.

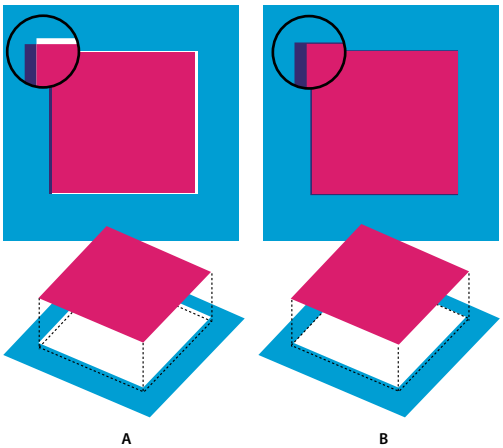
***Nota:*** *potete inserire un file PSD contenente tinte piatte direttamente in Illustrator o in InDesign senza particolari accorgimenti.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare un file in formato Photoshop EPS" a pagina 434

## Creare le abbondanze di colore

Per *abbondanza* (o trapping) si intende una lieve sovrapposizione di inchiostri con cui si coprono eventuali fessure tra i colori dell'immagine stampata, dovute a errori di registro. Consultate sempre il tipografo o il service prima di applicare l'abbondanza. In genere, è il tipografo che stabilisce se adottare questa tecnica e che vi potrà indicare i valori da immettere nella finestra Abbondanza.




*Applicazione dell'abbondanza per correggere errori di registro*
***A.*** *Fuori registro, senza l'applicazione dell'abbondanza* ***B.*** *Fuori registro, con l'applicazione dell'abbondanza*

L'abbondanza consente di correggere problemi di registro nei colori a tinta unita. In genere, non occorre applicare l'abbondanza nelle immagini a toni continui, quali le fotografie. Un uso eccessivo dell'abbondanza può produrre dei bordi troppo marcati. Questi problemi potrebbero non essere visibili a video, ma apparire poi in stampa. Per l'abbondanza, Photoshop adotta regole standard:

- Tutti i colori in abbondanza si estendono sotto il nero.
- I colori più chiari si estendono sotto i colori più scuri.
- Il giallo si estende sotto il cyan, il magenta e il nero.
- Il cyan puro e il magenta puro si estendono uno sotto l'altro in modo uguale.

1 Per visualizzare l'immagine nello spazio colore del dispositivo di output, scegliete Modifica > Converti in profilo. Consultate Convertire i colori di un documento in un altro profilo (Photoshop).

2 Scegliete Immagine > Abbondanza.

3 Per Spessore, immettete il valore di abbondanza fornito dal tipografo. Scegliete un'unità di misura e fate clic su OK. Consultate il tipografo per determinare l'entità di eventuali errori di registro.

## Definire la risoluzione di acquisizione da scanner per la stampa

Per determinare la risoluzione alla quale acquisire una fotografia, potete usare numerose tecniche. Se acquisite foto da stampare e ne conoscete la dimensione esatta e la retinatura di stampa, potete determinare la risoluzione di acquisizione usando le seguenti tecniche. Spesso è più semplice acquisire alla risoluzione ottica massima e ridimensionare l'immagine in Photoshop successivamente.

### Calcolare una stima della risoluzione di scansione

Potete definire la risoluzione dell'acquisizione da scanner basandovi sulle dimensioni iniziali e finali dell'immagine e sulla risoluzione della periferica di output. La risoluzione dell'acquisizione da scanner si traduce in risoluzione dell'immagine quando l'immagine acquisita viene aperta in Photoshop.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per stampanti laser e fotounità, moltiplicate per 2 la frequenza di retino della stampante. Per sapere qual è la frequenza di retino della vostra stampante, consultate la documentazione della periferica o rivolgetevi al service.
- Per stampanti a getto d'inchiostro, consultate la documentazione della stampante per conoscere la risoluzione ottimale. Per molte stampanti e periferiche a sublimazione che stampano direttamente su carta fotografica, la risoluzione ottimale è compresa tra 300 e 400 dpi.

2 Calcolate il rapporto tra le dimensioni dell'immagine finale e quelle dell'immagine iniziale. Ad esempio, il rapporto tra un'immagine finale di 6 x 9 pollici e una iniziale di 2 x 3 pollici è 3:1.

3 Moltiplicate il risultato del punto 1 per il risultato del punto 2.

Immaginate, ad esempio, di stampare con una fotounità con frequenza di retino di 85 lpi e un rapporto tra l'immagine finale e quella iniziale di 3:1. Moltiplicando 85 (frequenza di retino) per 2 otterrete 170. Moltiplicando poi 170 per 3 otterrete una risoluzione di acquisizione da scanner di 510 ppi. Se usate una stampante a getto d'inchiostro con una risoluzione ottimale di 300 dpi, moltiplicate 300 per 3 e otterrete una risoluzione di acquisizione da scanner di 900.

***Nota:*** *a seconda della procedura usata per la selezione colori, il rapporto tra la risoluzione dell'immagine e la frequenza di retino potrebbe variare. Prima di acquisire l'immagine da scanner, rivolgetevi al vostro tipografo o service.*

### Calcolare le dimensioni del file prima di acquisire un'immagine

Potete creare un file di prova per stimare le dimensioni del file finale generato dallo scanner.

1 In Photoshop, scegliete File > Nuovo.

2 Inserite larghezza, altezza e risoluzione dell'immagine stampata finale. La risoluzione dovrebbe essere 1,5 o 2 volte la frequenza di retino usata per la stampa. Accertatevi di avere selezionato la modalità di scansione desiderata. La finestra di dialogo Nuovo indica le dimensioni del file.

Immaginate, ad esempio, di voler creare un'immagine finale larga 4 pollici e alta 5. Intendete stamparla con un retino di 150 linee con un rapporto di 2:1; impostate quindi la risoluzione su 300. Le dimensioni del file finale saranno di 5,15 MB.

Per produrre la scansione, inserite le dimensioni del file così ottenute nelle impostazioni dello scanner. Potete tralasciare la risoluzione e le dimensioni dell'immagine. Dopo avere acquisito da scanner e importato l'immagine in Photoshop, usate il comando Dimensione immagine (con l'opzione Ricampiona immagine deselezionata) per specificare l'altezza e la larghezza corrette dell'immagine.

# Immagini a due tonalità

## Le immagini a due tonalità

In Photoshop, per immagini *a due tonalità* si intendono anche immagini a una, tre o quattro tonalità. Le immagini a una tonalità sono immagini in scala di grigio stampate con un singolo inchiostro non nero. Le immagini a due, tre e quattro tonalità sono immagini in scala di grigio stampate usando due, tre e quattro inchiostri. In queste immagini, vengono usati inchiostri colorati anziché diverse tonalità di grigio per riprodurre dei grigi in tinte diverse.

Le due tonalità consentono di aumentare la gamma di tonalità di un'immagine in scala di grigio. Sebbene una riproduzione in scala di grigio possa visualizzare fino a 256 livelli di grigio, una macchina da stampa può riprodurre solo 50 livelli di grigio per inchiostro. Un'immagine in scala di grigio stampata con un solo inchiostro nero, può risultare quindi più scadente rispetto alla stessa immagine stampata con due, tre o quattro inchiostri, ognuno dei quali in grado di riprodurre fino a 50 livelli di grigio.

Talvolta, le immagini a due tonalità vengono stampate con un inchiostro nero per le ombre e uno grigio per i mezzitoni e le luci. Più frequentemente le due tonalità vengono stampate con un inchiostro a colori, per le zone di luce. Si ottiene così un'immagine lievemente colorizzata e un incremento significativo della gamma dinamica dell'immagine. Le immagini a due tonalità sono ideali per la stampa con un colore a tinta piatta (ad esempio un colore PANTONE) usato per evidenziare.

Nelle immagini a due tonalità si usano diversi inchiostri per riprodurre diversi livelli di grigio; pertanto Photoshop le tratta come immagini in scala di grigio, a 8 bit e canale singolo. Nel metodo Due tonalità, non potete accedere direttamente a singoli canali di immagine (come nei metodi RGB, CMYK e Lab). Potete invece manipolare i canali con le curve della finestra di dialogo Opzioni due tonalità.

## Convertire in due tonalità un'immagine

1 Convertite in scala di grigio l'immagine scegliendo Immagine > Metodo > Scala di grigio. Solo le immagini in scala di grigio a 8 bit possono essere convertite in due tonalità.

2 Scegliete Immagine > Metodo > Due tonalità.

3 Nella finestra di dialogo Opzioni due tonalità, selezionate Anteprima per visualizzare l'anteprima dell'immagine.

4 Per Tipo, selezionate Una tonalità, Due tonalità, Tre tonalità o Quattro tonalità.

5 Fate clic sulla casella del colore (il quadrato pieno) per aprire il selettore colore, quindi sul pulsante Librerie colori e selezionate una guida colori e un colore dalla finestra di dialogo.

***Nota:*** *per produrre colori completamente saturi, specificate gli inchiostri in ordine decrescente, dal più scuro al più chiaro.*

6 Fate clic sulla casella della curva accanto alla casella dell'inchiostro e regolate la curva due tonalità per ciascun colore.

7 Se necessario, impostate i colori di sovrastampa.

8 Fate clic su OK.

*Per applicare un effetto due tonalità solo a parte dell'immagine, convertite l'immagine a due tonalità in Multicanale; le curve due tonalità vengono così convertite in canali di tinte piatte. Per le aree da stampare come scala di grigio standard, cancellate l'area corrispondente del canale di tinta piatta.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le tinte piatte" a pagina 470

## Modificare la curva due tonalità di un determinato inchiostro

In un'immagine a due tonalità, ogni inchiostro presenta una curva separata che specifica la distribuzione del colore nelle aree di luce e ombra. Questa curva mappa ogni valore in scala di grigio dell'immagine originale in relazione alla percentuale reale di inchiostro.

1 Per vedere in anteprima le regolazioni, selezionate Anteprima nella finestra di dialogo Opzioni due tonalità.

2 Fate clic sulla casella della curva vicino alla casella del colore dell'inchiostro.

La curva due tonalità predefinita, una linea retta in diagonale, associa i valori in scala di grigio nell'immagine originale allo stesso valore percentuale dell'inchiostro. Con questa impostazione, un pixel al 50% viene stampato con una tinta di inchiostro al 50%; un pixel di ombra al 100% viene stampato con una tinta di colore al 100% e così via.

3 Regolate la curva due tonalità di ogni inchiostro trascinando un punto del grafico o inserendo i valori per le diverse percentuali degli inchiostri.

- Nel grafico della curva, l'asse orizzontale va dalle aree di luce (a sinistra) a quelle di ombra (a destra). La densità dell'inchiostro aumenta lungo l'asse verticale. Sulla curva potete definire fino a 13 punti. Quando definite due valori lungo la curva, Photoshop calcola i valori intermedi. Mentre regolate la curva, i valori sono automaticamente inseriti nelle caselle di testo delle percentuali.
- Il valore immesso nella casella di testo indica la percentuale di inchiostro usato per stampare il valore in scala di grigio nell'immagine originale. Ad esempio, immettete 70 nella casella di testo del 100% per stampare con una tinta di inchiostro al 70% le aree di ombra al 100%.

4 Fate clic su Salva nella finestra Curva due tonalità per salvare le curve definite.

5 Fate clic su Carica per caricare queste curve o quelle create nella finestra di dialogo Curve, incluse quelle realizzate con l'opzione Altro.

Quando lavorate con immagini a due tonalità, potete usare il pannello Info per visualizzare le percentuali di inchiostro. Impostate l'opzione di rilevamento del colore su Colore reale per vedere le percentuali di inchiostro applicate nella stampa dell'immagine. Questi valori riflettono le modifiche apportate nella finestra Curva due tonalità.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica sulle curve" a pagina 118

## Definire i colori di sovrastampa

I *colori di sovrastampa* sono il risultato di due inchiostri stampati uno sull'altro. Se, ad esempio, un inchiostro cyan è stampato su un inchiostro giallo, si ottiene una sovrastampa di colore verde. L'ordine di stampa degli inchiostri e le loro variazioni sulla carta possono influire notevolmente sul risultato finale.

Per vedere come appariranno i colori in stampa, regolate la visualizzazione sullo schermo secondo un campione stampato di inchiostri sovrastampati. Questa regolazione influenza solo l'aspetto dei colori di sovrastampa sullo schermo, non in stampa. Prima di regolare questi colori, verificate di aver calibrato il monitor.

## Regolare la visualizzazione della sovrastampa dei colori

1. Scegliete Immagine > Metodo > Due tonalità.
2. Fate clic su Colori di sovrastampa. La finestra di dialogo Colori di sovrastampa mostra le combinazioni risultanti dalla sovrastampa degli inchiostri.
3. Fate clic sul campione di colore della combinazione di inchiostri da regolare.
4. Selezionate il colore desiderato nel selettore colore e fate clic su OK.
5. Ripetete i punti 3 e 4 fino a ottenere la combinazione desiderata. Fate clic su OK.

## Salvare e caricare le impostazioni due tonalità

Usate il pulsante Salva della finestra Opzioni due tonalità per salvare le curve due tonalità, le impostazioni degli inchiostri e i colori di sovrastampa. Usate il pulsante Carica per caricare una serie di curve due tonalità, impostazioni degli inchiostri e colori di sovrastampa. Potrete così applicare tali impostazioni ad altre immagini in scala di grigio.

Photoshop include diversi set di curve a due, tre e quattro tonalità. Questi set contengono le impostazioni più comuni per le curve e i colori e sono un buon punto di partenza per creare combinazioni personali.

## Visualizzare i singoli colori di un'immagine a due tonalità

Poiché le immagini a due tonalità hanno un solo canale, le regolazioni dei singoli inchiostri di stampa sono visualizzate come parte dell'immagine composita finale. In alcuni casi, potrete visualizzare le singole "lastre di stampa" per vedere come verranno stampati in selezione i singoli colori (come avviene per le immagini CMYK).

1. Una volta definito il colore degli inchiostri, scegliete Immagine > Metodo > Multicanale.

L'immagine viene convertita in un'immagine multicanale, dove ogni canale è rappresentato come canale di tinta piatta. Il contenuto di ogni canale di tinta piatta riflette accuratamente le impostazioni due tonalità, ma l'anteprima composita a video può non essere esatta quanto l'anteprima in metodo Due tonalità.

***Nota:*** *se apportate delle modifiche all'immagine in metodo Multicanale, non potrete tornare allo stato due tonalità originale, a meno che non lo attiviate nel pannello Storia). Per regolare la distribuzione di inchiostro e visualizzare l'effetto sulle singole lastre di stampa, eseguite le regolazioni nella finestra di dialogo Curve due tonalità prima di convertire in metodo Multicanale.*

2. Selezionate il canale nel pannello Canali.
3. Scegliete Modifica > Annulla Multicanale per tornare al metodo Due tonalità.

### Stampare le immagini a due tonalità

Quando create immagini a due tonalità, tenete presente che sia l'ordine di stampa degli inchiostri sia gli angoli dei retini influenzano notevolmente la stampa finale. Se necessario, modificate l'angolo dei retini mezzatinta nel RIP della stampante.

Non è necessario convertire le immagini a due tonalità in immagini CMYK per stampare delle selezioni: è sufficiente scegliere Selezioni dal menu a comparsa Profilo nella sezione Gestione colore della finestra Stampa, per l'impostazione delle opzioni della stampante. La conversione in metodo CMYK converte tutti i colori personali nei loro equivalenti CMYK.

### Esportare immagini a due tonalità in altre applicazioni

Per esportare un'immagine a due tonalità in un'applicazione di impaginazione, salvatela in formato EPS o PDF. Se l'immagine contiene canali di tinte piatte, convertitela in metodo Multicanale e salvatela in formato DCS 2.0. Affinché l'applicazione di destinazione riconosca i colori personali, non dimenticate di utilizzare il suffisso corrispondente. In caso contrario, l'applicazione potrebbe non stampare correttamente i colori o addirittura non stampare l'immagine.

## Stampa di tinte piatte

### Le tinte piatte

Le *tinte piatte* sono inchiostri speciali premiscelati e usati in sostituzione o in aggiunta agli inchiostri di quadricromia (CMYK). Ciascuna tinta piatta richiede una lastra di stampa propria. Anche la vernice viene considerata una tinta piatta in quanto richiede una lastra a parte per la stampa.

Se intendete stampare un'immagine con tinte piatte, dovete prima creare i canali di tinte piatte per memorizzare i colori. Per esportare i canali di tinte piatte, salvate il file in formato DCS 2.0 o PDF.

Quando lavorate con le tinte piatte, tenete presente quanto segue:

- Se dovete stampare elementi grafici a tinte piatte con bordi netti e con foratura dell'immagine sottostante, è preferibile creare tale grafica in un'applicazione di impaginazione o illustrazione.
- Per applicare una tinta piatta come colore in tutta l'immagine, convertite l'immagine in metodo Due tonalità, quindi applicate la tinta piatta a una delle due lastre. Potete impostare fino a quattro tinte piatte, una per ogni lastra.
- I nomi delle tinte piatte vengono stampati sulle selezioni di stampa.
- Le tinte piatte sono sovrastampate sull'immagine composita. Ogni tinta piatta viene stampata nell'ordine in cui appare nel pannello Canali, con il canale posto più in alto stampato come tinta piatta superiore.
- Normalmente non potete spostare le tinte piatte sopra a un canale predefinito nel pannello Canali, eccetto nel metodo Multicanale.
- Le tinte piatte non possono essere applicate ai singoli livelli.
- Se usate una stampante a colori composita per stampare un'immagine con canali di tinte piatte, queste vengono stampate con il grado di opacità indicato dall'impostazione Solidità.
- Potete unire i canali di tinte piatte ai canali di colore suddividendo la tinta piatta nei canali di colore che la compongono.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I canali" a pagina 231

"Stampare le selezioni da Photoshop" a pagina 464

## Creare un nuovo canale di tinta piatta

Potete creare un nuovo canale di tinta piatta oppure convertire un canale alfa esistente in un canale di tinta piatta.

1 Scegliete Finestra > Canali per visualizzare il pannello Canali.

2 Per riempire un'area selezionata con una tinta piatta, create o caricate una selezione.

3 Per creare un canale, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul pulsante Nuovo canale nel pannello Canali.
- Scegliete Nuovo canale tinte piatte dal menu del pannello Canali.

Se avete effettuato una selezione, l'area corrispondente viene riempita con la tinta piatta specificata.

4 Nella finestra di dialogo Nuovo canale tinte piatte, fate clic sulla casella Colore. Quindi in Selettore colore, fate clic su Librerie colori per scegliere da un sistema di colori personali, ad esempio PANTONE o TOYO e scegliete un colore. Consultate "Scegliere una tinta piatta" a pagina 96.

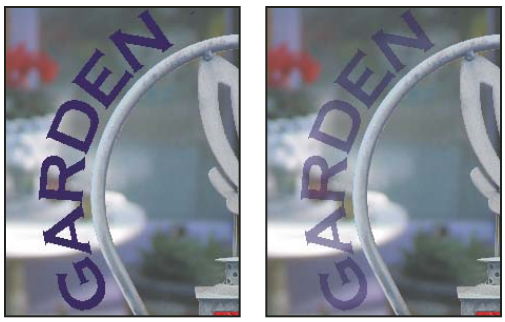
*Se selezionate un colore personale, il vostro tipografo potrà procurarsi più facilmente l'inchiostro necessario per riprodurre l'immagine.*

5 Immettete un nome per il canale di tinta piatta. Se scegliete un colore personale, il canale assume automaticamente il nome di quel colore.

Accertatevi di assegnare un nome alle tinte piatte affinché possano essere riconosciute dalle altre applicazioni, altrimenti il file potrebbe non essere stampato.

6 Per Solidità, immettete un valore compreso tra 0% e 100%.

Questa opzione vi permette di simulare sullo schermo la densità della tinta piatta stampata. 100% simula un inchiostro che copre completamente gli inchiostri sottostanti (ad esempio un inchiostro metallizzato); 0% simula un inchiostro trasparente che lascia trasparire tutti gli inchiostri sottostanti (ad esempio una vernice trasparente). Potete usare questa opzione anche per verificare in che punto dovrebbe apparire una tinta piatta trasparente (ad esempio una vernice).




*Solidità del 100% e solidità del 50%*

***Nota:** le opzioni Solidità e scelta del colore agiscono solo sulle anteprime a monitor e sulle stampe composite; non hanno alcun effetto sulle singole selezioni colore.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Scegliere una tinta piatta" a pagina 96

## Convertire un canale alfa in un canale di tinta piatta

1 Se l'immagine contiene una selezione attiva, scegliete Selezione > Deseleziona.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla miniatura del canale alfa nel pannello Canali.
- Selezionate il canale alfa nel pannello Canali, quindi scegliete Opzioni canale dal menu del pannello.

3 Selezionate Tinta piatta.

4 Fate clic sul riquadro del colore e scegliete un colore nel selettore colore o fate clic su Librerie colori e scegliete un colore personale. Fate clic su OK.

5 Se necessario, rinominate il canale.

6 Fate clic su OK.

Le aree del canale contenenti valori in scala di grigio vengono convertite in tinte piatte.

7 Per applicare il colore all'area selezionata del canale, scegliete Immagine > Regolazioni > Inverti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare un nuovo canale di tinta piatta" a pagina 471

## Modificare un canale di tinta piatta per aggiungere o rimuovere colore

1 Selezionate il canale di tinta piatta nel pannello Canali.

2 Usate uno strumento di pittura o modifica per modificare l'immagine. Usate il nero per aggiungere una tinta piatta con opacità del 100%; usate il grigio per aggiungere una tinta piatta con opacità inferiore.

***Nota:*** *a differenza dell'opzione Solidità della finestra di dialogo Opzioni canale tinta piatta, l'opzione Opacità dello strumento di pittura o modifica agisce sulla densità effettiva dell'inchiostro usato in stampa.*

## Modificare il colore o la solidità di un canale di tinta piatta

1 Fate doppio clic sulla miniatura del canale di tinte piatte nel pannello Canali.

2 Fate clic sul riquadro del colore e scegliete un colore. Fate clic su Librerie colori per scegliere un sistema di colore personale come PANTONE o TOYO.

3 Immettete un valore per il campo Solidità compreso tra 0% e 100% per regolare l'opacità dell'inchiostro per la tinta piatta.

***Nota:*** *le opzioni Solidità e scelta del colore agiscono solo sulle anteprime a monitor e sulle stampe composite; non hanno alcun effetto sulle singole selezioni colore.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare un nuovo canale di tinta piatta" a pagina 471

"Scegliere una tinta piatta" a pagina 96

## Unire i canali di tinte piatte

Se l'immagine è RGB o CMYK, potete rimuovere i canali tinta piatta e unirli nei canali di colore standard. Quando unite i canali tinta piatta in metodo CMYK, i colori risultanti in genere non corrispondono esattamente ai colori tinta piatta originali, perché con gli inchiostri CMYK non è possibile riprodurre l'intera gamma di colori disponibili con inchiostri per tinte piatte.

1 Selezionate il canale di tinta piatta nel pannello Canali.

2 Scegliete Unisci canale tinte piatte dal menu del pannello.

La tinta piatta viene convertita e unita ai canali di colore. Il canale di tinta piatta viene eliminato dal pannello.

L'unione dei canali di tinte piatte provoca l'unione dei livelli di un'immagine. L'immagine composita a canali uniti riflette le informazioni di anteprima delle tinte piatte, comprese le impostazioni di Solidità. Ad esempio, se la solidità è del 50% o del 100%, i risultati dell'unione di un canale di tinta piatta sono diversi.

## Regolare le tinte piatte sovrapposte

Per evitare la sovrastampa o la foratura delle tinte piatte sovrapposte, eliminate una delle tinte piatte nella zona di sovrapposizione.

Per vedere come appariranno i colori in stampa, regolate la visualizzazione sullo schermo secondo un campione stampato degli inchiostri in sovrastampa.

***Nota:*** *in alcuni casi è necessario sovrastampare i colori, ad esempio per ottenere lastre per la verniciatura o effetti rilievo.*

1 Nel pannello Canali, selezionate il canale di tinta piatta con il colore che desiderate stampare.

2 Scegliete Selezione > Carica selezione.

*Per selezionare velocemente un'immagine in un canale, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul canale nel pannello Canali.*

3 Per Canale, scegliete il canale di tinta piatta descritto al punto 1 e fate clic su OK.

4 Per creare un'abbondanza nel caso di foratura del colore sottostante, scegliete Selezione > Modifica > Espandi o Contrai (a seconda che la tinta piatta sovrastante sia più scura o più chiara di quella sottostante). Nel pannello Canali, selezionate il canale di tinta piatta sottostante contenente le aree da forare. Premete Backspace (Windows) o Ritorno unitario (Mac OS).

*Questo metodo può essere usato per forare le aree di qualunque canale sotto a una tinta piatta, ad esempio dei canali CMYK.*

5 Se una tinta piatta di un canale si sovrappone a più tinte piatte, ripetete questa procedura per ciascun canale contenente delle aree da eliminare.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare le abbondanze di colore" a pagina 465

# Capitolo 15: Grafica per il Web

## Lavorare con la grafica per il Web

Gli strumenti per il Web di Photoshop semplificano la realizzazione delle singole parti di una pagina Web o di pagine Web complete in un formato predefinito o personalizzato.

- Usate livelli e sezioni per progettare le pagine Web e gli elementi di interfaccia.
- Usate le composizioni di livelli per provare varie composizioni per una pagina o per esportare varianti di una pagina.
- Create testo rollover o grafica per i pulsanti da importare in Dreamweaver o Flash.
- Create animazioni per il Web con il pannello Animazione, quindi esportatele come immagini GIF animate o file QuickTime. Consultate "Creazione di animazioni di fotogrammi" a pagina 509.
- Usate Adobe Bridge per creare una galleria di foto per Web, trasformando rapidamente una serie di immagini in un sito Web interattivo grazie a un'ampia gamma di modelli di aspetto professionale.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla progettazione dei siti Web con Photoshop e Dreamweaver: www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_it.

### Creazione di immagini con rollover

Un *rollover* è un pulsante o un'immagine di una pagina Web che cambia quando il mouse è su di esso. Per creare un rollover, sono necessarie almeno due immagini: un'immagine primaria per lo stato normale e un'immagine secondaria per lo stato modificato.

Photoshop include vari utili strumenti per creare immagini rollover:

- Usate i livelli per creare immagini primarie e secondarie. Create il contenuto su un livello, quindi duplicatelo e modificatelo in modo da creare un contenuto simile mantenendo l'allineamento tra i livelli. Quando create un effetto rollover, potete cambiare lo stile, la visibilità e la posizione del livello, variare i colori e le tonalità e applicare gli effetti dei filtri. Consultate "Duplicare i livelli" a pagina 248.
- Potete anche modificare gli stili dei livelli per applicare al livello primario effetti quali sovrapposizioni di colore, ombre esterne, bagliori o effetti rilievo. Per creare una coppia di rollover, attivare e/o disattivare lo stile di livello e salvare l'immagine nei due stati. Consultate "Stili ed effetti di livello" a pagina 265.
- Usate gli stili di pulsanti predefiniti del pannello Stili per creare pulsanti di rollover con stati normale, mouse sopra e mouse premuto. Disegnate una forma di base con lo strumento rettangolo e applicate uno stile, ad esempio Smussato normale, per trasformare automaticamente il rettangolo in un pulsante. Quindi copiate il livello e applicate altri stili predefiniti, come Smussato mouse sopra, per creare altri stati per i pulsanti. Salvate ogni livello come un'immagine separata per creare un set completo di pulsanti di rollover.
- Usate la finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi per salvare le immagini rollover con un formato e una dimensione ottimizzati per il Web. Consultate Ottimizzare le immagini.

*Quando salvate le immagini rollover, usate una convenzione di nomi per distinguere l'immagine primaria (stato non rollover) dall'immagine secondaria (stato rollover).*

Dopo avere creato un'immagine rollover con Photoshop, usate Dreamweaver per inserire le immagini in una pagina Web e aggiungere automaticamente il codice JavaScript per l'azione di rollover.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla progettazione dei siti Web con Photoshop e Dreamweaver: www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_it.

## Esportare nel formato Zoomify

È possibile pubblicare sul Web immagini ad alta risoluzione che gli utenti possono scorrere e ingrandire per visualizzare i dettagli. Il download di un'immagine con dimensioni base ha una durata pari a quello di un file JPEG di dimensioni equivalenti. Photoshop esporta i file JPEG e il file HTML, che è poi possibile caricare sul server Web.

1 Scegliete File > Esporta > Zoomify e impostate le opzioni di esportazione.

**Modello** Imposta lo sfondo e le funzioni di navigazione per l'immagine visualizzata nel browser.

**Posizione di output** Specifica la posizione e il nome del file.

**Opzioni porzione immagine** Specifica la qualità dell'immagine.

**Opzioni browser** Imposta la larghezza e l'altezza in pixel dell'immagine di base quando visualizzata nel browser.

2 Caricate i file HTML e di immagine sul server Web.

Al seguente indirizzo è disponibile un video su Zoomify: www.adobe.com/go/vid0003_it.

## Lavorare con valori esadecimali dei colori

Photoshop può visualizzare i valori esadecimali dei colori dell'immagine o copiare il valore esadecimale di un colore da usare in un file HTML.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Scegliere colori sicuri per il Web" a pagina 95

### Visualizzare i valori esadecimali dei colori nel pannello Info

1 Scegliete Finestra > Info o fate clic sulla linguetta del pannello Info per visualizzare il pannello.

2 Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello. In Primo rilevamento colore o Secondo rilevamento colore, scegliete Colore Web nel menu Metodo e fate clic su OK.

3 Posizionate il puntatore sul colore di cui desiderate visualizzare i valori esadecimali.

### Copiare un colore come valore esadecimale

Potete copiare i colori di un'immagine come valori esadecimali nell'area di lavoro principale (ma non nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi). Photoshop copia i colori come attributo HTML COLOR contenente il valore esadecimale (color=#xxyyzz) oppure come solo valore esadecimale.

1 Copiate il colore effettuando una delle seguenti operazioni:

- Impostate il colore di primo piano usando il pannello Colore o Campioni o il Selettore colore di Adobe. Dal menu del pannello Colore, scegliete Copia colori in formato HTML oppure Copia codice esa colore.
- Con lo strumento contagocce, portate il cursore sul colore che desiderate copiare. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Control (Mac OS) e scegliete Copia colori in formato HTML oppure Copia codice esa colore.

2 Per incollare il colore in un file HTML, aprite il file di destinazione in un editor HTML e scegliete Modifica > Incolla.

# Divisione in sezioni delle pagine Web

Lo strumento sezioni consente di suddividere un'immagine singola in immagini più piccole che vengono composte per formare la pagina Web mediante una tabella HTML o livelli CSS. Dividendo l'immagine, potrete assegnare alle diverse sezioni diversi collegamenti URL per inserire nella pagina funzioni di navigazione, oppure ottimizzare ciascuna parte dell'immagine con impostazioni di ottimizzazione proprie.

L'esportazione e l'ottimizzazione di un'immagine suddivisa in sezioni vengono eseguite mediante il comando Salva per Web e dispositivi. Photoshop consente di salvare ciascuna sezione come file individuale e genera il codice HTML o CSS necessario per la visualizzazione dell'immagine divisa in sezioni.




*Pagina Web divisa in sezioni*

Quando lavorate con le sezioni, tenete presente quanto segue:

- Potete creare una sezione usando lo strumento sezione o creando sezioni basate su livelli.
- Dopo aver creato una sezione, potete selezionarla mediante lo strumento selezione sezioni e spostarla, ridimensionarla o allinearla con altre sezioni.
- Per ciascuna sezione, nella finestra di dialogo Opzioni sezione potete impostare varie opzioni, come tipo, nome e URL.
- Ciascuna sezione può essere ottimizzata mediante diverse impostazioni di ottimizzazione nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni delle sezioni" a pagina 483

## Tipi di sezioni

Le sezioni sono classificate in base al tipo di contenuto (Tabella, Immagine o Nessuna immagine) e al modo in cui sono create (utente, basate su livelli, automatiche).

Le sezioni create mediante lo strumento sezione sono definite *sezioni utente*; le sezione create da un livello sono definite *sezioni basate su livelli*. Quando create una nuova sezione utente o basata su livelli, vengono generate delle *sezioni automatiche* aggiuntive per le restanti aree dell'immagine. In altri termini, le sezioni automatiche riempiono lo spazio dell'immagine non definito da sezioni utente o basate su livelli e vengono rigenerate ogni volta che aggiungete o modificate gli altri due tipi di sezioni. Potete convertire le sezioni automatiche in sezioni utente.

Le sezioni utente, basate su livelli e automatiche si differenziano visivamente: le prime due sono delimitate da una linea intera, mentre le sezioni automatiche da una linea tratteggiata. Inoltre, le sezioni utente e le sezioni basate su livelli hanno un'icona diversa. Potete scegliere se mostrare o nascondere le sezioni automatiche, per agevolare il lavoro con le sezioni utente e basate su livelli.

Una *sottosezione* è un tipo di sezione automatica generata quando create sezioni sovrapposte. Le sottosezioni indicano in che modo viene suddivisa l'immagine quando salvate il file ottimizzato. Anche se le sottosezioni sono numerate e identificate da un simbolo di sezione, non potete selezionarle o modificarle separatamente dalla sezione sottostante. Le sottosezioni vengono rigenerate ogni volta che si riordina la sovrapposizione delle sezioni.

È possibile creare le sezioni in diversi modi:

- Le sezioni automatiche sono generate automaticamente.
- Le sezioni utente sono create con lo strumento sezione.
- Le sezioni basate su livelli sono create con il pannello Livelli.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare il tipo di contenuto di una sezione" a pagina 483

## Dividere in sezione una pagina Web

Lo strumento sezione consente di tracciare linee di sezione direttamente su un'immagine oppure di creare immagini mediante i livelli, quindi sezioni basate sui livelli.

### Creare una sezione con lo strumento sezione

1 Selezionate lo strumento sezione  . Premete il tasto C per scorrere gli strumenti appartenenti al gruppo dello strumento ritaglio.

Le sezioni esistenti compaiono automaticamente nella finestra del documento.

2 Scegliete un'impostazione di stile nella barra delle opzioni:

**Normale** Determina le proporzioni della sezione mentre trascinate.

**Proporzioni fisse** Specifica una proporzione altezza-larghezza. Per specificare le proporzioni, potete immettere numeri interi e decimali. Ad esempio, per creare una sezione la cui larghezza sia il doppio dell'altezza, immettete 2 per la larghezza e 1 per l'altezza.

**Dimensione fissa** Specifica l'altezza e la larghezza della sezione. Immettete i valori in pixel usando numeri interi.

3 Trascinate sull'area in cui desiderate creare la sezione. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per vincolare la sezione a un quadrato. Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre trascinate per disegnare a partire dal centro. Usate Visualizza > Effetto calamita con per allineare una nuova sezione a una guida o a un'altra sezione dell'immagine. Consultate "Spostare, ridimensionare e allineare le sezioni utente" a pagina 480.

### Creare le sezioni dalle guide

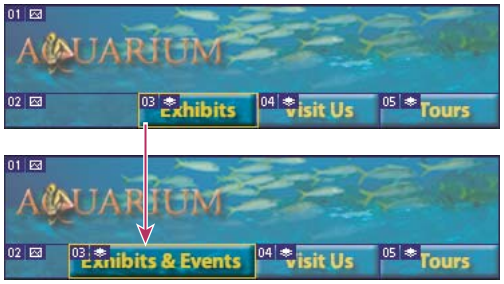
1 Aggiungete le guide necessarie a un'immagine.

2 Selezionate lo strumento sezione, quindi fate clic su Sezioni da guide nella barra delle opzioni.

Quando create sezioni dalle guide, tutte le sezioni esistenti vengono eliminate.

### Creare una sezione da un livello

Una sezione basata sul livello comprende tutti i dati dei pixel contenuti nel livello. Se spostate il livello o ne modificate il contenuto, l'area della sezione si adatta automaticamente fino a comprendere i nuovi pixel.




*Una sezione basata su livelli viene aggiornata quando modificate il livello sorgente.*

Le sezioni basate sui livelli sono meno flessibili delle sezioni utenti; tuttavia è possibile convertire ("promuovere") una sezione basata su livello in sezione utente. Consultate "Convertire una sezione basata su livelli in una sezione utente" a pagina 478.

1 Selezionate il livello nel pannello Livelli.

2 Scegliete Livello > Nuova sezione basata sul livello.

*Non usate una sezione basata su livelli quando intendete spostare il livello su un'area estesa dell'immagine durante un'animazione, poiché le dimensioni della sezione potrebbero superare i valori utili.*

## Convertire una sezione basata su livelli in una sezione utente

Una sezione basata su livelli è legata al contenuto di pixel di un livello; pertanto, per spostarla, combinarla, dividerla, ridimensionarla e allinearla occorre modificare il livello.

Tutte le sezioni automatiche di un'immagine sono collegate e condividono le stesse impostazioni di ottimizzazione. Per impostare una diversa impostazione di ottimizzazione per una sezione automatica, è necessario convertirla in una sezione utente.

1 Con lo strumento selezione sezioni, selezionate una o più sezioni da convertire.

2 Fate clic su Promuovi nella barra delle opzioni.

*Potete convertire una sezione automatica nella finestra di dialogo Salva per Web e dispostivi scollegandola. Consultate Usare le sezioni della finestra Salva per Web e dispositivi.*

## Visualizzare sezioni e opzioni di sezione

È possibile visualizzare sezioni in Photoshop e salvarle nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi. Le seguenti caratteristiche possono aiutarvi a identificare e differenziare le varie sezioni:

**Linee delle sezioni** Definiscono il confine di ciascuna sezione. Le linee intere delimitano le sezioni utente o basate su livelli; le linee tratteggiate, le sezioni automatiche.

**Colori delle sezioni** Differenziano le sezioni utente e basate su livelli dalle sezioni automatiche. Per impostazione predefinita, le sezioni utente e basate su livelli presentano dei simboli blu, mentre le sezioni automatiche dei simboli grigi.

Inoltre, nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi le sezioni deselezionate sono attenuate tramite regolazioni di colore. Tali regolazioni servono solo per la visualizzazione e non alterano il colore dell'immagine effettiva. Per

impostazione predefinita, la regolazione del colore delle sezioni automatiche è doppia rispetto a quella delle sezioni utente.

**Numeri delle sezioni** Le sezioni sono numerate 01 da sinistra a destra e dall'alto in basso, a partire dall'angolo superiore sinistro dell'immagine. Se modificate l'ordine o il numero totale di sezioni, i numeri delle sezioni vengono aggiornati di conseguenza.

**Simboli delle sezioni** I seguenti *simboli*, o icone, indicano alcune condizioni.

- Sezione utente Immagine
- Sezione utente Nessuna immagine
- Sezione basata sul livello

### Mostrare o nascondere i contorni delle sezioni

❖ Scegliete Visualizza > Mostra > Sezioni. Per nascondere o mostrare le sezioni insieme ad altri elementi, usate il comando Extra. Consultate "Visualizzare o nascondere gli elementi extra" a pagina 39.

### Mostrare o nascondere le sezioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con lo strumento selezione sezioni fate clic su Mostra sezioni automatiche o Nascondi sezioni automatiche nella barra delle opzioni.
- Scegliete Visualizza > Mostra > Sezioni. Le sezioni automatiche vengono visualizzate con le altre sezioni.

### Mostrare o nascondere i numeri di sezione

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Windows, scegliete Modifica > Preferenze > Guide, griglia e sezioni.
- In Mac OS, scegliete Photoshop > Preferenze > Guide, griglia e sezioni.

2 In Sezioni, fate clic su Mostra numeri di sezione.

### Modificare il colore delle linee di sezione

1 In Windows, scegliete Modifica > Preferenze > Guide, griglia e sezioni; in Mac OS, scegliete Photoshop > Preferenze > Guide, griglia e sezioni.

2 In Linee di sezione, scegliete un colore dal menu a comparsa Colore linea.

Dopo la modifica del colore, le linee delle sezioni selezionate vengono automaticamente visualizzate con un colore contrastante.

# Modifica delle sezioni

## Selezionare una o più sezioni

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento selezione sezioni quindi fate clic sulla sezione dell'immagine. Quando lavorate con sezioni sovrapposte, fate clic su una parte visibile di una sezione sottostante per selezionarla.
- Selezionate lo strumento selezione sezioni e fate clic tenendo premuto Maiusc per aggiungere sezioni alla selezione.

- Selezionate lo strumento selezione sezioni nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, fate clic su una sezione automatica o all'esterno dell'area dell'immagine e trascinate sulle sezioni da selezionare (se fate clic su una sezione utente e trascinate, la sezione si sposta).
- Selezionate File > Salva per Web e dispositivi. Nella finestra di dialogo, selezionate una sezione con lo strumento seleziona sezione.

*Quando usate gli strumenti sezione o selezione sezioni, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare da uno strumento all'altro.*

## Spostare, ridimensionare e allineare le sezioni utente

Potete spostare e ridimensionare le sezioni utente in Photoshop, ma non nella finestra Salva per Web e dispositivi.

### Spostare o ridimensionare una sezione utente

1 Selezionate una o più sezioni utente.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare una sezione, con il puntatore all'interno del bordo di selezione trascinate la sezione in una nuova posizione. Premete Maiusc per limitare il movimento in verticale, orizzontale o a 45°.
- Per ridimensionare una sezione, selezionate un lato o una maniglia d'angolo della sezione e trascinate. Se selezionate e ridimensionate sezioni adiacenti, i bordi in comune tra le sezioni vengono ridimensionati insieme.

### Ridimensionare o spostare una sezione utente tramite coordinate numeriche

1 Selezionate una o più sezioni utente.

2 Fate clic sul pulsante Imposta le opzioni per la sezione attuale nella barra delle opzioni. Per mostrare le opzioni, potete inoltre fare doppio clic su una sezione.

3 Nell'area Dimensioni finestra di dialogo Opzioni sezione, modificate una o più delle seguenti opzioni:

**X** Specifica la distanza in pixel tra il bordo sinistro della sezione e il punto di origine del righello nella finestra del documento.

**Y** Specifica la distanza in pixel tra il bordo superiore della sezione e il punto di origine del righello nella finestra del documento.

***Nota:** il punto di origine predefinito del righello corrisponde all'angolo superiore sinistro dell'immagine.*

**L** Specifica la larghezza della sezione.

**A** Specifica l'altezza della sezione.

### Allineare le sezioni a una guida, una sezione utente o un altro oggetto

1 Selezionate le opzioni desiderate dal sottomenu Visualizza > Effetto calamita con.

2 Scegliete Visualizza > Effetto calamita. Un segno di spunta indica che l'opzione è attivata.

3 Spostate le sezioni selezionate a piacere. Le sezioni vengono allineate all'oggetto selezionato entro 4 pixel.

## Dividere sezioni utente e sezioni automatiche

La finestra Dividi sezione consente di dividere le sezioni in orizzontale, verticale o in entrambi i modi. Le sezioni divise sono sempre sezioni utente, indipendentemente dal tipo di sezione originale (utente o automatica).

***Nota:*** *non potete dividere le sezioni basate su livelli.*

1. Selezionate una o più sezioni.
2. Con lo strumento selezione sezioni, fate clic su Dividi nella barra delle opzioni.
3. Selezionate Anteprima nella finestra Dividi sezione per visualizzare in anteprima le modifiche.
4. Nella finestra Dividi sezione, selezionate una o entrambe le seguenti opzioni:

**Dividi orizzontalmente in** Divide la sezione nel senso della lunghezza.

**Dividi verticalmente in** Divide la sezione nel senso della larghezza.

5. Definite l'opzione di divisione della sezione selezionata:

- Selezionate e immettete un valore per Sezioni in verticale o Sezioni in orizzontale, per dividere ogni sezione nel numero di sezioni specificate in modo uniforme.
- Selezionate e immettete un valore in Pixel per sezione, per creare sezioni con il numero di pixel specificato. Se la sezione non può essere divisa esattamente per quel numero di pixel, la parte restante formerà un'altra sezione. Ad esempio, se dividete una sezione larga 100 pixel in tre nuove sezioni larghe 30 pixel, l'area di 10 pixel restante diventa una nuova sezione.

6. Fate clic su OK.

## Duplicare le sezioni

Potete creare e duplicare una sezione con le stesse dimensioni e le stesse impostazioni di ottimizzazione dell'originale. Se la sezione originale è una sezione utente collegata, il duplicato viene collegato allo stesso gruppo di sezioni collegate. Le sezioni duplicate sono sempre sezioni utente, indipendentemente dal tipo di sezione originale (utente o automatica).

1. Selezionate una sezione o più sezioni.
2. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate dall'interno della selezione.

## Copiare e incollare una sezione

Potete copiare e incollare una sezione selezionata nell'immagine, in un'immagine diversa o in un'altra applicazione come Dreamweaver. Quando si copia una sezione, vengono copiati tutti i livelli entro i limiti della sezione (non solo il livello attivo).

1. Selezionate una o più sezioni con lo strumento selezione sezioni.
2. Scegliete Modifica > Copia.

***Nota:*** *non è possibile copiare una sezione se nel documento è presente una selezione attiva (una selezione di pixel o un tracciato selezionato).*

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per incollare la sezione in un'altra immagine, aprite e visualizzate l'immagine.
- Se la sezione deve essere incollata in Dreamweaver, rendete il documento di Dreamweaver la finestra attiva.

4. Scegliete Modifica > Incolla. Quando incollate una sezione in un'immagine di Photoshop viene creato un nuovo livello.

***Nota:*** *una sezione copiata in Dreamweaver conserva le informazioni relative a nome e percorso del file originale di Photoshop. Per visualizzare queste informazioni in Dreamweaver, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine, scegliete Design Notes, quindi trovate il campo FilePathSrc nella scheda All Info.*

Al seguente indirizzo è disponibile un'esercitazione su come copiare e incollare dati tra applicazioni differenti, tra cui Dreamweaver e Photoshop: www.adobe.com/go/vid0193_it.

## Combinare le sezioni

Potete combinare due o più sezioni in una sezione unica. Photoshop determina le dimensioni e la posizione della sezione risultante in base al rettangolo creato unendo i bordi esterni delle sezioni combinate. Se le sezioni combinate non sono adiacenti o hanno proporzioni o allineamenti diversi, la sezione combinata può risultare sovrapposta ad altre sezioni.

La sezione combinata assume le impostazioni di ottimizzazione della prima sezione della serie di sezioni precedentemente selezionate. Una sezione combinata è sempre una sezione utente, anche se le originali contengono sezioni automatiche.

***Nota:*** *non potete combinare le sezioni basate su livelli.*

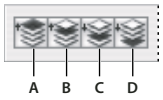
1. Selezionate due o più sezioni.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS), quindi scegliete Combina sezioni.

## Modificare l'ordine di sovrapposizione delle sezioni

Quando le sezioni sono sovrapposte, l'ultima sezione creata è la sezione superiore nell'ordine di sovrapposizione. Potete modificare l'ordine di sovrapposizione per accedere alle sezioni sottostanti e specificare qual è la sezione superiore e quale quella inferiore della sovrapposizione, nonché spostare le sezioni in su o in giù nell'ordine di sovrapposizione.

***Nota:*** *non potete modificare l'ordine di sovrapposizione delle sezioni.*

1. Selezionate una o più sezioni.
2. Selezionate lo strumento selezione sezioni e fate clic su un'opzione di sovrapposizione nella barra delle opzioni.



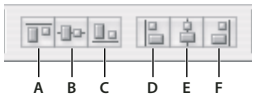

*Opzioni di sovrapposizione*
***A.*** *Porta in primo piano* ***B.*** *Porta avanti* ***C.*** *Porta dietro* ***D.*** *Porta sotto*

## Allineare e distribuire le sezioni utente

Potete allineare le sezioni utente lungo un bordo o il centro, e distribuirle uniformemente lungo l'asse verticale o orizzontale. La distribuzione delle sezioni utente consente di eliminare sezioni automatiche superflue e generare un file HTML più piccolo ed efficiente.

***Nota:*** *per allineare o distribuire sezioni basate sui livelli, allineate o distribuite i contenuti dei livelli.*

1. Selezionate le sezioni utente da allineare.
2. Selezionate lo strumento selezione sezioni e scegliete un'opzione di distribuzione nella barra delle opzioni.




*Opzioni di allineamento*
***A.*** *Bordi superiori* ***B.*** *Centri verticali* ***C.*** *Bordi inferiori* ***D.*** *Bordi sinistri* ***E.*** *Centri orizzontali* ***F.*** *Bordi destri*




*Opzioni di distribuzione*
***A.** Bordi superiori **B.** Centri verticali **C.** Bordi inferiori **D.** Bordi sinistri **E.** Centri orizzontali **F.** Bordi destri*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Allineare oggetti su livelli diversi" a pagina 253

## Eliminare una sezione

Quando eliminate una sezione utente o basata su livelli, le sezioni automatiche vengono rigenerate per riempire l'area del documento.

Quando eliminate una sezione basata su livelli, non viene eliminato il livello associato; viceversa, se eliminate il livello associato a una sezione basata su livelli, anche la sezione viene eliminata.

***Nota:** non potete eliminare le sezioni automatiche. Se eliminate tutte le sezioni utente e basate su livelli di un'immagine, rimane una sezione automatica che comprende l'intera immagine.*

1 Selezionate una o più sezioni.

2 Scegliete lo strumento sezione o selezione sezioni e premete il tasto Backspace o Ritorno unitario.

3 Per eliminare tutte le sezioni utente e le sezioni basate sui livelli, scegliete Visualizza > Cancella sezioni.

## Bloccare tutte le sezioni

Le sezioni bloccate sono protette contro modifiche involontarie, quali il ridimensionamento o lo spostamento.

❖ Scegliete Visualizza > Blocca sezioni.

# Opzioni delle sezioni

## Visualizzare la finestra Opzioni sezione

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su una sezione con lo strumento selezione sezioni.
- Con lo strumento selezione sezioni, fate clic sul pulsante Imposta le opzioni per la sezione attuale nella barra delle opzioni. Questo metodo non ricorre alla finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi.

## Specificare il tipo di contenuto di una sezione

Quando esportate i dati di sezione in un file HTML, potete specificare il modo in cui verranno visualizzati in un browser. Le opzioni disponibili variano in base al tipo di sezione selezionata.

- Le sezioni Immagine contengono dati di immagine. Questo è il tipo di contenuto predefinito.

- Le sezioni Nessuna immagine consentono di creare celle di tabella vuote da riempire con testo o un colore in tinta unita. Potete immettere del testo HTML in una sezione Nessuna immagine. Se impostate l'opzione "Il testo è HTML" nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, in fase di visualizzazione nel browser il testo viene interpretato come HTML. Le sezioni di tipo Nessuna immagine non sono esportate come immagini e potete visualizzarne l'anteprima in un browser.

  ***Nota:*** *una volta impostate delle opzioni per una sezione automatica, questa diventa una sezione utente.*

1. Selezionate una sezione. In Photoshop, fate doppio clic sulla sezione con lo strumento selezione sezioni per visualizzare la finestra Opzioni sezione.
2. Nella finestra di dialogo Opzioni sezione, selezionate un tipo di sezione dal menu a comparsa Tipo.

## Rinominare una sezione

Mano a mano che aggiungete sezioni a un'immagine, è utile rinominarle in base al loro contenuto. Per impostazione predefinita, alle sezioni utente viene assegnato un nome in base alle impostazioni della finestra di dialogo Impostazioni di output. Consultate Impostazioni di output per la grafica per Web.

- Selezionate una sezione e, con lo strumento Seleziona sezioni, fate doppio clic sulla sezione per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni sezione. Nella finestra di dialogo Opzioni sezione, immettete un nuovo nome nella casella di testo Nome.

***Nota:*** *la casella Nome non è disponibile per le sezioni di tipo Nessuna immagine.*

## Selezionare un colore per lo sfondo di una sezione

Potete selezionare un colore di sfondo con cui riempire l'area trasparente (per sezioni Immagine) o l'intera area (per sezioni Nessuna immagine) della sezione.

Photoshop non visualizza il colore di sfondo selezionato: per controllarne l'effetto, dovete visualizzare l'immagine in anteprima in un browser.

1. Selezionate una sezione. Nella finestra Salva per Web e dispositivi di Photoshop, con lo strumento seleziona sezione fate doppio clic sulla sezione per aprire la finestra Opzioni sezione.
2. Nella finestra di dialogo Opzioni sezione, selezionate un colore di sfondo dal menu a comparsa Colore di sfondo. Selezionate Nessuno, Alone, Bianco, Nero oppure Altro.

## Assegnare le informazioni di collegamento dell'URL a una sezione Immagine

Se si assegna un URL a una sezione, tutta l'area diventa un collegamento nella pagina Web. Quando un utente fa clic sul collegamento, il browser si collega all'URL specificato e al frame di destinazione. L'opzione è disponibile solo per le sezioni di tipo Immagine.

1. Selezionate una sezione. In Photoshop, fate doppio clic sulla sezione con lo strumento selezione sezioni per visualizzare la finestra Opzioni sezione.
2. Nella finestra Opzioni sezione, inserite un URL nella casella di testo URL. Potete immettere un URL relativo o assoluto (completo). Se immettete un URL assoluto, è importante includere il protocollo adeguato (ad esempio http://www.adobe.it e non www.adobe.it). Per ulteriori informazioni su come usare gli URL relativi e completi, consultate un documento di informazioni sull'HTML.
3. Se necessario, immettete il nome di un frame di destinazione nella casella di testo Destinazione:

**_blank** Visualizza il file collegato in una nuova finestra, lasciando aperta la finestra originale del browser.

**_self** Visualizza il file collegato nello stesso frame del file originale.

**_parent** Visualizza il file collegato nel relativo gruppo di frame principale. Usate questa opzione se il documento HTML contiene dei frame e il frame corrente è di livello secondario. Il file collegato viene visualizzato nel frame principale corrente.

**_top** Sostituisce l'intera finestra del browser con il file collegato, rimuovendo tutti i frame correnti. Il nome deve corrispondere a quello del frame definito in precedenza nel file HTML per il documento. Quando un utente fa clic sul collegamento, tale file appare nel nuovo frame.

***Nota:*** *per ulteriori informazioni sui frame, consultate un documento di informazioni sull'HTML.*

## Specificare i messaggi del browser e il testo Alt

Potete specificare i messaggi da visualizzare nel browser. Le opzioni sono disponibili solo per le sezioni di tipo Immagine e appaiono solo nei file HTML esportati.

1. Selezionate una sezione. In Photoshop, con lo strumento selezione sezioni fate doppio clic sulla sezione per visualizzare la finestra Opzioni sezione.
2. Nella finestra di dialogo Opzioni sezione, immettete il testo.

**Testo messaggio** Modifica il messaggio predefinito nell'area di stato del browser per le sezioni selezionate. Per impostazione predefinita, è visualizzato l'URL della sezione, se disponibile.

**Etichetta Alt/Alt** Specifica un'etichetta Alt per le sezioni selezionate. Il testo Alt appare al posto dell'immagine della sezione nei browser non grafici. Tale testo appare anche al posto dell'immagine durante il caricamento e come descrizione in alcuni browser.

## Aggiungere testo HTML a una sezione

Quando selezionate una sezione di tipo Nessuna immagine, potete immettere del testo da visualizzare nell'area della sezione della pagina Web risultante. Potete immettere testo normale o testo formattato con tag HTML. Potete anche selezionare opzioni di allineamento verticale e orizzontale. Per ulteriori informazioni su specifici tag HTML, consultate un documento di informazioni sull'HTML.

Photoshop non visualizza il testo HTML nella finestra del documento; per visualizzarlo in anteprima, dovete usare un browser Web. Consigliamo pertanto di visualizzare in anteprima il testo HTML usando browser e sistemi operativi diversi, al fine di verificare che il testo venga visualizzato correttamente sul Web.

***Nota:*** *la quantità di testo in una sezione Nessuna immagine può influire sul layout di una pagina esportata.*

1. Selezionate una sezione. Con lo strumento seleziona sezioni fate doppio clic sulla sezione per visualizzare la finestra di dialogo Opzioni sezione. Potete fare doppio clic sulla sezione nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi per impostare opzioni di formattazione aggiuntive.
2. Nella finestra di dialogo Opzioni sezione, selezionate Nessuna immagine dal menu Tipo sezione.
3. Digitate il testo desiderato nell'apposita casella.
4. (Solo finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi) Se il testo include dei tag di formattazione HTML, selezionate l'opzione Il testo è HTML. Se non selezionate questa opzione, i tag HTML verranno ignorati e tutto il testo appare visualizzato sulla pagina Web come testo normale privo di formattazione.
5. (Solo finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi) Se necessario, selezionate le opzioni della sezione Allineamento cella della finestra di dialogo:

**Predefinito** Usa le impostazioni predefinite del browser per l'allineamento orizzontale.

**Bordi sinistri** Allinea il testo al lato sinistro dell'area della sezione.

**Centro** Allinea il testo alla parte centrale dell'area della sezione.

**Bordi destri** Allinea il testo al lato destro dell'area della sezione.

**Predefinito** Usa le impostazioni predefinite del browser per l'allineamento verticale.

**Bordi superiori** Allinea il testo alla parte superiore dell'area della sezione.

**Linea di base** Imposta una linea di base comune per la prima riga di testo nelle celle della stessa riga (della tabella HTML). Ad ogni cella della riga deve essere applicata l'opzione Linea di base.

**Centro** Centra il testo verticalmente nell'area della sezione.

**Bordi inferiori** Allinea il testo alla parte inferiore dell'area della sezione.

# Capitolo 16: Video e animazioni

## Video e animazioni in Photoshop

### Livelli video in Photoshop Extended

*All'indirizzo seguente è disponibile un video sull'uso dei livelli video: www.adobe.com/go/vid0027_it.*

Potete usare Photoshop Extended per montare i singoli fotogrammi di file video e sequenze di immagini. Oltre a usare tutti gli strumenti di disegno e modifica disponibili in Photoshop per i video, potete anche applicare i filtri, le maschere, le trasformazioni, gli stili di livello e i metodi di fusione. Dopo avere apportato le modifiche desiderate, potete salvare il documento come file PSD (riproducibile in altre applicazioni Adobe, quali Premiere Pro e After Effects o accessibile come file statico in altre applicazioni), oppure come filmato QuickTime o sequenza di immagini.

***Nota:** in un file video, potete lavorare soltanto con le immagini visive, non con l'audio.*

Quando aprite un file video o una sequenza di immagini in Photoshop Extended, i fotogrammi sono contenuti all'interno di un *livello video*. Nel pannello Livelli, un livello video è rappresentato dall'icona di una pellicola. Nei livelli video potete colorare e clonare i singoli fotogrammi usando gli strumenti pennello e timbro. Come avviene con i livelli normali, potete creare selezioni o applicare maschere per limitare le modifiche ad aree specifiche di un fotogramma. Potete spostarvi tra i fotogrammi usando la modalità timeline nel pannello Animazione (Finestra > Animazione).

***Nota:** i livelli video non funzionano quando il pannello Animazione è in modalità Fotogramma.*

Potete lavorare con i livelli video esattamente come fate con gli altri livelli, correggendo il metodo di fusione, l'opacità, la posizione e lo stile del livello. Potete anche raggruppare i livelli video nel pannello Livelli. I livelli di regolazione consentono di applicare ai livelli video regolazioni cromatiche e tonali non distruttive.

Se preferite apportare le modifiche ai fotogrammi in un livello separato, potete creare un livello video vuoto. I livelli video vuoti vi permettono di creare anche animazioni realizzate a mano.

***Nota:** un livello video è in effetti un riferimento al file originale; pertanto, le modifiche apportate a un livello video non alterano il file video o la sequenza di immagini originali. Per mantenere il collegamento con il file originale, quest'ultimo deve restare nello stesso percorso relativo al file PSD. Per ulteriori informazioni, consultate "Sostituire una ripresa in un livello video (Photoshop Extended)" a pagina 500.*

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creazione di immagini per i video" a pagina 493

"Caricare le azioni video" a pagina 496

"Livelli di regolazione e riempimento" a pagina 274

### Formati supportati per video e sequenze di immagini (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended potete aprire i file video e i file delle sequenze di immagini nei formati descritti di seguito.

**Formati dei video QuickTime**

- MPEG-1 (.mpg o .mpeg)

- MPEG-4 (.mp4 o .m4v)
- MOV
- AVI
- Il formato MPEG-2 è supportato se nel computer è installato un encoder MPEG-2.

**Formati delle sequenze di immagini**

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- I formati Cineon e JPEG 2000 sono supportati se sono installati i relativi plug-in.

Per ulteriori informazioni sui plug-in e su come installarli, consultate "Plug-in" a pagina 42.

**Metodo di colore e profondità di bit**

I livelli video possono contenere file nei seguenti metodi di colore e bit per canale (bpc):

- Scala di grigio: 8, 16 o 32 bpc
- RGB: 8, 16 o 32 bpc
- CMYK: 8 o 16 bpc
- Lab: 8 o 16 bpc

## Panoramica del pannello Animazione

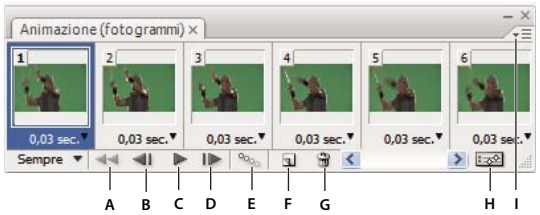


*Al seguente indirizzo è disponibile un video relativo al panello Animazione: www.adobe.com/go/vid0023_it.*

Un'*animazione* è una sequenza di immagini, o *fotogrammi*, visualizzate in un determinato arco di tempo. Ogni fotogramma varia leggermente rispetto a quello che lo precede, creando l'illusione del movimento o di altri cambiamenti quando i fotogrammi vengono visualizzati in rapida successione.

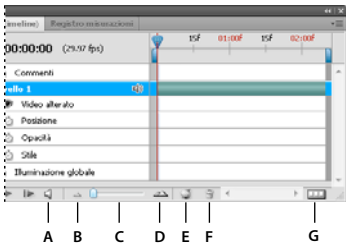
Nella versione standard di Photoshop, il pannello Animazione (Finestra > Animazione) viene visualizzato in modalità fotogrammi, con una miniatura di tutti i fotogrammi nell'animazione. Usate gli strumenti nella parte inferiore del pannello per scorrere i fotogrammi, impostare le opzioni di ciclo continuo, aggiungere ed eliminare i fotogrammi e visualizzare un'anteprima dell'animazione.

Il menu del pannello Animazione contiene ulteriori comandi per modificare i fotogrammi o le durate della timeline, oltre che per configurare la visualizzazione del pannello. Fate clic sull'icona del menu del pannello per visualizzare i comandi disponibili.




*Pannello Animazione (modalità fotogrammi)*
***A.** Seleziona il primo fotogramma **B.** Seleziona il fotogramma precedente **C.** Riproduce l'animazione **D.** Seleziona il fotogramma successivo **E.** Esegue il tweening dei fotogrammi dell'animazione **F.** Duplica i fotogrammi selezionati **G.** Elimina i fotogrammi selezionati **H.** Esegue la conversione in modalità timeline (solo Photoshop Extended) **I.** Menu del pannello Animazione*

In Photoshop Extended potete usare il pannello Animazione nelle modalità fotogrammi o timeline. La modalità timeline mostra la durata del fotogramma e le proprietà dell'animazione per i livelli del documento. Usate gli strumenti nella parte inferiore del pannello per scorrere i fotogrammi, ingrandire o ridurre la visualizzazione del tempo, attivare e disattivare la funzionalità onion skinning, eliminare i fotogrammi chiave e visualizzare un'anteprima del video. Potete usare i controlli disponibili nella timeline per regolare la durata dei fotogrammi per un livello, impostare i fotogrammi chiave per le proprietà del livello e designare una sezione del video come area di lavoro.




*Pannello Animazione (modalità timeline)*
***A.** Attiva la riproduzione audio **B.** Zoom out **C.** Cursore di zoom **D.** Zoom in **E.** Attiva/disattiva onion skinning **F.** Elimina fotogrammi chiave **G.** Esegue la conversione in un'animazione di fotogrammi*

Nella modalità timeline, il pannello Animazione visualizza tutti i livelli in un documento di Photoshop Extended (ad eccezione del livello sfondo) ed è sincronizzato con il pannello Livelli. Ogni volta che un livello viene aggiunto, eliminato, rinominato, raggruppato, duplicato o associato a un colore, entrambi i pannelli vengono aggiornati con le modifiche.

***Nota:** quando i livelli animati vengono raggruppati in un oggetto avanzato, le informazioni sull'animazione del pannello Animazione vengono memorizzate nell'oggetto avanzato. Consultate anche "Gli oggetti avanzati" a pagina 279.*

## Controlli della modalità fotogrammi

Nella modalità fotogrammi, il pannello Animazione include i seguenti controlli:

**Opzioni di ciclo continuo** Imposta il numero di volte che un'animazione viene eseguita quando viene spostata come file GIF animato.

**Tempo di ritardo tra fotogrammi** Imposta la durata di un fotogramma durante la riproduzione.

**Tweening tra i fotogrammi dell'animazione** Aggiunge una serie di fotogrammi tra due fotogrammi esistenti, *interpolando* o variando le proprietà del livello in modo uniforme tra i nuovi fotogrammi.

**Duplica i fotogrammi selezionati** Aggiunge un fotogramma all'animazione duplicando il fotogramma selezionato nel pannello Animazione.

**Converti in animazione timeline (Photoshop Extended)** Converte un'animazione di fotogrammi in un'animazione timeline usando i fotogrammi chiave per animare le proprietà del livello.

## Controlli della modalità timeline (Photoshop Extended)

Nella modalità timeline, il pannello Animazione include i seguenti controlli e funzioni:

**Indicatore dei fotogrammi memorizzati nella cache** Visualizza una barra verde per indicare i fotogrammi che sono memorizzati nella cache per la riproduzione.

**Traccia commenti** Scegliete Modifica commento timeline dal menu del pannello per inserire un commento nella posizione temporale corrente. I commenti appaiono come icone nella traccia dei commenti. Spostate il puntatore su queste icone per visualizzare i commenti sotto forma di descrizioni comandi. Fate doppio clic su queste icone per modificare i commenti. Per passare da un commento a un altro, usate i pulsanti Passa a precedente e Passa a successivo in fondo al pannello.

*Per creare una tabella HTML in cui sono elencati l'ora, il numero di fotogramma e il testo di ogni commenti, scegliete Esporta commenti timeline dal menu del pannello.*

**Converti in un'animazione di fotogrammi** Converte un'animazione timeline in un'animazione di fotogrammi usando i fotogrammi chiave.

**Codice di tempo o visualizzazione del numero fotogramma** Mostra il codice di tempo o il numero (a seconda delle opzioni del pannello) del fotogramma corrente.

**Indicatore del tempo corrente** Trascinate l'indicatore della posizione temporale corrente per spostarvi tra i fotogrammi o per cambiare la posizione temporale o il fotogramma corrente.

**Traccia luce globale** Visualizza i fotogrammi chiave in cui potete impostare e cambiare l'angolo di illuminazione principale per effetti di livello quali Ombra esterna, Ombra interna e Smusso ed effetto rilievo.

**Navigatore dei fotogrammi chiave** I pulsanti freccia a sinistra dell'etichetta di una traccia spostano l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma chiave precedente o successivo rispetto alla posizione che occupa. Fate clic sul pulsante centrale per aggiungere o eliminare un fotogramma chiave in corrispondenza della posizione temporale corrente.

**Barra della durata del livello** Specifica la posizione di un livello nel tempo all'interno del video o dell'animazione. Per spostare il livello in un'altra posizione nel tempo, trascinate la barra. Per rifilare (regolare la durata di) un livello, trascinate una delle due estremità della barra.

**Traccia video alterato** Per i livelli video, visualizza una barra di durata per i fotogrammi alterati. Per passare ai fotogrammi alterati, usate il navigatore dei fotogrammi chiave, a sinistra dell'etichetta della traccia.

**Righello temporale** Misura la durata (o il conteggio dei fotogrammi) orizzontalmente, in base alla durata e alla frequenza dei fotogrammi del documento. Per cambiare la durata o la frequenza dei fotogrammi, scegliete Impostazioni documento dal menu del pannello. Lungo il righello vengono visualizzati numeri e tacche la cui spaziatura cambia con l'impostazione dello zoom della timeline.

**Cronometro variazione tempo** Attiva o disattiva i fotogrammi chiave per una proprietà di livello. Selezionate questa opzione per inserire un fotogramma chiave e attivare i fotogrammi chiave per una proprietà di livello. Deselezionate questa opzione per rimuovere tutti i fotogrammi chiave e disattivarli per una proprietà di livello.

**Menu del pannello Animazione** Comprende funzioni applicabili ai fotogrammi chiave, ai livelli, all'aspetto del pannello, all'onion skinning e alla impostazioni del documento.

**Indicatori dell'area di lavoro** Trascinate la linguetta blu a una delle estremità della prima traccia per segnare la porzione specifica dell'animazione o del video che desiderate esportare o visualizzare in anteprima.

## Modifica dimensioni miniature

Nel pannello Animazione potete modificare le dimensioni delle miniature che rappresentano ciascun fotogramma o livello.

1 Scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Animazione.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un'opzione per la dimensione.
- (Photoshop Extended) In modalità timeline, selezionate Nessuna per visualizzare solo i nomi dei livelli.

## Scambiare le unità della timeline (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended potete visualizzare la timeline del pannello Animazione con il numero del fotogramma o con le unità del codice di tempo.

- Per selezionare le unità da visualizzare, scegliete Opzioni pannello dal menu del pannello Animazione e selezionate Numero fotogramma o Codice di tempo.
- Per alternare le unità, tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) fate clic sulla visualizzazione della posizione temporale corrente, nell'angolo in alto a sinistra della timeline.

## Visualizzare o nascondere le proprietà di livello nella palette Animazione (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended, i livelli vengono visualizzati come tracce nella timeline a mano a mano che vengono aggiunti al documento. Potete espandere le tracce di livello per visualizzare le proprietà del livello che possono essere animate.

❖ Per visualizzare o nascondere le proprietà di livello, fate clic sul triangolo a sinistra del nome del livello.

## Visualizzare o nascondere i livelli nella timeline (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended, tutti i livelli del documento sono visualizzati nella timeline per impostazione predefinita. Per visualizzare solo un sottoinsieme di livelli, impostateli dapprima come Preferiti.

1 In modalità timeline, selezionate uno o più livelli dal pannello Animazione, quindi scegliete Mostra > Imposta livelli preferiti dal menu del pannello Animazione.

2 Per specificare quali livelli sono visualizzati, scegliete Mostra dal menu del pannello Animazione, quindi selezionate Tutti i livelli o Livelli preferiti.

## Spostarsi nella timeline (Photoshop Extended)

❖ Con il pannello Animazione in modalità timeline, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate l'indicatore della posizione temporale corrente .
- Fate clic su un numero o una posizione nel righello temporale in cui desiderate posizionare l'indicatore della posizione temporale corrente.
- Trascinate sulla visualizzazione della posizione temporale corrente (angolo in alto a sinistra della timeline).
- Fate doppio clic sulla visualizzazione della posizione temporale corrente e immettete un numero di fotogramma o un tempo nella finestra di dialogo Imposta posizione temporale corrente.
- Usate i controlli di riproduzione nel pannello Animazione.
- Scegliete Vai a dal menu del pannello Animazione, quindi scegliete un'opzione della timeline.

## Scambiare le modalità di animazione (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended potete usare il pannello Animazione nelle modalità fotogrammi o timeline. In modalità fotogrammi vengono visualizzati i singoli fotogrammi ed è possibile impostare per ciascun fotogramma proprietà univoche di livello e durata. In modalità timeline i fotogrammi sono visualizzati in un righello temporale continuo ed è possibile animare le proprietà mediante fotogrammi chiave e riprodurre i livelli video.

In genere, è consigliabile selezionare la modalità desiderata prima di iniziare un'animazione. Tuttavia è possibile cambiare la modalità di animazione in un documento aperto e passare dalla modalità fotogrammi alla modalità timeline e viceversa.

***Importante:*** *nel passaggio dalla modalità di animazione timeline a quella fotogrammi è possibile che vadano perduti alcuni fotogrammi chiave interpolati. Tuttavia l'aspetto dell'animazione resta inalterato.*

❖ Nel pannello Animazione effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Converti in animazione fotogrammi .
- Fate clic sull'icona Converti in animazione timeline .
- Dal menu del pannello Animazione, scegliete Converti in animazione fotogrammi o Converti in timeline.

## Specificare la durata e la frequenza dei fotogrammi della timeline (Photoshop Extended)

Quando lavorate in modalità timeline, potete specificare la durata e la frequenza dei fotogrammi di un documento contenente un video o un'animazione. La *durata* è la lunghezza di tempo complessiva della clip video, dal primo fotogramma specificato all'ultimo. La *frequenza dei fotogrammi* o fotogrammi al secondo (fps) è in genere determinata dal tipo di output da produrre: un video NTSC ha una frequenza dei fotogrammi di 29,97 fps; un video PAL ha frequenza dei fotogrammi di 25 fps; una pellicola cinematografica ha una frequenza dei fotogrammi di 24 fps. A seconda del sistema di trasmissione, un video DVD può avere la stessa frequenza dei fotogrammi di un video NTSC o di un video PAL, oppure una frequenza di 23,976. I video per i CD-ROM o per il Web hanno in genere una frequenza dei fotogrammi compresa tra 10 e 15 fps.

Quando create un nuovo documento, la durata predefinita della timeline è di 10 secondi. La frequenza dei fotogrammi dipende invece dal predefinito di documento scelto. Per predefiniti non video (ad esempio, Carta internazionale), la frequenza predefinita è 30 fps. Per predefiniti video, la frequenza predefinita è 25 fps per PAL e 29,97 per NTSC.

1 Dal menu del pannello Animazione, scegliete Impostazioni documento.

2 Immettete o scegliete i valori per Durata e Frequenza fotogrammi.

***Nota:*** *se riducete la durata di un video o di un'animazione esistente, in pratica rifilate i fotogrammi (e gli eventuali fotogrammi chiave) dalla fine del documento.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare l'area della timeline da visualizzare in anteprima (Photoshop Extended)" a pagina 524

Video sulle nozioni di base per la modalità timeline

# Creazione di immagini per i video

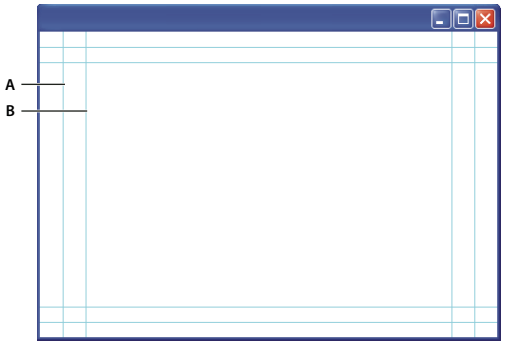
## Creare le immagini per i video

Con Photoshop potete creare immagini di varie proporzioni in modo che vengano visualizzate correttamente su periferiche quali i monitor. Potete selezionare un'opzione video specifica (nella finestra di dialogo Nuovo) per compensare il ridimensionamento quando l'immagine finale è incorporata nel video.

### Zone di sicurezza

Il predefinito Film e video crea anche un documento con guide non stampabili che delineano le zone di sicurezza azione e titolo dell'immagine. Usando le opzioni del menu Dimensione, potete produrre le immagini per sistemi video specifici: NTSC, PAL e HDTV.

Le zone di sicurezza sono utili quando effettuate montaggi destinati alla trasmissione televisiva o alla diffusione su videocassetta. La maggior parte degli apparecchi televisivi in commercio dispone di una funzione di "overscan", con cui viene tagliata una parte dei bordi esterni dell'immagine e ingrandito il centro. La quantità di "overscan" varia da televisore a televisore. Per essere certi che il contenuto rientri nell'area di visualizzazione della maggior parte dei televisori, mantenete il testo entro i margini di sicurezza titolo e tutti gli altri elementi importanti entro i margini di sicurezza azione.




*Guide di dimensione predefinita per video*
***A.** Area di sicurezza azione (riquadro esterno) **B.** Area di sicurezza titolo (riquadro interno)*

***Nota:** se create contenuto per pagine Web o per CD, i margini di sicurezza titolo e sicurezza azione sono superflui, poiché tali supporti visualizzano l'immagine per intero.*

### Opzioni di anteprima

Per facilitare la creazione delle immagini per i video, Photoshop offre la modalità di visualizzazione Correzione proporzioni pixel, che visualizza le immagini con una proporzione specifica. Per anteprime più precise, Photoshop offre inoltre il comando Anteprima video, che consente di ottenere immediatamente un'anteprima del lavoro su una periferica di visualizzazione, ad esempio un monitor video. Per usare questa funzione, dovete collegare la periferica al computer tramite FireWire (IEEE 1394). Consultate anche "Visualizzare un'anteprima del documento su un monitor video" a pagina 525. Per ulteriori informazioni su FireWire (IEEE 1394), consultate il sito Web di Apple.

### Altre considerazioni

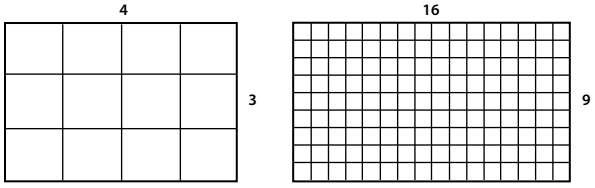
Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro supportano l'uso di file PSD creati in Photoshop. Se tuttavia usate altre applicazioni per il montaggio di video e filmati, considerate i seguenti aspetti quando create le immagini da integrare nel video:

- Alcune applicazioni per il montaggio video possono importare singoli livelli da un file PSD a più livelli.

- Se nel file sono stati usati effetti di trasparenza, alcuni programmi per il montaggio video sono in grado di conservarli.
- Se il file usa una maschera di livello o più livelli, non dovete necessariamente unire i livelli in un livello unico. È tuttavia consigliabile includere una copia dell'immagine con un livello unico in formato PSD per ottimizzare la compatibilità con versioni precedenti.

## Proporzioni

Per *proporzioni fotogramma* si intende il rapporto tra la larghezza e l'altezza nelle dimensioni di un'immagine. Ad esempio, un documento DV NTSC è caratterizzato da una proporzione fotogramma 4:3 (cioè 4 di larghezza per 3 di altezza) e un fotogramma widescreen tipico da una proporzione fotogramma 16:9. Alcune videocamere consentono di effettuare le registrazioni con diverse proporzioni fotogramma. Molte videocamere dispongono di una modalità widescreen con proporzioni 16:9. Molti film professionali sono stati girati con proporzioni anche maggiori.



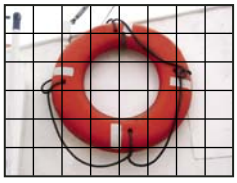

*Proporzione fotogramma 4:3 (a sinistra) e proporzione fotogramma widescreen 16:9 (a destra)*

Per *proporzioni pixel* si intende il rapporto tra la larghezza e l'altezza di un singolo pixel in un fotogramma. Diversi standard video usano diverse proporzioni pixel. Ad esempio, per molti standard video per computer le proporzioni fotogramma 4:3 sono definite come 640 pixel di larghezza per 480 pixel di altezza, con pixel quadrati. I pixel del video del computer in questo esempio hanno una proporzione 1:1 (quadrati), mentre i pixel DV NTSC hanno una proporzione di 0,91 (non quadrati). I pixel DV, che sono sempre rettangolari, sono orientati verticalmente in sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente in sistemi per video PAL.

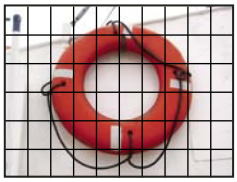
Se visualizzate pixel rettangolari in un monitor con pixel quadrati senza alterazione, le immagini appaiono distorte; ad esempio i cerchi diventano ovali. Tuttavia, le stesse immagini su un monitor per trasmissione televisiva vengono visualizzate con le proporzioni corrette poiché tali monitor utilizzano pixel rettangolari.

***Nota:*** *quando copiate o importate immagini in un documento con pixel non quadrati, Photoshop converte e ridimensiona automaticamente l'immagine nelle proporzioni pixel del documento a pixel non quadrati. Anche le immagini importate da Adobe Illustrator vengono ridimensionate.*

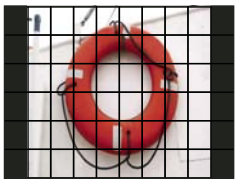
A



B



C



*Proporzioni fotogramma e pixel*
***A.** Immagine con pixel quadrati 4:3 visualizzata su un monitor con pixel quadrati 4:3 (computer) **B.** Immagine con pixel quadrati 4:3 interpretata correttamente per la visualizzazione su un monitor 4:3 con pixel non quadrati (TV) **C.** Immagine con pixel quadrati 4:3 interpretata erroneamente per la visualizzazione su un monitor 4:3 con pixel non quadrati (TV)*

## Creare un'immagine da usare in un video

1. Create un nuovo documento.
2. Dal menu Predefinito della finestra di dialogo Nuovo, scegliete il predefinito Film e video.
3. Scegliete la dimensione corretta per il sistema video su cui verrà visualizzata l'immagine.
4. Fate clic su Avanzate e specificate un profilo colore e proporzioni pixel specifiche.

***Importante:** per impostazione predefinita, i documenti con pixel non quadrati vengono aperti con l'opzione Correzione proporzioni pixel attivata. Questa impostazione ridimensiona l'immagine così come verrà visualizzata dalla periferica di output con pixel non quadrati (in genere un monitor video).*

5. Per visualizzare l'immagine così come verrà visualizzata da un monitor di computer (con pixel quadrati), scegliete Visualizza > Correzione proporzioni pixel.

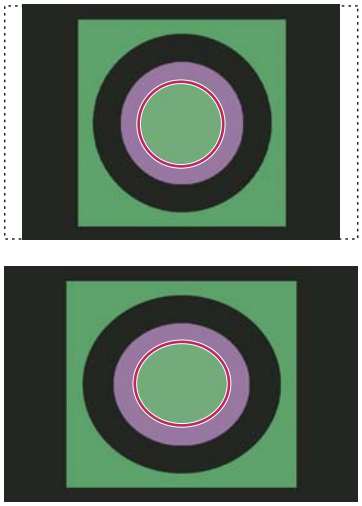


*Immagine di un cerchio in un documento NTSC DV (720 x 480 pixel) visualizzata su un monitor di computer (con pixel quadrati) con l'opzione Correzione proporzioni pixel attivata (in alto) e disattivata (in basso).*

*Potete visualizzare simultaneamente la stessa immagine con l'opzione Correzione proporzioni pixel attivata e disattivata. Aprite l'immagine con pixel non quadrati, attivate l'opzione Correzione proporzioni pixel e scegliete Finestra > Disponi > Nuova finestra per [nome del documento]. Con la nuova finestra attiva, scegliete Visualizza > Correzione proporzioni pixel per disattivare l'opzione.*

**6** Se avete collegato al computer una periferica di visualizzazione, ad esempio un monitor video, tramite FireWire, potete visualizzare l'anteprima del documento sulla periferica:

- Per impostare le opzioni di output prima della visualizzazione dell'anteprima dell'immagine, scegliete File > Esporta > Anteprima video.
- Per visualizzare l'immagine senza impostare le opzioni di output, scegliete File > Esporta > Invia anteprima video a dispositivo.

*Quando create le immagini per i video, potete caricare un insieme di azioni video (incluse in Photoshop) che automatizzano determinate operazioni, ad esempio il ridimensionamento delle immagini in base a specifiche dimensioni in pixel del video e l'impostazione delle proporzioni pixel.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare un'anteprima del documento su un monitor video" a pagina 525

## Caricare le azioni video

Per le immagini dei video, le azioni automatizzano operazioni quali la limitazione della gamma di luminanza e dei livelli di saturazione di un'immagine per conformità con gli standard di trasmissione televisiva; il ridimensionamento e la conversione di un'immagine in pixel non quadrati per presentazioni su DVD (NTSC e PAL, con proporzioni standard e widescreen); la creazione di un canale alfa da tutti i livelli visibili; la regolazione delle aree di un'immagine (soprattutto le linee sottili) che potrebbero causare sfarfallii di interlacciamento; e la generazione di una sovrapposizione sicura titolo.

**1** Scegliete Finestra > Azioni per visualizzare la palette Azioni.

**2** Fate clic sul triangolo nell'angolo in alto a destra del pannello e, dal menu, scegliete Azioni video.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Automazione delle operazioni" a pagina 587

## Correggere le proporzioni pixel

Potete creare proporzioni pixel personali nei documenti esistenti oppure potete eliminare o ripristinare le proporzioni pixel che erano state precedentemente assegnate al documento.

### Assegnare un valore per le proporzioni pixel di un documento esistente

- Con il documento aperto, scegliete Visualizza > Proporzioni pixel, quindi selezionate un valore di proporzioni pixel compatibile con il formato video da utilizzare con il file Photoshop.

### Creare proporzioni pixel personalizzate

1. Con il documento aperto, scegliete Visualizza > Proporzioni pixel > Proporzioni personalizzate pixel.
2. Nella finestra Salva proporzioni pixel, immettete un valore nella casella di testo Fattore, assegnate un nome alle proporzioni personali e fate clic su OK.

Le nuove proporzioni personali vengono visualizzate sia nel menu Proporzioni pixel della finestra di dialogo Nuovo, sia nel menu Visualizza > Proporzioni pixel.

### Eliminare le proporzioni pixel

1. Con il documento aperto, scegliete Visualizza > Proporzioni pixel > Elimina proporzioni pixel.
2. Nella finestra di dialogo Elimina proporzioni pixel, scegliete l'elemento da eliminare dal menu Proporzioni pixel e fate clic su Elimina.

### Ripristinare le proporzioni pixel

1. Con il documento aperto, scegliete Visualizza > Proporzioni pixel > Ripristina proporzioni pixel.
2. Nella finestra visualizzata, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Aggiungi** Sostituisce le proporzioni pixel correnti con i valori predefiniti ed eventuali proporzioni personali. Questa opzione è utile se avete eliminato un valore predefinito e lo volete ripristinare mantenendo tuttavia gli eventuali valori personali.

**OK** Sostituisce le proporzioni pixel correnti con i valori predefiniti. Le proporzioni personali vengono eliminate.

**Annulla** Annulla il comando.

## Preparare le immagini da usare in After Effects

Potete importare un file di Photoshop (PSD) direttamente in un progetto After Effects con l'opzione di conservare i singoli livelli, gli stili di livello, le aree trasparenti e le maschere di livello, nonché i livelli di regolazione (conservando i singoli elementi per l'animazione).

***Nota:*** *per ottenere risultati ottimali, eseguite tutte le operazioni in metodo colore RGB, utilizzato da After Effects. La conversione di file da CMYK a RGB è supportata da After Effects CS3 e versioni successive, ma non viene invece effettuata da After Effects 7 e versioni precedenti.*

Prima di esportare in After Effects un file di Photoshop contenente più livelli, effettuate le operazioni descritte di seguito in modo da ridurre i tempi di anteprima e rendering ed evitare problemi di importazione e aggiornamento dei livelli di Photoshop.

- Organizzate e denominate i livelli. Se cambiate il nome di un livello o eliminate un livello da un documento di Photoshop dopo averlo importato in After Effects, After Effects non riconoscerà il livello rinominato o eliminato. Nel pannello del progetto di After Effects, il livello verrà segnalato come mancante. Potete anche raggruppare i livelli in oggetti avanzati. Ad esempio: se avete usato un insieme di livelli per creare un oggetto in primo piano e un altro insieme di livelli per creare lo sfondo, potete raggrupparli ciascuno come un oggetto avanzato, quindi animarne uno facilmente per farlo volare davanti all'altro.
- Accertatevi che ogni livello abbia un nome univoco. L'esistenza di due livelli con lo stesso nome può creare confusione.
- In Gestione file, nella finestra Preferenze, scegliete Sempre dal menu Massimizza compatibilità per file PSD e PSB.
- Nella finestra di dialogo Nuovo documento, usate il predefinito opportuno per le proporzioni pixel di video e film.
- Effettuate eventuali correzioni del colore, ridimensionamenti, ritagli o altre modifiche necessarie in Photoshop, di modo che After Effects non debba rielaborare eccessivamente l'immagine. Potete anche assegnare all'immagine un profilo di colore che corrisponda al tipo di output previsto, ad esempio Rec. 601 NTSC o Rec. 709. After Effects può leggere i profili di colore incorporati e interpretare i colori dell'immagine su tale base. Per ulteriori informazioni sui profili di colore, consultate Utilizzare i profili di colore.

# Importazione di file video e sequenze di immagini (Photoshop Extended)

## Aprire o importare un file video (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended potete aprire un file video direttamente o aggiungere un video a un documento aperto. Quando importate video, i fotogrammi dell'immagine sono indicati in un livello video.

*All'indirizzo seguente è disponibile un video sull'uso dei livelli video: www.adobe.com/go/vid0027_it.*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire un file video direttamente, scegliete File > Apri.
- Per importare video in un documento aperto, scegliete Livello > Livelli video > Nuovo livello video da file.

2 Nella finestra di dialogo Apri, per Tipo file (Windows) o Abilita (Mac OS) scegliete Tutti i documenti leggibili o Filmato QuickTime.

3 Selezionate un file video e fate clic su Apri.

*Potete anche aprire i video direttamente da Bridge: selezionate un file video e scegliete File > Apri con > Adobe Photoshop.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formati supportati per video e sequenze di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 487

## Importare sequenze di immagini (Photoshop Extended)

Quando importate una cartella di file di sequenze di immagini, ogni immagine diventa un fotogramma in un livello video.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sulle sequenze di immagini: www.adobe.com/go/vid0026_it.*

1 Assicuratevi che i file delle immagini siano in una cartella e che siano nominati in sequenza.

Questa cartella dovrà contenere solo le immagini da usare come fotogrammi. L'animazione risultante sarà migliore se tutti i file possiedono le stesse dimensioni in pixel. Per ordinare i fotogrammi in modo corretto per l'animazione, denominare i file in ordine alfabetico o numerico. Ad esempio, *nomefile001*, *nomefile002*, *nomefile003* e così via.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire direttamente una sequenza di immagini, scegliete File > Apri.
- Per importare una sequenza di immagini in un documento aperto, scegliete Livello > Livelli video > Nuovo livello video da file.

3 Nella finestra di dialogo Apri, selezionate la cartella con i file delle sequenze di immagini

4 Selezionate un file, scegliete l'opzione Sequenza immagini fate clic su Apri.

***Nota:*** *se selezionate più di un file in una sequenza di immagini, l'opzione Sequenza immagini viene disattivata.*

5 Specificate la frequenza fotogrammi e fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Formati supportati per video e sequenze di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 487

Video sull'uso delle sequenze di immagini

## Inserire un video o una sequenza di immagini (Photoshop Extended)

Usate il comando Inserisci se desiderate trasformare il video o la sequenza di immagini quando li importate in un documento. Una volta inseriti nel documento, i fotogrammi video sono contenuti in un oggetto avanzato. Quando il video è contenuto in un oggetto avanzato, potete scorrere i fotogrammi usando il pannello Animazione e potete applicare i filtri avanzati.

***Nota:*** *non potete colorare o clonare direttamente nei fotogrammi video contenuti in un oggetto avanzato. Tuttavia, potete aggiungere un livello video vuoto sopra l'oggetto avanzato e colorare nei fotogrammi vuoti. Potete anche usare lo strumento clona con l'opzione Campiona tutti i livelli per colorare nei fotogrammi vuoti. Ciò vi consente di usare il video nell'oggetto avanzato come sorgente clone.*

1 Dopo avere aperto un documento, scegliete File > Inserisci.

2 Nella finestra di dialogo Inserisci, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un file video, quindi fate clic su Inserisci.
- Selezionate un file di sequenze di immagini, selezionate l'opzione Sequenza immagini e fate clic su Inserisci.

***Nota:*** *accertatevi che tutti i file di sequenze di immagini siano in una stessa cartella.*

3 (Facoltativo) Usate i punti di controllo per ridimensionare, ruotare, spostare o alterare il contenuto importato.

4 Per inserire il file, fate clic sul pulsante Applica trasformazione ✓ nella barra delle opzioni.

*Potete anche inserire i video direttamente da Adobe Bridge. Selezionate il file video e scegliete File > Inserisci > In Photoshop.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli oggetti avanzati" a pagina 279

"Trasformare i livelli video (Photoshop Extended)" a pagina 504

"I filtri avanzati" a pagina 282

"Creare nuovi livelli video" a pagina 505

## Ricaricare una ripresa in un livello video (Photoshop Extended)

Se il file sorgente per un livello video viene modificato in un'altra applicazione, quando il documento contenente il livello video che fa riferimento al file sorgente modificato viene aperto in Photoshop Extended, la ripresa viene ricaricata. Se il documento è già aperto e il file sorgente è stato modificato, usate il comando Ricarica fotogramma per ricaricare e aggiornare il fotogramma corrente nel pannello Animazione. La ripresa dovrebbe ricaricarsi e aggiornarsi anche se scorrete il livello video con i pulsanti fotogramma precedente/successivo o riproduzione del pannello Animazione.

## Sostituire una ripresa in un livello video (Photoshop Extended)

Photoshop Extended tenta di mantenere un collegamento tra il livello e il file sorgente anche se spostate o rinominate il video sorgente. Se il collegamento viene interrotto, nel pannello Livelli viene visualizzata un'icona di avvertenza . Per ricollegare il livello video e il file sorgente, usate il comando Sostituisci metraggio. Questo comando consente inoltre di sostituire i fotogrammi di una sequenza di immagini o di un video in un livello video con i fotogrammi di una diversa sequenza di immagini o di un diverso video sorgente.

1. Nel pannello Animazione o Livelli, selezionate il livello video da ricollegare al file sorgente o da usare per sostituire il contenuto.
2. Scegliete Livello > Livelli video > Sostituisci metraggio.
3. Nella finestra di dialogo Apri, selezionate un file di sequenze di immagini o un file video, quindi fate clic su Apri.

# Interpretazione della ripresa video (Photoshop Extended)

## Interpretare la ripresa video

Potete specificare il modo in cui Photoshop Extended deve interpretare il canale alfa e la frequenza dei fotogrammi del video che avete aperto o importato.

1. Nel pannello Animazione o Livelli, selezionate il livello video che desiderate interpretare.
2. Scegliete Livello > Livelli video > Interpreta metraggio.
3. Nella finestra di dialogo Interpreta metraggio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per specificare il modo in cui deve essere interpretato il canale alfa nel livello video, selezionate un'opzione Canale alfa. Questa opzione è disponibile solo se la ripresa include un canale alfa. Se è selezionata l'opzione Premoltiplicato - Alone, potete specificare il colore dell'alone con cui sono premoltiplicati i canali.
- Per specificare il numero di fotogrammi video eseguiti al secondo, immettete un valore in Frequenza fotogrammi.
- Per gestire il colore dei fotogrammi o delle immagini in un livello video, scegliete un profilo dal menu Profilo colore.

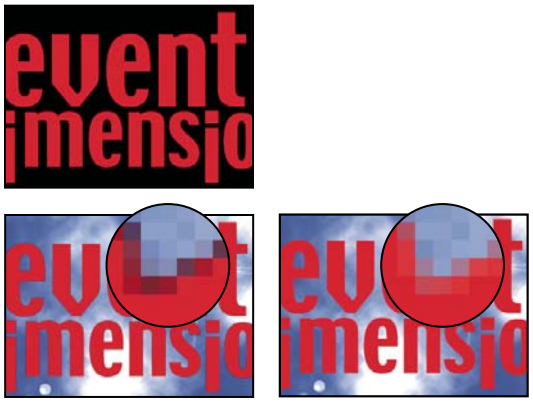
## Interpretare un canale alfa in sequenze immagini e video

Le sequenze di video e immagini con canali alfa possono essere semplici o premoltiplicate. Se lavorate con sequenze di video e immagini contenenti canali alfa, è importante che specifichiate in che modo Photoshop Extended deve interpretare il canale alfa per conseguire i risultati da voi sperati. Quando in un documento con determinati colori di sfondo sono presenti immagini o video premoltiplicati, è possibile che vengano a crearsi effetti alone indesiderati. Potete specificare un colore per l'alone in modo che i pixel semitrasparenti si fondano (moltiplichino) con lo sfondo, senza produrre effetti sgradevoli.

**Ignora** Ignora il canale alfa nel video.

**Semplice - Senza aloni** Interpreta il canale alfa come trasparenza alfa semplice. Se l'applicazione usata per creare il video non supporta la premoltiplicazione dei canali colore, selezionate questa opzione.

**Premoltiplicato - Alone** Utilizza il canale alfa per determinare la quantità del colore alone da miscelare con i canali color. Se necessario, specificate il colore alone facendo clic sul campione colore nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.



*Un elemento con canali premoltiplicati (in alto) appare con un alone nero quando interpretato come semplice senza aloni (in basso a sinistra). Quando interpretato come premoltiplicato con aloni e il nero è impostato come colore di sfondo, l'alone non viene visualizzato (in basso a destra).*

# Colorazione dei fotogrammi nei livelli video (Photoshop Extended)

## Colorare i fotogrammi nei livelli video (Photoshop Extended)

Potete modificare o colorare i singoli fotogrammi video per creare un'animazione, aggiungere contenuto o rimuovere particolari indesiderati. Oltre che con uno degli strumenti pennello, potete colorare con gli strumenti timbro clone, timbro con pattern, pennello correttivo e pennello correttivo al volo. Potete inoltre modificare i fotogrammi video con lo strumento toppa.

***Nota:*** *operazioni quali la colorazione dei fotogrammi video (o l'uso di altri strumenti) sono definite "rotoscoping", anche se tradizionalmente rotoscoping significa tracciare, fotogramma per fotogramma, immagini di azioni dal vivo da usare in un'animazione.*

1 Nel pannello Animazione o Livelli, selezionate il livello video.

2 Spostate l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma video che desiderate modificare.

3 (Facoltativo) Se desiderate che le vostre modifiche siano su un livello separato, scegliete Livello > Livelli video > Nuovo livello video vuoto.

4 Selezionate lo strumento pennello che desiderate usare e apportate le vostre modifiche al fotogramma.

Colorare su un livello video è un'operazione non distruttiva. per scartare i pixel alterati in un fotogramma o in un livello video specifico, scegliete i comandi Ripristina fotogramma o Ripristina tutti i fotogrammi. Per attivare e disattivare la visibilità dei livelli video alterati, scegliete il comando Nascondi video alterato oppure fate clic sull'occhio accanto alla traccia del video alterato nella timeline.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Colorare con lo strumento pennello o matita" a pagina 298

"Ritocco e riparazione delle immagini" a pagina 156

"Ripristinare i fotogrammi nei livelli video (Photoshop Extended)" a pagina 503

"Creare animazioni realizzate a mano (Photoshop Extended)" a pagina 521

## Clonare il contenuto in fotogrammi di animazione e video (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended potete usare gli strumenti timbro clone e pennello correttivo per ritoccare o duplicare gli oggetti nei fotogrammi di animazione e nei video. Usate il timbro clone per *campionare* il contenuto da una parte di un fotogramma (la *sorgente*) e applicarlo a un'altra parte dello stesso fotogramma o di un altro fotogramma (la *destinazione*). Potete anche usare un documento separato come sorgente di campionamento, anziché un fotogramma. Il pennello correttivo include alcune opzioni che consentono di fondere il contenuto campionato insieme al fotogramma di destinazione.

***Nota:*** *potete clonare il contenuto anche con gli strumenti pennello correttivo al volo e toppa. Tuttavia, il timbro clone e il pennello correttivo vi permettono di memorizzare fino a cinque campioni nel pannello Sorgente clone, nonché impostare le opzioni di sovrapposizione, ridimensionamento e spostamento dei fotogrammi.*

Dopo che avete campionato il contenuto da un fotogramma, lo avete usato per colorare e quindi siete passati a un altro fotogramma, il fotogramma sorgente cambia in rapporto al fotogramma dal quale avete avviato il campionamento inizialmente. Potete bloccare il fotogramma sorgente dal quale avete avviato il campionamento oppure immettere un valore di spostamento del fotogramma in modo da impostare un altro fotogramma come sorgente in rapporto al fotogramma usato per il primo campionamento.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla clonazione di fotogrammi: www.adobe.com/go/vid0025_it.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ritoccare con lo strumento timbro clone" a pagina 156

"Ritoccare con lo strumento pennello correttivo" a pagina 159

"Impostare le sorgenti campione per la clonazione e la correzione" a pagina 157

"Creare nuovi livelli video" a pagina 505

### Clonare il contenuto di animazioni o video

1 Selezionate lo strumento timbro clone o lo strumento pennello correttivo , quindi impostate le opzioni desiderate.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello video nel pannello Livelli o Animazione, quindi spostate l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma che desiderate campionare.
- Aprite l'immagine da campionare.

3 Posizionate il puntatore in un fotogramma o un'immagine aperta, quindi tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) fate clic per impostare il punto di campionamento.

4 Per impostare ulteriori punti di campionamento, fate clic su ciascun pulsante Sorgente clone nel pannello Sorgente clone.

5 Selezionate il livello video di destinazione e spostate l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma che desiderate colorare.

*Se desiderate colorare su un livello separato, potete aggiungere un livello video vuoto. Assicuratevi che sia selezionata l'opzione di campionamento corretta per clonare il contenuto sul livello video vuoto.*

6 Se avete impostato più punti di campionamento, selezionate la sorgente da usare nel pannello Sorgente clone.

7 Nel pannello Sorgente clone, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare o ruotare la sorgente da clonare, immettete un valore per L (larghezza), A (altezza) o la rotazione in gradi .
- Per visualizzare una sovrapposizione della sorgente da clonare, selezionate Mostra sovrapposizione e specificate le opzioni di sovrapposizione. L'opzione Ritagliato restringe la sovrapposizione alla dimensione del pennello. Deselezionate questa opzione per sovrapporre l'intera immagine di origine.

*Per scostare la sovrapposizione di origine, trascinate tenendo premuto Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS). Per mostrare temporaneamente le sovrapposizioni, deselezionate Mostra sovrapposizione e premete Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS).*

8 Trascinate sull'area del fotogramma da colorare.

Colorare su un livello video è un'operazione non distruttiva. Per scartare i pixel alterati in un fotogramma o in un livello video specifico, scegliete i comandi Ripristina fotogramma o Ripristina tutti i fotogrammi.

### Impostare lo spostamento fotogramma per operazioni di clonazione o correzione

❖ Nel pannello Sorgente clone, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per colorare sempre usando il fotogramma dal quale avete avviato il campionamento iniziale, selezionate Blocca fotogramma.
- Per colorare usando un fotogramma in rapporto a quello dal quale avete avviato il campionamento iniziale, immettete il numero di fotogrammi nella casella Spostamento fotogramma. Se il fotogramma che desiderate usare si trova dopo il fotogramma dal quale avete avviato il campionamento, immettete un valore positivo. Se il fotogramma che desiderate usare si trova prima del fotogramma dal quale avete avviato il campionamento, immettete un valore negativo.

## Ripristinare i fotogrammi nei livelli video (Photoshop Extended)

Potete scartare le modifiche apportate ai livelli video dei fotogrammi e ai livelli video vuoti.

❖ Nel pannello Animazione, selezionate un livello video ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ripristinare un fotogramma specifico, spostate l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma video e scegliete Livello > Livelli video > Ripristina fotogramma.

- Per ripristinare tutti i fotogrammi in un livello video o in un livello video vuoto, scegliete Livello > Livelli video > Ripristina tutti i fotogrammi.

## Gestire il colore nei livelli video (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended potete colorare nei livelli video usando strumenti quali il pennello o il timbro clone. Se al livello video non è assegnato un profilo di colore, le modifiche dei pixel vengono memorizzate usando lo spazio cromatico del file del documento e la ripresa video resta invariata. Se lo spazio cromatico della ripresa importata è diverso dallo spazio cromatico del documento Photoshop, potrebbero essere necessarie delle modifiche. Ad esempio, è possibile che un filmato video a definizione standard sia in formato SDTV 601 NTSC, mentre il documento Photoshop Extended sia in Adobe RGB. In tal caso, i colori del documento o del video esportato finale possono essere diversi da quelli previsti perché gli spazi colorimetrici non corrispondono.

*Prima di dedicare tempo a colorare e modificare i livelli video, verificate l'intero flusso di lavoro per comprendere le vostre effettive esigenze di gestione del colore e quindi scegliere l'approccio più idoneo al caso.*

Spesso potrete risolvere un errore di corrispondenza assegnando un profilo di colore al documento che corrisponde alla ripresa importata e astenendovi dal gestire il colore nel livello video. Ad esempio, in un video a definizione standard, potete astenervi dal gestire il livello video e assegnare al documento il profilo colore SDTV (Rec. 601 NTSC). In tal caso, i pixel del fotogramma importato sono memorizzati direttamente nel livello video senza conversione di colori.

Per contro, potete assegnare il profilo del colore del documento al livello video usando l'opzione Converti contenuto fotogramma modificato (Livelli > Livelli video > Interpreta metraggio). Questa opzione converte le modifiche dei pixel nello spazio cromatico del documento, ma non converte i colori dei fotogrammi video.

Anche il comando Converti in profilo (Modifica > Converti in profilo) converte le modifiche dei pixel nello spazio cromatico del documento, mentre il comando Assegna profilo (Modifica > Assegna profilo) non converte le modifiche dei pixel in un livello video. Usate il comando Assegna profilo con attenzione, in particolare quando avete colorato o modificato i fotogrammi video. Se il livello video ha un profilo di colore, applicando il comando Assegna profilo al documento potreste provocare un errore di corrispondenza dello spazio cromatico tra le modifiche dei pixel e i fotogrammi importati.

In alcune combinazioni di spazi cromatici di documento e riprese video è necessaria la conversione dei colori:

- Per un filmato in scala di grigio in un documento con metodo Lab RGB o CMYK è necessaria la conversione di colori.
- Per usare una ripresa da 8 o 16 bpc in un documento da 32 bpc è necessaria la conversione dei colori.

# Modifica dei livelli di animazioni e video (Photoshop Extended)

## Trasformare i livelli video (Photoshop Extended)

Potete trasformare un livello video come fate con gli altri livelli di Photoshop. Tuttavia, dovete convertire i livelli video in Oggetti avanzati prima di trasformarli.

1 Nel pannello Animazione o Livelli, selezionate il livello video.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Trasformazione libera, quindi usate le maniglie nella finestra del documento per trasformare il video.
- Scegliete Modifica > Trasforma e scegliete una trasformazione specifica dal sottomenu.

Se il livello video non è un oggetto avanzato, viene richiesto di convertirlo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Trasformazione degli oggetti" a pagina 176

"Gli oggetti avanzati" a pagina 279

## Creare nuovi livelli video

Potete creare nuovi livelli video aggiungendo un file video come nuovo livello oppure creando un livello vuoto.

All'indirizzo seguente è disponibile un video sull'uso dei livelli video: www.adobe.com/go/vid0027_it.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Importazione di file video e sequenze di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 498

"Inserire un video o una sequenza di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 499

"Sostituire una ripresa in un livello video (Photoshop Extended)" a pagina 500

### Aprire un file video

❖ Selezionate File > Apri, selezionate un file video e fate clic su Apri.

Il video viene visualizzato su un livello video in un nuovo documento.

### Aggiungere un file video come nuovo livello video

1 Per il documento attivo, accertatevi che il pannello Animazione sia visualizzata in modalità timeline.

2 Scegliete Livello > Livelli video > Nuovo livello video da file.

3 Selezionate un file video o un file di sequenze di immagini e fate clic su Apri.

### Aggiungere un livello video vuoto

1 Per il documento attivo, accertatevi che il pannello Animazione sia visualizzata in modalità timeline.

2 Scegliete Livello > Livelli video > Nuovo livello video vuoto.

## Specificare quando un livello è visualizzato in un video o un'animazione (Photoshop Extended)

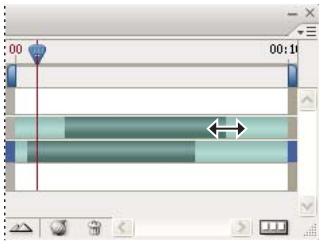
Per specificare quando un livello deve essere visualizzato in un video o un'animazione, avete a disposizione diversi metodi. Ad esempio, potete rifilare (nascondere) alcuni fotogrammi all'inizio o alla fine di un livello. In questo modo modificate i punti di inizio e di fine del livello in un video o in un'animazione. Il primo fotogramma visualizzato è denominato Attacco e l'ultimo è denominato Stacco. Potete inoltre trascinare l'intera barra di durata del livello su una parte diversa della timeline.

1 Nel pannello Animazione, selezionate il livello.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per specificare i punti di attacco e stacco di un livello, trascinate rispettivamente l'inizio e la fine della barra di durata del livello.
- Trascinate la barra di durata del livello fino alla sezione della timeline in cui dovrà essere visualizzato il livello.

***Nota:*** *per conseguire risultati ottimali, trascinate la barra di durata del livello dopo averla rifilata.*



*Livelli (in modalità timeline) con la barra di durata del livello selezionata e pronta da trascinare*

- Portate l'indicatore della posizione temporale corrente in corrispondenza del fotogramma che desiderate impostare come punto di attacco o stacco, quindi dal menu del pannello Animazione scegliete Rifila inizio livello in base ad area di lavoro oppure Rifila fine livello in base ad area di lavoro.

Così facendo, abbreviate la durata del livello nascondendo i fotogrammi tra l'indicatore della posizione temporale corrente e l'inizio oppure la fine del livello. Estendendo nuovamente le estremità della barra di durata del livello, potete rivisualizzare i fotogrammi nascosti.

- Per modificare l'opacità del livello in posizioni temporali o fotogrammi specifici, usate i fotogrammi chiave.

***Nota:*** *per eliminare parte di una ripresa in uno o più livelli, usate il comando Solleva area di lavoro. Per eliminare una durata specifica da tutti i livelli video o animazione, usate il comando Estrai area di lavoro.*

## Rifilare o spostare un livello video (Photoshop Extended)

Per nascondere i fotogrammi all'inizio o alla fine di un livello video o di animazione, potete rifilare il livello. Per iniziare o terminare il video in corrispondenza di una diversa posizione temporale, potete spostare il livello video.

*Quando spostate i livelli video, le modifiche diventano permanenti una volta salvato il file. Quando rifilate parte del video, invece, potete in seguito ripristinarla estendendo nuovamente le estremità della barra di durata del livello.*

1 Nel pannello Animazione o Livelli, selezionate il livello che desiderate modificare.

2 Portate l'indicatore della posizione temporale corrente in corrispondenza del fotogramma (o della posizione temporale) che desiderate impostare come nuovo Attacco o Stacco.

3 Dal menu del pannello Animazione, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Sposta attacco livello a posizione temporale corrente** Sposta permanentemente l'inizio del livello, portandolo in corrispondenza dell'indicatore della posizione temporale corrente.

**Sposta stacco livello a posizione temporale corrente** Sposta permanentemente la fine del livello, portandola in corrispondenza dell'indicatore della posizione temporale corrente.

**Rifila inizio livello in base ad area di lavoro** Nasconde temporaneamente la sezione compresa tra l'indicatore della posizione temporale corrente e l'inizio del livello.

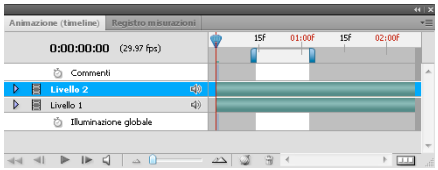
**Rifila fine livello in base ad area di lavoro** Nasconde temporaneamente la sezione compresa tra l'indicatore della posizione temporale corrente e la fine del livello.

***Nota:*** *potete inoltre usare il comando Solleva area di lavoro per nascondere i fotogrammi di uno o più livelli oppure il comando Estrai area di lavoro per nascondere una durata specifica in tutti i livelli di un video o di un'animazione.*

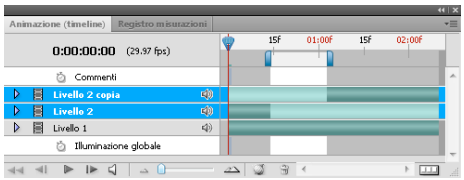
## Sollevare l'area di lavoro (Photoshop Extended)

È possibile eliminare una sezione di una ripresa dai livelli selezionati, lasciando un vuoto della stessa durata della sezione rimossa.

1. Selezionate i livelli che desiderate modificare.
2. Nel pannello Animazione impostate l'area di lavoro in modo da specificare la durata da omettere dai livelli selezionati.
3. Scegliete Solleva area di lavoro dal menu del pannello Animazione.




*I livelli prima dell'applicazione del comando Solleva area di lavoro*




*I livelli dopo l'applicazione del comando Solleva area di lavoro*

## Estrarre l'area di lavoro (Photoshop Extended)

Per eliminare parti di un video e rimuovere automaticamente l'intervallo temporale vuoto, usate il comando Solleva area di lavoro. Il contenuto residuo viene copiato in nuovi livelli video.

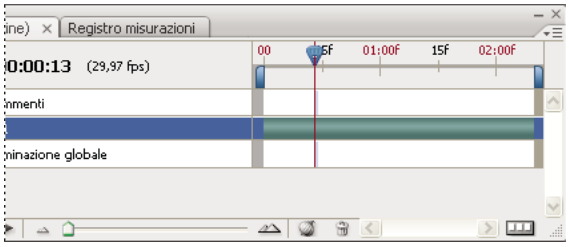
1. Selezionate i livelli che desiderate modificare.
2. Nel pannello Animazione impostate l'area di lavoro in modo da specificare la durata del video o dell'animazione da omettere.
3. Scegliete Estrai area di lavoro dal menu del pannello Animazione.

## Suddividere i livelli video (Photoshop Extended)

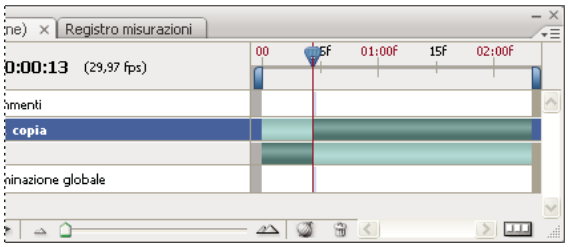
È possibile suddividere un livello video in due nuovi livelli video in corrispondenza di un fotogramma specifico.

1. Selezionate un livello video nel pannello Animazione.
2. Portate l'indicatore della posizione temporale corrente sulla posizione temporale o sul numero del fotogramma in corrispondenza del quale si dovrà dividere il livello video.
3. Fate clic sull'icona del menu del pannello e scegliete Dividi livello.

Il livello video viene duplicato e compare immediatamente sopra il livello originale nel pannello Animazione. Il livello originale viene rifilato tra l'inizio e la posizione temporale corrente, mentre il duplicato viene rifilato tra la posizione temporale corrente e la fine.




*Livello originale prima dell'applicazione del comando Dividi livello*




*Due livelli ottenuti dopo l'applicazione del comando Dividi livello*

## Raggruppare i livelli in un video o un'animazione (Photoshop Extended)

Quando aggiungete più livelli a un video o a un'animazione, li potete organizzare in base alla gerarchia desiderata. Uno dei metodi più semplici è il raggruppamento dei livelli. Photoshop mantiene i fotogrammi nel video o nell'animazione in livelli raggruppati.

Potete a loro volta raggruppare i *gruppi di livelli*. Oltre a nidificare i livelli in una gerarchia più complessa, il raggruppamento dei gruppi di livelli consente di animare contemporaneamente l'opacità di tutti i livelli raggruppati. Il pannello Animazione visualizza un gruppo di livelli con la medesima proprietà di livello opacità.

*Il raggruppamento dei livelli video in Photoshop è analogo alla precomposizione effettuata in Adobe After Effects.*

❖ Nel pannello Livelli selezionate due o più livelli ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Livello > Raggruppa livelli.
- Scegliete Livello > Oggetti avanzati > Converti in oggetto avanzato.

## Rasterizzare i livelli video (Photoshop Extended)

Quando rasterizzate i livelli video, il livello selezionato viene unito in un unico livello composito del fotogramma selezionato nel pannello Animazione. Sebbene sia possibile rasterizzare più livelli video alla volta, potrete specificare soltanto il fotogramma corrente come livello video più in alto.

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello video.

2 Nel pannello Animazione portate l'indicatore della posizione temporale corrente in corrispondenza del fotogramma che desiderate resti inalterato durante la rasterizzazione del livello video.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Livello > Rasterizza > Video.
- Scegliete Livello > Rasterizza > Livello.

***Nota:*** *per rasterizzare più di un livello video alla volta, selezionate i livelli nel pannello Livelli, portate l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma che desiderate mantenere nel livello video più in alto, quindi scegliete Livello > Rasterizza > Livelli.*

# Creazione di animazioni di fotogrammi

## Flusso di lavoro delle animazioni basate sui fotogrammi

Il pannello Animazione di Photoshop consente di creare i fotogrammi delle animazioni. Ogni fotogramma rappresenta una configurazione di livelli.

***Nota:*** *in Photoshop Extended potete creare anche le animazioni usando una timeline e i fotogrammi chiave. Consultate "Creazione di animazioni nella timeline (Photoshop Extended)" a pagina 517.*

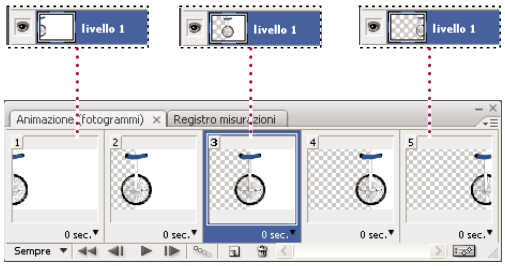



*Illustrazione di un'animazione. L'immagine del monociclo si trova sul livello corrispondente; la posizione del livello cambia in ogni fotogramma dell'animazione.*

Per creare animazioni basate sui fotogrammi in Photoshop, seguite il flusso di lavoro generale descritto di seguito.

**1. Aprite una nuova finestra del documento.**

Se non sono già visibili, aprite i pannelli Animazione e Livelli. In Photoshop Extended assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi (fate clic sul pulsante Converti in animazione fotogrammi nel pannello Animazione).

**2. Aggiungete un livello o convertite il livello di sfondo.**

Poiché non è possibile animare un livello di sfondo, aggiungete un nuovo livello o convertite il livello di sfondo in un livello normale. Consultate "Convertire sfondi e livelli" a pagina 247.

**3. Aggiungete contenuto all'animazione.**

Se l'animazione include oggetti che sono animati in modo indipendente l'uno dall'altro oppure se volete cambiare il colore di un oggetto o sostituire integralmente il contenuto di un fotogramma, vi consigliamo di creare gli oggetti su livelli separati.

**4. Aggiungete un fotogramma al pannello Animazione.**

Consultate "Aggiungere fotogrammi a un'animazione" a pagina 510.

**5. Selezionate un fotogramma.**

Consultate "Selezionare i fotogrammi di un'animazione" a pagina 511.

**6. Modificate i livelli per il fotogramma selezionato.**

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Attivate o disattivate la visibilità per i diversi livelli.
- Cambiate la posizione degli oggetti o dei livelli per far muovere il contenuto dei livelli.
- Modificate l'opacità dei livelli per far apparire e sparire il contenuto in dissolvenza.
- Cambiate il metodo di fusione dei livelli.
- Aggiungete uno stile ai livelli.

  Photoshop include strumenti che assicurano uniformità alle caratteristiche di un livello tra i diversi fotogrammi. Consultate "Modificare gli attributi dei livelli nelle animazioni" a pagina 512.

**7. Aggiungete altri fotogrammi e modificate i livelli secondo necessità.**

Il numero di fotogrammi che potete creare dipende solo dalla quantità di memoria disponibile nel sistema per Photoshop.

Con il comando Tweening potete generare nuovi fotogrammi con variazioni intermedie tra due fotogrammi esistenti. Si tratta di un metodo rapido per far muovere un oggetto sullo schermo o farlo sparire in dissolvenza. Consultate "Creare fotogrammi usando il tweening" a pagina 513.

**8. Impostate il ritardo dei fotogrammi e le opzioni di ciclo.**

Potete assegnare un ritardo a ogni fotogramma e specificare le opzioni di ciclo, di modo che l'animazione venga eseguita una sola volta, un determinato numero di volte o in continuazione. Consultate "Specificare un ritardo nelle animazioni dei fotogrammi" a pagina 515 e "Specificare un ciclo nelle animazioni dei fotogrammi" a pagina 516.

**9. Visualizzate l'animazione in anteprima.**

Usate i controlli del pannello Animazione per eseguire l'animazione mentre la create. Usate quindi il comando Salva per Web e dispositivi per visualizzare un'anteprima dell'animazione nel vostro browser Web. Consultate Visualizzare l'anteprima di immagini ottimizzate in un browser Web.

**10. Ottimizzate l'animazione per accelerarne il download.**

Consultate "Ottimizzare i fotogrammi di animazione" a pagina 527.

**11. Salvate l'animazione.**

Potete salvare l'animazione come file GIF animato con il comando Salva per Web e dispositivi. Inoltre potete salvare l'animazione nel formato di Photoshop (PSD), in modo da poterla rielaborare in un altro momento.

Photoshop consente di salvare un'animazione di fotogrammi come una sequenza di immagini, un filmato QuickTime o come una serie di file separati. Consultate anche "Esportare file video o sequenze di immagini" a pagina 528.

## Aggiungere fotogrammi a un'animazione

L'aggiunta di fotogrammi rappresenta il primo passo nella creazione di un'animazione. Se avete un'immagine aperta, il pannello Animazione la visualizza come primo fotogramma della nuova animazione. Ogni fotogramma aggiunto è inizialmente un duplicato del fotogramma precedente, dopodiché può essere modificato usando il pannello Livelli.

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Fate clic sul pulsante Duplica i fotogrammi selezionati nel pannello Animazione.

## Selezionare i fotogrammi di un'animazione

Prima di poter intervenire su un fotogramma, dovete selezionarlo come fotogramma corrente. Il contenuto del fotogramma corrente viene visualizzato nella finestra del documento.

La miniatura del fotogramma corrente è circondata da un bordo sottile (all'interno della selezione evidenziata) nel pannello Animazione. Le miniature dei fotogrammi selezionati sono evidenziate da un'area colorata.

### Selezionare un fotogramma di un'animazione

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un fotogramma nel pannello Animazione.
- Nel pannello Animazione, fate clic sul pulsante Seleziona il fotogramma successivo per selezionare come fotogramma corrente il fotogramma successivo della serie.
- Nel pannello Animazione, fate clic sul pulsante Seleziona il fotogramma precedente per selezionare come fotogramma corrente il fotogramma precedente della serie.
- Nel pannello Animazione, fate clic sul pulsante Seleziona il primo fotogramma per selezionare come fotogramma corrente il primo fotogramma della serie.

### Selezionare più fotogrammi di un'animazione

❖ Nel pannello Animazione (in modalità di animazione fotogrammi), effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare più fotogrammi contigui, tenendo premuto Maiusc fate clic sul secondo fotogramma. Oltre al secondo fotogramma, vengono selezionati anche tutti i fotogrammi intermedi.
- Per selezionare più fotogrammi non contigui, tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) fate clic sui singoli fotogrammi da aggiungere alla selezione.
- Per selezionare tutti i fotogrammi, scegliete Seleziona tutti i fotogrammi dal menu del pannello Animazione.
- Per deselezionare un fotogramma in una selezione con più fotogrammi, fate clic su di esso tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

## Modificare i fotogrammi di un'animazione

1 Nel pannello Animazione (in modalità di animazione fotogrammi), selezionate uno o più fotogrammi.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il contenuto di un oggetto in un fotogramma dell'animazione, usando il pannello Livelli modificate i livelli nell'immagine che influenzano tale fotogramma.
- Per cambiare la posizione di un oggetto in un fotogramma dell'animazione, selezionate il livello che contiene tale oggetto nel pannello Livelli, quindi trascinatelo nella nuova posizione.

***Nota:*** *il pannello Animazione consente di selezionare e modificare la posizione di più fotogrammi. Se tuttavia trascinate più fotogrammi non contigui, questi verranno collocati in posizioni contigue nella nuova destinazione.*

- Per invertire l'ordine dei fotogrammi di un'animazione, scegliete Inverti fotogrammi dal menu del pannello Animazione.

***Nota:*** *i fotogrammi che desiderate invertire non devono essere necessariamente contigui, in quanto potete invertire qualsiasi fotogramma selezionato.*

- Per eliminare i fotogrammi selezionati, scegliete Elimina fotogramma dal menu del pannello Animazione, fate clic sull'icona cestino e infine fate clic su Sì per confermare l'eliminazione. Potete anche trascinare il fotogramma selezionato sull'icona cestino.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare i fotogrammi di un'animazione" a pagina 511

## Modificare gli attributi dei livelli nelle animazioni

Nel pannello Livelli, i pulsanti di unificazione (Unifica posizione livello, Unifica visibilità livello e Unifica stile livello) determinano il modo in cui le modifiche apportate agli attributi nel fotogramma attivo devono essere applicate agli altri fotogrammi nello stesso livello. Quando viene selezionato un pulsante di unificazione, l'attributo viene modificato in tutti i fotogrammi del livello attivo; quando il pulsante viene deselezionato, le modifiche interessano soltanto il fotogramma attivo.

Nel pannello Livelli, l'opzione Propaga fotogramma 1 determina il modo in cui le modifiche apportate agli attributi nel primo fotogramma devono essere applicate agli altri fotogrammi nello stesso livello. Quando questa opzione è selezionata, potete modificare un attributo nel primo fotogramma e tutti i fotogrammi successivi nel livello attivo cambieranno in rapporto al primo, preservando l'animazione già creata.

### Unificare le proprietà di livello

1. Nel pannello Animazione (in modalità di animazione fotogrammi) modificate l'attributo relativo a un fotogramma.
2. Nel pannello Livelli fate clic su Unifica posizione livello , Unifica visibilità livello o Unifica stile livello per fare in modo che l'attributo modificato sia applicato a tutti gli altri fotogrammi nel livello attivo.

### Propagare il fotogramma 1

1. Nel pannello Livelli, selezionate l'opzione Propaga fotogramma 1.
2. Nel pannello Animazione (in modalità fotogramma), modificate l'attributo relativo al primo fotogramma.

L'attributo modificato è applicato (in rapporto) a tutti i fotogrammi successivi nel livello.

*Per propagare i fotogrammi, potete anche tenere premuto Maiusc e selezionare un gruppo consecutivo di fotogrammi nel livello, quindi modificare un attributo in uno di essi.*

### Visualizzare o nascondere i pulsanti di unificazione livelli

❖ Scegliete Opzioni animazione dal menu del pannello Livelli, quindi selezionate una delle seguenti opzioni:

**Automatica** Visualizza i pulsanti di unificazione livelli quando il pannello Animazione è aperto. In Photoshop Extended, il pannello Animazione deve essere in modalità di animazione fotogrammi.

**Mostra sempre** Visualizza i pulsanti di unificazione livelli sia quando il pannello Animazione è aperto, sia quando è chiuso.

**Nascondi sempre** Nasconde i pulsanti di unificazione livelli sia quando il pannello Animazione è aperto, sia quando è chiuso.

## Copiare e incollare livelli tra fotogrammi

Per capire quello che accade quando copiate e incollate un fotogramma, pensate al fotogramma come a un duplicato di un'immagine con una determinata configurazione di livelli. Quando copiate un fotogramma, è la configurazione dei livelli a essere copiata (incluse le impostazioni di visibilità, la posizione e le altre proprietà). Quando incollate un fotogramma, applicate la configurazione di quel livello al fotogramma di destinazione.

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Selezionate uno o più fotogrammi da copiare nel pannello Animazione.

3 Scegliete Copia fotogrammi dal menu del pannello Animazione.

4 Selezionate i fotogrammi di destinazione nell'animazione corrente o in altre animazioni.

5 Scegliete Incolla fotogrammi dal menu del pannello Animazione.

6 Selezionate un metodo per incollare:

**Sostituisci fotogrammi** Sostituisce i fotogrammi selezionati con quelli copiati. Non vengono aggiunti nuovi livelli. Le proprietà di ciascun livello esistente nei fotogrammi di destinazione vengono sostituite da quelle di ciascun livello copiato. Quando incollate i fotogrammi in un'altra immagine, vengono aggiunti nuovi livelli all'immagine; tuttavia, nei fotogrammi di destinazione sono visibili solo i livelli incollati (i livelli esistenti vengono nascosti).

**Incolla sulla selezione** Aggiunge il contenuto dei fotogrammi incollati come nuovi livelli dell'immagine. Quando incollate i fotogrammi nella stessa immagine, questa opzione raddoppia il numero di livelli nell'immagine. Nei fotogrammi di destinazione i nuovi livelli incollati sono visibili, quelli originali nascosti. Negli altri fotogrammi (di "non destinazione"), i livelli incollati sono nascosti.

**Incolla prima della selezione o Incolla dopo la selezione** Aggiunge i fotogrammi copiati prima o dopo il fotogramma di destinazione. Quando incollate i fotogrammi in un'altra immagine, vengono aggiunti nuovi livelli all'immagine; tuttavia, nei nuovi fotogrammi sono visibili solo i livelli incollati (i livelli esistenti sono nascosti).

7 (Facoltativo) Per stabilire un collegamento tra i livelli incollati nel pannello Livelli, selezionate Collega livelli aggiunti.

Questa opzione funziona solo quando si incollano dei fotogrammi in un altro documento. Selezionatela quando intendete riposizionare i livelli incollati come una singola unità.

8 Fate clic su OK.

## Creare fotogrammi usando il tweening

Il termine inglese *tweening* è l'abbreviazione di "in betweening" (frapposizione) ed è usato tradizionalmente nelle animazioni, per descrivere questo processo. Il tweening (o *interpolazione*) riduce notevolmente il tempo necessario per la creazione di effetti di animazione quali la dissolvenza in entrata o in uscita o lo spostamento di un elemento in un fotogramma. Potete modificare uno a uno i fotogrammi frapposti, anche dopo averli creati.

Il comando Tweening consente di aggiungere o modificare automaticamente una serie di fotogrammi tra due fotogrammi esistenti, variando gradatamente le proprietà di livello (posizione, opacità o parametri degli effetti) tra i nuovi fotogrammi per creare l'illusione del movimento. Se ad esempio volete fare scomparire gradatamente un livello, impostate l'opacità del livello nel fotogramma iniziale su 100% e l'opacità dello stesso livello nel fotogramma finale su 0%. Quando eseguite il tweening dei due fotogrammi, l'opacità del livello verrà ridotta gradualmente nei nuovi fotogrammi.




*Uso del tweening per animare la posizione del testo*

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Per applicare il tweening a un livello specifico, selezionatelo nel pannello Livelli.

3 Selezionate un singolo fotogramma o più fotogrammi contigui.

- Se selezionate un singolo fotogramma, scegliete se eseguire il tweening con il fotogramma precedente o con quello successivo.
- Se selezionate due fotogrammi contigui, tra questi verranno aggiunti i nuovi fotogrammi.
- Se selezionate più di due fotogrammi, i fotogrammi presenti tra il primo e l'ultimo selezionato verranno modificati dal tweening.
- Se selezionate il primo e l'ultimo fotogramma dell'animazione, questi fotogrammi verranno interpretati come contigui e i fotogrammi frapposti verranno aggiunti dopo l'ultimo fotogramma. Questo metodo di tweening è utile per le animazioni che devono essere eseguite a ciclo continuo.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Tweening nel pannello Animazione.
- Selezionate Tweening dal menu del pannello Animazione.

5 Specificate il livello o i livelli interessati dalle variazioni nei fotogrammi aggiunti:

**Tutti i livelli** Varia tutti i livelli nel fotogramma o nei fotogrammi selezionati.

**Livello selezionato** Varia solo il livello corrente nel fotogramma o nei fotogrammi selezionati.

6 Specificate le proprietà del livello da variare:

**Posizione** Varia gradualmente la posizione di un livello selezionato nei nuovi fotogrammi compresi tra il fotogramma iniziale e quello finale.

**Opacità** Varia gradualmente l'opacità dei nuovi fotogrammi compresi tra il fotogramma iniziale e quello finale.

**Effetti** Varia gradualmente le impostazioni dei parametri degli effetti di livello compresi tra il fotogramma iniziale e quello finale.

7 Se al punto 3 avete selezionato un singolo fotogramma, scegliete in quale posizione aggiungere i fotogrammi dal menu Tweening fra:

**Fotogramma successivo** Aggiunge i fotogrammi tra il fotogramma selezionato e quello successivo. Questa opzione non è disponibile se avete selezionato l'ultimo fotogramma nel pannello Animazione.

**Primo fotogramma** Aggiunge i fotogrammi tra l'ultimo fotogramma e il primo. Questa opzione è disponibile solo se avete selezionato l'ultimo fotogramma nel pannello Animazione.

**Fotogramma precedente** Aggiunge i fotogrammi tra il fotogramma selezionato e quello precedente. Questa opzione non è disponibile se avete selezionato il primo fotogramma nel pannello Animazione.

**Ultimo fotogramma** Aggiunge i fotogrammi tra il primo fotogramma e l'ultimo. Questa opzione è disponibile solo se avete selezionato il primo fotogramma nel pannello Animazione.

8 Nella casella Fotogrammi da aggiungere, immettete un valore oppure usate la freccia Su o Giù per scegliere il numero di fotogrammi. Questa opzione non è disponibile se avete selezionato più di due fotogrammi.

9 Fate clic su OK.

## Nascondere i livelli in fotogrammi di animazione

Inizialmente ogni nuovo livello è visibile per impostazione predefinita in tutti i fotogrammi di un'animazione.

- Per mostrare solo i nuovi livelli nei fotogrammi attivi, nel menu del pannello Animazione deselezionate Nuovi livelli visibili in tutti i fotogrammi.
- Per nascondere un livello in un fotogramma specifico, selezionate il fotogramma nel pannello Animazione, quindi nascondete il livello nel pannello Livelli.

## Aggiungere un nuovo livello ogni volta che si crea un fotogramma

Potete usare il comando Crea nuovo livello per ogni nuovo fotogramma per aggiungere automaticamente un nuovo livello all'immagine ogni volta che create un nuovo fotogramma. Il livello creato è visibile nel nuovo fotogramma, ma è nascosto in tutti gli altri. Questa opzione consente di risparmiare tempo durante la creazione di animazioni che necessitano di un nuovo elemento visivo in ogni fotogramma.

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Dal menu del pannello Animazione, scegliete Crea nuovo livello per ogni nuovo fotogramma.

Un segno di spunta indica che l'opzione è attivata.

## Specificare un ritardo nelle animazioni dei fotogrammi

È possibile specificare il *ritardo* dei fotogrammi, ovvero per quanto tempo i fotogrammi restano visualizzati in un'animazione. Il ritardo è espresso in secondi. Le frazioni di secondo sono espresse come valori decimali. Ad esempio, un quarto di secondo è indicato come 0,25. Se impostate un ritardo per il fotogramma corrente, a ogni fotogramma creato successivamente verrà applicato lo stesso ritardo.

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Selezionate uno o più fotogrammi.

3 Nel pannello Animazione, fate clic sul valore Ritardo sotto il fotogramma selezionato, in modo da visualizzare il menu a comparsa.

4 Specificate il ritardo:

- Scegliete un valore dal menu a comparsa. Nella parte inferiore del menu è visualizzato l'ultimo valore usato.
- Scegliete Altro, immettete un valore nella finestra di dialogo Imposta ritardo fotogrammi e fate clic su OK. Se avete selezionato più fotogrammi, il ritardo specificato per un fotogramma verrà applicato a tutti i fotogrammi selezionati.

## Scegliere un metodo di eliminazione

Il metodo di eliminazione dei fotogrammi consente di decidere se il fotogramma corrente deve essere eliminato prima di poter visualizzare quello successivo. Selezionate un metodo di eliminazione per le animazioni che includono uno sfondo trasparente, in modo da specificare se il fotogramma corrente debba essere o meno visibile attraverso le aree trasparenti di quello successivo.




*Metodi di eliminazione dei fotogrammi*
***A.** Fotogramma con trasparenza di sfondo, con l'opzione Ripristina allo sfondo **B.** Fotogramma con trasparenza di sfondo, con l'opzione Non eliminare*

L'icona del metodo di eliminazione indica se il fotogramma è impostato su Non eliminare o su Elimina . Se il metodo di eliminazione è impostato su Automatico, non appare nessuna icona.

1. (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.
2. Selezionate uno o più fotogrammi a cui desiderate applicare un metodo di eliminazione.
3. Con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) fate clic sulla miniatura del fotogramma per visualizzare il menu di scelta rapida Metodo eliminazione.
4. Scegliete un metodo di eliminazione:

**Automatico** Determina automaticamente il metodo di eliminazione del fotogramma corrente. Il fotogramma viene eliminato se quello successivo contiene una trasparenza di livello. Per molte animazioni, Automatico fornisce i risultati desiderati ed è quindi l'impostazione predefinita.

***Nota:** per consentire a Photoshop di conservare i fotogrammi con trasparenze, scegliete Automatico quando usate l'opzione di ottimizzazione Rimozione pixel ridondanti.*

**Non eliminare** Mantiene visualizzato il fotogramma corrente quando si passa al successivo. Il fotogramma corrente (e quelli che lo precedono) sono visibili attraverso le aree trasparenti del fotogramma successivo. Usate un browser per visualizzare un'anteprima accurata di un'animazione con l'opzione Non eliminare.

**Elimina** Rimuove il fotogramma corrente prima di visualizzare quello successivo. Viene sempre visualizzato un solo fotogramma alla volta (il fotogramma corrente non è visibile attraverso le aree trasparenti di quello successivo).

## Specificare un ciclo nelle animazioni dei fotogrammi

Le opzioni di ciclo continuo consentono di specificare quante volte la sequenza dell'animazione dovrà essere ripetuta durante l'esecuzione.

1. (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.
2. Fate clic sulla casella Seleziona le opzioni di ciclo continuo nell'angolo in basso a sinistra del pannello Animazione.
3. Selezionate un'opzione di ciclo continuo: Una volta, 3 volte, Sempre o Altro.
4. Se avete selezionato Altro, immettete un valore nella finestra di dialogo Imposta conteggio ciclo, quindi fate clic su OK.

***Nota:** potete impostare le opzioni di ciclo continuo anche nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi. Per ulteriori informazioni, consultate Panoramica di Salva per Web e dispositivi.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvare un file in formato GIF" a pagina 434

"Formato Photoshop (PSD)" a pagina 438

### Eliminare un'intera animazione

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Selezionate Elimina animazione dal menu del pannello Animazione.

# Creazione di animazioni nella timeline (Photoshop Extended)

## Flusso di lavoro delle animazioni basate sulla timeline (Photoshop Extended)

Per animare il contenuto del livello in modalità timeline (e non in modalità fotogrammi), dovete impostare i fotogrammi chiave nel pannello Animazione man mano che spostate l'indicatore della posizione temporale corrente su un diverso fotogramma o su una diversa posizione temporale, quindi dovete modificare la posizione, l'opacità o lo stile del contenuto del livello. Photoshop aggiunge o modifica automaticamente una serie di fotogrammi compresi tra due fotogrammi esistenti, variando gradatamente le proprietà di livello (posizione, opacità e stili) tra i nuovi fotogrammi per creare l'illusione del movimento o della trasformazione.

Se ad esempio volete fare scomparire gradualmente un livello, impostate l'opacità del livello nel fotogramma iniziale su 100% e nel pannello Animazione fate clic sull'icona cronometro Opacità per tale livello. Portate quindi l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma o sulla posizione temporale per il fotogramma finale, impostando l'opacità per lo stesso livello su 0%. Photoshop Extended crea automaticamente un'interpolazione tra il fotogramma iniziale e il fotogramma finale, mentre l'opacità del livello viene ridotta gradatamente tra i nuovi fotogrammi.

Oltre a lasciare che Photoshop crei una interpolazione dei fotogrammi in un'animazione, potete creare un'animazione realizzata a mano fotogramma per fotogramma colorando su un livello video vuoto.

*Se volete creare un'animazione in formato SWF, usate Adobe Flash, Adobe After Effects o Adobe Illustrator.*

Per creare un'animazione basata sulla timeline in Photoshop Extended, seguite il flusso di lavoro generale descritto di seguito.

**1. Create un nuovo documento.**

Specificate le dimensioni e il contenuto dello sfondo. Assicuratevi che le proporzioni pixel siano adeguate all'output dell'animazione. Il metodo di colore dovrebbe essere RGB. A meno che non abbiate una ragione particolare per apportare delle modifiche, lasciate la risoluzione a 72 pixel per pollice, la profondità di bit a 8 bpc e le proporzioni pixel quadrate.

**2. Specificate le impostazioni della timeline del documento nel menu del pannello Animazione.**

Specificate la durata e la frequenza dei fotogrammi. Consultate "Specificare la durata e la frequenza dei fotogrammi della timeline (Photoshop Extended)" a pagina 492.

**3. Aggiungete un livello.**

Aggiungete uno dei seguenti elementi:

- Un nuovo livello, per aggiungere contenuto.
- Un nuovo livello video, per aggiungere contenuto video.
- Un nuovo livello video vuoto, per clonare contenuto o creare animazioni realizzate a mano.

**4. Aggiungete contenuto al livello.**

**5. (Facoltativo) Aggiungete una maschera di livello.**

Potete usare una maschera di livello per rivelare soltanto una parte del contenuto di un livello. Potete animare la maschera di livello per rivelare parti diverse del contenuto del livello con il passare del tempo. Consultate "Aggiungere le maschere di livello" a pagina 289.

**6. Portate l'indicatore della posizione temporale corrente sulla posizione temporale o sul numero del fotogramma in corrispondenza del quale intendete impostare il primo fotogramma chiave.**

Consultate "Usare fotogrammi chiave per animare le proprietà di livello (Photoshop Extended)" a pagina 519.

**7. Attivate i fotogrammi chiave per una proprietà di livello.**

Fate clic sul triangolo accanto al nome del livello. Un triangolo rivolto verso il basso visualizza le proprietà del livello. Fate quindi clic sul cronometro per impostare il primo fotogramma chiave per la proprietà di livello che intendete animare. Potete impostare i fotogrammi chiave per più di una proprietà di livello alla volta.

**8. Spostate l'indicatore della posizione temporale corrente e modificate una proprietà di livello.**

Portate l'indicatore della posizione temporale corrente sulla posizione temporale o sul numero del fotogramma in corrispondenza del quale la proprietà del livello deve cambiare. Potete effettuare una o alcune delle seguenti operazioni:

- Cambiare la posizione dei livelli per far muovere il contenuto dei livelli.
- Modificare l'opacità dei livelli per far apparire e sparire il contenuto in dissolvenza
- Cambiare la posizione di una maschera di livello per rivelare parti diverse del livello.
- Attivare o disattivare una maschera di livello.

Per alcuni tipi di animazione, ad esempio quelle che comportano la modifica del colore di un oggetto o la sostituzione integrale del contenuto di un fotogramma, sono necessari altri livelli con il nuovo contenuto.

***Nota:*** *per animare le forme, animate la maschera vettoriale (e non il livello forma) usando il cronometro per Posizione maschera vettoriale o Attivazione maschera vettoriale.*

**9. Aggiungete ulteriori livelli con contenuto e modificatene le proprietà secondo necessità.**

**10. Spostate o rifilate la barra di durata del livello per specificare quando deve comparire un livello in un'animazione.**

Consultate "Specificare quando un livello è visualizzato in un video o un'animazione (Photoshop Extended)" a pagina 505 e "Impostare l'area della timeline da visualizzare in anteprima (Photoshop Extended)" a pagina 524.

**11. Visualizzate l'animazione in anteprima.**

Usate i controlli del pannello Animazione per eseguire l'animazione mentre la create. Quindi visualizzatela in anteprima nel browser Web. Inoltre potete visualizzare un'anteprima dell'animazione nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi. Consultate "Anteprime di animazioni video o timeline (Photoshop Extended)" a pagina 525.

**12. Salvate l'animazione.**

Potete salvare l'animazione come file GIF con animazione usando il comando Salva per Web e dispositivi oppure come file di sequenze di immagini usando il comando Rendering video. Potete anche salvare l'animazione nel formato PSD, che può essere importato in Adobe After Effects.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Scambiare le modalità di animazione (Photoshop Extended)" a pagina 492

"Scegliere un metodo di interpolazione (Photoshop Extended)" a pagina 519

"Creare animazioni realizzate a mano (Photoshop Extended)" a pagina 521

## Usare fotogrammi chiave per animare le proprietà di livello (Photoshop Extended)

Potete animare diverse proprietà di livello, ad esempio Posizione, Opacità e Stile. Potete effettuare ogni modifica indipendentemente o insieme ad altre modifiche. Per animare diversi oggetti indipendentemente, è meglio crearli su livelli separati.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'animazione delle proprietà dei livelli: www.adobe.com/go/vid0024_it.*

Di seguito vengono riportati alcuni esempi di animazione delle proprietà di livello:

- Per animare la posizione, aggiungete un fotogramma chiave alla proprietà Posizione, quindi spostate l'indicatore di tempo corrente e trascinate il livello nella finestra del documento.
- Per animare l'opacità di un livello, aggiungete un fotogramma chiave alla proprietà Opacità, quindi spostate l'indicatore di tempo corrente e modificate l'opacità del livello nel pannello Livelli.
- Potete animare le proprietà 3D, quali la posizione dell'oggetto e della videocamera. Per ulteriori informazioni, consultate "Creare animazioni 3D (Photoshop Extended)" a pagina 563.

Per animare una proprietà usando i fotogrammi chiave, impostate almeno due fotogrammi chiave per questa proprietà. In caso contrario le modifiche apportate alla proprietà del livello restano attive per la durata dell'intero livello.

Per iniziare un'animazione, fate clic sull'icona cronometro della proprietà di livello che vi interessa. Quando il cronometro è attivo per una proprietà specifica, vengono impostati nuovi fotogrammi chiave in corrispondenza di ogni modifica della posizione temporale corrente e del valore della proprietà. Quando il cronometro non è attivo per una proprietà, questa è priva di fotogrammi chiave. Se immettete un valore per una proprietà di livello quando il cronometro non è attivo, il valore resta valido per l'intera durata del livello. Se deselezionate il cronometro, vengono eliminati definitivamente tutti i fotogrammi chiave della proprietà.

### Scegliere un metodo di interpolazione (Photoshop Extended)

Per *interpolazione* (o *tweening*) si intende il processo di inserimento di valori ignoti tra due valori noti. Nel video digitale e nella cinematografia, questa operazione solitamente comporta la generazione di nuovi valori tra due fotogrammi chiave. Ad esempio, per spostare un elemento grafico a sinistra di cinquanta pixel nel corso di 15 fotogrammi, si imposta la posizione dell'elemento nel primo e nel quindicesimo fotogramma, contrassegnando tali fotogrammi come fotogramma chiave. Photoshop effettua l'interpolazione dei fotogrammi necessari tra i due fotogrammi chiave. L'interpolazione tra fotogrammi chiave può essere usata per animare il movimento, l'opacità, gli stili e la luce globale.

Nel pannello Animazione, l'aspetto di un fotogramma chiave dipende dal metodo di interpolazione scelto per l'intervallo tra i fotogrammi chiave.

**Fotogramma chiave lineare** Modifica in modo uniforme la proprietà animata da un fotogramma chiave al successivo. Fa eccezione la proprietà Posizione maschera di livello, che presenta un passaggio brusco dallo stato attivo a quello non attivo.

**Fotogramma chiave sospeso** Mantiene l'impostazione corrente della proprietà. Questo metodo di interpolazione è utile per gli effetti stroboscopici o per consentire di visualizzare o far scomparire i livelli all'improvviso.

Per scegliere il metodo di interpolazione per un fotogramma, effettuate le seguenti operazioni:

1 Nel pannello Animazione, selezionate uno o più fotogrammi chiave.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave selezionato e dal menu di scelta rapida scegliete Interpolazione lineare o Interpolazione sospesa.
- Aprite il menu del pannello Animazione e scegliete Interpolazione fotogrammi chiave > Lineare o Interpolazione fotogrammi chiave > Sospesa.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Usare fotogrammi chiave per animare le proprietà di livello (Photoshop Extended)" a pagina 519

Creazione di animazioni da tweening tra forme

## Portare l'indicatore di tempo corrente in un fotogramma chiave (Photoshop Extended)

Una volta impostato un fotogramma chiave iniziale per una proprietà, viene visualizzato il navigatore per fotogrammi chiave, che consente di spostarsi tra i fotogrammi chiave oppure impostarli o rimuoverli. Quando il rombo del navigatore per fotogrammi chiave è attivo (giallo), l'indicatore di tempo corrente si trova esattamente in corrispondenza di un fotogramma chiave per la proprietà di livello in questione. Se il rombo del navigatore per fotogrammi chiave è inattivo (grigio), l'indicatore si trova invece tra due fotogrammi chiave. Quando vengono visualizzate delle frecce su ciascun lato della casella del navigatore per fotogrammi chiave, esistono altri fotogrammi chiave per la proprietà in questione su entrambi i lati della posizione temporale corrente.

❖ Fate clic su una freccia del navigatore per fotogrammi chiave. La freccia verso sinistra consente di portare l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma chiave precedente. La freccia verso destra consente di portare l'indicatore della posizione temporale corrente sul fotogramma chiave successivo.

## Selezionare fotogrammi chiave (Photoshop Extended)

❖ Nel pannello Animazione effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un fotogramma chiave, fate clic sull'icona corrispondente.
- Per selezionare più fotogrammi chiave, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su di essi oppure trascinate per racchiuderli in una selezione.
- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà di livello, fate clic sul nome della proprietà accanto all'icona cronometro.

## Spostare fotogrammi chiave (Photoshop Extended)

1 Selezionate uno o più fotogrammi chiave.

2 Trascinate una delle icone di fotogramma chiave selezionate fino alla posizione temporale desiderata. Se sono stati selezionati più fotogrammi chiave, vengono spostati come gruppo mantenendo la stessa spaziatura temporale.

*Per espandere o comprime la spaziatura di più fotogrammi chiave, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il primo o l'ultimo fotogramma chiave della selezione. Mentre trascinate, il fotogramma chiave all'estremità opposta della selezione non viene spostato e l'animazione viene pertanto rallentata o accelerata.*

### Copiare e incollare fotogrammi chiave (Photoshop Extended)

Potete copiare i fotogrammi chiave di una proprietà (ad esempio, Posizione) nella stessa proprietà di un altro livello. I fotogrammi chiave incollati mantengono lo stesso scostamento dall'indicatore della posizione temporale corrente del fotogramma chiave copiato.

Potete copiare i fotogrammi chiave da un solo livello alla volta. Quando incollate i fotogrammi chiave in un altro livello, vengono visualizzati nella proprietà corrispondente nel livello di destinazione. Il primo fotogramma chiave viene visualizzato in corrispondenza della posizione temporale corrente e gli altri seguono rispettando l'ordine relativo. Dopo la copia i fotogrammi chiave restano selezionati e possono essere spostati immediatamente nella timeline.

***Nota:*** *potete copiare e incollare i fotogrammi chiave tra più proprietà alla volta.*

1. Nel pannello Animazione, visualizzate la proprietà di livello contenente i fotogrammi chiave da copiare.
2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
3. Fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave e scegliete Copia fotogrammi chiave.
4. Nel pannello Animazione contenente il livello di destinazione, portate l'indicatore della posizione temporale corrente alla posizione temporale in cui dovranno essere inseriti i fotogrammi chiave.
5. Selezionate il livello di destinazione.
6. Aprite il menu del pannello Animazione e scegliete Incolla fotogrammi chiave.

### Eliminare fotogrammi chiave (Photoshop Extended)

❖ Selezionate uno o più fotogrammi chiave, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Ctrl e fate clic (Mac OS) su un fotogramma chiave selezionato e, dal menu di scelta rapida, scegliete Elimina fotogrammi chiave.
- Dal menu del pannello Animazione, scegliete Elimina fotogrammi chiave.

## Creare animazioni realizzate a mano (Photoshop Extended)

Per creare animazioni realizzate a mano fotogramma per fotogramma, potete aggiungere al documento un livello video vuoto. Se aggiungete un livello video vuoto sopra un livello video e quindi regolate l'opacità del livello video vuoto, potete rendere visibile il contenuto del livello video sottostante. Ciò consente di applicare il rotoscoping al contenuto del livello video colorando o disegnando sul livello video vuoto. Consultate anche "Colorare i fotogrammi nei livelli video (Photoshop Extended)" a pagina 501.

***Nota:*** *se dovete animare numerosi elementi indipendenti, create contenuti separati in diversi livelli video vuoti.*

1. Create un nuovo documento.
2. Aggiungete un livello video vuoto.
3. Colorate o aggiungete al livello i contenuti desiderati.
4. (Facoltativo) Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva onion skinning  per attivare questa funzionalità.
5. Portate l'indicatore della posizione temporale corrente in corrispondenza del fotogramma successivo.
6. Colorate o aggiungete al livello i contenuti desiderati in una posizione leggermente diversa rispetto al fotogramma precedente.

*Per aggiungere un fotogramma chiave vuoto, duplicare un fotogramma o eliminarne uno dal livello video vuoto, scegliete Livello > Livelli video, quindi il comando appropriato.*

Quando create più fotogrammi realizzati a mano, potete trascinare l'indicatore della posizione temporale corrente o usare i controlli di riproduzione nel pannello Animazione per visualizzare l'anteprima dell'animazione.

## Inserire, eliminare o duplicare fotogrammi video vuoti (Photoshop Extended)

Potete aggiungere o rimuovere un fotogramma video vuoto da un livello video vuoto. Potete anche duplicare i fotogrammi esistenti (colorati) nei livelli video vuoti.

1 Nel pannello Animazione, selezionate il livello video vuoto e portate l'indicatore di tempo corrente in corrispondenza del fotogramma desiderato.

2 Scegliete Livello > Livelli video, quindi fate clic su uno dei seguenti comandi:

**Inserisci fotogramma vuoto** Inserisce un fotogramma video vuoto nel livello video vuoto selezionato in corrispondenza della posizione temporale corrente.

**Elimina fotogramma** Elimina il fotogramma video vuoto nel livello video vuoto selezionato in corrispondenza della posizione temporale corrente.

**Duplica fotogramma** Aggiunge una copia del fotogramma video in corrispondenza della posizione temporale corrente nel livello video vuoto selezionato.

## Specificare le impostazioni onion skinning (Photoshop Extended)

La modalità onion skinning visualizza il contenuto disegnato sul fotogramma corrente, nonché il contenuto disegnato sui fotogrammi circostanti. Questi fotogrammi aggiuntivi vengono visualizzati con l'opacità specificata per distinguerli dal fotogramma corrente. La modalità Onion skinning è utile per disegnare le animazioni fotogramma per fotogramma, in quanto fornisce punti di riferimento utili per le posizioni dei tratti e altre modifiche.

Le impostazioni Onion skinning specificano la visualizzazione dei fotogrammi precedenti e successivi quando l'opzione Onion skinning è attivata nel pannello Animazione. Consultate "Panoramica del pannello Animazione" a pagina 488.

1 Aprite il menu del pannello Animazione e scegliete Impostazioni onion skin.

2 Specificate le seguenti opzioni:

**Numero di onion skin** Specifica quanti fotogrammi precedenti e successivi devono essere visualizzati. Nelle caselle di testo immettete i valori per Fotogrammi prima (precedenti) e Fotogrammi dopo (successivi).

**Spaziatura tra fotogrammi** Specifica quanti fotogrammi sono presenti tra quelli visualizzati. Ad esempio, il valore 1 visualizza i fotogrammi consecutivi e il valore 2 visualizza le tracce che sono distanziate da due fotogrammi.

**Opacità max** Imposta la percentuale di opacità per i fotogrammi immediatamente prima e dopo la posizione temporale corrente.

**Opacità min** Imposta la percentuale di opacità per gli ultimi fotogrammi dei set che si trovano prima e dopo i fotogrammi con onion skinning.

**Metodo fusione** Imposta l'aspetto delle aree in cui i fotogrammi si sovrappongono.

A



B



C



*Onion skinning*
***A.*** *Fotogramma corrente con un fotogramma dopo* ***B.*** *Fotogramma corrente con un fotogramma prima e uno dopo* ***C.*** *Fotogramma corrente con un fotogramma prima*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Descrizioni dei metodi di fusione" a pagina 320

## Aprire un'animazione con più livelli

Potete aprire animazioni salvate in versioni precedenti di Photoshop come file Photoshop (PSD) con più livelli. Nel pannello Animazione i livelli verranno posizionati nel rispettivo ordine di sovrapposizione; il livello inferiore diventa il primo fotogramma.

1 Scegliete File > Apri e selezionate il file di Photoshop da aprire.

2 Nel pannello Livelli, selezionate i livelli desiderati per l'animazione e, dal menu del pannello Animazione, scegliete Crea fotogrammi dai livelli.

Potete modificare l'animazione, salvare un file GIF con animazione usando il comando Salva per Web o dispositivi o salvare l'animazione come filmato QuickTime usando il comando Rendering video.

# Anteprime di video e animazioni

## Visualizzare un'anteprima di un'animazione di fotogrammi

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Riproduci nel pannello Animazione.
- Usate la barra spaziatrice per eseguire e sospendere l'animazione.

L'animazione verrà visualizzata nella finestra del documento. L'animazione verrà ripetuta all'infinito, a meno che non abbiate specificato un valore di ripetizione nella finestra delle opzioni di riproduzione.

2 Per interrompere l'animazione, fate clic sul pulsante stop .

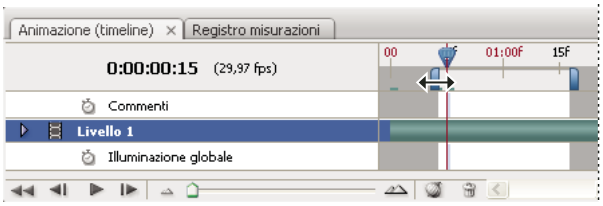
3 Per tornare all'inizio, fate clic sul pulsante Seleziona il primo fotogramma .

***Nota:*** *per ottenere un'anteprima più accurata dell'animazione e dei tempi necessari, visualizzate l'animazione in anteprima in un browser Web. In Photoshop, aprite la finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi e fate clic sul pulsante Anteprima nel browser. Per interrompere o ricaricare l'animazione, usate i comandi del browser Termina e Aggiorna.*

## Impostare l'area della timeline da visualizzare in anteprima (Photoshop Extended)

1 Per impostare la durata della timeline da esportare o visualizzare in anteprima, effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Animazione:

- Trascinate una delle estremità della barra dell'area di lavoro.




*Trascinare una delle estremità della barra dell'area di lavoro*

- Trascinate la barra dell'area di lavoro sulla sezione da visualizzare in anteprima.
- Portate l'indicatore della posizione temporale corrente in corrispondenza del tempo o del fotogramma desiderato. Dal menu del pannello Animazione, scegliete Imposta inizio area lavoro o Imposta fine area lavoro.

2 (Facoltativo) Per rimuovere le parti della timeline che non rientrano nell'area di lavoro, scegliete Rifila durata documento in base ad area di lavoro dal menu del pannello Animazione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare la durata e la frequenza dei fotogrammi della timeline (Photoshop Extended)" a pagina 492

## Anteprime di animazioni video o timeline (Photoshop Extended)

Potete visualizzare l'anteprima del video o dell'animazione nella finestra del documento. Per consentire la visualizzazione in anteprima del video o dell'animazione durante la sessione di montaggio, Photoshop effettua l'anteprima nella RAM. Quando visualizzate l'anteprima dei fotogrammi tramite riproduzione o trascinamento, questi vengono memorizzati nella cache in modo da poter essere successivamente eseguiti più velocemente. I fotogrammi memorizzati nella cache sono contrassegnati da una barra verde nell'area di lavoro del pannello Animazione. Il numero di fotogrammi memorizzati nella cache dipende dalla quantità di RAM disponibile per Photoshop.

### Visualizzare l'anteprima di un video o di un'animazione timeline (Photoshop Extended)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella timeline, trascinate l'indicatore della posizione temporale corrente.
- Usate i pulsanti di riproduzione, sul fondo del pannello Animazione.
- Premete la barra spaziatrice per avviare o interrompere la riproduzione.

*Per un'anteprima più precisa di un'animazione creata per il Web, usate un browser Web. Per interrompere o ricaricare l'animazione, usate i comandi del browser Termina e Aggiorna. Aprite la finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi e fate clic sul pulsante Anteprima nel browser.*

### Anteprima audio per i livelli video (Photoshop Extended)

Quando abilitate le anteprime audio per i livelli Video, Photoshop Extended include tale audio nei file esportati in formato di filmato QuickTime. Consultate "Esportare file video o sequenze di immagini" a pagina 528.

Nel pannello Animazione effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare o disattivare le anteprime audio per un livello video specifico, fate clic sull'icona dell'altoparlante per tale livello.
- Per attivare o disattivare le anteprime audio per un intero documento, fate clic sull'icona altoparlante a destra dei pulsanti di riproduzione, in fondo al pannello.

### Attivare l'omissione di fotogrammi (Photoshop Extended)

In Photoshop Extended è possibile ignorare i fotogrammi non memorizzati nella cache per ottenere una riproduzione in tempo reale.

❖ Nel pannello Animazione (in modalità di animazione timeline), fate clic sull'icona delle opzioni del pannello e scegliete Consenti omissione fotogrammi.

## Visualizzare un'anteprima del documento su un monitor video

Il plug-in Anteprima video consente di visualizzare l'anteprima del fotogramma corrente specificato nella timeline Animazione (o una qualsiasi immagine aperta in Photoshop) tramite FireWire (IEEE 1394) su una periferica di visualizzazione, ad esempio un monitor video. Per ottenere una visualizzazione corretta delle immagini, potete anche regolare le proporzioni.

***Nota:*** *nei sistemi operativi a 64 bit, dovete usare la versione di Photoshop a 32 bit per accedere al plug-in Anteprima video.*

Il plug-in Anteprima video supporta immagini RGB, in scala di grigio e in scala di colore. Il plug-in converte le immagini a 16 bpc in immagini a 8 bpc. Il plug-in Anteprima video non supporta i canali alfa e la trasparenza viene visualizzata in nero.

***Nota:** il plug-in Anteprima video non blocca la periferica di visualizzazione. Quando Photoshop è eseguito in background e un'altra applicazione passa in primo piano, l'anteprima viene disattivata e la periferica sbloccata, affinché altre applicazioni possano usarla per le proprie anteprime.*

**1** Collegate una periferica di visualizzazione (ad esempio un monitor video) al computer tramite FireWire (IEEE 1394).

**2** Aprite un documento in Photoshop ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se non volete impostare le opzioni di output per la visualizzazione del documento su una periferica, scegliete File > Esporta > Invia anteprima video a dispositivo. Potete saltare i punti successivi di questa procedura.
- Per impostare le opzioni di output per la visualizzazione del documento su una periferica, scegliete File > Esporta > Anteprima video.

Si apre la finestra di dialogo Anteprima video. Se le proporzioni pixel del documento non corrispondono alle impostazioni della periferica di visualizzazione, appare un messaggio di avviso.

***Nota:** il comando Invia anteprima video a dispositivo usa le impostazioni precedenti della finestra di dialogo Anteprima video.*

**3** In Impostazioni dispositivo, specificate le opzioni per la periferica usata per visualizzare l'immagine:

- (Mac OS) Per specificare una modalità di output, selezionate NTSC o PAL. Se la modalità di output e la periferica non corrispondono (ad esempio se selezionate NTSC come modalità di output e collegate una periferica in modalità PAL), sull'anteprima appariranno delle macchie nere.
- Per specificare le proporzioni della periferica di visualizzazione, scegliete Standard (4:3) o Widescreen (16:9) dal menu Proporzioni.

***Nota:** l'impostazione delle proporzioni determina le opzioni di posizionamento disponibili.*

**4** In Opzioni immagine, scegliete un'opzione di posizionamento per stabilire come apparirà l'immagine sulla periferica di visualizzazione:

**Centro** Posiziona il centro dell'immagine al centro dello schermo, ritagliando le parti esterne ai margini di visualizzazione della periferica usata per l'anteprima.

**Pillarbox** Visualizza un'immagine in 4:3 su uno schermo 16:9 con il centro dell'immagine al centro dello schermo e delle bande grigie sui lati destro e sinistro. Questa opzione è disponibile soltanto se scegliete Widescreen (16:9) per le proporzioni della periferica.

**Ritaglia a 4:3** Visualizza un'immagine in 16:9 su uno schermo 4:3 con il centro dell'immagine al centro dello schermo senza distorsione, tagliando i bordi sinistro e destro del fotogramma che fuoriescono dai margini della periferica usata per l'anteprima. Questa opzione è disponibile soltanto se scegliete Standard (4:3) per le proporzioni della periferica.

**Letterbox** Ridimensiona le immagini in 16:9 per adattarle a uno schermo 4:3. A causa delle diverse proporzioni dell'immagine in 16:9 e dello schermo 4:3, sopra e sotto l'immagine appaiono delle bande grigie. Questa opzione conserva le proporzioni dello schermo senza tagliare o distorcere l'immagine. Questa opzione è disponibile soltanto se scegliete Standard (4:3) per le proporzioni della periferica.

**Ritaglia a 14:9/Letterbox** Visualizza un'immagine widescreen ritagliata in base alle proporzioni 14:9 con bande nere sopra e sotto l'immagine (se visualizzata su uno schermo 4:3) o sui lati destro e sinistro (se visualizzata su uno schermo 16:9). Questa opzione conserva le proporzioni dello schermo senza distorcere l'immagine.

**5** Scegliete un'opzione dal menu Dimensione per specificare se i pixel del documento devono essere ridimensionati in base alla periferica di visualizzazione:

**Non scalare** Non applica alcun ridimensionamento verticale all'immagine. Se l'altezza dell'immagine è superiore a quella del monitor, l'immagine viene tagliata.

**Scala per adattare a fotogramma** Aumenta o diminuisce proporzionalmente l'altezza e la larghezza dell'immagine per adattarla al fotogramma. Con questa opzione, un'immagine in 16:9 appare su un monitor 4:3 in formato letterbox e un'immagine in 4:3 appare su un monitor 16:9 in formato pillarbox.

6 Selezionate la casella di controllo Applica le proporzioni pixel all'anteprima, per visualizzare l'immagine usando le proporzioni dei pixel (non quadrati) del documento. Deselezionate questa opzione per visualizzare l'immagine come appare sul monitor del computer (pixel quadrati).

Per impostazione predefinita, la casella di controllo Applica le proporzioni pixel all'anteprima è selezionata, per mantenere le proporzioni dei pixel dell'immagine. In generale è consigliabile deselezionare questa opzione se le proporzioni dei pixel del documento sono presumibilmente quadrate e volete visualizzare l'immagine come appare effettivamente su un monitor per computer (pixel quadrati).

7 Fate clic su OK per esportare il documento per la periferica di visualizzazione.

# Salvataggio ed esportazione di video e animazioni

## Formati per l'esportazione di video e animazioni

Potete salvare le animazioni come file GIF per la visualizzazione sul Web. In Photoshop Extended potete salvare i video e le animazioni come filmati di QuickTime o come file PSD file. Se non dovete realizzare un video, vi consigliamo di salvare il file nel formato PSD, che preserva le modifiche ed è supportato dalle applicazioni Adobe per il montaggio di video digitali e da molte applicazioni per il montaggio cinematografico.

## Ottimizzare i fotogrammi di animazione

Dopo aver completato un'animazione, dovete ottimizzarla per accelerarne il download in un browser Web. Potete ottimizzare l'animazione in due modi:

- Ottimizzate i fotogrammi per includere solo le aree che cambiano da un fotogramma all'altro riducendo notevolmente la dimensione del file GIF con animazione.
- Se salvate l'animazione come immagine GIF, ottimizzatela come fareste con qualsiasi immagine GIF. Alle animazioni viene applicata una speciale tecnica di dithering per garantire l'uniformità del dithering in tutti i fotogrammi ed evitare lo sfarfallio durante la riproduzione. Queste funzioni aggiuntive comportano tempi più lunghi per l'ottimizzazione di un file GIF con animazione rispetto a un file standard.

*Quando ottimizzate i colori dell'animazione, usate una palette Adattata, Percettiva o Selettiva. Questo garantisce l'uniformità dei colori all'interno dei fotogrammi.*

1 (Photoshop Extended) Assicuratevi che il pannello Animazione sia in modalità di animazione fotogrammi.

2 Scegliete Ottimizza animazioni dal menu del pannello Animazione.

3 Impostate le seguenti opzioni:

**Rettangolo di selezione** Ritaglia ogni fotogramma conservando solo le aree modificate rispetto al fotogramma precedente. I file di animazione risultanti hanno dimensioni inferiori ma non sono compatibili con gli editor di GIF che non supportano tale opzione (l'opzione è selezionata per impostazione predefinita, e consigliata).

**Rimozione pixel ridondanti** Rende trasparenti tutti i pixel in un fotogramma che sono rimasti invariati rispetto al fotogramma precedente. Per il corretto funzionamento di questa opzione, accertatevi che l'opzione Trasparenza del pannello Ottimizza sia selezionata. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita ed è consigliata.

***Importante:*** *quando usate l'opzione Rimozione pixel ridondanti, impostate il metodo di eliminazione Automatico. Consultate "Scegliere un metodo di eliminazione" a pagina 515.*

**4** Fate clic su OK.

## Unire i fotogrammi in singoli livelli

Quando unite i fotogrammi nei livelli, viene creato un singolo livello per ogni fotogramma in un livello video. Ciò è utile, ad esempio, se dovete esportare singoli fotogrammi video come file di immagini separate o se intendete usare il video di un oggetto statico in una serie di immagini.

**1** Nel pannello Animazione o Livelli, selezionate il livello video.

**2** Scegliete Fotogrammi unici in livelli dal menu del pannello Animazione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Serie di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 583

## Esportare file video o sequenze di immagini

Nella versione standard di Photoshop, potete esportare in formato QuickTime o come sequenze di immagini. Photoshop Extended consente inoltre di esportare le animazioni timeline con i livelli video.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sulle sequenze di immagini: www.adobe.com/go/vid0026_it.*

**1** Scegliete File > Esporta > Rendering video.

**2** Nella finestra di dialogo Rendering video, immettete un nome per il video o per la sequenza di immagini.

**3** Fate clic sul pulsante Seleziona cartella e individuate il percorso in cui salvare i file esportati.

Per creare una cartella che contenga il file esportato, selezionate l'opzione Crea nuova sottocartella e immettete un nome per la sottocartella.

**4** In Opzioni file, selezionate Esportazione in formato QuickTime o Sequenza immagini, quindi scegliete un formato di file dal menu a comparsa.

**5** (Facoltativo) Fate clic su Impostazioni per specificare le opzioni del formato scelto.

**6** (Facoltativo) Se al punto 4 avete selezionato Sequenza immagini, specificate i valori Numero iniziale e Cifre per definire il sistema di numerazione dei file esportati. Usate il menu a comparsa Dimensione per specificare le dimensioni in pixel dei file esportati.

**7** Per Intervallo selezionate una delle seguenti opzioni:

**Tutti i fotogrammi** Esegue il rendering di tutti i fotogrammi contenuti nel documento di Photoshop.

**Fotogramma iniziale e Fotogramma finale** Specificate la sequenza di fotogrammi di cui desiderate eseguire il rendering.

**Fotogrammi attualmente selezionati** Esegue il rendering dei fotogrammi selezionati dalla barra dell'area di lavoro del pannello Animazione.

**8** (Facoltativo) Specificate le opzioni di rendering:

**Canale Alfa** Specifica il tipo di rendering da eseguire sui canali alfa. Questa opzione è disponibile solo per i formati che supportano i canali alfa, ad esempio PSD o TIFF. Selezionate Nessuno per ignorare il canale alfa; Semplice - Senza aloni per includere il canale; oppure una delle opzioni Premoltiplicato - Alone per miscelare un colore alone con i canali colore.

**Frequenza fotogrammi** Consente di determinare quanti fotogrammi vengono creati per ogni secondo di video o di animazione. L'opzione Frequenza fotogrammi documento utilizza la frequenza impostata in Photoshop. Se effettuate l'esportazione per un diverso standard video (ad esempio, da NTSC a PAL), scegliete la frequenza fotogrammi appropriata dal menu a comparsa.

**9** Fate clic su Rendering.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Salvataggio ed esportazione delle immagini" a pagina 419

"Interpretare la ripresa video" a pagina 500

## Formati dei file per l'esportazione in QuickTime

**3G** Formato di file sviluppato per dispositivi mobili di terza generazione.

**FLC** Formato di animazione per la riproduzione di animazioni generate al computer su workstation e su computer Windows e Mac OS. Questo formato è anche conosciuto con la sigla FLI.

**Flash Video (FLV)** Adobe® Flash® Video è il formato Adobe per lo streaming audio e video sul Web e in altre reti. Per usare questo formato, l'encoder FLV QuickTime deve essere installato nel sistema.

**Filmato QuickTime** Architettura multimediale di Apple Computer, che include vari codec. Per esportare l'audio, dovete usare questo formato.

**AVI** Il formato AVI (Audio Video Interleave) è un formato standard per dati audio e video su computer Windows.

**DV Stream** Formato video con compressione tra i fotogrammi che usa l'interfaccia FireWire (IEEE 1394) per il trasferimento di video in sistemi di montaggio non lineari.

**Sequenza immagini** Sequenza di immagini fisse che possono trovarsi all'interno di una cartella e usare lo stesso schema numerico o alfabetico per i nomi dei file (ad esempio Sequenza1, Sequenza2, Sequenza3 e così via).

**MPEG-4** Standard multimediale per il trasferimento di streaming audio e video su una gamma di larghezze di banda.

***Nota:*** *Photoshop supporta anche altri formati sviluppati da terze parti, come i codec Avid AVR; in questo caso è tuttavia necessario installare i codec QuickTime.*

## Fotogrammi chiave di riferimento QuickTime

Nella terminologia QuickTime, il termine *fotogramma chiave di riferimento* viene usato per un concetto diverso rispetto ai fotogrammi chiave di animazione usati in Photoshop. In QuickTime, i fotogrammi chiave di riferimento sono disposti a intervalli regolari nel filmato e sono registrati come fotogrammi completi. Ciascun fotogramma intermedio che li separa viene confrontato rispetto al fotogramma precedente e vengono memorizzati solo i dati modificati. L'uso dei fotogrammi chiave di riferimento riduce notevolmente le dimensioni del filmato, ma comporta un notevole incremento della memoria necessaria per modificare e sottoporre a rendering un filmato. Se gli intervalli tra i fotogrammi chiave di riferimento sono brevi, la ricerca e la riproduzione all'indietro risultano più veloci, ma le dimensioni del file potrebbero aumentare notevolmente.

## Impostazioni di esportazione 3G

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni 3G, cercate 3G nel sito Web di Apple Computer.

**Formato file** I formati 3GPP e 3GPP2 sono gli standard per la creazione, il trasferimento e la riproduzione di materiale multimediale su reti wireless ad alta velocità di terza generazione. Il formato 3GPP è per le reti GSM e il formato 3GPP2 è per le reti CDMA 2000. I formati 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) e AMC (EZmovie) sono destinati a reti specifiche. Il formato 3GPP (Mobile MP4) è per il servizio i-motion 3G di NTT DoCoMo. Il formato 3GPP2

(EZmovie) è per il servizio di rete 3G di KDDI. Il formato AMC (EZmovie) è per gli abbonati KDDI con telefonini abilitati per AMC.

**Video** Scegliete Video dal menu a comparsa sotto il menu Formato file e specificate quanto segue:

- **Formato video** Consente di selezionare il codec per l'esportazione del video. Se il filmato sorgente ha una sola traccia video ed è già compresso, potete scegliere Invariata, per impedire che il video venga compresso di nuovo.

- **Velocità dati** Specifica i kilobit al secondo (kbps) durante la riproduzione. Più alta è la velocità kbps, migliore sarà la qualità di riproduzione del filmato. Attenzione però a non scegliere una velocità dati più alta della larghezza di banda disponibile.

- **Ottimizzato per** Consente di specificare il metodo di distribuzione se scegliete il formato video H.264, fate clic su Opzioni video e selezionate Qualità massima. Questa impostazione comunica al codec quanto può variare la velocità dati al di sopra e al di sotto del valore selezionato.

- **Dimensione immagine** Specifica uno standard per l'invio del file ai telefoni cellulari. L'opzione Attuale mantiene le dimensioni del materiale sorgente (il file ottenuto potrebbe non essere riproducibile su un telefono cellulare). Scegliete Personale per specificare una dimensione non elencata nel menu.

- **Mantieni proporzioni utilizzando** Specifica un'opzione quando modificate la dimensione dell'immagine e il filmato deve essere riproporzionato in base alle nuove dimensioni. L'opzione Letterbox ridimensiona la sorgente in modo proporzionale per adattarla all'apertura pulita, anche aggiungendo barre nere in alto e in basso o ai lati, se necessario. L'opzione Ritaglia centra, ridimensiona e rifila in base all'apertura pulita.

- **Frequenza immagini** Specifica i fotogrammi al secondo (fps) durante la riproduzione. Nella maggior parte dei casi, il video ha un aspetto migliore se scegliete un numero per il quale il valore fps sorgente è esattamente divisibile. Se ad esempio la sorgente è stata acquisita a 30 fps, scegliete una frequenza fotogrammi pari a 10 o 15. Non selezionate una frequenza più elevata di quella del materiale sorgente.

- **Riferimento** Specifica la frequenza dei fotogrammi chiave di riferimento creati nel video esportato. Una maggiore frequenza (e un numero inferiore) di fotogrammi chiave di riferimento migliora la qualità del video, ma aumenta le dimensioni del file.

- **Opzioni video** Fate clic sull'eventuale pulsante Opzioni video per aprire la finestra di dialogo Impostazioni video avanzate 3G. A seconda del video, potete specificare se aggiungere marcatori di risincronizzazione all'interno dei fotogrammi per migliorare il recupero dei pacchetti persi durante lo streaming. Con i video H.264 potete anche accelerare il processo di compressione (ad esempio per eseguire le anteprime) scegliendo Codifica veloce (passaggio unico). L'opzione predefinita è Qualità massima (passaggi multipli) e consente al codec di determinare quanti passaggi sono necessari per comprimere i dati e ottenere la massima qualità.

**Audio** Tutte le opzioni Audio sono disattivate perché Photoshop Extended non include l'audio nei file esportati in formato 3G.

**Testo** Tutte le opzioni di testo sono disattivate perché Photoshop Extended non include tracce di testo nei file esportati in formato 3G.

**Streaming** Scegliete Streaming dal menu a comparsa sotto il menu Formato file e specificate quanto segue:

- **Abilita streaming** Crea un file per lo streaming RTSP per QuickTime Player. Questa opzione crea una traccia hint (istruzioni necessarie per lo streaming di un file).

- **Ottimizza per il server** Consente al server di elaborare il file più velocemente, ma accresce le dimensioni del file.

**Avanzata** Scegliete Avanzata dal menu a comparsa sotto il menu Formato file e specificate quanto segue:

- **Distribuzione limitata** Specifica quante volte il file può essere riprodotto sul dispositivo ricevente dopo essere stato scaricato. Consente inoltre di impostare la scadenza del file dopo un numero di giorni specificato o nella data indicata.

Se il file è nel formato Mobile MP4 o EZmovie, potete limitarne la distribuzione e impedire che venga copiato o inoltrato dopo che è stato ricevuto.

• **Frammento di filmato** Consente di scaricare il file in piccole parti via HTTP, in modo da poterne avviare la riproduzione più rapidamente e da permettere la riproduzione di file di grandi dimensioni sui cellulari (che devono contenere solo il frammento, e non l'intero filmato).

## Impostazioni di esportazione FLC

Le opzioni seguenti sono disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni Esporta FLC:

**Tabella colore** Indica la tabella che usa i colori di sistema Windows o i colori di sistema Mac OS nel filmato esportato.

**Movimento** Imposta la frequenza di riproduzione dei fotogrammi.

## Specificare le impostazioni di esportazione AVI

1 Nella finestra di dialogo Rendering video, selezionate Esportazione in formato QuickTime e scegliete AVI dal menu a comparsa.

2 Fate clic su Imposta.

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni AVI, controllare che sia selezionato Video.

***Importante:*** *le opzioni audio sono disattivate perché Photoshop Extended non include l'audio nei file esportati in formato AVI.*

4 In Video, fate clic sul pulsante Imposta e impostate le seguenti opzioni:

**Tipo di compressione** Consente di scegliere il compressore (codec) con cui comprimere il video.

**Fotogrammi al secondo** Indica il numero delle singole immagini mostrate ogni secondo. Il formato video standard NTSC prevede 29,97 fps. Il formato video europeo PAL prevede 25 fps. Il formato standard per i film prevede 24 fps. I filmati QuickTime talvolta sono creati con una frequenza dei fotogrammi inferiore, in modo da richiedere meno risorse a livello di larghezza di banda e CPU.

I filmati con una frequenza dei fotogrammi più elevata visualizzano meglio il movimento, ma hanno dimensioni superiori. Se scegliete una frequenza dei fotogrammi più bassa rispetto a quella usata per il filmato, alcuni fotogrammi vengono eliminati. Se scegliete una frequenza più alta di quella usata per il filmato, i fotogrammi esistenti vengono duplicati (scelta sconsigliata, in quanto le dimensioni del file aumenta senza un miglioramento della qualità). Nella maggior parte dei casi, il video ha un aspetto migliore se scegliete un numero per il quale il valore fps sorgente è esattamente divisibile. Se ad esempio la sorgente è stata acquisita a 30 fps, scegliete una frequenza fotogrammi pari a 10 o 15. Non selezionate una frequenza più alta di quella del materiale sorgente.

**Riferimento ogni** Specifica la frequenza dei fotogrammi chiave di riferimento. Una maggiore frequenza (e un numero inferiore) di fotogrammi chiave di riferimento migliora la qualità del video, ma aumenta le dimensioni del file. Se tra un fotogramma chiave di riferimento e il successivo l'immagine cambia in modo consistente, con alcuni metodi di compressione viene inserito un fotogramma chiave di riferimento aggiuntivo. In genere è sufficiente un fotogramma chiave di riferimento ogni 5 secondi (moltiplicate i fotogrammi al secondo per 5). Se create un file per lo streaming RTSP e non siete certi dell'affidabilità della rete di distribuzione, potete aumentare la frequenza dei fotogrammi chiave di riferimento a un fotogramma ogni 1 o 2 secondi.

**Limita velocità a** Specifica i kilobit al secondo (kbps) durante la riproduzione. Più alta è la velocità kbps, migliore sarà la qualità della riproduzione del filmato. Attenzione però a non scegliere una velocità dati più alta della larghezza di banda disponibile.

**Colore** Indica il numero di colori da includere nel video esportato. Questo menu non è disponibile se il codec selezionato supporta solo la profondità di un colore.

**Qualità** Se l'opzione è disponibile, trascinate il cursore o digitate un valore per regolare la qualità delle immagini del video e quindi le dimensioni del file. Se usate lo stesso codec sia per acquisire che per esportare e avete eseguito il rendering delle anteprime di una sequenza, potete risparmiare tempo usando per l'esportazione un'impostazione di qualità uguale a quella usata per l'acquisizione. Se usate una qualità migliore di quella di acquisizione, la qualità non migliorerà ulteriormente mentre i tempi di rendering si allungheranno.

**Modalità scansione** Indica se il filmato esportato deve avere campi (Interlacciato) oppure nessun campo (Progressivo).

**Proporzioni** Specifica se le proporzioni del filmato esportato devono essere 4:3 o 16:9.

**Opzioni** (Solo Intel Indeo® Video 4.4) Consente di impostare la opzioni di compressione, trasparenza e accesso al codec Intel Indeo® Video 4.4.

## Impostazioni di esportazione DV Stream

Le seguenti opzioni sono disponibili nella finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione DV:

**Formato DV** Specifica se il video esportato deve essere esportato in formato DV o DVCPRO.

**Formato video** Indica lo standard di trasmissione video: NTSC o PAL.

**Modalità scansione** Indica se il video esportato deve avere campi oppure nessun campo (scansione progressiva).

**Proporzioni** Specifica se le proporzioni devono essere 4:3 o 16:9.

**Mantieni proporzioni utilizzando** Consente di specificare un'opzione quando le dimensioni in pixel del filmato vengono modificate. L'opzione Letterbox ridimensiona la sorgente in modo proporzionale per adattarla all'apertura pulita, anche aggiungendo barre nere in alto e in basso o ai lati, se necessario. L'opzione Ritaglia centra, ridimensiona e rifila in base all'apertura pulita.

***Importante:*** *sebbene nella finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione DV siano disponibili le opzioni Formato audio, Photoshop Extended non esporta l'audio in file DV.*

## Impostazioni delle sequenze di immagini per l'esportazione QuickTime

In genere, QuickTime viene usato per l'esportazione di file video. Tuttavia, nel menu di esportazione QuickTime è possibile scegliere l'opzione Sequenza immagini. Fate clic su Impostazioni per accedere alle seguenti opzioni:

**Formato** Consente di scegliere un formato di file per le immagini esportate.

**Fotogrammi al secondo** Imposta la frequenza dei fotogrammi per la sequenza di immagini.

**Inserisci spazio prima di numero** Inserisce uno spazio tra il nome e il numero generato nel nome del file dell'immagine.

**Opzioni** Se disponibile, fate clic sul pulsante Opzioni e impostate le opzioni specifiche del formato.

Per ulteriori informazioni su formati di file specifici e sulle relative opzioni, consultate anche "Salvataggio ed esportazione di file in altri formati" a pagina 432 e "Formati di file" a pagina 437.

## Specificare le impostazioni di esportazione MPEG-4 (Photoshop Extended)

1. Nella finestra di dialogo Rendering video, selezionate Esportazione in formato QuickTime e scegliete MPEG-4 dal menu a comparsa. Quindi fate clic su Impostazioni.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione MPEG-4, scegliete MP4 o MP4 (ISMA) dal menu Formato file. Il formato MP4 (ISMA) garantisce la compatibilità con i dispositivi realizzati dai membri dell'ISMA.

**3** In Video, effettuate le seguenti impostazioni:

**Formato video** Consente di scegliere il codec di compressione del video. Per ottenere la massima qualità alla velocità dati più bassa (ovvero un file di dimensioni minime), si consiglia di usare H.264. Se il file deve essere riprodotto su un dispositivo che supporta il formato MPEG-4, scegliete MPEG-4 base o MPEG-4 migliorato, a seconda del dispositivo di destinazione. Se la traccia video del filmato sorgente è già compressa, potete scegliere Invariata per evitare che il video venga nuovamente compresso.

**Velocità dati** Specifica i kilobit al secondo (kbps) durante la riproduzione. Più alta è la velocità kbps, migliore sarà la qualità di riproduzione del filmato. Attenzione però a non scegliere una velocità dati più alta della larghezza di banda disponibile.

**Ottimizzato per** Indica quanto può variare la velocità dati sopra o sotto il valore impostato. Questa opzione è disponibile se scegliete MP4 dal menu del formato file e H.264 come formato video, fate clic su Opzioni video e selezionate Qualità massima.

**Dimensione immagine** Specifica le dimensioni in pixel del video esportato. L'opzione Attuale mantiene le dimensioni del materiale sorgente. Per usare un valore non presente nell'elenco Dimensione immagine, scegliete Personale.

**Mantieni proporzioni utilizzando** Consente di specificare un'opzione quando le dimensioni in pixel del filmato devono essere modificate. L'opzione Letterbox ridimensiona la sorgente in modo proporzionale per adattarla all'apertura pulita, anche aggiungendo barre nere in alto e in basso o ai lati, se necessario. L'opzione Ritaglia centra, ridimensiona e rifila in base all'apertura pulita. L'opzione Adatta alle dim. esegue un adattamento in base alla dimensione di destinazione facendo riferimento al lato più lungo e ridimensionandolo, se necessario.

**Frequenza immagini** Specifica la frequenza dei fotogrammi per la riproduzione del video esportato. Nella maggior parte dei casi, la resa del video sarà migliore scegliendo un numero perfettamente divisibile per i fotogrammi al secondo della sorgente. Se ad esempio la sorgente ha 30 fps, scegliete una frequenza dei fotogrammi di 10 o 15. Non selezionate una frequenza più elevata di quella del materiale sorgente.

**Riferimento** Consente di specificare se i fotogrammi chiave di riferimento devono essere generati automaticamente nel video esportato o la frequenza con cui devono essere creati. Una maggiore frequenza (e un numero inferiore) di fotogrammi chiave di riferimento migliora la qualità del video, ma aumenta le dimensioni del file.

**4** (Solo formato file MP4) Fate clic sul pulsante Opzioni video e impostate le seguenti opzioni:

**Marcatori di risincronizzazione** (Solo MPEG-4 base e MPEG-4 migliorato) Usa i marcatori di risincronizzazione nello streaming dei bit video. Questa impostazione consente di ripristinare la sincronizzazione dopo che si verificano errori di trasmissione.

**Limita profilo(i)** (Solo H.264) Consente di selezionare i profili per riprodurre i file video su un dispositivo compatibile con uno o più profili di standard.

**Modalità codifica** (Solo H.264) Consente di scegliere tra qualità migliore e compressione più rapida.

## Specificare le impostazioni di video QuickTime (Photoshop Extended)

**1** Nella finestra di dialogo Rendering video, selezionate Esportazione in formato QuickTime e scegliete Filmato QuickTime dal menu a comparsa.

**2** Fate clic su Imposta.

**3** Nella finestra di dialogo Impostazioni filmato, controllate che sia selezionato Video.

***Importante:*** *sebbene nella finestra di dialogo delle impostazioni filmato siano disponibili le opzioni audio, non potete regolare le impostazioni audio correnti. Per includere l'audio nei file esportati, consultate "Anteprima audio per i livelli video (Photoshop Extended)" a pagina 525.*

**4** In Video, fate clic sul pulsante appropriato per impostare le seguenti opzioni:

**Impostazioni** Apre la finestra di dialogo Impostazioni compressione video standard che consente di impostare la compressione video e le relative opzioni.

**Filtro** Apre la finestra di dialogo Seleziona Filtro Video, in cui è possibile applicare gli effetti video QuickTime.

**Dimensioni** Apre la finestra di dialogo Impostazioni Esporta Dimensione in cui è possibile specificare le dimensioni in pixel del video esportato.

**5** (Facoltativo) Se il filmato deve essere distribuito su Internet, selezionate Prepara per Streaming Internet e scegliete una delle seguenti opzioni:

**Avvio rapido** Imposta il filmato in modo che la riproduzione dal server Web possa iniziare prima che il filmato sia stato scaricato per intero sul disco rigido del computer dell'utente.

**Avvio rapido - Header Compresso** Comprime l'intestazione del filmato senza perdita di dati e imposta il filmato in modo che la riproduzione dal server Web inizi prima che il filmato sia stato scaricato per intero sul disco rigido del computer dell'utente.

**Hinted Streaming** Imposta il filmato in modo che possa essere riprodotto in streaming da un QuickTime Streaming Server.

## Impostazioni di compressione video QuickTime

Le seguenti opzioni sono disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni compressione video standard:

**Tipo di compressione** Consente di scegliere il codec da usare durante l'esportazione di un file.

**Movimento** Specificate la frequenza dei fotogrammi per il video scegliendo il numero di fotogrammi al secondo (fps). Alcuni codec supportano set specifici di frequenze fotogrammi. Aumentando la frequenza dei fotogrammi i movimenti possono diventare più fluidi (a seconda delle frequenze dei fotogrammi d'origine delle clip sorgente), ma il file potrebbe occupare più spazio su disco. Se disponibile, specificate la frequenza con cui devono essere generati i fotogrammi chiave di riferimento. Consultate "Fotogrammi chiave di riferimento QuickTime" a pagina 529.

**Velocità** Selezionate l'opzione (se disponibile per il metodo di compressione selezionato) e specificate un valore per stabilire un limite superiore per la quantità di dati prodotti dal video quando viene esportato.

**Metodo** Consente di impostare le opzioni di compressione specifiche del codec selezionato. Fate clic sul pulsante Opzioni (se disponibile) per specificare altre opzioni di compressione. Se è disponibile il menu Profondità, scegliete il numero di colori da includere nel video esportato. Questo menu non è disponibile se il codec selezionato supporta una sola profondità di colore.

Se nell'area Metodo è disponibile il cursore Qualità, trascinatelo o digitate un valore per regolare la qualità delle immagini e quindi le dimensioni del file. Se usate lo stesso codec sia per acquisire che per esportare e avete eseguito il rendering delle anteprime di una sequenza, potete risparmiare tempo usando per l'esportazione un'impostazione di qualità uguale a quella usata per l'acquisizione. Se usate una qualità migliore di quella di acquisizione, la qualità non migliora ulteriormente mentre i tempi di rendering si allungano.

***Nota:*** *le opzioni di compressione non sono disponibili per il codec Component Video.*

## Impostazioni dimensioni video QuickTime

Le seguenti impostazioni sono disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni Esporta Dimensione:

**Dimensioni** Specifica le dimensioni dei fotogrammi per il filmato esportato. Per indicare una dimensione dei fotogrammi non inclusa nel menu Dimensioni, scegliete Personale e specificate i valori di larghezza e altezza.

**Mantieni proporzioni utilizzando** Consente di specificare un'opzione quando le dimensioni dei fotogrammi del filmato vengono modificate. L'opzione Letterbox ridimensiona la sorgente in modo proporzionale per adattarla all'apertura pulita, anche aggiungendo barre nere in alto e in basso o ai lati, se necessario. L'opzione Ritaglia centra, ridimensiona e rifila in base all'apertura pulita. L'opzione Adatta alle dim. esegue un adattamento in base alla dimensione di destinazione facendo riferimento al lato più lungo e ridimensionandolo, se necessario.

**Non interlacciare video sorgente** Deinterlaccia i due campi di ogni fotogramma video interlacciato.

# Capitolo 17: 3D

## Area di lavoro 3D (Photoshop Extended)

### Nozioni di base e visualizzazione dei file 3D (Photoshop Extended)

Photoshop consente di posizionare e animare i modelli 3D, di modificare le texture e l'illuminazione, nonché di scegliere tra diverse modalità di rendering.

#### Nozioni di base sui file 3D

I file 3D comprendono i seguenti componenti:

**Trame** Le trame forniscono la struttura sottostante di un modello 3D. Una trama viene spesso visualizzata come wireframe, una struttura scheletrica formata da migliaia di singoli poligoni. Un modello 3D dispone sempre di almeno una trama; può avere anche più trame combinate. In Photoshop, potete visualizzare le trame secondo diversi metodi di rendering e potete manipolarle in modo autonomo l'una dall'altra. I poligoni effettivi in una trama non possono essere alterati, ma potete modificarne l'orientamento e ridimensionarli su diversi assi. Potete inoltre creare trame 3D personalizzate usando le forme fornite o convertendo livelli 2D esistenti. Consultate "Impostazioni Trama 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.

***Nota:*** *per modificare la trama poligonale del modello 3D stesso, occorre usare un'applicazione specifica per la modifica di elementi 3D.*

**Materiali** A una trama possono essere associati diversi materiali che determinano l'aspetto di tutta o di una parte di essa. Il materiale, a sua volta, si basa su sottocomponenti detti mappe texture, il cui effetto cumulativo crea l'aspetto di un materiale. La mappa texture è un file di immagine 2D che determina diversi attributi quali il colore, il pattern, la brillantezza o i rilievi. L'aspetto generale di un materiale Photoshop può essere definito da diversi tipi di mappa texture (fino a un massimo di nove). Consultate "Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.

**Luci** I tipi di luci comprendono Luce infinita, Faretto, Luce puntiforme, nonché Luce basata su immagine che si avvolge attorno a una scena. Potete spostare e regolare il colore e l'intensità delle luci esistenti, nonché aggiungere altre luci alla scena 3D. Consultate "Impostazioni Luci 3D (Photoshop Extended)" a pagina 549.

#### Aprire un file 3D

Photoshop può aprire i seguenti formati: U3D, 3DS, OBJ, DAE (Collada) e KMZ (Google Earth).

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire un file 3D indipendente, scegliete File > Apri e selezionate il file desiderato.
- Per aggiungere un file 3D come livello di un file aperto, scegliete 3D > Nuovo livello da file 3D, quindi selezionate il file 3D desiderato. Il nuovo livello riflette le dimensioni del file aperto e presenta il modello 3D su uno sfondo trasparente.

#### Prestazioni 3D e preferenze di visualizzazione

1 Scegliete Modifica > Preferenze > 3D (Windows) o Photoshop > Preferenze > 3D (Mac OS).

2 Per informazioni sulle varie opzioni, passate il puntatore del mouse su ognuna di esse e leggetene la descrizione nella parte inferiore della finestra di dialogo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Strumenti 3D per oggetto e videocamera (Photoshop Extended)" a pagina 537

"Panoramica del pannello 3D (Photoshop Extended)" a pagina 540

"Disegno 3D e modifica delle texture (Photoshop Extended)" a pagina 551

"Creazione, combinazione e conversione 3D (Photoshop Extended)" a pagina 557

"Rendering 3D e salvataggio (Photoshop Extended)" a pagina 564

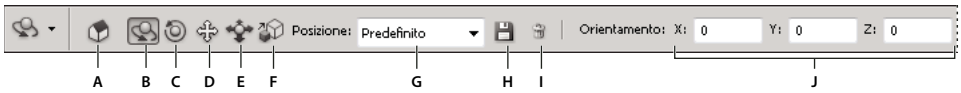
## Strumenti 3D per oggetto e videocamera (Photoshop Extended)

Quando è selezionato un livello 3D, gli strumenti oggetto 3D e videocamera 3D diventano attivi. Con gli strumenti oggetto 3D potete modificare la posizione e la scala di un modello 3D; con gli strumenti videocamera 3D potete modificare la vista della scena. Se il sistema supporta OpenGL, potete anche manipolare i modelli e le videocamere 3D mediante Asse 3D. Consultate "Asse 3D (Photoshop Extended)" a pagina 539.

### Spostare, ruotare e scalare un modello con gli strumenti oggetto 3D

Per ruotare, riposizionare o scalare un modello, usate gli strumenti oggetto 3D. Durante la manipolazione del modello 3D, la vista della videocamera resta fissa.

*Per visualizzare i suggerimenti sugli strumenti 3D, scegliete Opzioni pannello nel menu del pannello Info e selezionate Mostra suggerimenti strumenti. Fate clic su uno strumento, quindi portate il cursore sulla finestra dell'immagine per visualizzare i dettagli nel pannello Info.*




*Strumenti oggetto 3D e relative opzioni*
***A.** Torna alla posizione iniziale dell'oggetto **B.** Rotazione **C.** Rotazione su se stesso **D.** Panning **E.** Scorrimento **F.** Scala **G.** Menu Posizione **H.** Salva posizione corrente **I.** Elimina posizione corrente **J.** Coordinate della posizione*

- Nel pannello Strumenti, fate clic su uno strumento oggetto 3D, quindi tenete premuto il pulsante del mouse per selezionare uno dei seguenti tipi:

  *Per vincolare gli strumenti ruota, panning, sposta o scala a un'unica direzione di movimento, trascinate tenendo premuto Maiusc.*

  **Ruota** Per ruotare il modello intorno all'asse x, trascinate verso l'alto o il basso; per ruotarlo intorno all'asse y, trascinate lateralmente. Per ruotare il modello su se stesso, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

  **Ruota su se stesso** Per ruotare il modello intorno all'asse z, trascinate lateralmente.

  **Panning** Per spostare il modello orizzontalmente, trascinate lateralmente; per spostarlo verticalmente, trascinate verso l'alto o il basso. Per ottenere uno spostamento in direzione x/z, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

  **Sposta** Per spostare il modello orizzontalmente, trascinate lateralmente; per avvicinarlo o allontanarlo, trascinate verso l'alto o il basso. Per ottenere uno spostamento in direzione x/y, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

  **Scala** Per aumentare o ridurre le dimensioni del modello, trascinate verso l'alto o il basso. Per ridimensionare in direzione z, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

Per ripristinare la visualizzazione iniziale del modello, fate clic sull'icona Torna alla posizione iniziale nella barra delle opzioni.

Per regolare numericamente la posizione, rotazione o scala, immettete i valori desiderati nella parte destra della barra delle opzioni.

## Spostare la videocamera 3D

Usate gli strumenti videocamera 3D per spostare la videocamera mantenendo fissa la posizione dell'oggetto 3D.

*Per visualizzare i suggerimenti sugli strumenti 3D, scegliete Opzioni pannello nel menu del pannello Info e selezionate Mostra suggerimenti strumenti. Fate clic su uno strumento, quindi portate il cursore sulla finestra dell'immagine per visualizzare i dettagli nel pannello Info.*




*Strumenti videocamera 3D e relative opzioni*
***A.** Torna alla posizione iniziale della videocamera **B.** Rotazione **C.** Rotazione su se stesso **D.** Panning **E.** Cammina **F.** Zoom **G.** Menu Visualizza **H.** Salva vista videocamera corrente **I.** Elimina vista videocamera corrente **J.** Coordinate della posizione della videocamera*

- Nel pannello Strumenti, fate clic su uno strumento videocamera 3D, quindi tenete premuto il pulsante del mouse per selezionare uno dei seguenti tipi:

  *Tenete premuto Maiusc e trascinate per vincolare gli strumenti ruota, panning o cammina a una sola direzione di movimento.*

  **Ruota** Per spostare la videocamera con moto circolare nella direzione x o y, trascinate. Per ruotare la videocamera su se stessa, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

  **Ruota su se stesso** Per ruotare la videocamera su se stessa, trascinate.

  **Panning** Per effettuare il panning della videocamera nella direzione x o y, trascinate. Per effettuare il panning in direzione x o z, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

  **Cammina** Per camminare con la videocamera (traslazione z e rotazione y), trascinate. Per camminare nella direzione z/x (traslazione z e rotazione x), tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.

  **Zoom** Per modificare il campo visivo della videocamera 3D, trascinate. Il campo visivo massimo è 180.

  **Fotocamera prospettica (solo zoom)** Visualizza linee parallele che convergono verso fuochi prospettici.

  **Fotocamera ortogonale (solo zoom)** Mantiene le linee parallele senza convergenza. Visualizza il modello in una scala precisa senza distorsioni prospettiche.

  **PdC (solo zoom)** Imposta la profondità di campo. Distanza consente di determinare la distanza del campo messo a fuoco dalla videocamera. Sfoca consente di oscurare il resto dell'immagine.

  *Provate ad animare la profondità di campo, per simulare effetti di messa a fuoco della videocamera.*

Nella barra delle opzioni, i valori numerici mostrano le posizioni x, y e z della videocamera 3D. Potete anche modificare questi valori manualmente per regolare la vista della videocamera.

## Modificare o creare viste per la videocamera 3D

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate una vista videocamera predefinita del modello dal menu Visualizza.

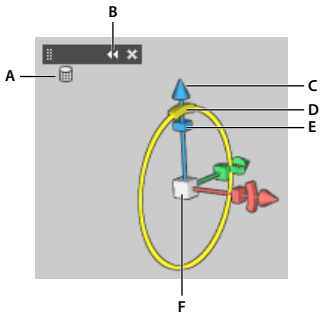
    ***Nota:** tutte le viste predefinite usano la proiezione ortogonale.*

- Per aggiungere una vista personalizzata, collocate la videocamera 3D nella posizione desiderata usando gli strumenti videocamera 3D, quindi fate clic su Salva nella barra delle opzioni.

*Per tornare alla vista predefinita della videocamera, selezionate uno degli strumenti videocamera 3D e fate clic sull'icona Torna alla posizione iniziale della videocamera nella barra delle opzioni.*

## Asse 3D (Photoshop Extended)

Asse D mostra l'orientamento corrente degli assi x, y, z dei modelli, delle videocamere, delle luci e delle trame in uno spazio 3D. Viene visualizzato quando selezionate uno strumento 3D e offre un metodo alternativo per la manipolazione dell'elemento selezionato.




*Asse 3D con lo strumento ruota trama selezionato*
***A.** Strumento selezionato **B.** Riduce o apre Asse 3D. **C.** Sposta l'elemento lungo l'asse. **D.** Ruota l'elemento. **E.** Comprime o allunga l'elemento. **F.** Ridimensiona l'elemento.*

***Nota:** per visualizzare Asse 3D, OpenGL deve essere attivato. Consultate "Attivare OpenGL e ottimizzare le impostazioni GPU" a pagina 50.*

### Mostrare o nascondere l'asse 3D

- Scegliete Visualizza > Mostra > Asse 3D.

### Ridurre, ripristinare, spostare o ridimensionare l'asse 3D

1. Spostate il puntatore del mouse sull'asse 3D per visualizzare la barra di controllo.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per spostare l'asse 3D, trascinate la barra di controllo.
   - Per ridurlo, fate clic sulla relativa icona.
   - Per ripristinare la dimensione normale, fate clic sull'asse 3D ridotto a icona.
   - Per eseguire un ridimensionamento, trascinate l'icona dello zoom.

### Spostare, ruotare e scalare gli elementi selezionati con Asse 3D

Per usare Asse 3D, portate il puntatore del mouse su un controllo dell'asse per evidenziarlo, quindi trascinate come segue:

***Nota:** i controlli disponibili per la regolazione dell'asse dipendono dalla modalità di modifica corrente (oggetto, videocamera, trama o luce).*

- Per spostare l'elemento selezionato lungo gli assi X, Y o Z, evidenziate l'estremità conica di un asse. Trascinate in qualsiasi direzione lungo l'asse.

- Per ruotare l'elemento, fate clic sul segmento di rotazione curvo appena all'interno dell'estremità di un asse. Viene visualizzato un cerchio giallo che mostra il piano di rotazione. Trascinate in senso orario o antiorario il cerchio attorno al centro dell'asse 3D. Per eseguire la rotazione in modo più graduale, allontanate ulteriormente il mouse dal centro dell'asse 3D.
- Per ridimensionare l'elemento, trascinate il cubo centrale nell'asse 3D verso l'alto o verso il basso.
- Per comprimere o allungare l'elemento lungo un asse, trascinate uno dei cubi di trasformazione colorati avvicinandolo o allontanandolo dal cubo centrale.
- Per vincolare il movimento al piano di un oggetto, spostate il puntatore del mouse nell'area di intersezione di due assi, accanto al cubo centrale. Viene visualizzata un'icona gialla di un piano tra due assi. Trascinate in qualsiasi direzione. Inoltre, potete spostare il puntatore del mouse sulla parte inferiore del cubo centrale per attivare l'icona del piano.

## Panoramica del pannello 3D (Photoshop Extended)

Quando selezionate un livello 3D, il pannello 3D mostra i componenti del file 3D associato. La sezione superiore del pannello elenca le trame, i materiali e le luci presenti nel file. La sezione inferiore del pannello mostra le impostazioni e le opzioni per il componente 3D selezionato nella sezione superiore.




*Pannello 3D con le opzioni Scena*
***A.*** *Visualizza le opzioni di Scena, Trame, Materiali o Luci.* ***B.*** *Menu dei predefiniti di rendering* ***C.*** *Consente di personalizzare le impostazioni di rendering.* ***D.*** *Consente di selezionare una texture su cui dipingere.* ***E.*** *Impostazioni Sezione trasversale* ***F.*** *Consente di attivare/disattivare le sovrapposizioni.* ***G.*** *Aggiungi nuova luce* ***H.*** *Elimina luce*

I pulsanti nella parte superiore del pannello 3D consentono di filtrare i componenti visualizzati nella sezione superiore. Fate clic sul pulsante Scena per mostrare tutti i componenti; fate clic su Materiali per visualizzare solo i materiali e così via.

## Visualizzare il pannello 3D

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Finestra > 3D
- Fate doppio clic sull'icona del livello 3D nel pannello Livelli.
- Scegliete Finestra > Area di lavoro > 3D avanzato.

## Filtrare le opzioni 3D visualizzate

❖ Fate clic sul pulsante Scena, Trama, Materiali o Luci nella parte superiore del pannello 3D.

## Mostrare o nascondere una trama o una luce 3D

❖ Fate clic sull'icona dell'occhio accanto alla trama o alla luce nella sezione superiore del pannello 3D.

***Nota:*** *non potete attivare o disattivare la visualizzazione del materiale dal pannello 3D. Per mostrare o nascondere i materiali, modificate le impostazioni di visibilità per le texture associate nel pannello Livelli. Consultate* *"Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.*

## Accedere alle impostazioni per la scena 3D

1 Fate clic sul pulsante Scena.

2 Se non è già selezionata, fate clic sulla voce Scena nella parte superiore dell'elenco dei componenti.

## Accedere alle impostazioni per trama, materiali o luci

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Scena per mostrare tutti i componenti della scena. Quindi selezionate una trama, un materiale o una luce nella sezione superiore.
- Fate clic sul pulsante Trame, Materiali o Luci per visualizzare temporaneamente solo tali componenti. Quindi selezionate un solo elemento trama, materiale o luce.

## Espandere o ridurre i materiali per una trama

1 Fate clic sul pulsante Scena.

2 Fate clic sul triangolo a sinistra dell'icona della trama.

## Visualizzare il piano terreno

Il piano terreno è una griglia che riflette la posizione del terreno rispetto al modello 3D.

- Per visualizzare il piano terreno, fate clic sulla relativa icona di attivazione/disattivazione nella parte inferiore del pannello 3D e selezionate Piano terreno 3D.

  ***Nota:*** *l'icona di attivazione/disattivazione è disponibile solo se OpenGL è presente sul sistema. Consultate* *"Attivare OpenGL e ottimizzare le impostazioni GPU" a pagina 50.*

## Mostrare o nascondere le guide delle luci

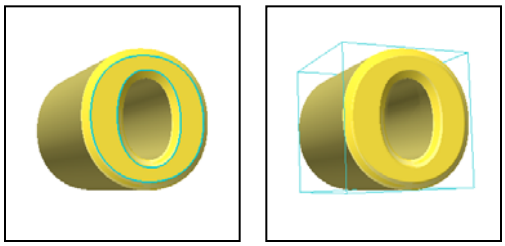
❖ Nella parte inferiore del pannello 3D, fate clic sull'icona di attivazione/disattivazione e selezionate Luce 3D

## Evidenziare la trama o il materiale selezionato nella finestra del documento

❖ Nella parte inferiore del pannello 3D, fate clic sull'icona di attivazione/disattivazione e selezionate Selezione 3D.

Quando selezionate dei materiali o delle trame nel panello, nella finestra del documento compare un contorno colorato che consente di identificare l'elemento corrente.

*Per cambiare il colore delle sovrapposizioni 3D come i contorni per materiali e trame, potete personalizzare le opzioni nella sezione 3D della finestra di dialogo Preferenze.*




*Contorno degli elementi sezionati nella finestra del documento*
***A.** I materiali sono identificati da una linea colorata.* ***B.** Le trame sono identificate da un rettangolo di selezione.*

## Impostazioni Scena 3D (Photoshop Extended)

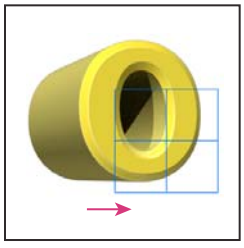
Usate le impostazioni Scena 3D per modificare i metodi di rendering, selezionare la texture su cui colorare o creare sezioni trasversali. Per accedere alle impostazioni della scena, fate clic sul pulsante Scena nel pannello 3D, quindi selezionate la voce Scena nella parte superiore del pannello.

**Impostazioni rendering** Consente di specificare il predefinito di rendering da usare per il modello. Per personalizzare le opzioni, fate clic su Modifica. Per ulteriori informazioni, consultate "Modificare le impostazioni di rendering 3D (Photoshop Extended)" a pagina 564.

**Qualità** Scegliete l'impostazione che fornisce la qualità di visualizzazione migliore mantenendo prestazioni ottimali:

- **Interattivo (pittura)** Effettua il rendering con OpenGL utilizzando la GPU della scheda grafica, per risultati di alta qualità ma senza riflessi e ombre particolareggiati. Per la maggior parte dei sistemi questa opzione rappresenta la scelta migliore per la fase di modifica.
- **Bozza tracce raggi** Effettua il rendering utilizzando la CPU della scheda madre del computer, con qualità bozza per riflessi e ombre. Se il sistema dispone di una scheda grafica potente, potete ottenere risultati più rapidi scegliendo l'opzione Interattivo (pittura).
- **Tracce raggi finali** Indicata per l'output finale, questa opzione effettua il rendering completo di riflessi e ombre. Per ulteriori informazioni, consultate "Rendering di un file 3D per l'output finale (Photoshop Extended)" a pagina 567.

***Nota:** durante il rendering con traccia dei raggi, sull'immagine vengono temporaneamente disegnate delle porzioni. Per interrompere il processo di rendering fate clic o premete la barra spaziatrice. Per cambiare il numero di passaggi per le porzioni, e cambiare così le preferenze tra velocità di elaborazione e qualità, modificate l'opzione Soglia alta qualità nelle preferenze 3D.*



*Durante il rendering con traccia dei raggi, sull'immagine vengono temporaneamente disegnate delle porzioni.*

**Pittura su** Quando colorate direttamente sul modello 3D; usate questo menu per scegliere su quale mappa texture desiderate colorare. Consultate "Pitturare sui modelli 3D (Photoshop Extended)" a pagina 551.

*Potete anche scegliere la texture di destinazione dal menu 3D > Modalità pittura 3D.*

**Colore ambiente globale** Imposta il colore per l'ambiente globale visibile su superfici riflettenti. Questo colore interagisce con il colore ambiente per materiali specifici. Consultate "Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.

**Sezione trasversale** Selezionate questa opzione per creare una sezione trasversale planare che intersechi il modello all'angolazione scelta. Questa opzione consente di sezionare un modello e di visualizzarne il contenuto interno. Consultate "Visualizzare le sezioni trasversali" a pagina 543

## Visualizzare le sezioni trasversali

Per visualizzare una sezione trasversale di un modello 3D, potete intersecare il modello con un piano invisibile che lo divide in sezioni a qualsiasi angolazione e ne rivela il contenuto solo su un lato del piano.

1 Selezionate Sezione trasversale nella parte inferiore della scheda Scena.

2 Scegliete le opzioni per l'allineamento, la posizione e l'orientamento:

**Piano** Selezionate questa opzione per visualizzare il piano intersecante che genera la sezione trasversale. Potete scegliere il colore e l'opacità del piano.

**Intersezione** Selezionate questa opzione per evidenziare le aree del modello intersecate dal piano della sezione trasversale. Fate clic sul campione colore per selezionare il colore di evidenziazione.

**Capovolge la sezione trasversale** Sposta l'area visualizzata del modello sul lato opposto del piano di intersezione.

**Spostamento e inclinazione** Usate Spostamento per spostare il piano lungo il suo asse, senza modificarne l'inclinazione. Con uno spostamento predefinito di 0, il piano interseca il modello 3D nel suo punto intermedio. Con spostamento positivo o negativo massimo, il piano si sposta oltre qualsiasi intersezione con il modello. Usate le impostazioni di inclinazione per ruotare il piano fino a 360° in entrambe le direzioni possibili. Per un asse particolare, le impostazioni di inclinazione ruotano il piano lungo gli altri due assi. Ad esempio, un piano allineato all'asse y può essere ruotato attorno all'asse x (Inclinazione 1) o all'asse z (Inclinazione 2).

**Allineamento** Selezionate un asse (x, y o z) per il piano di intersezione. Il piano è perpendicolare all'asse selezionato.

## Applicare diverse modalità di rendering a ogni sezione trasversale

Potete variare le impostazioni di rendering per ogni sezione trasversale per combinare diverse viste dello stesso modello 3D, ad esempio Wireframe con Opaco.

1 Selezionate Sezione trasversale e scegliete le opzioni nella parte inferiore della scheda Scena. Le impostazioni di rendering correnti vengono applicate alla sezione trasversale visibile.

2 Fate clic su Impostazioni rendering oppure scegliete 3D > Impostazioni rendering.

3 Nella parte superiore della finestra di dialogo, fate clic sul pulsante Sezione trasversale correntemente non selezionato.

Per impostazione predefinita, tutte le impostazioni sono disattivate per la sezione trasversale alternativa, rendendola invisibile.

4 Scegliete le opzioni di rendering per la sezione trasversale alternativa e fate clic su OK.

## Impostazioni Trama 3D (Photoshop Extended)

Ogni trama nel modello 3D viene visualizzata su una riga separata nella sezione superiore del pannello 3D. Selezionate una trama per accedere alle relative impostazioni e informazioni nella sezione inferiore del pannello 3D.

Le informazioni includono il numero di materiali e texture applicati alla trama, nonché il numero di vertici e facce contenuti. Potete anche impostare le seguenti opzioni di visualizzazione della trama:

***Nota:*** *per vedere le ombre, impostate le luci e selezionate Tracce raggi per la qualità di rendering. Consultate "Impostazioni Scena 3D (Photoshop Extended)" a pagina 542.*

**Acquisisci ombre** Consente di definire se sulla superficie della trama selezionata si formano delle ombre proiettate da altre trame.

***Nota:*** *per acquisire sulle trame le ombre dal piano terreno, selezionate 3D > Acquisizione ombre piano terreno. Per allineare tali ombre con gli oggetti, selezionate 3D > Allinea oggetto al piano del terreno.*

**Genera ombre** Consente di definire se la trama selezionata genera ombre sulle superfici di altre trame.

**Invisibile** Consente di nascondere la trama, ma vengono visualizzate eventuali ombre sulla sua superficie.

**Opacità ombra** Consente di definire la morbidezza delle ombre generate dalla trama selezionata. Questa impostazione è utile per la fusione di oggetti 3D con livelli sottostanti.

### Mostrare o nascondere una trama

❖ Fate clic sull'icona dell'occhio accanto al nome della trama nella sezione superiore del pannello 3D.

### Manipolare trame singole

Usate gli strumenti di posizionamento della trama per spostare, ruotare o ridimensionare una trama selezionata senza spostare il modello. Gli strumenti di posizionamento funzionano allo stesso modo degli strumenti principali di posizione 3D nel pannello degli strumenti. Per informazioni su ogni strumento, consultate "Spostare, ruotare e scalare un modello con gli strumenti oggetto 3D" a pagina 537.

1 Selezionate una trama nella sezione superiore del pannello 3D. La trama selezionata viene evidenziata con una casella rossa nella sezione inferiore del pannello.

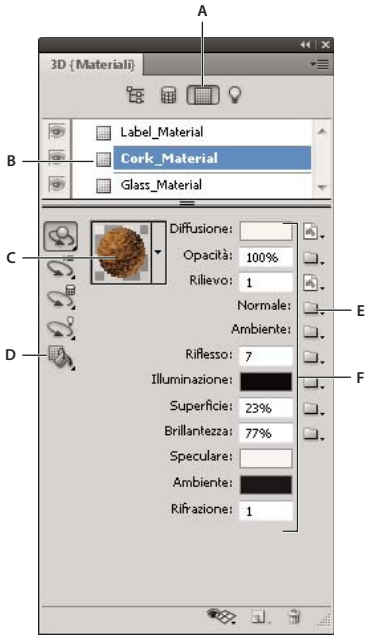
2 Per spostare la trama, selezionate e usate uno strumento di posizionamento della trama nella parte inferiore del pannello.



*Per manipolare l'intero modello mentre è selezionata una singola trama, usate gli strumenti 3D nel pannello Strumenti.*

## Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)

La parte superiore del pannello 3D elenca i materiali usati nel file 3D. Per creare l'aspetto generale del modello, potete usare uno o più materiali. Se un modello contiene diverse trame, è possibile che vi sia un materiale specifico associato a ogni trama. Oppure, un modello può essere realizzato da una singola trama ma usare diversi materiali in diverse aree.




*Materiale selezionato e mappe texture associate*
***A.** Per visualizzare le opzioni Materiali **B.** Materiale selezionato **C.** Selettore dei materiali **D.** Strumenti rilascio materiale e selezione **E.** Icona del menu della mappa texture **F.** Tipi di mappa texture*

Per un materiale selezionato nella parte superiore del pannello 3D, la parte inferiore mostra le mappe texture specifiche usate dal materiale. Alcuni tipi di texture, quali Diffusione e Rilievo, si basano generalmente su file 2D per la definizione di particolari colori o pattern che creano la texture. Per altri tipi di texture, potrebbe non essere necessario un file 2D a parte. Ad esempio, potete regolare direttamente Superficie, Brillantezza, Opacità o Riflesso immettendo i valori desiderati.

Le mappe texture usate dal materiale vengono visualizzate come Texture nel pannello Livelli, raggruppate secondo la categoria di mappa texture.

*Per ottenere una miniatura di un'immagine di mappa texture, passate il mouse sul nome della texture (ad esempio, Riflesso o Illuminazione).*

**Diffusione** Colore del materiale. La mappa di diffusione può essere un colore a tinta unita o qualsiasi contenuto 2D. Il valore del campione colore Diffusione imposta il colore diffuso se scegliete di rimuovere la mappa texture di diffusione. Potete anche creare una mappa diffusa colorando direttamente sul modello. Consultate "Pitturare sui modelli 3D (Photoshop Extended)" a pagina 551.

**Opacità** Consente di aumentare o ridurre l'opacità del materiale (0-100%). Per controllare l'opacità potete usare una mappa texture o un cursore di scorrimento. I valori della scala di grigio della mappa texture controllano l'opacità del materiale. I valori bianchi generano un'opacità completa mentre i valori neri generano trasparenza totale.

**Rilievo** Consente di creare rilievi sulla superficie del materiale senza alterare la trama sottostante. Una mappa dei rilievi è un immagine in scala di grigio in cui i valori più chiari creano aree di superficie rialzate e i valori più scuri creano aree di superficie piane. Potete creare o caricare un file di mappa dei rilievi o colorare sul modello per crearne uno automaticamente. Consultate "Pitturare sui modelli 3D (Photoshop Extended)" a pagina 551.

Il campo Rilievo consente di aumentare o ridurre i rilievi. È attivo solo se esiste una mappa dei rilievi. Immettete un numero nel campo o usate il cursore di scorrimento per aumentare o ridurre l'intensità del rilievo.

*I rilievi sono più pronunciati quando la superficie viene visualizzata di fronte piuttosto che da un angolo.*

**Normale** Come la texture della mappa dei rilievi, la mappa normale aumenta i dettagli della superficie. A differenza della mappa dei rilievi di una texture, che si basa su un'immagine in scala di grigio con un singolo canale, una mappa normale si basa su un'immagine a più canali (RGB). I valori di ogni canale di colore rappresentano i componenti x, y e z di una normale sulla superficie del modello. Una mappa normale può essere usata per rendere più uniformi le superfici delle trame poligonali basse.

***Nota:*** *Photoshop utilizza mappe normali nello spazio mondo, per un'elaborazione più rapida.*

**Ambiente** Memorizza l'immagine dell'ambiente circostante al modello 3D. Le mappe di ambiente vengono applicate come panorama sferico. Il contenuto della mappa di ambiente è visibile nell'area di riflettanza del modello.

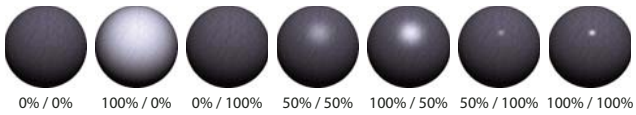
*Per impedire che la mappa di ambiente si rifletta su un determinato materiale, impostate il valore Riflettanza su 0%, aggiungete una mappa di riflettanza che mascheri l'area del materiale o rimuovete la mappa di ambiente per il materiale.*

**Riflesso** Consente di aumentare il riflesso di altri oggetti nella scena 3D e nella mappa dell'ambiente sulla superficie del materiale.

**Illuminazione** Consente di definire un colore che non si affida all'illuminazione per la visualizzazione. Crea l'effetto che l'oggetto 3D sia illuminato dall'interno.

**Superficie** Consente di definire la quantità di luce da una sorgente che si riflette sulla superficie e torna indietro. Per regolare la lucentezza, immettete un valore nel campo o usate il cursore di scorrimento. Se create una mappa della lucentezza separata, l'intensità dei colori nella mappa controlla la lucentezza nel materiale. Le aree nere creano una lucentezza totale, mentre le aree bianche rimuovono completamente la lucentezza; i valori intermedi invece riducono la dimensione del punto di luce.

**Brillantezza** Consente di definire la dispersione della luce riflessa generata dall'impostazione Superficie. Un valore di brillantezza basso (dispersione alta) produce una luce più evidente e più diffusa. Un valore di brillantezza alto (dispersione bassa) produce una luce meno evidente e punti luce più chiari e nitidi.




*Regolazione di Superficie (numero a sinistra) e Brillantezza (numero a destra)*

***Nota:*** *se un oggetto 3D dispone di un numero superiore di tipi di texture rispetto ai nove supportati da Photoshop, le texture extra vengono visualizzate nel pannello Livelli e nell'elenco Modalità pittura 3D. Per visualizzare questo elenco, scegliete 3D > Modalità pittura 3D oppure usate il menu Pittura su, nella sezione Scena del pannello 3D.*

**Speculare** Colore visualizzato per le proprietà speculari (ad esempio, lucentezza e brillantezza della luce).

**Ambiente** Imposta il colore della luce ambiente visibile sulle superfici riflettenti. Questo colore interagisce con il Colore ambiente globale dell'intera scena. Consultate "Impostazioni Scena 3D (Photoshop Extended)" a pagina 542.

**Rifrazione** Imposta l'indice di rifrazione, quando la Qualità della scena è impostato su Tracce raggi e l'opzione Rifrazioni è selezionata nella finestra di dialogo 3D >Impostazioni rendering. La rifrazione è il mutamento della direzione della luce che si verifica nel punto di intersezione di due mezzi (ad esempio, aria e acqua) che hanno indici di rifrazione diversi. Il valore predefinito per i nuovi materiali è 1,0 (valore approssimativo dell'aria).

## Campionare e applicare i materiali direttamente sugli oggetti

Lo strumento rilascio materiale 3D funziona in modo molto simile al classico strumento secchiello e consente di prelevare e applicare i materiali direttamente sugli oggetti 3D.

1 Nel pannello 3D, selezionate lo strumento rilascio materiale 3D .

2 Portate il puntatore del mouse sull'oggetto 3D nella finestra del documento. Quando viene visualizzato il materiale che desiderate prelevare, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

3 Spostate il puntatore fino a evidenziare il materiale che desiderate cambiare e fate clic.

*Per un esempio visivo del materiale evidenziato, consultate "Evidenziare la trama o il materiale selezionato nella finestra del documento" a pagina 541.*

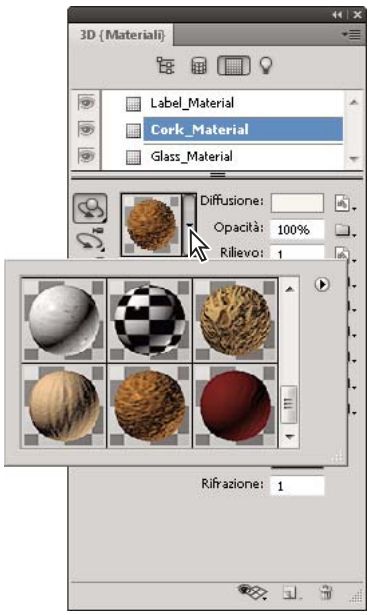
## Selezionare i materiali direttamente sugli oggetti

1 Nel pannello 3D, tenete premuto il mouse sullo strumento rilascio materiale 3D e selezionate lo strumento selezione materiale 3D .

2 Portate il puntatore del mouse sull'oggetto 3D nella finestra del documento. Quando viene visualizzato il materiale che desiderate selezionare, fate clic.

## Applicare, salvare o caricare i predefiniti di materiale

I predefiniti di materiale consentono di applicare rapidamente gruppi di impostazioni di texture. I predefiniti preimpostati nell'applicazione offrono diversi materiali di uso comune quali acciaio, stoffa e legno.




*Fate clic sull'anteprima del materiale per visualizzare il pannello a comparsa dei predefiniti.*

1 Nel pannello 3D, fate clic sull'anteprima del materiale.

2 Nel pannello a comparsa dei predefiniti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare un predefinito, fate doppio clic sull'anteprima di una miniatura.
- Per creare un predefinito dalle impostazioni texture correnti, fate clic sull'icona del menu a comparsa e scegliete Nuovo materiale.
- Per rinominare o eliminare i predefiniti selezionati, fate clic sull'icona del menu a comparsa e scegliete Rinomina o Elimina materiale.
- Per salvare il gruppo di predefiniti corrente, fate clic sull'icona del menu a comparsa e scegliete Salva materiali.

- Per visualizzare un altro gruppo di predefiniti, fate clic sull'icona del menu a comparsa. Quindi scegliete Ripristina materiali per ripristinare un gruppo salvato, Carica materiali per aggiungere un gruppo salvato o Sostituisci materiali.

### Creare una mappa texture

1 Fate clic sull'icona cartella accanto al tipo di mappa texture.

2 Scegliete Nuova texture.

3 Immettete il nome, le dimensioni, la risoluzione e il metodo colore per la nuova mappa, quindi fate clic su OK.

*Per rispettare le proporzioni di una mappa esistente, visualizzatene le dimensioni passando il puntatore del mouse sul nome della mappa texture nel pannello Livelli.*

Il nome della nuova mappa texture è visualizzata accanto al tipo di mappa texture nel pannello Materiali. Inoltre, viene aggiunto all'elenco delle texture nel livello 3D all'interno del pannello Livelli. Il nome predefinito è il tipo di mappa texture aggiunto al nome del materiale.

### Caricare una mappa texture

Potete caricare un file texture 2D esistente per uno dei nove tipi di mappa texture disponibili.

1 Fate clic sull'icona cartella accanto al tipo di texture.

2 Scegliete Carica texture, quindi selezionate e aprite il file di texture 2D.

### Creare una mappa texture dei rilievi

Una mappa texture dei rilievi riempita con un valore in scala di grigio neutro fornisce un intervallo maggiore durante la pittura sulla mappa.

1 Nel pannello Strumenti, fate clic sul campione Imposta il colore di sfondo.

2 Nel Selettore colore, impostate la luminosità su 50% e i valori R, G, B su valori uguali. Fate clic su OK.

3 Nel pannello 3D, fate clic sull'icona cartella accanto a Rilievo.

4 Scegliete Nuova texture

5 Scegliete le seguenti impostazioni nella finestra di dialogo Nuovo:

- Per Metodo colore, scegliete Scala di grigio.
- Per Contenuto sfondo, scegliete Colore di sfondo.
- (Facoltativo) Impostate Larghezza e Altezza in modo che corrispondano alle dimensioni della mappa texture di diffusione per il materiale.

6 Fate clic su OK.

La mappa texture dei rilievi viene creata e aggiunta ai file di mappa texture elencati nel pannello Materiali. Viene anche visualizzata come texture nel pannello Livelli.

### Aprire una mappa texture per la modifica

❖ Fate clic sull'icona immagine e scegliete Apri texture.

La mappa texture si apre come Oggetto avanzato in una propria finestra di documento. Dopo aver modificato la texture, rendete attiva la finestra del documento del modello 3D per visualizzare gli aggiornamenti al modello. Consultate "Creare e modificare texture per i modelli 3D (Photoshop Extended)" a pagina 554.

### Eliminare una mappa texture

1 Fate clic sull'icona immagine accanto al tipo di texture.

2 Scegliete Rimuovi texture.

*Se la texture eliminata è un file esterno, potete ricaricarlo usando il comando Carica texture nel menu della mappa texture. Per le texture che si riferiscono a un file 3D interno, scegliete Annulla o Passo indietro per ripristinare una texture eliminata.*

### Modificare le proprietà della texture

Una mappa texture viene applicata a una particolare area di superficie del modello, in base ai relativi parametri di mappatura UV. Se necessario, potete regolare la scala e lo spostamento UV per migliorare l'applicazione delle mappe texture al modello.

1 Fate clic sull'icona immagine accanto al tipo di texture.

2 Scegliete Modifica proprietà.

3 Scegliete un livello di destinazione e impostate i valori di scala e spostamento UV. Potete immettere i valori direttamente oppure usare i cursori di scorrimento.

**Destinazione** Stabilisce se le impostazioni si applicano a un livello specifico o all'immagine composita.

**Scala U e V** Ridimensionate le texture mappate. Per creare un pattern ripetuto, riducete il valore.

**Spostamento U e V** Riposizionate le texture mappate.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare sovrapposizioni UV" a pagina 555

## Impostazioni Luci 3D (Photoshop Extended)

Le luci 3D illuminano i modelli da diversi angoli, aggiungendo profondità e ombre realistiche.

### Aggiungere o eliminare luci singole

❖ Nel pannello 3D, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere una luce, fate clic sul pulsante Crea una nuova luce e scegliete il tipo di luce:
  - Le luci puntiformi illuminano in tutte le direzioni, come le lampadine.
  - I faretti generano un cono di luce che può essere regolato.
  - Le luci infinite illuminano da un piano direzionale, come la luce del sole.
  - Le luci basate su immagine mappano un'immagine illuminata attorno alla scena 3D.
- Per eliminare una luce, selezionatela dall'elenco sopra alla sezione Luci . Quindi fate clic sul pulsante Elimina in fondo al pannello.

### Regolare le proprietà delle luci

1 Nella sezione Luci del pannello 3D, selezionate una luce dall'elenco.

2 Nella parte inferiore del pannello, impostate le seguenti opzioni:

**Menu** Consente di applicare un gruppo di luci e impostazioni precedentemente salvato. Consultate "Salvare, sostituire e aggiungere gruppi di luci" a pagina 551.

**Tipo luce** Scegliete tra le opzioni descritte in "Aggiungere o eliminare luci singole" a pagina 549.

**Intensità** Consente di regolare la luminosità.

**Colore** Consente di definire il colore della luce. Fate clic sulla casella per accedere al selettore del colore.

**Immagine** Per le luci basate su immagine, consente di specificare un file bitmap o 3D. Per ottenere effetti di maggior impatto, provate a usare immagini HDR a 32 bit.

**Crea ombre** Genera ombre delle superfici in primo piano su quelle di sfondo, di una trama singola su se stessa o da una trama a un'altra. Per migliorare leggermente le prestazioni, disattivate questa opzione.

**Morbidezza** Sfoca il bordo delle ombre, producendo un decadimento graduale.

3 Per le luci puntiformi e i faretti, impostate le seguenti opzioni aggiuntive:

**Angolo centrale** (Solo faretti) Consente di impostare la larghezza del centro luminoso della luce.

**Angolo totale** (Solo faretti) Consente di impostare la larghezza complessiva della luce.

**Usa attenuazione** Le opzioni Interno ed Esterno determinano il cono di attenuazione e la velocità di riduzione di intensità di illuminazione quando la distanza dagli oggetti aumenta. Quando l'oggetto è più vicino del limite Interno, l'intensità della luce è al suo valore massimo. Quando l'oggetto è più lontano del limite Esterno, l'intensità della luce è pari a zero. Alle distanze intermedie, le luci si attenuano linearmente dal valore massimo a zero.

*Passate il puntatore del mouse sulle opzioni di attenuazione Angolo centrale, Angolo totale, Interno e Esterno. L'elemento di luce interessato è indicato in rosso sull'icona a destra.*

## Posizionare le luci

❖ Nella sezione Luci del pannello 3D, selezionate uno dei seguenti strumenti:

**Strumento rotazione** (Faretti, luci infinite e luci basate su immagine) Ruota la luce mantenendone la posizione nello spazio 3D.

*Per richiamare rapidamente una luce in un'area particolare, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic nella finestra del documento.*

**Strumento panning** (Solo faretti e luci puntiformi) Sposta la luce in un'altra posizione nello stesso piano 3D.

**Strumento scorrimento** (Solo faretti e luci puntiformi) Sposta la luce in un altro piano 3D.

**Orienta luce a origine** (Solo faretti) Dirige la luce al centro del modello.

**Passa alla vista corrente** Colloca la luce nella stessa posizione della videocamera.

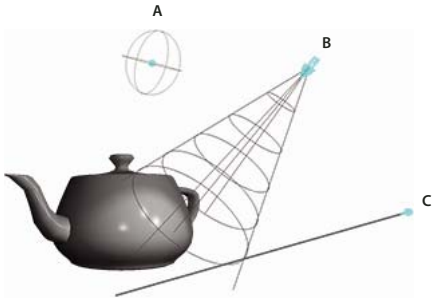
*Per posizionare con precisione le luci basate su immagine, servitevi dell'asse 3D, in modo da avvolgere l'immagine attorno a una sfera. Consultate "Asse 3D (Photoshop Extended)" a pagina 539.*

## Aggiungere guide luci

Le guide luci fornisco punti di riferimento spaziali per effettuare le regolazioni. Queste guide riflettono il tipo, l'angolo e l'attenuazione di ciascuna luce. Le luci puntiformi vengono visualizzate sotto forma di sfere, i faretti di coni e le luci infinite di linee.

❖ Nella parte inferiore del pannello 3D, fate clic sull'icona di attivazione/disattivazione e selezionate Luce 3D.

*Potete modificare il colore delle guide nella sezione 3D della finestra di dialogo Preferenze.*




*Guide luci*
***A.** Luce puntiforme **B.** Faretto **C.** Luce infinita*

### Salvare, sostituire e aggiungere gruppi di luci

Potete salvare come un predefinito i gruppi di luci in modo da poterli utilizzare in un secondo momento. Per includere il predefinito in un altro progetto, potete aggiungere o sostituire le luci esistenti.

❖ Nel menu del pannello 3D, selezionate una delle seguenti opzioni:

**Salva predefinito luci** Salva il gruppo corrente di luci come un predefinito che può essere caricato con i seguenti comandi.

**Aggiungi luci** Consente di aggiungere un predefinito di luci selezionato alle luci esistenti.

**Sostituisci luci** Consente di sostituire le luci esistenti con quelle del predefinito selezionato.

# Disegno 3D e modifica delle texture (Photoshop Extended)

## Pitturare sui modelli 3D (Photoshop Extended)

Potete usare gli strumenti di pittura di Photoshop per colorare direttamente su un modello 3D, così come si fa su un livello 2D. Usate gli strumenti di selezione per indicare specifiche aree del modello oppure lasciate che sia Photoshop a identificare ed evidenziare le aree su cui potete colorare. I comandi del menu 3D consentono di rimuovere alcune aree del modello per accedere a porzioni interne o nascoste su cui pitturare.

Quando colorate direttamente sul modello, potete scegliere quale mappa texture sottostante colorare. Generalmente la pittura si applica alla mappa texture, che fornisce al materiale di un modello le proprietà cromatiche. Potete anche colorare su altre mappe texture, quali mappe dei rilievi o di opacità. Se colorate su un'area del modello priva del tipo di mappa texture sul quale desiderate applicare la pittura, viene creata automaticamente una mappa texture.

1 Usate gli strumenti di posizione 3D per orientare il modello in modo che l'area che desiderate colorare sia rivolta verso l'alto.

Se l'area del modello è nascosta, potete tagliare temporaneamente le aree di superficie che bloccano la vista. Consultate "Mostrare le superfici su cui colorare" a pagina 552.

Se state colorando su superfici curve o irregolari, potete ottenere un feedback visivo di quali aree possono essere colorate meglio. Consultate "Identificare le aree colorabili" a pagina 553. Inoltre, potete impostare il decadimento della pittura, che controlla la quantità di pittura applicata alle superfici angolari. Consultate "Impostare il decadimento della pittura" a pagina 552.

2 Eseguite una delle seguenti operazioni per impostare la mappa texture su cui colorare:

- Scegliete 3D > Modalità pittura 3D e selezionate un tipo di mappa.
- Nel pannello 3D, selezionate il pannello Scena. Scegliete un tipo di mappa dal menu Pittura su.

Se tentate di pitturare su un tipo di mappa texture che non è contenuto nel materiale, vi viene richiesto di creare una mappa. Per informazioni sui tipi di mappa, consultate "Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.

3 (Facoltativo) Con uno degli strumenti di selezione, create una selezione sul modello 3D per restringere l'area su cui desiderate pitturare.

4 Applicate la pittura con lo strumento pennello. Potete anche usare uno degli altri strumenti della seconda sezione del pannello Strumenti, ad esempio secchiello, sfumino, scherma, brucia o sfoca.

Mentre colorate (dopo aver completato un tratto), potete visualizzare l'effetto della pittura sulla mappa texture stessa. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla mappa texture nel pannello Livelli per aprirla.
- Nella sezione Materiali del pannello 3D, selezionate il materiale dell'area che state colorando. Nella sezione inferiore del pannello, fate clic sull'icona del menu per la mappa texture che state colorando e scegliete Apri texture.

## Mostrare le superfici su cui colorare

Per i modelli più complessi con aree interne o nascoste, potete nascondere alcune sezioni del modello per accedere più facilmente alle superfici da colorare. Ad esempio, per applicare la pittura al cruscotto di un modello di automobile, potete tagliare temporaneamente il tettino e il parabrezza, quindi ingrandire gli interni dell'automobile per ottenere una visualizzazione senza ostacoli.

1 Con uno strumento di selezione come lo strumento lazo o selezione, selezionate un'area del modello che desiderate tagliare.

2 Usate uno dei seguenti comandi del menu 3D per mostrare o nascondere le aree del modello:

**Nascondi superficie più vicina** Nasconde solo il primo livello dei poligoni del modello all'interno della selezione 2D. Per tagliare rapidamente le superfici del modello, potete usare questo comando ripetutamente mantenendo l'area di selezione attiva.

*Quando nascondete le superfici, se necessario ruotate il modello per posizionare la superficie in modo che sia perpendicolare alla vista corrente.*

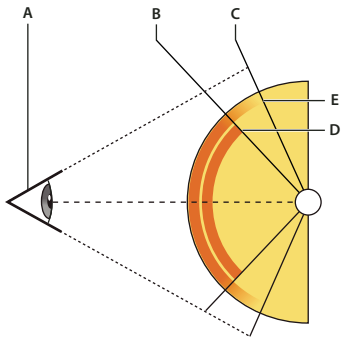
**Nascondi solo poligono racchiusi** Quando questa opzione è selezionata, il comando Nascondi superficie più vicina influisce solo sui poligoni completamente all'interno della selezione. Quando non è selezionata, i poligoni toccati dalla selezione vengono nascosti.

**Inverti superfici visibili** Rende invisibili le superfici correntemente visibili e viceversa.

**Rivela tutte le superfici** Rende tutte le superfici nascoste nuovamente visibili.

## Impostare il decadimento della pittura

Mentre colorate su un modello, l'angolo di decadimento della pittura controlla la quantità di pittura applicata a una superficie curva rispetto alla vista frontale. L'angolo di decadimento è calcolato in base a una "normale" o una linea retta che si proietta fuori dalla parte della superficie del modello frontale. Ad esempio, in un modello sferico come un pallone da calcio l'angolo di decadimento rispetto al centro esatto della pallone in posizione frontale è di 0 gradi. Poiché la superficie del pallone è curva, l'angolo di decadimento aumenta fino a 90 gradi ai bordi del pallone.




***A.** Angolo occhio/videocamera **B.** Angolo minimo **C.** Angolo massimo **D.** Inizio attenuazione pittura **E.** Fine attenuazione pittura*

1 Scegliete 3D > Decadimento pittura 3D.

2 Impostate l'angolo minimo e massimo.

- L'intervallo massimo del decadimento della pittura è compreso tra 0 e 90 gradi. A 0 gradi, la pittura viene applicata solo alla superficie se questa è frontale e senza variazione di inclinazione. A 90 gradi, la pittura può seguire una superficie curva, come una sfera, fino ai bordi visibili. A 45 gradi, l'area colorata è invece limitata alle aree della sfera che non curvano oltre i 45 gradi rispetto alla vista frontale.
- L'angolo di decadimento minimo imposta un intervallo all'interno del quale la pittura sbiadisce gradualmente più si avvicina all'angolo di decadimento massimo. Ad esempio, se l'angolo di decadimento massimo è di 45 gradi e il minimo di 30, tra i 30 e 45 gradi del decadimento l'opacità della pittura viene ridotta dal 100% allo 0%.

## Identificare le aree colorabili

La sola analisi visiva del modello 3D non è sufficiente per garantire la riuscita della pittura su determinate aree. Poiché nella visualizzazione del modello non si ha una corrispondenza 1 a 1 con la texture 2D, quando si pittura direttamente sul modello si ottiene un risultato diverso rispetto alla pittura su una mappa texture 2D. Un pennello apparentemente piccolo usato sul modello può in realtà produrre tratti molto più grandi in relazione alla texture, in base alla risoluzione della stessa o alla distanza del modello durante l'operazione di pittura.

Le aree migliori per l'applicazione della pittura sono quelle in cui potete applicare la pittura o altre regolazioni alla superficie del modello con effetti sicuri e uniformi. Nelle altre aree, è possibile ottenere una pittura con undersampling o oversampling a causa dell'angolo di visualizzazione o della distanza dalla superficie del modello.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete 3D > Seleziona aree 3D colorabili. Un riquadro di selezione evidenzia le aree migliori per colorare il modello.
- Nella sezione Scene del pannello 3D, scegliete Maschera di pittura dal menu Predefinito.

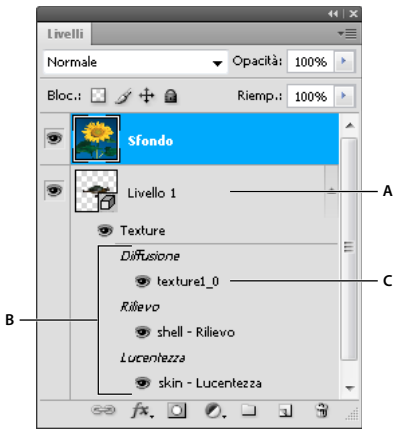
  Nella modalità Maschera di pittura, il bianco indica le aree migliori per la pittura, il blu le aree di undersampling e il rosso quelle di oversampling. Per applicare la pittura sul modello, dovete passare dalla modalità di rendering Maschera di pittura a una che supporti la pittura, ad esempio Opaco.

*Le aree selezionate dall'opzione Seleziona aree 3D colorabili e le aree colorabili mostrate in modalità Maschera di pittura dipendono in parte dall'impostazione corrente del decadimento della pittura. Un'impostazione superiore del decadimento della pittura aumenta l'area colorabile, mentre un'impostazione inferiore la riduce. Consultate "Impostare il decadimento della pittura" a pagina 552.*

# Creare e modificare texture per i modelli 3D (Photoshop Extended)

Potete usare gli strumenti di pittura e di regolazione di Photoshop per modificare le texture contenute in un file 3D o per creare nuove texture. Le texture vengono importate come file 2D con il modello 3D e vengono visualizzate come voci nel pannello Livelli, nidificate nel pannello 3D e raggruppate per tipo di mappa: Diffusione, Rilievo, Lucentezza e così via.

*Per visualizzare una miniatura di un file di texture particolare, passate il puntatore del mouse sul nome della texture nel pannello Livelli. Vengono visualizzati anche la dimensione dell'immagine e il metodo colore.*




*Pannello Livelli con alcune texture 3D, raggruppate secondo il tipo di mappa texture*
***A.** Livello 3D **B.** Tipi di mappa texture **C.** Nome del file della mappa texture*

***Nota:** quando è selezionato un materiale, le mappe texture usate da un determinato materiale vengono visualizzate anche nella sezione inferiore del pannello 3D. Consultate "Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.*

Per modificare le texture 3D in Photoshop, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Modificate una texture in formato 2D. La texture si apre come Oggetto avanzato in una propria finestra di documento.
- Modificate la texture direttamente sul modello. Se necessario, potete tagliare temporaneamente le superfici del modello per accedere alle aree su cui colorare. Consultate "Pitturare sui modelli 3D (Photoshop Extended)" a pagina 551.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Colorare con lo strumento pennello o matita" a pagina 298

## Modificare una texture in formato 2D

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate doppio clic sulla texture nel pannello Livelli.
   - Nel pannello Materiali, selezionate il materiale che contiene la texture. Nella sezione inferiore del pannello, fate clic sull'icona del menu della texture per la texture che desiderate modificare e scegliete Apri texture.
2. Usate uno degli strumenti di Photoshop per colorare o modificare la texture.
3. Per visualizzare la texture aggiornata applicata al modello, attivate la finestra contenente il modello 3D.
4. Chiudete il documento texture e salvate le modifiche.

## Visualizzare o nascondere una texture

Potete visualizzare o nascondere una texture per identificare a quale area del modello è applicata.

❖ Fate clic sull'icona a forma di occhio accanto al livello Texture. Per nascondere o visualizzare tutte le texture, fate clic sull'icona occhio accanto al livello Texture superiore.

## Creare sovrapposizioni UV

In un file di texture di diffusione usato da diversi materiali su un modello 3D possono essere raggruppate diverse aree di contenuto applicate a differenti superfici del modello. Il processo chiamato *mappatura UV* abbina le coordinate nella mappa texture 2D a coordinate specifiche del modello 3D. La mappatura UV consente di "pitturare" correttamente la texture 2D sul modello 3D.

Per contenuti 3D creati al di fuori di Photoshop, la mappatura UV viene eseguita nel relativo programma di creazione. Tuttavia, Photoshop può creare sovrapposizioni UV come guide per la visualizzazione della corrispondenza tra la texture 2D e le superfici del modello 3D. Tali sovrapposizioni agiscono da guide durante la modifica di una texture.

1 Fate doppio su una texture nel pannello Livelli per aprirla e modificarla.

***Nota:** l'opzione Crea sovrapposizioni UV è attiva solo quando una mappa texture è aperta e la finestra è attiva.*

2 Scegliete 3D > Crea sovrapposizioni UV, quindi selezionate l'opzione di sovrapposizione.

**Wireframe** Mostra i dati del bordo della mappatura UV.

**Ombreggiato** Mostra le aree del modello usando una modalità di rendering omogenea.

**Mappa normale** Mostra le normali geometriche tradotte in valori RGB, in cui R=X, G=Y e B=Z.

Le sovrapposizioni UV vengono aggiunte come livelli extra nel pannello Livelli per il file di texture. Potete mostrare, nascondere, spostare, o eliminare una sovrapposizione UV. Le sovrapposizioni vengono visualizzate sulla superficie del modello quando chiudete e salvate un file di texture o passate dal file di texture al livello 3D associato (il file di texture viene salvato automaticamente).

***Nota:** eliminate o nascondete le sovrapposizioni UV prima di eseguire un rendering finale.*

## Riparametrizzare una mappa texture

Può capitare di aprire un modello 3D le cui texture non sono correttamente mappate rispetto alla trama del modello sottostante. L'errata mappatura delle texture può produrre evidenti distorsioni della superficie del modello, ad esempio giunture indesiderate o aree in cui il pattern della texture appare allungato o compresso. Una mappatura errata della texture può anche causare risultati inaspettati quando colorate direttamente sul modello.

*Per verificare la parametrizzazione della texture, aprite una texture per la modifica, quindi applicate una sovrapposizione UV per visualizzare l'allineamento con le superfici del modello. Consultate "Creare sovrapposizioni UV" a pagina 555.*

Il comando di riparametrizzazione rimappa una texture rispetto al modello per correggere eventuali distorsioni e creare una migliore copertura della superficie.

1 Aprite un file 3D con una texture di diffusione con mappatura errata e selezionate il livello 3D contenente il modello.

2 Scegliete 3D > Riparametrizza. Un messaggio avvisa che viene riapplicata la texture al modello. Fate clic su OK.

3 Scegliete un'opzione di riparametrizzazione:

- Distorsione bassa mantiene intatto il pattern della texture, ma può creare più giunture sulla superficie del modello.

- Meno giunture riduce il numero di giunture visibili sul modello. Ciò può produrre un maggiore allungamento o compressione della texture, a seconda del modello.



*Texture riparametrizzata con Distorsione bassa (a sinistra) e Meno giunture (a destra)*

4 (Facoltativo) Se l'opzione di riparametrizzazione scelta non crea una copertura di superficie ottimale, scegliete Modifica > Annulla e provate con un'altra opzione.

Potete anche usare il comando Riparametrizza per migliorare la mappatura predefinita della texture che si verifica quando create modelli 3D da livelli 2D. Consultate "Creare oggetti 3D da immagini 2D (Photoshop Extended)" a pagina 560.

## Creare una piastrella per una texture ripetuta

Una texture ripetuta è composta da piastrelle identiche disposte in un pattern a griglia. Una texture ripetuta può fornire una copertura più realistica della superficie del modello, richiedere meno memoria e migliorare le prestazioni di rendering. Potete convertire un qualsiasi file 2D in un "dipinto su piastrelle". Una volta verificata in anteprima l'interazione di più piastrelle nel dipinto, potete salvare una piastrella da usare come texture ripetuta.

*Per impostare una trama per una texture ripetuta, usate l'applicazione 3D con cui è stato creato il modello.*

1 Aprite un file 2D.

2 Selezionate uno o più livelli nel file, quindi scegliete 3D > Nuovo dipinto su piastrelle.

Il file 2D viene convertito in un piano 3D contenente nove piastrelle identiche del contenuto originale. Le dimensioni dell'immagine rimangono invariate.

3 Modificate la texture su piastrelle con gli strumenti di pittura, i filtri o altre tecniche. Le modifiche apportate a una piastrella si riflettono automaticamente anche sulle altre.

4 Salvate una singola piastrella come immagine 2D: nella sezione Materiali del pannello 3D, scegliete Apri texture dal menu Diffusione. Quindi scegliete File > Salva con nome e specificate il nome, il percorso e il formato.

*A meno che non intendiate usare indipendentemente l'elemento originale a nove piastrelle, chiudetelo senza salvarlo.*

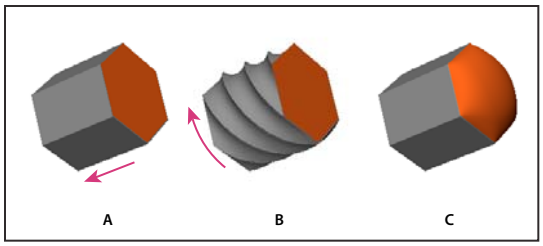
5 Per caricare la piastrella come texture ripetuta, aprite il file del modello 3D. Nella sezione Materiali del pannello 3D, scegliete Carica texture dal menu Diffusione e selezionate il file precedentemente salvato.

# Creazione, combinazione e conversione 3D (Photoshop Extended)

## Creare un effetto 3D con la tecnica repoussé (Photoshop Extended)

Il termine *tecnica repoussé* descrive una tecnica della lavorazione dei metalli in cui i lati di un oggetto sono sagomati martellando dal retro di tale lato. In Photoshop, il comando Tecnica repoussé consente di convertire oggetti 2D in trame 3D operando con precisione a livello di estrusione, gonfiatura e riposizionamento nello spazio 3D.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sulla conversione di oggetti 2D in 3D con la tecnica repoussé: www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_it*




*Applicazione di Tecnica repoussé a una selezione di pixel*
***A.** Aumento della profondità di estrusione **B.** Torsione dell'estrusione di 180° **C.** Gonfiatura del lato anteriore*

1. Create una selezione di pixel oppure selezionate un livello di testo, una maschera di livello o un tracciato di lavoro.
2. Scegliete 3D > Tecnica repoussé e scegliete l'elemento che riflette la selezione effettuata al punto 1.
3. Impostate le seguenti opzioni:

**Strumenti trama** Disponibili lungo il lato superiore della finestra di dialogo, questi strumenti funzionano in modo analogo agli strumenti per oggetti 3D. Consultate "Spostare, ruotare e scalare un modello con gli strumenti oggetto 3D" a pagina 537 e Spostare, ruotare e scalare gli elementi selezionati con Asse 3D.

**Predefiniti di Tecnica repoussé** Applicate un gruppo predefinito di impostazioni. Per creare un proprio predefinito con le impostazioni personalizzate, fate clic sul menu a comparsa e scegliete Nuovo predefinito tecnica repoussé.

*Per organizzare i gruppi di predefiniti, consultate "Usare Gestione predefiniti" a pagina 39.*

**Estrusione** Estende la forma 2D originale nello spazio 3D. L'opzione Profondità controlla la lunghezza dell'estrusione e l'opzione Scala controlla la larghezza. Selezionate Piega per ottenere un'estrusione curva o Inclina per un'estrusione dritta, quindi impostate i valori di Angolo X e Angolo Y per regolare l'inclinazione orizzontale e verticale. Se necessario, immettete un valore di Torsione in gradi.

*Per spostare il punto di origine della piega o inclinazione, fate clic su un punto dell'icona di riferimento .*

**Gonfiatura** Estende o contrae il centro del fronte o retro dell'oggetto. Se si imposta un angolo positivo si ottiene un effetto di espansione, con un angolo negativo si ottiene invece un effetto di contrazione. L'opzione Intensità consente di regolare l'entità della gonfiatura applicata.

**Materiali** Applica materiali come ad esempio mattone o cotone in modo globale o a vari lati dell'oggetto. Smusso1 è lo smusso frontale, Smusso2 è quello del retro.

**Smusso** Applica bordi smussati al fronte o retro dell'oggetto. Le opzioni di contorno sono simili a quelle degli effetti di livello. Consultate "Modificare gli effetti di livello con contorni" a pagina 270.

**Impostazioni Scena** L'oggetto è illuminato da luci in un panorama sferico. Potete scegliere uno stile di luci dal relativo menu. Con Impostazioni rendering potete controllare l'aspetto della superficie dell'oggetto. Consultate "Selezionare un predefinito di rendering" a pagina 564. Con impostazioni di Qualità trama superiori si aumenta la densità della trama e si ottiene un aspetto migliore ma un'elaborazione più lenta.

*Con le impostazioni di rendering Ombreggiato e Wireframe opaco, la trama 3D viene sovrapposta agli oggetti per evidenziare eventuali distorsioni da trama che verranno applicate alle texture.*

## Modificare le impostazioni di Tecnica repoussé

1 Selezionate un livello di testo, una maschera di livello o un tracciato di lavoro a cui era stata applicata la tecnica repoussé.

2 Scegliete 3D > Tecnica repoussé > Modifica in tecnica repoussé.

## Dividere le trame di tecnica repoussé

Per impostazione predefinita, il comando Tecnica repoussé crea una singola trama con cinque materiali. Per controllare singolarmente i diversi elementi (ad esempio, ogni lettera in una stringa di testo), potete creare delle trame distinte per ogni tracciato chiuso.

***Nota:*** *se sono presenti numerosi tracciati chiusi, le trame risultanti possono creare scene 3D molto complesse e difficili da modificare.*

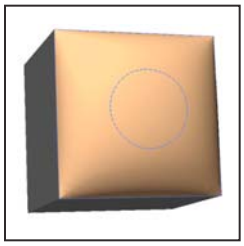
1 Selezionate un livello di testo, una maschera di livello o un tracciato di lavoro a cui era stata applicata la tecnica repoussé.

2 Scegliete 3D > Tecnica repoussé > Dividi trame tecnica repoussé.

## Vincoli interni

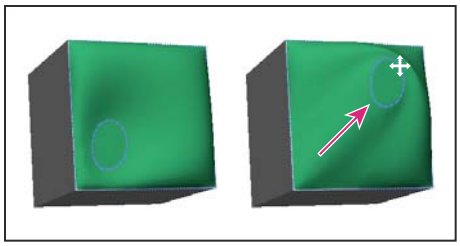
I vincoli interni consentono di migliorare la risoluzione della trama in specifiche aree, di variare la gonfiatura o di forare le superfici. Lungo un tracciato specificato su un oggetto con tecnica repoussé, le curve di vincolo si estendono dall'oggetto nel caso di espansione oppure verso l'oggetto in caso di contrazione. Potete manipolare tali curve con gli strumenti di vincolo, simili agli strumenti per oggetti 3D.

**Vincoli non attivi** Garantiscono una risoluzione della trama adeguata mediante la creazione di tracciati uniformi.



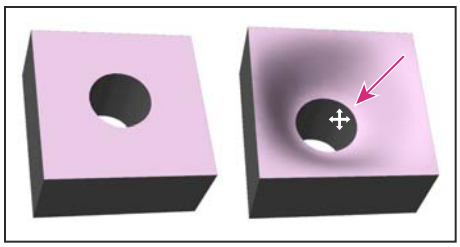
*Oggetto gonfiato con vincolo non attivo*

**Vincoli attivi** Consentono di espandere o contrarre la superficie lungo dei tracciati di vincolo.



*Trascinamento di un vincolo attivo in diverse posizioni nello spazio 3D*

**Vincoli per forature** Consentono di tagliare la superficie in corrispondenza dei tracciati di vincolo.



*Panning di un vincolo di foratura per aumentare la profondità*

## Creare vincoli interni da selezioni, tracciati di lavoro o testo

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Create una selezione o un tracciato che rientri completamente nella superficie anteriore di un oggetto con tecnica repoussé.
- Per oggetti di testo che dispongono già di tracciati interni, come la lettera *A*, passate direttamente al passaggio 3.

2 Scegliete 3D > Tecnica repoussé > Crea vincoli da selezione o Crea vincoli da tracciato di lavoro.

3 Nella finestra di dialogo Tecnica repoussé, fate clic sul triangolino per espandere l'area Vincoli interni.

4 Scegliete un'opzione Tipo. Per Attivo o Foro, sono disponibili le seguenti opzioni:

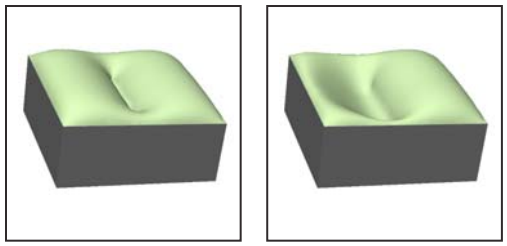
**Strumenti di vincolo** Consentono di regolare la curva e funzionano in modo analogo agli strumenti per oggetti 3D. Consultate "Strumenti 3D per oggetto e videocamera (Photoshop Extended)" a pagina 537.

*Se l'oggetto con tecnica repoussé contiene più tracciati interni (ad esempio, i due ovali del numero 8), selezionate singolarmente ciascun tracciato con gli strumenti di vincolo.*

**Coordinate della posizione** Consentono di posizionare con precisione i vincoli nello spazio 3D.

**Lato** Consente di applicare uniformemente le impostazioni Intensità e Angolo a entrambi i lati o impostazioni distinte per ciascun lato.

Ogni curva di vincolo ha due lati, il cui orientamento dipende dal modo in cui la curva divide la superficie. Le opzioni Sinistra e Destra disponibili nel menu fanno riferimento a un vincolo verticale. Per un vincolo orizzontale, Sinistra e Destra sono da intendersi rispettivamente come Alto e Basso; per un vincolo chiuso, sono da intendersi rispettivamente come Interno ed Esterno.




*Impostazioni di Lato*
***A.** Entrambi: genera una deformazione uniforme.* ***B.** Sinistra o Destra consente di applicare deformazioni diverse.*

**Intensità** Consente di regolare l'entità della gonfiatura lungo il tracciato.

**Angolo** Consente di regolare la direzione della gonfiatura.

### Rimuovere un vincolo interno

1 Selezionate un livello di tecnica repoussé 3D che comprenda un vincolo interno.

2 Scegliete 3D > Tecnica repoussé > Modifica in tecnica repoussé.

3 Nella sezione Vincoli interni, fate clic su Elimina.

*Per applicare nuovamente un vincolo eliminato, fate clic su Aggiungi selezione o Aggiungi tracciato.*

## Creare oggetti 3D da immagini 2D (Photoshop Extended)

Con Photoshop è possibile creare una vasta gamma di oggetti 3D di base usando i livelli 2D come punto di partenza. Dopo aver creato un oggetto 3D, potete spostarlo nello spazio 3D, modificarne le impostazioni di rendering, aggiungere le luci o combinarlo con altri livelli 3D.

- Convertite i livelli 2D in cartoline 3D (piani con proprietà 3D). Se il livello di partenza è un livello di testo, la trasparenza viene mantenuta.
- Avvolgete un livello 2D attorno a un oggetto 3D, ad esempio un cono, un cubo o un cilindro.
- Create una trama 3D in base alle informazioni della scala di grigio nell'immagine 2D.
- Simulate una tecnica propria della lavorazione dei metalli denominata *tecnica repoussé* mediante l'estrusione di un oggetto 2D in uno spazio 3D. Consultate "Creare un effetto 3D con la tecnica repoussé (Photoshop Extended)" a pagina 557.
- Create un volume 3D da un file con più fotogrammi, ad esempio un file di imaging medico DICOM. Photoshop combina le porzioni singole del file in un oggetto 3D che potete manipolare in uno spazio e visualizzare da qualsiasi angolazione. Potete usare diversi effetti di rendering del volume 3D per ottimizzare la visualizzazione di diversi materiali acquisiti, ad esempio osso o panno morbido. Consultate "Creare un volume 3D da immagini DICOM (Photoshop Extended)" a pagina 570.

Per un video sulla creazione di contenuti 3D da livelli 2D, visitate www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_it.

### Creare una cartolina 3D

*Potete aggiungere una cartolina 3D a una scena 3D esistente per creare una superficie con ombre e riflessi da altri oggetti nella scena.*

1 Aprite un'immagine 2D e selezionate il livello che desiderate convertire in cartolina.

2 Scegliete 3D > Nuova cartolina 3D da livello.

- Il livello 2D viene convertito in un livello 3D nel pannello Livelli. Il contenuto del livello 2D viene applicato come materiale per entrambi i lati della cartolina.
- Il livello 2D originale viene visualizzato nel pannello Livelli come mappa texture di diffusione per l'oggetto cartolina 3D. Consultate "Panoramica del pannello 3D (Photoshop Extended)" a pagina 540.
- Il livello 3D mantiene le dimensioni dell'immagine 2D originale.

3 (Facoltativo) Per aggiungere la cartolina 3D come un piano di superficie a una scena 3D, combinate il nuovo livello 3D con un livello 3D esistente che contiene altri oggetti 3D, quindi allineatelo secondo le esigenze. Consultate "Combinare gli oggetti 3D (Photoshop Extended)" a pagina 562.

4 Per conservare il nuovo contenuto 3D, esportate il livello 3D in un formato di file 3D o salvatelo in formato PSD. Consultate "Esportare un livello 3D" a pagina 568.

## Creare forme 3D

In base al tipo di oggetto scelto, il modello 3D risultante potrebbe contenere una o più trame. Con l'opzione Panorama sferico, un'immagine panoramica viene mappata all'interno di una sfera 3D.

1 Aprite un'immagine 2D e selezionate il livello che desiderate convertire in una forma 3D.

2 Scegliete 3D > Nuova forma da livello e selezionate una forma dal menu. Tra le forme disponibili vi sono oggetti con trama singola come Ciambella, Sfera o Cappello nonché oggetti con trame multiple come Cono, Cubo, Cilindro, Lattina o Bottiglia di vino.

***Nota:*** *potete aggiungere anche forme personalizzate al menu delle forme. Le forme sono file di modello 3D Collada (.dae). Per aggiungere una forma, posizionate il file di modello Collada nella cartella Presets\Meshes, all'interno della cartella dell'applicazione Photoshop.*

- Il livello 2D viene convertito in un livello 3D nel pannello Livelli.
- Il livello 2D originale viene visualizzato nel pannello Livelli come una mappa texture di diffusione. Può essere utilizzato su una o più superfici del nuovo oggetto 3D. Potete assegnare alle altre superfici una mappa texture di diffusione predefinita con un'impostazione di colore predefinita. Consultate "Panoramica del pannello 3D (Photoshop Extended)" a pagina 540.

3 (Facoltativo) Se state usando come input 2D un'immagine panoramica, usate l'opzione Panorama sferico. Questa opzione converte in un livello 3D un panorama sferico completo da 360 x 180 gradi. Dopo la conversione in un oggetto 3D, potete colorare le aree del panorama generalmente difficili da raggiungere, come i poli o le aree contenenti linee rette. Per informazioni sulla creazione di un panorama 2D mediante l'unione di più immagini, consultate "Creare immagini panoramiche a 360° (Photoshop Extended)" a pagina 210.

4 Esportate il livello 3D in un formato file 3D oppure salvatelo in formato PSD per conservare il nuovo contenuto 3D. Consultate "Esportare un livello 3D" a pagina 568.

## Creare una trama 3D

Il comando Nuova trama da scala di grigio converte un'immagine in scala di grigio in una mappa di profondità, che traduce i valori di luminosità in una superficie con profondità variabile. I valori più chiari creano aree rialzate rispetto alla superficie, mentre i valori più scuri creano aree rientrate. Quindi, viene applicata una mappa di profondità a una delle quattro geometrie possibili per creare un modello 3D.

1 Aprite un'immagine 2D e selezionate uno o più livelli da convertire in una trama 3D.

2 (Facoltativo) Convertite l'immagine nel metodo Scala di grigio. Scegliete Immagine > Metodo > Scala di grigio oppure, per perfezionare la conversione in scala di grigio, scegliete Immagine > Regolazioni > Bianco e nero.

***Nota:*** *se usate un'immagine RGB come input durante la creazione di una trama, il canale del verde viene usato per generare la mappa di profondità.*

3 (Facoltativo) Apportate all'immagine in scala di grigio le regolazioni eventualmente necessarie per limitare l'intervallo dei valori di luminosità.

4 Scegliete 3D > Nuova trama da scala di grigio e selezionate un'opzione di trama.

**Piano** Applica i dati della mappa di profondità a una superficie piana.

**Piano a due lati** Crea due piani riflessi lungo un asse centrale e applica i dati della mappa di profondità a entrambi i piani.

**Cilindro** Applica i dati della mappa di profondità al di fuori del centro dall'asse verticale.

**Sfera** Applica i dati della mappa di profondità in modo radiale al di fuori dal punto centrale.

Viene creato un livello 3D contenente la nuova trama. Vengono inoltre create le mappe texture Diffusione, Opacità e Mappa profondità planare per l'oggetto 3D, usando il livello originale in scala di grigio o a colori.

Potete riaprire la mappa profondità planare come oggetto avanzato in qualsiasi momento per modificarla. Quando eseguite il salvataggio, la trama viene generata nuovamente.

***Nota:*** *la mappa texture Opacità non viene visualizzata nel pannello Livelli, poiché la mappa usa lo stesso file di texture della mappa Diffusione (il livello 2D originale). Quando due mappe texture fanno riferimento allo stesso file, tale file viene visualizzato una sola volta nel pannello Livelli.*

## Combinare gli oggetti 3D (Photoshop Extended)

L'unione dei livelli 3D consente di combinare più modelli 3D in una scena. Una volta combinato, ogni modello 3D può essere manipolato separatamente oppure potete usare gli strumenti posizione e videocamera su tutti i modelli contemporaneamente.

1 Aprite due finestre di documento, ognuna con un livello 3D.

2 Rendete attivo il documento di origine (il file da cui copiate il livello 3D).

3 Selezionate il livello 3D nel pannello Livelli e trascinatelo nella finestra del documento di destinazione (il file che conterrà gli oggetti 3D combinati).

Il livello 3D viene aggiunto come nuovo livello 3D nel documento di destinazione. Tale livello diventa quello attivo nel pannello Livelli del documento di destinazione.

4 Nel pannello Strumenti, selezionate uno strumento videocamera 3D.

5 Nella barra delle opzioni, dal menu Posizione, selezionate il nome del livello per il livello 3D originale nel file di destinazione.

Quando la posizione della videocamera nei due livelli 3D corrisponde, i due oggetti 3D vengono visualizzati insieme nella scena. Con gli strumenti oggetto 3D, riposizionate gli oggetti prima di unirli.

6 Nel menu delle opzioni del pannello Livelli, scegliete Unisci sotto.

I due livelli 3D vengono combinati in un solo livello 3D. Il punto di origine di ogni modello viene allineato.

***Nota:*** *in base alle dimensioni di ogni modello 3D, un modello può essere visualizzato parzialmente o completamente incorporato in un altro modello dopo l'unione dei livelli 3D.*

Dopo aver unito due modelli 3D, tutte le trame e i materiali di ciascun file 3D sono contenuti in un file di destinazione e vengono visualizzati nel pannello 3D. Nel pannello Trame, potete selezionare e riposizionare singole trame usando gli strumenti di posizione 3D nel pannello. Consultate "Impostazioni Trama 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.

*Per alternare lo spostamento di tutti i modelli contemporaneamente e di singoli modelli nel livello, passate dagli strumenti di posizionamento 3D nel pannello Strumenti agli strumenti del pannello Trame.*

## Combinare i livelli 3D e 2D (Photoshop Extended)

Potete combinare i livelli 3D con uno o più livelli 2D per creare effetti compositi. Ad esempio, potete posizionare un modello su un'immagine di sfondo e modificarne la posizione o l'angolo di visualizzazione per adeguarlo allo sfondo.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Con il file 2D aperto, scegliete 3D > Nuovo livello da file 3D e aprite un file 3D.
- Con entrambi file 2D e 3D aperti, trascinate il livello 2D o 3D da un file nella finestra di documento aperta dell'altro file. Il livello aggiunto viene spostato nella parte superiore del pannello Livelli.

Quando lavorate in un file con livelli 2D e 3D combinati, potete nascondere temporaneamente i livelli 2D mentre lavorate con il livello 3D. Consultate "Nascondere i livelli per migliorare le prestazioni" a pagina 563.

### Nascondere i livelli per migliorare le prestazioni

In un documento con più livelli, con i livelli 2D sopra un livello 3D, potete spostare temporaneamente il livello 3D sopra la pila di livelli per un rendering su schermo più rapido.

1 Scegliete 3D > Nascondi automaticamente i livelli per prestazioni.

2 Selezionate uno strumento posizione o videocamera 3D.

Quando tenete premuto il pulsante del mouse con uno di questi strumenti, tutti i livelli 2D vengono temporaneamente nascosti. Quando rilasciate il pulsante del mouse, tutti i livelli 2D vengono nuovamente visualizzati. I livelli 2D vengono nascosti anche se spostate qualsiasi parte dell'asse 3D.

## Creare animazioni 3D (Photoshop Extended)

Mediante la timeline dell'animazione di Photoshop, potete creare animazioni 3D in cui un modello 3D viene spostato nello spazio e la sua visualizzazione viene modificata nel tempo. Potete animare una delle seguenti proprietà di un livello 3D:

- Oggetto 3D o posizione della videocamera. Usate gli strumenti di posizione o videocamera per spostare il modello o la videocamera 3D nel tempo. Per creare effetti di movimento morbidi, Photoshop può eseguire il tweening tra la posizione e gli spostamenti della videocamera.
- Impostazioni rendering 3D. Modificate i metodi di rendering; è possibile applicare il tweening alle transizioni tra alcuni metodi di rendering. Ad esempio, modificate la modalità Vertici gradualmente verso la modalità Wireframe per simulare uno schizzo della struttura di un modello.
- Sezione trasversale 3D. Ruotate un piano intersecante per visualizzare la modifica nel tempo di una sezione trasversale. Modificate le impostazioni della sezione trasversale tra i fotogrammi per evidenziare le diverse aree del modello durante un'animazione.

Per animazioni di alta qualità, potete eseguire il rendering di ciascun fotogramma dell'animazione usando l'impostazione Rendering per output finale. Consultate "Modificare le impostazioni di rendering 3D (Photoshop Extended)" a pagina 564.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creazione di animazioni nella timeline (Photoshop Extended)" a pagina 517

## Convertire un livello 3D in livello 2D (Photoshop Extended)

Quando si converte un livello 3D in uno 2D, il contenuto 3D viene rasterizzato nel suo stato corrente. Convertite un livello 3D in un livello normale solo se non desiderate più modificare la posizione del modello 3D, il metodo di rendering, le texture o le luci. L'immagine rasterizzata conserva l'aspetto della scena 3D, ma in un formato 2D.

❖ Selezionate il livello 3D nel pannello Livelli e scegliete 3D > Rasterizza.

## Convertire un livello 3D in Oggetto avanzato (Photoshop Extended)

Convertendo un livello 3D in Oggetto avanzato potete conservare le informazioni 3D contenute nel livello. Dopo la conversione, potete applicare le trasformazioni o altre regolazioni come Filtri avanzati all'oggetto avanzato. Potete riaprire il livello Oggetto avanzato per modificare la scena 3D originale. Le trasformazioni o regolazioni applicate all'oggetto avanzato vengono applicate al contenuto 3D aggiornato.

1 Selezionate il livello 3D nel pannello Livelli.

2 Nel menu delle opzioni del pannello Livelli, scegliete Converti in oggetto avanzato.

3 (Facoltativo) Per modificare nuovamente il contenuto 3D, fate doppio clic sul livello Oggetto avanzato nel pannello Livelli.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli oggetti avanzati" a pagina 279

# Rendering 3D e salvataggio (Photoshop Extended)

## Modificare le impostazioni di rendering 3D (Photoshop Extended)

Le impostazioni di rendering determinano la modalità di disegno dei modelli 3D. Con Photoshop vengono installati diversi predefiniti con le impostazioni più comuni. Potete inoltre personalizzare le impostazioni per creare i vostri predefiniti.

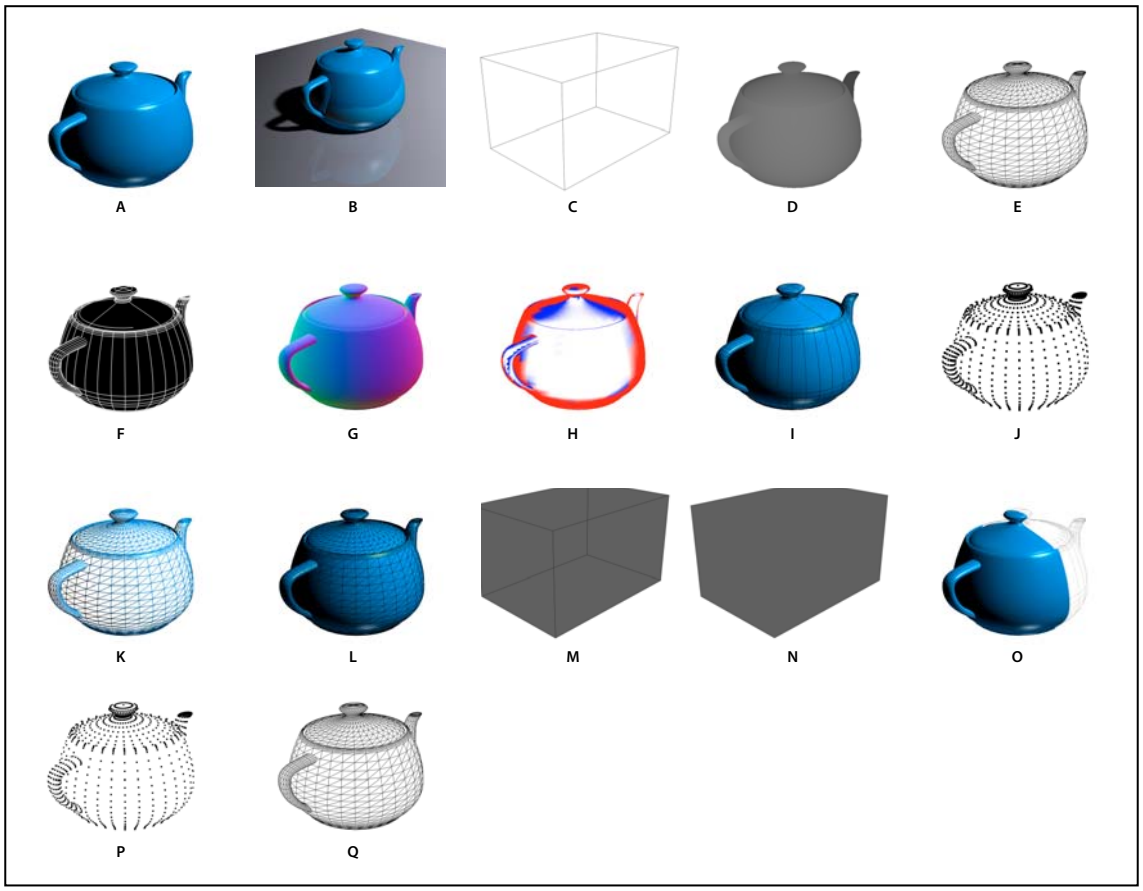
***Nota:*** *le impostazioni di rendering sono specifiche per il livello. Se un documento contiene più livelli 3D, specificate impostazioni di rendering separate per ciascuno.*

### Selezionare un predefinito di rendering

Il predefinito di rendering standard è Predefinito e visualizza le superfici visibili dei modelli. I predefiniti Wireframe e Vertici rivelano la struttura sottostante. Per combinare il rendering opaco con wireframe, scegliete il predefinito Wireframe opaco. Per visualizzare un modello come rettangolo semplice che riflette le dimensioni esterne, scegliete il predefinito Rettangolo di selezione.

1 Nella parte superiore del pannello 3D, fate clic sul pulsante Scena  .

2 Nella parte inferiore del pannello, scegliete un'opzione nel menu Predefinito.




*Predefiniti di rendering installati con l'applicazione*
***A.*** *Predefinito (Qualità impostata su Interattivo)* ***B.*** *Predefinito (Qualità impostata su Tracce raggi e piano terreno visibile)* ***C.*** *Rettangolo di selezione* ***D.*** *Mappa profondità* ***E.*** *Wireframe nascosto* ***F.*** *Illustrazione al tratto* ***G.*** *Normali* ***H.*** *Maschera di pittura* ***I.*** *Illustrazione ombreggiata* ***J.*** *Vertici ombreggiati* ***K.*** *Wireframe ombreggiato* ***L.*** *Wireframe opaco* ***M.*** *Contorno rettangolo di selezione trasparente* ***N.*** *Rettangolo di selezione trasparente* ***O.*** *Piano a due lati* ***P.*** *Vertici* ***Q.*** *Wireframe*

*Il predefinito Piano a due lati si applica solo alle sezioni trasversali, visualizzando un modello opaco in una metà della sezione e un wireframe nell'altra.*

## Personalizzare le impostazioni di rendering

1 Nella parte superiore del pannello 3D, fate clic sul pulsante Scena

2 A destra del menu Impostazioni rendering, fate clic su Modifica.

3 (Facoltativo) Per visualizzare l'effetto delle nuove impostazioni durante la modifica, selezionate Anteprima. Oppure, deselezionate questa opzione per migliorare leggermente le prestazioni.

*Per specificare le impostazioni univoche per ciascuna metà della sezione trasversale, fate clic sui pulsanti della sezione trasversale nella parte superiore della finestra di dialogo.*

4 Attivate il rendering Stile lato, Bordo, Stile vertice, Volume o Tipo stereo facendo clic sulle caselle di selezione sul lato sinistro della finestra di dialogo. Quindi regolate le impostazioni relative di seguito.

*Per informazioni sulle opzioni Volume usate principalmente con le immagini DICOM, consultate "Visualizzare un volume 3D in diversi metodi di rendering" a pagina 571.*

## Opzioni Lati

Le opzioni dei lati determinano l'aspetto delle superfici del modello.

**Stile lato** Consente di disegnare superfici usando uno di questi metodi:

- **Opaco** Consente di disegnare senza ombre o riflessi usando la GPU di una scheda video OpenGL.
- **Texture non illuminata** Consente di disegnare senza illuminazione anziché visualizzare solo l'opzione Texture selezionata. L'opzione di diffusione è selezionata per impostazione predefinita.
- **Piatto** Consente di applicare la stessa superficie normale per tutti i vertici in un lato, creando un aspetto ricco di lati.
- **Costante** Consente di sostituire le texture con il colore specificato correntemente.

*Per regolare il colore dei lati, del bordo o dei vertici, fate clic sul riquadro Colore.*

- **Rettangolo di selezione** Consente di visualizzare i riquadri che riflettono le dimensioni esterne di ogni componente.
- **Normali** Visualizza i componenti X, Y e Z per le normali della superficie nei diversi colori RGB.
- **Mappa profondità** Visualizza un modello grigio, usando la luminosità per rivelare la profondità.
- **Maschera di pittura** Visualizza le regioni colorabili in bianco, le regioni di oversampling in rosso e quelle di undersampling in blu. Consultate "Identificare le aree colorabili" a pagina 553.

**Texture** Quando Stile lato è impostato su Texture non illuminata, specifica la mappa texture. Consultate "Impostazioni Materiali 3D (Photoshop Extended)" a pagina 544.

**Rendering per output finale** Per le animazioni video esportate, produce ombre più morbide e fusioni colore realistiche da oggetti e ambienti riflessi. Tuttavia, questa opzione richiede un maggiore tempo di elaborazione.

**Riflessi, Rifrazioni, Ombre** Consentono di mostrare o nascondere le funzioni di rendering di Tracce raggi.

**Rimuovi lati posteriori** Nasconde le superfici dietro ai componenti a due lati.

## Opzioni Bordo

Le opzioni Bordo determinano l'aspetto delle linee del wireframe.

**Stile bordo** Riflette le opzioni Costante, Piatto, Opaco e Riquadro di selezione descritte per la selezione precedente Stile lato.

**Soglia piega** Regola il numero delle linee strutturali presenti nel modello. Quando due poligoni di un modello si incontrano a un determinato angolo, si forma una piega o linea. Se i bordi si incontrano a un angolo inferiore all'impostazione di Soglia piega (0-180), la linea che formano viene rimossa. Con un'impostazione di 0, viene visualizzato l'intero wireframe.

**Larghezza linea** Specifica la larghezza in pixel.

**Rimuovi lati posteriori** Nasconde i bordi dietro i componenti a due lati.

**Rimuovi linee nascoste** Rimuove le linee sovrapposte dalle linee in primo piano.

## Opzioni Vertice

Le opzioni Vertice regolano l'aspetto dei *vertici* (intersezioni di poligoni che generano il modello wireframe).

**Stile vertice** Riflette le opzioni Costante, Piatto, Opaco e Riquadro di selezione descritte per la selezione precedente Stile lato.

**Raggio** Determina il raggio dei pixel di ogni vertice.

**Rimuovi lati posteriori** Nasconde i vertici dietro ai componenti a due lati.

**Rimuovi vertici nascosti** Rimuove vertici sovrapposti dai vertici in primo piano.

### Opzioni Stereo

Le opzioni Stereo regolano le impostazioni per le immagini che verranno visualizzate con vetri rosso-blu o stampati su oggetti che includono obiettivi lenticolari.

**Tipo stereo** Specifica i valori di rosso/blu per immagini visualizzate con vetri colorate o Interlacciato verticale per le stampe lenticolari.

**Parallasse** Regola la distanza tra due videocamere stereo. Le impostazioni più elevate aumentano la profondità tridimensionale ma riducono la profondità di campo, determinando se gli elementi davanti o dietro il piano focale vengono visualizzati a fuoco o sfocati.

**Spaziatura lenticolare** Per le immagini interlacciate verticalmente, specifica di quante linee per pollice dispone l'obiettivo lenticolare.

**Piano focale** Determina la posizione del piano focale relativo al centro del riquadro di selezione del modello. Immettete valori negativi per spostare il piano in avanti e positivi per spostarlo indietro.

### Salvare o eliminare un predefinito di rendering

1 Nella parte superiore del pannello 3D, fate clic sul pulsante Scena .

2 Fate clic su Impostazioni rendering.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare un predefinito, personalizzate le impostazioni e fate clic sul pulsante Salva .
- Per eliminare un predefinito, selezionatelo nel menu Predefinito e fate clic sul pulsante Elimina .

## Rendering di un file 3D per l'output finale (Photoshop Extended)

Al termine dell'elaborazione del file 3D, create un rendering finale per produrre la versione con la qualità migliore per l'output su Web, la stampa o l'animazione. Nel rendering finale vengono utilizzate la traccia dei raggi e una frequenza di campionatura più elevata per acquisire in modo più realistico gli effetti di illuminazione e ombreggiatura.

Usate il metodo di rendering finale per migliorare i seguenti effetti nella scena 3D:

- Illuminazione basata sull'immagine e colore ambientale globale.
- Illuminazione da un oggetto riflettente (fusione colore).
- Disturbo ridotto nelle ombre morbide.

***Nota:*** *un rendering finale può a volte richiedere molto tempo, in base al modello, alla luce e alle mappe nella scena 3D.*

1 Apportate eventuali modifiche o regolazioni al modello, inclusi gli effetti di illuminazione e ombreggiatura.

*Non dovete modificare le impostazioni Anti-alias per la scena prima del rendering. Per impostazione predefinita, viene utilizzata l'impostazione Migliore.*

2 Nella parte superiore del pannello 3D, fate clic sul pulsante Scena , quindi fate clic sulla voce Scena nell'elenco sottostante.

3 Dal menu Qualità nella parte inferiore del pannello, selezionate Tracce raggi finali.

Al termine del rendering, potete appiattire la scena 3D per l'output in un altro formato, comporre la scena 3D con contenuto 2D o stampare direttamente dal livello 3D.

*Per animazioni video esportate, l'opzione Rendering per output finale è disponibile nella finestra di dialogo Impostazioni rendering 3D. Consultate "Personalizzare le impostazioni di rendering" a pagina 565.*

## Salvare ed esportare i file 3D (Photoshop Extended)

Per mantenere il contenuto 3D nel file, salvatelo nel formato Photoshop o in un altro formato di immagine supportato. Potete anche esportare un livello 3D come un file in un formato file 3D supportato.

### Esportare un livello 3D

Potete esportare i livelli 3D in tutti i formati 3D supportati: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D e Google Earth 4 KMZ. Quando scegliete il formato di esportazione, tenete presente i seguenti fattori:

- I livelli texture vengono salvati in tutti i formati file 3D; tuttavia, U3D conserva solo le mappe texture Diffusione, Ambiente e Opacità.
- I formati Wavefront/OBJ non salvano le impostazioni della videocamera, le luci o l'animazione.
- Solo Collada DAE salva le impostazioni di rendering.

Per esportare un livello 3D, effettuate le seguenti operazioni:

1. Scegliete 3D > Esporta livello 3D.
2. Scegliete un formato per esportare le texture:
   - U3D e KMZ supportano JPEG e PNG come formati texture.
   - DAE e OBJ supportano tutti i formati di immagine per texture supportati da Photoshop.
3. (Facoltativo) Se esportate in formato U3D, scegliete un'opzione di codifica. ECMA 1 è compatibile con Acrobat 7.0; ECMA 3 è compatibile con Acrobat 8.0 e versione successiva e offre funzioni di compressione delle trame.
4. Fate clic su OK per effettuare l'esportazione.

### Salvare un file 3D

Per conservare la posizione, la luce, il metodo di rendering e le sezioni trasversali, salvate i file con livelli 3D nei formati PSD, PSB, TIFF o PDF.

❖ Scegliete File > Salva o File > Salva con nome e selezionate il formato Photoshop (PSD), Photoshop PDF o TIFF, quindi fate clic su OK.

# Capitolo 18: Immagini tecniche

## File DICOM (Photoshop Extended)

### I file DICOM (Photoshop Extended)

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sui file DICOM: www.adobe.com/go/vid0028_it.*

DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) è lo standard più usato di ricezione delle scansioni mediche. Con Photoshop Extended potete aprire e usare i file DICOM (.dc3, .dcm, .dic o senza estensione). I file DICOM possono contenere più sezioni o fotogrammi, che rappresentano i diversi livelli o strati di scansione.

Photoshop legge tutti i fotogrammi da un file DICOM e li converte in livelli Photoshop. Photoshop può anche posizionare tutti i fotogrammi DICOM in una griglia su un livello oppure aprire i fotogrammi come volume 3D che potete ruotare in uno spazio 3D. Photoshop è in grado di leggere file DICOM da 8, 10, 12 o 16 bit (e converte i file da 10 e 12 bit in file da 16 bit).

Dopo aver aperto un file DICOM in Photoshop, potete utilizzare un qualsiasi strumento di Photoshop per regolare, contrassegnare o annotare il file. Ad esempio, potete utilizzare lo strumento nota per aggiungere un commento al file, lo strumento matita per evidenziare un'area specifica della scansione e il filtro Polvere e grana per rimuovere polvere o grana da un'immagine acquisita. Usate lo strumento righello o gli strumenti di posizione per effettuare le misure del contenuto dell'immagine.

***Nota:*** *se nel file DICOM è presente una scala di misurazione, questa viene importata automaticamente con il file. Se non è presente alcuna scala, la scala predefinita di 1 pixel = 1 mm viene aggiunta come scala di misurazione personale. Consultate "Impostare una scala di misurazione (Photoshop Extended)" a pagina 573.*

Potete salvare i file DICOM a 8 bit in qualsiasi formato di file supportato da Photoshop (i file a 16 bit devono essere salvati come file DICOM, Formato documento grande, Photoshop, Photoshop PDF, Dati raw di Photoshop, PNG o TIFF).

***Importante:*** *quando salvate un file come file DICOM, vengono ignorati eventuali stili di livello, regolazioni, modalità di fusione o maschere.*

Potete inoltre visualizzare e modificare i metadati per i file DICOM in Bridge o nella finestra di dialogo Info file in Photoshop. I file DICOM supportano la funzione di automazione tramite scripting (consultate "Script" a pagina 600).

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Note" a pagina 445

"Colorare con lo strumento pennello o matita" a pagina 298

"Applicare il filtro Polvere e grana" a pagina 376

### Aprire un file DICOM (Photoshop Extended)

Prima di aprire un file DICOM, potete specificare la modalità di apertura dei fotogrammi DICOM (come livelli, in una griglia o come volume 3D) e impostare le opzioni (nella finestra di dialogo di importazione del file DICOM) che rendono anonimi i metadati del paziente e visualizzano le sovrapposizioni. Durante l'importazione, potete anche eseguire panoramiche, ingrandimenti e livellamenti della finestra.

Nella finestra di dialogo per l'importazione dei file DICOM vengono inoltre visualizzate le informazioni di intestazione DICOM, cioè informazioni testuali sul file come dimensioni, risoluzione ed eventuale compressione dei dati.

*Potete importare una sequenza di più file DICOM con un solo fotogramma in un unico file Photoshop con più livelli, mediante il comando Nuovo livello video da file. Consultate "Importare sequenze di immagini (Photoshop Extended)" a pagina 499.*

1 Scegliete File > Apri, selezionate un file DICOM e fate clic su Apri.

2 Selezionate i fotogrammi da aprire. Tenete premuto Maiusc mentre fate clic per selezionare fotogrammi contigui. Per selezionare fotogrammi non contigui, fate clic mentre tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Per selezionare tutti i fotogrammi fate clic su Seleziona tutto.

*Per scorrere rapidamente tutte le immagini visibili, usate la rotellina di scorrimento del mouse (Windows) oppure fate clic sui pulsanti freccia destra o sinistra sotto la grande area di anteprima.*

3 Scegliete una delle opzioni seguenti, quindi fate clic su Apri.

**Importazione fotogrammi** L'opzione Importa fotogrammi come livelli inserisce i fotogrammi DICOM in livelli. Configurazione N in 1 consente invece di visualizzare più fotogrammi in una griglia (specificate i valori desiderati nelle caselle Righe e Colonne per specificare l'altezza e la larghezza della griglia). L'importazione come volume apre i fotogrammi DICOM come volume, in cui la distanza Z è determinata dalle impostazioni DICOM e dati vengono interpolati tra i fotogrammi. Potete visualizzare il volume da qualsiasi angolo, usando una vasta gamma di metodi di rendering per evidenziare i dati.

**Set di dati DICOM** L'opzione Rendi anonimo sostituisce i metadati del paziente con la dicitura "reso anonimo". Mostra sovrapposizioni visualizza in sovrapposizione elementi quali annotazioni, curve o testo.

**Opzioni per le finestre** Per regolare il contrasto (Larghezza finestra) e la luminosità (Livello finestra) del fotogramma, selezionate Mostra opzioni per finestre. In alternativa, trascinate lo strumento livello finestra verso l'alto o verso il basso per regolare il livello oppure verso destra o verso sinistra per regolare la larghezza. Potete inoltre selezionare predefiniti di uso frequente in radiologia da menu Predefinito finestra (Predefinita, Polmone, Osso, Addome). Per invertire i valori di luminosità del fotogramma, selezionate Inverti immagine.

*Selezionate un livello di zoom dal menu Seleziona il livello di zoom oppure fate clic sul segno più o meno per ingrandire o ridurre la visualizzazione. Per effettuare il panning fate clic sull'icona dello strumento mano sulla parte superiore della finestra di dialogo e trascinate sul fotogramma.*

## Creare un volume 3D da immagini DICOM (Photoshop Extended)

1 Scegliete File > Apri, selezionate un file DICOM e fate clic su Apri.

2 Selezionate i fotogrammi desiderati per convertirli in un volume 3D. Tenete premuto Maiusc mentre fate clic per selezionare fotogrammi contigui. Per selezionare fotogrammi non contigui, fate clic mentre tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Per selezionare tutti i fotogrammi fate clic su Seleziona tutto.

3 In Opzioni importazione fotogrammi, selezionate Importa come volume e fate clic su Apri.

Photoshop crea un volume 3D dei fotogrammi DICOM e li posiziona su un livello 3D nel pannello Livelli. Potete usare gli strumenti di posizionamento 3D di Photoshop per visualizzare il volume 3D da qualsiasi angolo oppure modificare le impostazioni di rendering per visualizzare meglio i dati.

- Il file DICOM originale viene conservato come livello texture Diffusione associato al livello del volume 3D. Per ulteriori informazioni sulle texture 3D, consultate "Creare e modificare texture per i modelli 3D (Photoshop Extended)" a pagina 554.
- Fate doppio clic sul livello della texture per aprire il file DICOM come Oggetto avanzato nella propria finestra di documento. I fotogrammi DICOM vengono visualizzati come livelli separati nel pannello Livelli.

- Le modifiche apportate ai singoli livelli vengono applicate al volume 3D quando chiudete e salvate l'oggetto avanzato.

Per salvare il volume 3D, potete esportare il livello 3D o salvare il file in formato PSD. Consultate "Esportare un livello 3D" a pagina 568 e "Salvare un file 3D" a pagina 568.

*Per un video sulla creazione di un volume 3D da fotogrammi DICOM, visitate www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_it (l'argomento relativo alle immagini DICOM inizia dalla posizione temporale 1:30).*

## Visualizzare un volume 3D da diversi angoli

1 Nel pannello Livelli, selezionate il livello 3D contenente il volume DICOM.

2 Nel pannello Strumenti, selezionate lo strumento posizione 3D o videocamera 3D .

3 Usate gli strumenti posizione o videocamera nella barra delle opzioni per ruotare, spostare o ridimensionare il volume 3D. Consultate "Strumenti 3D per oggetto e videocamera (Photoshop Extended)" a pagina 537.

*Se nel sistema è attivo il supporto OpenGL, potete anche usare Asse 3D per ruotare, spostare o ridimensionare il volume 3D. Consultate "Asse 3D (Photoshop Extended)" a pagina 539.*

## Visualizzare un volume 3D in diversi metodi di rendering

1 Selezionate il livello 3D contenente il volume DICOM nel pannello Livelli.

2 Scegliete Finestra > 3D per aprire il relativo pannello.

3 Nel menu Predefinito nella sezione inferiore del pannello 3D, selezionate un metodo di rendering.

***Nota:** con i metodi di rendering che usano una funzione di trasferimento, viene utilizzata una sfumatura Photoshop per il rendering dei valori nel volume. Il colore della sfumatura e i valori di opacità vengono combinati con i valori della scala di grigio nel volume per ottimizzare o evidenziare diversi tipi di contenuto. I metodi di rendering con funzione di trasferimento sono disponibili solo nelle immagini DICOM in scala di grigio.*

**Confini migliorati** Riduce l'opacità delle regioni omogenee mantenendo tuttavia l'opacità dei confini. Può anche ridurre il disturbo nel volume.

**Scala colori gamma completa** Funzione di trasferimento che usa una completa sfumatura di colore Photoshop "arcobaleno".

**Luci fascia alta** Funzione di trasferimento che usa il bianco per l'intero intervallo di valori, opacità zero per valori di intervallo bassi e opacità elevata per valori di intervallo alti.

**Luci fascia bassa** Funzione di trasferimento che usa il bianco per l'intero intervallo di valori, opacità zero per valori di intervallo alti e opacità elevata per valori di intervallo bassi.

**Proiezione intensità massima** Visualizza i valori massimi nel volume per fornire un'anteprima rapida della struttura del volume. Non fornisce alcun segnale di profondità.

**Scala colori rosso-blu** Funzione di trasferimento che usa una sfumatura completa rosso-blu.

**Isolinee sottili** Funzione di trasferimento che usa un colore costante, mentre il componente di opacità è una funzione con più punte per visualizzare gli isovalori.

**Raggi X** Simula il passaggio delle radiazioni dei raggi X attraverso un mezzo traslucido ai raggi X. Questo effetto è utile per la generazione di immagini da una TAC che assomigliano a foto a raggi X dello stesso oggetto.

**Scala colori bianco-nero** Funzione di trasferimento che usa un componente cromatico bianco-nero.

4 (Facoltativo) Per creare un metodo di rendering personale, fate clic su Impostazioni rendering nel pannello 3D per aprire la finestra di dialogo Impostazioni rendering 3D. Selezionate le opzioni nella sezione Stili volume della finestra di dialogo. Consultate "Modificare le impostazioni di rendering 3D (Photoshop Extended)" a pagina 564.

## Esportare i fotogrammi DICOM come file JPEG (Photoshop Extended)

1 Aprite un file DICOM e impostate le opzioni nella finestra di dialogo per l'importazione di file DICOM. Consultate "Aprire un file DICOM (Photoshop Extended)" a pagina 569.

2 Selezionate i fotogrammi desiderati nella finestra di dialogo per l'importazione di file DICOM: fate clic tenendo premuto Maiusc per selezionare fotogrammi contigui; fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per selezionare fotogrammi non contigui oppure fate clic su Seleziona tutto per selezionare tutti i fotogrammi.

3 Immettete un prefisso nella casella Prefisso dell'area Opzioni di esportazione.

4 Fate clic su Esporta presentazione (JPEG), selezionate una cartella, quindi fate clic su Seleziona.

I file JPEG vengono salvati nella posizione specificata con il prefisso aggiunto al nome di file. Se sono stati selezionati più fotogrammi, la numerazione sequenziale viene aggiunta automaticamente al termine di ogni nome di file (ad esempio, Fotogramma DICOM1, Fotogramma DICOM2, Fotogramma DICOM3).

## Metadati DICOM (Photoshop Extended)

Potete visualizzare e modificare diverse categorie di metadati DICOM nella finestra di dialogo Info file in Photoshop.

**Dati paziente** Include nome paziente, ID, sesso e data di nascita.

**Dati studio** Include ID studio, nome del medico curante, data e ora dello studio e descrizione dello studio.

**Dati serie** Include numero di serie, modalità, data e ora e descrizione della serie.

**Dati apparecchiatura** Include l'istituto e il produttore dell'apparecchiatura.

**Dati immagine** Include sintassi per il trasferimento, interpretazione fotometrica, larghezza e altezza dell'immagine, bit per pixel e fotogrammi. Questi campi non possono essere modificati.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I metadati" a pagina 444

## Animare file DICOM (Photoshop Extended)

Per animare sezioni o fotogrammi DICOM, selezionate tutti i livelli DICOM e scegliete Crea fotogrammi da livelli dal menu del pannello Animazione (timeline).

Dopo aver creato i fotogrammi nel pannello Animazione (timeline), potete salvare i file DICOM come filmati QuickTime (convertite i file DICOM in scala di grigio in formato RGB, quindi effettuate il rendering come video). Potete anche salvare i fotogrammi come file GIF animati (scegliete File > Salva per Web e dispositivi).

Potete anche usare il pannello Timeline per animare il volume 3D creato da un file DICOM. Consultate "Creare animazioni 3D (Photoshop Extended)" a pagina 563.

*Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'animazione di file DICOM: www.adobe.com/go/vid0028_it (l'argomento relativo all'animazione inizia dalla posizione temporale 2:30).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esportare file video o sequenze di immagini" a pagina 528

"Creazione di animazioni di fotogrammi" a pagina 509

"Flusso di lavoro delle animazioni basate sulla timeline (Photoshop Extended)" a pagina 517

# Misurazioni (Photoshop Extended)

## Le misurazioni (Photoshop Extended)

Con la funzione di misurazione di Photoshop Extended potete misurare qualsiasi area definita con lo strumento righello o con uno strumento di selezione, incluse aree irregolari selezionate con gli strumenti lazo, selezione rapida o bacchetta magica. Potete anche calcolare altezza, larghezza, area e perimetro oppure tenere traccia delle misurazioni di una o più immagini. I dati delle misurazioni vengono registrati nel pannello Registro misurazioni. Potete personalizzare le colonne del Registro misurazioni, ordinare i dati delle colonne ed esportare i dati dal registro in un file di testo Unicode con valori separati da tabulazioni.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulle funzioni di misurazione: www.adobe.com/go/vid0029_it.

**Scala di misurazione**

Impostando una scala di misurazione si imposta un numero di pixel specificato nell'immagine corrispondente a un numero di unità della scala, ad esempio pollici, millimetri o micron. Dopo aver creato una scala, potete misurare aree, ricevere calcoli e registrare risultati usando le unità della scala selezionata. Potete creare più predefiniti di scala di misurazione, anche se potete usare solo una scala alla volta in un documento.

**Marcatori di scala**

Potete inserire marcatori di scala in un'immagine per visualizzare la scala di misurazione. I marcatori possono essere visualizzati con o senza una didascalia che riporta le unità della scala.

## Impostare una scala di misurazione (Photoshop Extended)

Per impostare la scala di misurazione per un documento, usate lo strumento righello. Potete creare predefiniti di scala per le scale di misurazione usate con frequenza. I predefiniti vengono aggiunti al sottomenu Analisi > Imposta scala di misurazione. La scala di misurazione corrente di un documento viene verificata nel sottomenu e visualizzata nel pannello Info.

***Nota:*** *la scala di misurazione viene impostata automaticamente per i file DICOM. Consultate* *"I file DICOM (Photoshop Extended)" a pagina 569.*

Scegliete Analisi > Imposta scala di misurazione > Predefinito per ripristinare la scala di misurazione predefinita, 1 pixel = 1 pixel.

### Impostare la scala di misurazione

1. Aprite un documento.
2. Scegliete Analisi > Imposta scala di misurazione > Personale. Lo strumento righello viene selezionato automaticamente. Trascinate lo strumento per misurare una distanza in pixel nell'immagine oppure immettete un valore nella casella di testo Lunghezza pixel. L'impostazione dello strumento corrente viene ripristinata quando chiudete la finestra di dialogo Scala di misurazione.
3. Digitate i valori di lunghezza logica e unità logiche che desiderate impostare come uguali alla lunghezza in pixel.

Ad esempio, se la lunghezza in pixel è 50 e desiderate impostare una scala di 50 pixel per micron, digitate 1 come lunghezza logica e micron come unità logica.

4. Per impostare la scala di misurazione sul documento, fate clic su OK nella finestra di dialogo Scala di misurazione.
5. Scegliete File > Salva per salvare l'impostazione della scala di misurazione corrente insieme al documento.

Per visualizzare la scala nel pannello Info, scegliete Opzioni pannello nel menu del pannello e selezionate Scala di misurazione nell'area Informazioni stato.

*Per visualizzare la scala di misurazione nella parte inferiore della finestra del documento, scegliete Mostra > Scala di misurazione dal menu della finestra del documento.*

### Creare un predefinito di scala di misurazione

1 Aprite un documento.

2 Scegliete Analisi > Imposta scala di misurazione > Personale.

3 Create una scala di misurazione.

4 Fate clic su Salva predefinito e assegnate un nome al predefinito.

5 Fate clic su OK. Il predefinito creato viene aggiunto al sottomenu Analisi > Imposta scala di misurazione.

### Eliminare un predefinito di scala di misurazione

1 Scegliete Analisi > Imposta scala di misurazione > Personale.

2 Selezionate il predefinito da eliminare.

3 Fate clic su Elimina predefinito e quindi su OK.

## Usare i marcatori di scala (Photoshop Extended)

I marcatori di scala mostrano la scala di misurazione usata nel documento. Impostate la scala di misurazione per il documento prima di creare un misuratore di scala. Potete impostare la lunghezza del marcatore in unità logiche, includere una didascalia di testo che indica la lunghezza e impostare il colore bianco o nero per il marcatore e la didascalia.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulle funzioni di misurazione: www.adobe.com/go/vid0029_it.

### Creare un marcatore di scala

1 Scegliete Analisi > Inserisci marcatore scala.

2 Nella finestra di dialogo Marcatore della scala di misurazione, impostate le opzioni seguenti:

**Lunghezza** Digitate un valore per impostare la lunghezza del marcatore di scala. La lunghezza del marcatore in pixel varia in base alla scala di misurazione correntemente selezionata per il documento.

**Font** Scegliete il font per il testo visualizzato.

**Dimensione font** Scegliete la dimensione del font e il testo di visualizzazione.

**Visualizza testo** Selezionate questa opzione per visualizzare la lunghezza e le unità logiche del marcatore di scala.

**Posizione testo** Consente di visualizzare la didascalia sopra o sotto il marcatore di scala.

**Colore** Consente di impostare il colore bianco o nero per il marcatore di scala e la didascalia.

3 Fate clic su OK.

il marcatore di scala viene inserito nell'angolo inferiore sinistro dell'immagine. Il marcatore aggiunge al documento un gruppo di livelli che contiene un livello testo (se è selezionata l'opzione Visualizza testo) e un livello grafico. Potete usare lo strumento sposta per spostare il marcatore di scala oppure lo strumento Testo per modificare la didascalia o cambiare dimensioni, font o colore del testo.

### Aggiungere o sostituire i marcatori di scala

Potete inserire più marcatori di scala in un documento oppure sostituire i marcatori esistenti.

***Nota:** i marcatori di scala aggiuntivi vengono inseriti nella stessa posizione nell'immagine e, a seconda della lunghezza, potrebbero nascondersi l'uno con l'altro. Per visualizzare un marcatore sottostante, disattivate l'impostazione dei livelli del marcatore di scala.*

1 Scegliete Analisi > Inserisci marcatore scala.

2 Fate clic su Rimuovi o Mantieni.

3 Specificate le impostazioni per il nuovo marcatore e fate clic su OK.

### Eliminare un marcatore di scala

1 Nel pannello Livelli, selezionate il gruppo Livelli marcatore della scala di misurazione del marcatore di scala che desiderate eliminare.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse sul gruppo livelli e selezionate Elimina gruppo dal menu di scelta rapida oppure fate clic sul pulsante Elimina livello.

3 Fate clic su Gruppo e contenuto.

## Eseguire una misurazione (Photoshop Extended)

Per eseguire misurazioni potete usare gli strumenti di selezione di Photoshop, lo strumento righello o lo strumento conteggio. Scegliete uno strumento di misurazione adatto per il tipo di dati che desiderate inserire nel Registro misurazioni.

- Create un'area di selezione per misurare valori come altezza, larghezza, perimetro, area e valori di grigio dei pixel. Potete misurare una o più selezioni per volta.
- Per misurare angoli e distanze lineari, tracciate una linea con lo strumento righello.
- Usate lo strumento conteggio per contare gli elementi nell'immagine e quindi registrare il numero rilevato. Consultate "Conteggio degli oggetti in un'immagine (Photoshop Extended)" a pagina 579.

  Ogni misurazione misura una o più *coordinate*. Le coordinate selezionate determinano le informazioni inserite nel Registro misurazioni. Le coordinate variano a seconda del tipo di strumento usato per eseguire la misurazione. Per misurare le selezioni potete usare diverse coordinate: area, perimetro, altezza e larghezza. Lunghezza e angolo sono coordinate disponibili per le misurazioni effettuate con lo strumento righello. Per rendere più rapido il flusso di lavoro, potete creare e salvare serie di coordinate per determinati tipi di misurazioni.

1 Aprite un documento esistente.

2 Scegliete Analisi > Imposta scala di misurazione e scegliete un predefinito di scala di misurazione per il documento (consultate "Impostare una scala di misurazione (Photoshop Extended)" a pagina 573), oppure scegliete Personale e impostate una scala di misurazione personalizzata.

Le misurazioni vengono calcolate e registrate nel Registro misurazioni usando le unità di scala attive al momento della registrazione della misurazione. Se non è impostata alcuna scala di misurazione, la scala predefinita è 1 pixel = 1 pixel.

3 (Facoltativo) Scegliete Analisi > Seleziona coordinate ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Personale per selezionare le coordinate da misurare.
- Selezionate una coordinata predefinita esistente dal sottomenu.

Nella finestra di dialogo Seleziona coordinate, le coordinate sono raggruppate a seconda dello strumento di misurazione con cui possono essere rilevate. Le coordinate comuni sono coordinate disponibili per tutti gli strumenti che consentono di aggiungere informazioni utili al Registro misurazioni, ad esempio il nome del file misurato, la scala di misurazione e la data e l'ora dell'operazione.

Per impostazione predefinita, sono selezionate tutte le coordinate. Potete selezionare un sottogruppo di coordinate per un determinato tipo di misurazione e salvare la combinazione come predefinito coordinate.

***Nota:*** *quando eseguite la misurazione con uno strumento particolare, nel registro vengono visualizzate solo le coordinate associate a tale strumento, anche se sono selezionate altre coordinate. Ad esempio, se eseguite una misurazione con lo strumento righello, nel registro misurazioni vengono visualizzate solo le coordinate corrispondenti, insieme alle coordinate comuni selezionate.*

**4** Scegliete una funzione di immagine e uno strumento di misurazione corrispondenti alle coordinate selezionate. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Create una o più selezioni nell'immagine.
- Scegliete Analisi > Strumento Righello oppure fate clic sullo strumento righello nella finestra degli strumenti, quindi usate lo strumento per misurare la lunghezza di un'area di immagine.
- Scegliete Analisi > Strumento Conteggio oppure fate clic sullo strumento conteggio nella finestra degli strumenti e quindi contante gli elementi nell'immagine.

**5** Scegliete Finestra > Registro misurazioni per aprire il pannello Registro misurazioni.

**6** Scegliete Analisi > Registra misurazioni oppure fate clic su Registra misurazioni nel pannello Registro misurazioni.

***Nota:*** *se le coordinate selezionate non corrispondono allo strumento di misurazione selezionato, viene richiesto di selezionare le coordinate per lo strumento.*

Il Registro misurazioni include colonne per ogni coordinata selezionata nella finestra di dialogo Coordinate misurazione. A ogni misurazione effettuata viene inserita una nuova riga di dati nel Registro misurazioni.

Se misurate più aree selezionate nell'immagine, nel registro viene creata una riga di dati che contiene dati riepilogativi o cumulativi per tutte le aree selezionate, seguita da una riga di dati per ogni area di selezione. Ogni area di selezione è elencata come Caratteristica distinta nella colonna Etichetta del registro, con un numero univoco.

Potete ripetere i passaggi da 2 a 6 per più selezioni nello stesso documento o in documenti diversi. Nella colonna Documento del Registro misurazioni viene riportata la sorgente dei dati di misurazione.

## Coordinate di misurazione

**Angolo** Orientamento dell'angolo (±0-180) dello strumento righello.

**Area** Area della selezione in pixel quadrati o in unità calibrate in base alla scala di misurazione corrente (ad esempio millimetri quadrati).

**Circolarità** 4pi(area/perimetro$^2$). Un valore di 1,0 indica un cerchio perfetto. Un valore che si avvicina a 0,0 indica un poligono gradualmente sempre più allungato. Nel caso di sezioni molto piccole, i valori potrebbero non essere validi.

**Conteggio** Cambia a seconda dello strumento di misurazione usato. Strumento selezione: il numero di aree di selezione non contigue nell'immagine. Strumento conteggio: il numero di elementi conteggiati nell'immagine. Strumento righello: il numero di linee di righello visibili (1 o 2).

**Date e ora** Riporta l'indicazione della data e dell'ora in cui è stata eseguita la misurazione.

**Documento** Consente di identificare il documento (file) misurato.

**Valore grigio** È una misurazione della luminosità, che va da 0 a 255 (immagini a 8 bit), da 0 a 32,768 (immagini a 16 bit) o da 0,0 a 10 (immagini a 32 bit). Per tutte le misurazioni relative al valore del grigio, l'immagine viene

convertita internamente in scala di grigio (equivale a scegliere Immagine > Metodo > Scala di grigio) usando il profilo predefinito della scala di grigio. I calcoli richiesti (media, mediana, minimo, massimo) vengono effettuati per ogni caratteristica e per il riepilogo.

**Altezza** Altezza della selezione (max y - min y), in unità corrispondenti alla scala di misurazione corrente.

**Istogramma** Consente di generare dati di istogramma per ogni canale dell'immagine (tre per immagini RGB, quattro per immagini CMYK e così via), registrando il numero di pixel a ogni valore, da 0 a 255 (i valori a 16 bit o 32 bit vengono convertiti in valori a 8 bit). Quando esportate dati da Registro misurazioni, i dati dell'istogramma numerico vengono esportati in un file con valori separati da virgola (CSV). Il file viene inserito in una cartella specifica nella stessa posizione in cui esportate il file di testo del registro misurazioni, con valori separati da tabulazioni. Ai file di istogramma viene assegnato un numero univoco, iniziando da 0 con avanzamenti di 1. Se misurate contemporaneamente più selezioni, viene generato un file di istogramma per l'area selezionata complessiva e file di istogramma aggiuntivi per ogni selezione.

**Densità integrata** La somma dei valori di grigio dei pixel nella selezione. Equivale al prodotto di area (in pixel) e media dei valori di grigio.

**Etichetta** Consente di identificare e numerare automaticamente ogni misurazione come Misurazione 1, Misurazione 2 e così via. Se misurate contemporaneamente più selezioni, a ogni selezione vengono assegnati un numero e un'etichetta Caratteristica aggiuntivi.

**Lunghezza** La distanza lineare definita dallo strumento righello nell'immagine, espressa in unità corrispondenti alla scala di misurazione corrente.

**Perimetro** Il perimetro della selezione. Se misurate contemporaneamente più selezioni, viene generata una misurazione per il perimetro totale di tutte le selezioni e misurazioni aggiuntive per ogni selezione.

**Scala** La scala di misurazione del documento sorgente (ad esempio, 100 px = 3 miglia).

**Unità scala** Unità logiche della scala di misurazione.

**Fattore scala** Il numero di pixel assegnati all'unità scala.

**Sorgente** Sorgente della misurazione: strumento righello, conteggio o selezione.

**Larghezza** La larghezza della selezione (max x - min x), in unità corrispondenti alla scala di misurazione corrente.

## Creare un predefinito coordinate

1. Scegliete Analisi > Seleziona coordinate > Personale.
2. Selezionate le coordinate da includere nel predefinito.
3. Fate clic su Salva predefinito e assegnate un nome al predefinito.
4. Fate clic su OK. Il predefinito viene salvato ed è disponibile nel sottomenu Analisi > Seleziona coordinate.

## Modificare un predefinito coordinate

1. Scegliete Analisi > Seleziona coordinate > Personale.
2. Scegliete il predefinito che desiderate modificare dal menu Predefinito.
3. Selezionate o deselezionate le coordinate. Il testo Predefinito viene sostituito da Personale.
4. Fate clic su Salva predefinito. Digitate il nome del predefinito originale per sostituire il predefinito esistente oppure un nuovo nome per creare un nuovo predefinito.

## Eliminare un predefinito coordinate

1. Scegliete Analisi > Seleziona coordinate > Personale.

2 Scegliete il predefinito che desiderate eliminare dal menu Predefinito.

3 Fate clic su Elimina predefinito e quindi su Sì per confermare l'eliminazione.

4 Fate clic su OK.

## Usare il Registro misurazioni (Photoshop Extended)

Quando misurate un oggetto, i dati delle misurazioni vengono registrati nel pannello Registro misurazioni. Ogni riga del registro rappresenta una serie di misurazioni, mentre le colonne rappresentano le coordinate di una serie di misurazioni.

Quando misurate un oggetto, nel Registro misurazioni viene visualizzata una nuova riga. Potete riordinare le colonne nel registro, ordinare i dati nelle colonne, eliminare righe o colonne oppure esportare dati registro a un file di testo con valori separati da virgola.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sulle funzioni di misurazione: www.adobe.com/go/vid0029_it.

### Visualizzare il Registro misurazioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Analisi > Registra misurazioni.
- Scegliete Finestra > Registro misurazioni.

### Selezionare righe nel Registro misurazioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su una riga del registro per selezionarla.
- Per selezionare più righe contigue, fate clic sulla prima riga e trascinate sulle righe aggiuntive oppure fate clic sulla prima riga e quindi fate clic sull'ultima riga tenendo premuto Maiusc.
- Per selezionare righe non contigue, fate clic sulla prima riga e quindi fate clic sulle righe aggiuntive tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac).
- Per selezionare tutte le righe, fate clic su Seleziona tutto.
- Per deselezionare tutte le righe, fate clic su Deseleziona tutto.

### Selezionare colonne nel Registro misurazioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un'intestazione di colonna.
- Per selezionare colonne contigue, fate clic su un'intestazione di colonna e trascinate sulle colonne aggiuntive oppure fate clic sulla prima intestazione di colonna e quindi fate clic sull'ultima intestazione di colonna tenendo premuto Maiusc.
- Per selezionare colonne non contigue, fate clic sulla prima intestazione di colonna e fate clic sulle intestazioni aggiuntive tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac).

### Riordinare, ridimensionare e ordinare le colonne nel Registro misurazioni

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate le colonne selezionate per riordinarle nel registro. La posizione delle colonne è indicata da una linea nera doppia.
- Per ridimensionare una colonna, fate clic sull'intestazione di colonna e trascinate la linea di separazione.

- Per ordinare i dati in una colonna, fate clic sull'intestazione della colonna per modificare l'ordinamento oppure fate clic sull'intestazione e scegliete Ordine crescente o Ordine decrescente dal menu di scelta rapida. Non è possibile riordinare le righe manualmente.

### Eliminare righe o colonne dal Registro misurazioni

1 Selezionate una o più righe o colonne nel registro.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Elimina dal menu di opzioni del Registro misurazioni.
- Fate clic sul pulsante Elimina nella parte superiore del pannello.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse in una riga o in un'intestazione di colonna, quindi selezionate Elimina dal menu a comparsa.

### Esportare dati dal Registro misurazioni

Potete esportare dati dal Registro misurazioni in un file di testo con valori separati da virgola. Potete aprire il file di testo in un'applicazione di fogli elettronici ed effettuare calcoli statistici o analitici con i dati di misurazione.

1 Selezionate una o più righe di dati nel registro.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Esporta dal menu di opzioni del Registro misurazioni.
- Fate clic sull'icona Esporta nella parte superiore del pannello.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse in una riga, quindi selezionate Esporta dal menu a comparsa.

3 Digitate un percorso e un nome di file e fate clic su Salva.

Le misurazioni vengono esportate in un file di testo UTF-8 con valori separati da virgola.

# Conteggio degli oggetti in un'immagine (Photoshop Extended)

Per contare gli oggetti in un'immagine potete usare lo strumento conteggio. Per contare gli oggetti manualmente, fate clic sull'immagine con lo strumento conteggio; il numero di clic viene conteggiato automaticamente. Il numero conteggiato viene visualizzato sull'elemento e sulla barra delle opzioni dello strumento conteggio. I numeri conteggiati vengono salvati al momento del salvataggio del file.

In Photoshop potete inoltre conteggiare automaticamente più aree selezionate in un'immagine e registrare i risultati nel pannello Registro misurazioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Eseguire una misurazione (Photoshop Extended)" a pagina 575

## Conteggiare manualmente gli elementi in un'immagine (Photoshop Extended)

1 Selezionate lo strumento conteggio (sotto allo strumento contagocce nel pannello Strumenti).

**2** Scegliete le opzioni dello strumento conteggio.

**Gruppo di conteggio** Un gruppo di conteggio predefinito viene creato quando aggiungete i numeri conteggiati all'immagine. Potete creare più gruppi di conteggio, ciascuno con il proprio nome, marcatore, dimensione dell'etichetta e colore. Quando aggiungete i numeri conteggiati all'immagine, il gruppo di conteggio selezionato correntemente viene incrementato. Fate clic sull'icona a forma di occhio per mostrare o nascondere un gruppo di conteggio. Fate clic sull'icona della cartella per creare un gruppo di conteggio, sull'icona Elimina per eliminare un gruppo di conteggio. Scegliete Rinomina nel menu Gruppo di conteggio per rinominare un gruppo di conteggio.

**Colore** Per impostare il colore del gruppo di conteggio, fate clic sul selettore colore.

**Dimensione marcatore** Immettete un valore da 1 a 10 oppure usate il cursore di scorrimento per modificare il valore.

**Dimensione etichetta** Immettete un valore compreso tra 8 e 72 oppure usate il cursore di scorrimento per modificare il valore.

**3** Fate clic sull'immagine per aggiungere un marcatore e un'etichetta di conteggio:

- Per spostare un marcatore di conteggio, spostate il puntatore sul marcatore o sul numero fino a che il cursore modifica la direzione della freccia, quindi trascinate. Fate clic tenendo premuto Maiusc per vincolare il trascinamento in orizzontale o verticale.
- Fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per rimuovere un marcatore. Il conteggio totale viene aggiornato.
- Fate clic su Cancella nella barra delle opzioni per ripristinare il conteggio per il gruppo di conteggio correntemente selezionato su 0.

***Nota:*** *i conteggi già registrati nel Registro misurazioni non vengono modificati quando si cancellano i numeri di conteggio dall'immagine.*

**4** (Facoltativo) Per modificare i gruppi di conteggio, selezionate un altro gruppo dal menu Gruppo di conteggio oppure fate clic sull'icona della cartella per creare un gruppo di conteggio. Ai clic successivi il gruppo di conteggio correntemente selezionato viene aggiornato.

**5** (Facoltativo) Per visualizzare o nascondere i numeri di conteggio:

- Scegliete Visualizza > Mostra > Conteggio.
- Scegliete Visualizza > Extra, Visualizza > Mostra > Tutto o Visualizza > Mostra > Nessuno.

**6** (Facoltativo) Scegliete Analisi > Registra Misurazioni o fate clic su Registra misurazioni nel pannello Registro misurazioni per registrare il numero di conteggio nel registro.

***Nota:*** *per poter registrare un conteggio nel Registro misurazioni, dovete avere selezionato Conteggio come coordinata di misurazione. Scegliete Analisi > Seleziona coordinate > Personale e selezionate la coordinata Conteggio nell'area dello strumento Conteggio.*

**7** (Facoltativo) Scegliete File > Salva per salvare tutti i numeri conteggiati e i gruppi di conteggio che avete aggiunto all'immagine.

## Conteggio automatico mediante una selezione (Photoshop Extended)

Usate la caratteristica di conteggio automatico di Photoshop per contare più aree di selezione in un'immagine. Definire le aree di selezione con lo strumento bacchetta magica o il comando Intervallo colori.

**1** Selezionate lo strumento bacchetta magica oppure scegliete Seleziona > Intervallo colori.

2 Create una selezione che includa gli oggetti dell'immagine che desiderate contare. Per risultati ottimali, gli oggetti nell'immagine devono essere in contrasto con lo sfondo.

- Se usate lo strumento bacchetta magica, aumentate o riducete il valore dell'opzione Tolleranza per ottimizzare la selezione degli oggetti che desiderate conteggiare nell'immagine. Deselezionate le opzioni Anti-alias e Contigui.
- Per Intervallo colori, impostate Tolleranza e Colori selezionati per ottimizzare le aree selezionate nell'immagine. Consultate "Selezionare un intervallo di colori" a pagina 218.

3 Scegliete Analisi > Seleziona coordinate > Personale.

4 Nell'area Selezioni, selezionate la coordinata Conteggio e fate clic su OK.

5 Scegliete Finestra > Registro misurazioni.

6 Scegliete Analisi > Registra misurazioni oppure fate clic su Registra misurazioni nel Registro misurazioni. Se questa opzione non è disponibile, selezionate uno strumento diverso dallo strumento conteggio.

Le aree di selezione vengono conteggiate e il numero corrispondente viene immesso automaticamente nella colonna Conteggio del Registro misurazioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare con lo strumento bacchetta magica" a pagina 217

# Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)

## Photoshop e MATLAB (Photoshop Extended)

MATLAB offre un ambiente interattivo e un linguaggio informatico tecnico di livello elevato che consente di sviluppare algoritmi, visualizzare e analizzare dati ed eseguire calcoli numerici. Con Photoshop Extended potete visualizzare i risultati di elaborazione delle immagini MATLAB in Photoshop e combinare i comandi MATLAB con le funzioni di modifica delle immagini di Photoshop.

Dopo aver effettuato la connessione a Photoshop da MATLAB, potete eseguire operazioni in Photoshop digitando comandi nel prompt dei comandi MATLAB. Potete eseguire gli algoritmi MATLAB e visualizzare in seguito i risultati in un'immagine in Photoshop.

***Nota:*** *la comunicazione tra Photoshop e MATLAB avviene tramite l'interfaccia Photoshop JavaScript e l'interfaccia libreria MATLAB.*

## Configurare MATLAB e Photoshop (Photoshop Extended)

Installate Photoshop e MATLAB sul vostro computer. Dopo avere installato Photoshop Extended e MATLAB, verificate l'integrazione MATLAB.

***Nota:*** *in Windows, usate Photoshop a 64 bit con MATLAB a 64 bit e Photoshop a 32 bit con MATLAB a 32 bit.*

### Verificare l'integrazione MATLAB

1 Avviate Photoshop Extended e quindi MATLAB.

2 In MATLAB, aggiungete il percorso Photoshop/MATLAB, incluse le sottocartelle.

3 Quando viene richiesto da MATLAB, aprite la cartella MATLAB, individuate e aprite la cartella dei test e quindi digitate **testall**.

4 Vengono eseguiti diversi test di Photoshop e MATLAB, in modo da garantire l'integrazione dei due programmi, e viene visualizzato un rapporto di riepilogo.

### (Facoltativo) Impostare l'accesso a Photoshop da MATLAB

Potete impostare un percorso a Photoshop Extended per consentire di accedere ai comandi di Photoshop direttamente da MATLAB.

1 In MATLAB, scegliete File > Set Path.

2 Fate clic su Add Folder e selezionate la cartella MATLAB in cui è installato Photoshop Extended.

3 Fate clic su Save, quindi su Close.

4 Dal menu MATLAB, scegliete File > Preferences.

5 Nella finestra di dialogo Preferences, fate clic sull'icona di struttura General, in alto a sinistra.

6 Fate clic sul pulsante Update Toolbox Path Cache.

7 Fate clic su Apply, quindi su OK.

## Collegare e scollegare Photoshop da MATLAB (Photoshop Extended)

❖ In MATLAB, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per avviare o collegarvi a Photoshop, digitate **pslaunch**, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Per scollegarvi da Photoshop digitate **psquit**, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

## Usare l'Aiuto come guida introduttiva (Photoshop Extended)

Nel sistema di aiuto di MATLAB sono disponibili esempi di un flusso di lavoro MATLAB/Photoshop.

1 Scegliete Help > Full Product Family Help.

Viene visualizzata una finestra di strumenti Photoshop con voci di sottomenu, tra cui gli esempi per iniziare. Se non viene visualizzata la finestra di strumenti Photoshop, attenetevi alle istruzioni seguenti.

2 Fate clic sul pulsante Start.

3 Scegliete Desktop Tools > View Source Files.

4 Fate clic sul pulsante Refresh Start, quindi su Close e riprovate con il menu Aiuto.

## Comandi di MATLAB (Photoshop Extended)

Digitando comandi nella riga di comando MATLAB potete collegarvi e scollegarvi da Photoshop e generare pixel visualizzabili in un documento Photoshop.

Per un elenco di tutti i comandi MATLAB Photoshop, consultate il file psfunctionscat.html, disponibile nella cartella MATLAB nella directory in cui avete installato Photoshop. Per una descrizione completa dei singoli comandi, che includa anche sintassi, argomenti ed esempi, digitate **help** (nome comando) al prompt di comandi MATLAB.

***Nota:*** *tutti i comandi MATLAB supportano i caratteri giapponesi. Su sistemi Windows XP in giapponese, MATLAB per Windows supporta l'interfaccia utente in giapponese. MATLAB per Mac OS supporta solo l'inglese statunitense sui sistemi Mac OS in giapponese. Per ulteriori informazioni, contattate The MathWorks, Inc.*

## Creare un documento in MATLAB (Photoshop Extended)

1 In MATLAB, digitate **psnewdoc**.

2 Per specificare gli attributi del nuovo documento, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per creare un documento usando i valori predefiniti, digitate`psnewdoc()`. Per informazioni sui valori predefiniti, consultate i punti seguenti.
- Per creare un documento con larghezza e altezza specifiche, digitate `psnewdoc(W,H)`. I valori W e H usano le unità correnti impostate tramite l'opzione Unità di misura e righelli nella finestra di dialogo Preferenze di Photoshop. Gli attributi degli altri documenti sono impostati sui valori predefiniti.

***Nota:*** *per ignorare gli argomenti di ingresso, immettete come stringa "undefined". Le dimensioni predefinite per un nuovo documento sono 504 x 360 pixel.*

- Per creare un documento e specificare gli attributi, digitate `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,p)`. Per informazioni sugli attributi dei nuovi documenti, consultate i punti seguenti.

Di seguito viene riportato un codice di esempio che consente di creare un documento e di specificare tutti gli attributi in MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

### Attributi e impostazioni predefinite per un nuovo documento

Digitando `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)` create un documento con valori per gli attributi seguenti:

**W** Consente di specificare la larghezza del documento usando le unità impostate nell'opzione Unità di misura e righelli della finestra di dialogo Preferenze di Photoshop. La larghezza predefinita è 504 pixel.

**H** Consente di specificare l'altezza del documento usando le unità impostate nell'opzione Unità di misura e righelli della finestra di dialogo Preferenze di Photoshop. L'altezza predefinita è 360.

**R** Consente di specificare la risoluzione. Il valore predefinito è 72 ppi.

**N** Consente di specificare il nome del documento. L'impostazione predefinita è Untitled-X, dove X rappresenta il numero indice dei nuovi documento.

**M** Consente di specificare il metodo di colore: RGB, CMYK, Lab, Bitmap o Grayscale. L'impostazione predefinita è RGB.

**F** Consente di specificare il contenuto dello sfondo del nuovo documento: White (bianco), Background Color (colore di sfondo) o Transparent (trasparente). L'impostazione predefinita è White (bianco).

**A** Consente di specificare le proporzioni pixel. L'impostazione predefinita è 1,0 (quadrato).

**B** Consente di specificare la profondità di bit: 1, 8, 16 o 32. Il valore predefinito è 8.

**P** Consente di specificare il profilo del colore. Il valore predefinito è lo spazio di lavoro cromatico per il modello di colore specificato. Gli spazi di lavoro sono specificati nella finestra di dialogo Impostazioni colori di Photoshop.

# Serie di immagini (Photoshop Extended)

## Le serie di immagini (Photoshop Extended)

Una serie di immagini è costituita da un gruppo di immagini che hanno fotogrammi di riferimento simili, ma differenze di qualità o di contenuto. Dopo aver unito più immagini in una serie, potete elaborarle per creare una vista composita ed eliminare contenuto o disturbi non desiderati.

Potete usare le serie di immagini per ottimizzare le immagini in diversi modi:

- Per ridurre il disturbo e la distorsione dell'immagine nelle immagini utilizzate per astrofotografia, medicina legale e pratica clinica.
- Per rimuovere oggetti non desiderati o accidentali da una serie di fotogrammi fissi o video. Ad esempio, potete rimuovere una figura che cammina in un'immagine o un'automobile che passa davanti al soggetto principale.

Le serie di immagini sono memorizzate come oggetti avanzati. Le opzioni di elaborazione che potete applicare alla serie sono denominate metodi serie di immagini. L'applicazione di un metodo serie di immagini a una serie di immagini è una modifica non distruttiva. Potete modificare i metodi serie di immagini creando diversi effetti e mantenendo inalterate le informazioni originali dell'immagine della serie. Per conservare le modifiche dopo l'applicazione del metodo serie di immagini, salvate il risultato come una nuova immagine oppure rasterizzate l'oggetto avanzato. Potete creare una serie di immagini manualmente oppure usando uno script.

## Creare una serie di immagini (Photoshop Extended)

Per ottenere risultati ottimali, le immagini contenute in una serie devono avere dimensioni uguali e un contenuto simile, come nel caso di una serie di immagini fisse ottenute da uno stesso punto o una serie di fotogrammi ripresi con una videocamera fissa. Il contenuto delle immagini deve essere sufficientemente simile per poter essere messo a registro o allineato alle altre immagini della serie.

1 Unite le diverse immagini in un'immagine con più livelli. Consultate "Duplicare i livelli" a pagina 248.

***Nota:*** *una serie di immagini deve contenere almeno due livelli.*

Per unire più immagini potete anche usare uno script (File > Script > Carica file in serie).

2 Scegliete Seleziona > Tutti i livelli.

***Nota:*** *per potere selezionare il livello di sfondo con il comando Tutti i livelli, dovete prima convertirlo in un livello normale.*

3 Scegliete Modifica > Allineamento automatico livelli e selezionate Auto come opzione di allineamento. Se con l'opzione Auto i livelli non vengono messi a registro correttamente, provate a usare l'opzione Solo riposizionamento.

4 Scegliete Livello > Oggetti avanzati > Converti in oggetto avanzato.

5 Scegliete Livello > Oggetti avanzati > Metodo serie di immagini e selezionate il metodo desiderato dal sottomenu.

- Per ridurre i disturbi, usate i plug-in Media o Intermedio.
- Per rimuovere gli oggetti dall'immagine, usate il plug-in Intermedio.

  L'output è un'immagine composita delle stesse dimensioni della serie di immagini originale. Potreste avere bisogno di effettuare prove con diversi plug-in per ottenere il ritocco ottimale per una determinata immagine.

  Per modificare l'effetto di rendering, scegliete un altro metodo serie di immagini dal sottomenu. Il rendering di serie di immagini non è cumulativo: ogni effetto di rendering viene eseguito sui dati dell'immagine originale e sostituisce gli effetti precedenti.

### Metodi serie di immagini

I metodi serie di immagini operano solo canale per canale e solo sui pixel non trasparenti. Ad esempio, il metodo Massimo restituisce i valori di canale massimi di rosso, verde e blu per una sezione trasversale di pixel e li unisce in un valore di pixel composito nell'immagine sottoposta a rendering.

| Nome del plug-in di rendering | Risultato | Commenti |
|---|---|---|
| Entropia | entropia = - somma( (probabilità di valore) * logaritmo2( probabilità di valore) )<br>Probabilità di valore = (numero di occorrenze del valore) / (numero totale di pixel non trasparenti) | L'entropia binaria (o entropia di ordine zero) definisce un limite inferiore al numero di bit necessari per codificare senza perdita di dati le informazioni in una serie. |
| Curtosi | curtosi = ( somma( (valore - media)$^4$ ) su pixel non trasparenti ) / ( ( numero di pixel non trasparenti - 1 ) * (deviazione standard)$^4$ ). | Una misura del grado di allungamento o di appiattimento rispetto a una distribuzione normale. La curtosi di una distribuzione normale standard è 3.0. Un valore di curtosi maggiore di 3 indica una distribuzione con allungamento, mentre un valore inferiore a 3 indica una distribuzione appiattita (rispetto a una distribuzione normale). |
| Massimo | I valori di canale massimi per tutti i pixel non trasparenti. | |
| Media | I valori di canale medi per tutti i pixel non trasparenti. | Efficace per la riduzione del disturbo. |
| Intermedio | I valori di canale intermedi per tutti i pixel non trasparenti. | Efficace per la riduzione del disturbo e la rimozione di contenuto non desiderato dall'immagine. |
| Minimo | I valori di canale minimi per tutti i pixel non trasparenti. | |
| Intervallo | Il valore massimo meno il valore minimo dei valori dei pixel non trasparenti. | |
| Asimmetria | asimmetria = (somma( (valore - media)$^3$ ) su pixel non trasparenti ) / ( ( numero di pixel non trasparenti - 1 ) * (deviazione standard)$^3$ ). | L'asimmetria misura la simmetria o asimmetria relativamente alla media statistica. |
| Deviazione standard | deviazione standard = radice quadrata(varianza) | |
| Sommatoria | I valori della somma di canali per tutti i pixel non trasparenti. | |
| Varianza | varianza = (somma( (valore-media)$^2$ ) sui pixel non trasparenti ) / ( numero di pixel non trasparenti - 1) | |

## Rimuovere il rendering di una serie

❖ Scegliete Livelli > Oggetti avanzati > Metodo serie di immagini > Nessuno per rimuovere eventuali effetti di rendering da una serie di immagini e convertire di nuovo l'immagine in un normale oggetto avanzato.

## Modificare una serie di immagini

Poiché una serie di immagini è un oggetto avanzato, potete modificare le immagini originali che compongono i livelli della serie in qualsiasi momento.

❖ Scegliete Livello > Oggetti Avanzati > Modifica contenuto oppure fate doppio clic sulla miniatura del livello. Dopo che l'oggetto avanzato modificato è stato salvato, la serie viene automaticamente visualizzata con l'ultima opzione di rendering applicata.

### Convertire una serie di immagini

Per conservare gli effetti di rendering per una serie di immagini, convertite l'oggetto avanzato in un livello normale. Potete copiare l'oggetto avanzato prima di convertire, nel caso desideriate eseguire nuovamente il rendering della serie di immagini in un secondo momento.

❖ Scegliete Livello > Oggetti avanzati > Rasterizza.

## Usare uno script per creare una serie di immagini (Photoshop Extended)

Potete usare lo script Statistiche per automatizzare la creazione e il rendering di una serie di immagini.

**1** Scegliete File > Script > Statistiche.

**2** Scegliete un metodo serie di immagini dal menu Scegli metodo serie di immagini.

**3** Applicate il metodo ai file correntemente aperti oppure individuate e selezionate una cartella o singoli file.

I file selezionati vengono elencati nella finestra di dialogo.

**4** Se necessario, selezionate Tenta di allineare automaticamente le immagini sorgente (opzione equivalente al comando Modifica > Allineamento automatico livelli). Fate clic su OK.

Le immagini vengono combinate in un'unica immagine con più livelli, i quali vengono convertiti in un oggetto avanzato; viene quindi applicato il metodo serie di immagini selezionato.

# Capitolo 19: Automazione delle operazioni

## Automazione con le azioni

### Le azioni

Un'*azione* è una serie di attività riprodotte in un singolo file o in un batch di file: comandi di menu, opzioni dei pannelli, azioni di strumenti e così via. Ad esempio, potete creare un'azione che cambi la dimensione di un'immagine, applichi un effetto all'immagine, quindi salvi il file nel formato desiderato.

Le azioni possono includere dei passaggi per permettervi di eseguire le operazioni che non possono essere registrate (quali l'uso di uno strumento di pittura). Le azioni possono anche includere controlli modali per l'inserimento di valori in eventuali finestre di dialogo, mentre viene eseguita un'azione.

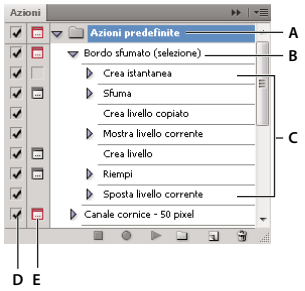
In Photoshop le azioni sono alla base dell'uso dei *droplet*, piccole applicazioni che elaborano automaticamente i file trascinati sulla loro icona

Photoshop e Illustrator sono forniti con azioni predefinite installate per assistere l'utente nell'esecuzione delle attività più comuni. Potete usare queste azioni così come sono, personalizzarle in base alle vostre esigenze o creare nuove azioni. Le azioni sono memorizzate in set per aiutarvi a organizzarle.

Potete registrare, modificare, personalizzare ed elaborare in batch le azioni nonché gestire gruppi di azioni lavorando con i set di azioni.

### Panoramica del pannello Azioni

Il pannello Azioni (Finestra > Azioni) consente di registrare, eseguire, modificare ed eliminare singole azioni. Questo pannello consente inoltre di salvare e caricare i file delle azioni.




*Pannello Azioni di Photoshop*
***A.** Set di azioni **B.** Azione **C.** Comandi registrati **D.** Comando incluso **E.** Controllo modale (attiva/disattiva il controllo modale)*

#### Espandere e ridurre set, azioni e comandi

- Fate clic sul triangolino a sinistra del set, dell'azione o del comando desiderato nel pannello Azioni. Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic per espandere o ridurre tutte le azioni del set o tutti i comandi dell'azione.

#### Visualizzare le azioni solo per nome

- Scegliete Modalità pulsante dal menu del pannello Azioni. Scegliete di nuovo Modalità pulsante per tornare alla modalità elenco.

***Nota:** è tuttavia impossibile visualizzare singoli comandi o set in modalità pulsante.*

### Selezionare le azioni nel pannello Azioni

❖ Fate clic sul nome di un'azione. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più azioni contigue; tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi delle azioni per selezionare più azioni non contigue.

## Eseguire un'azione su un singolo file

Quando si esegue un'azione vengono eseguiti i comandi registrati dell'azione nel documento attivo. Alcune azioni richiedono che sia effettuata una selezione prima che possano essere riprodotte; altre, invece, possono essere eseguite sull'intero file. In un'azione potete anche escludere o eseguire solo uno o più comandi specifici. Se l'azione comprende un controllo modale, potete specificare i valori o utilizzare gli strumenti nella finestra di dialogo o usare uno strumento modale quando l'azione si interrompe.

***Nota:** in modalità pulsante, fate clic su un pulsante per eseguire l'intera azione, eccetto i comandi precedentemente esclusi.*

1 Se necessario, selezionate gli oggetti sui quali eseguire l'azione oppure aprite un file.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Illustrator) Per eseguire un set di azioni, selezionate il nome del set e fate clic su Esegui nel pannello Azioni, o scegliete Esegui dal menu del pannello.
- Per eseguire una singola azione, selezionate il nome dell'azione e fate clic su Esegui nel pannello Azioni, o scegliete Esegui dal menu del pannello.
- Se avete assegnato all'azione una scelta rapida da tastiera, premete la combinazione di tasti per eseguire l'azione automaticamente.
- Per eseguire solo parte di un'azione, selezionate il comando da cui volete iniziare l'azione, quindi fate clic sul pulsante Esegui nel pannello Azioni o scegliete Esegui dal menu del pannello.
- Per eseguire un singolo comando, selezionate il comando, quindi tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul pulsante Esegui nel pannello Azioni. In alternativa, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate doppio clic sul comando.


*Per annullare un'azione in Photoshop, prima di eseguire l'azione, create un'istantanea nel pannello Storia, quindi selezionatela per annullare l'intera azione.*

## Specificare la velocità di riproduzione

Per semplificare il debug di un'azione, potete regolare la velocità di riproduzione o impostare una pausa.

1 Scegliete Opzioni playback nel menu del pannello Azioni.

2 Specificate una velocità e fate clic su OK:

**Accelerato** Riproduce l'azione a velocità normale (impostazione predefinita).

***Nota:** quando riproducete un'azione a velocità accelerata è possibile che la schermata non si aggiorni durante l'esecuzione dell'azione; è possibile che i file vengano aperti, modificati, salvati e chiusi senza che siano visualizzati sullo schermo, per un'esecuzione più veloce dell'azione. Per visualizzare i file sullo schermo durante l'esecuzione dell'azione, specificate la velocità Passo-passo.*

**Passo-passo** Completa un comando e aggiorna la visualizzazione prima di passare al comando successivo nell'azione.

**Pausa per __ secondi** Determina la durata della pausa dopo ciascun comando nell'azione.

## Gestire le azioni

Potete gestire le azioni nel pannello Azioni per tenerle organizzate e rendere disponibili solo le azioni necessarie per un progetto. Potete riorganizzare, duplicare, eliminare, rinominare e modificare le opzioni per le azioni nel pannello Azioni.

### Riorganizzare le azioni nel pannello Azioni

❖ Nel pannello Azioni, trascinate l'azione nella sua nuova posizione prima o dopo un'altra azione. Quando la riga evidenziata appare nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.

### Duplicare azioni, comandi o set

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate l'azione o il comando nella nuova posizione nel pannello Azioni. Quando la riga evidenziata si trova nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.
- Selezionate un'azione o un comando. Scegliete quindi il comando Duplica dal menu del pannello Azioni.
- Trascinate l'opzione o il comando sul pulsante Crea nuova azione in fondo al pannello Azioni.

Potete duplicare i set con uno qualsiasi di questi metodi.

### Eliminare azioni, comandi o set

1 Nel pannello Azioni, selezionate l'azione, il comando o il set.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona cestino nel pannello Azioni. Fate clic su OK per completare l'eliminazione.
- Per eliminare la selezione senza finestra di conferma, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona cestino.
- Trascinate la selezione nell'icona cestino sul pannello Azioni per eliminare senza finestra di conferma.
- Selezionate Elimina nel menu del pannello Azioni.

### Eliminare tutte le azioni del pannello Azioni

❖ Scegliete Cancella tutte le azioni (Photoshop) o Cancella azioni (Illustrator) dal menu del pannello Azioni.

Anche dopo aver eliminato tutte le azioni, il pannello Azioni può essere ripristinato nuovamente con il suo set predefinito di azioni.

### Rinominare un'azione o modificare le opzioni

1 Selezionate l'azione e scegliete Opzioni azione dal menu del pannello Azioni.

2 Immettete un nuovo nome per l'azione oppure modificate le opzioni per il set, la combinazione di tasti funzione o il colore del pulsante.

3 Fate clic su OK.

*Facendo doppio clic sul nome dell'azione nel pannello Azioni in Illustrator viene aperta anche la finestra di dialogo Opzioni azioni. In Photoshop, potete fare doppio clic su un'azione nel pannello Azioni e immettere un nuovo nome direttamente nel pannello Azioni.*

# Gestire i set di azioni

Potete creare e organizzare set di azioni correlate a operazioni che possono essere salvate su disco e trasferite ad altri computer.

***Nota:*** *qualsiasi azione creata verrà elencata automaticamente nel pannello Azioni, tuttavia per salvare un'azione effettivamente e non correre il rischio di perderla eliminando il file delle preferenze (Illustrator) o il file del pannello Azioni (Photoshop), è necessario salvarla come parte di un set di azioni.*

## Salvare un set di azioni

1 Selezionate un set.


*Per salvare una singola azione, create prima un set di azioni e spostate l'azione nel nuovo set.*

2 Selezionate Salva azioni dal menu del pannello Azioni.

3 Inserite un nome per il set, specificate il percorso in cui salvare il set e fate clic su Salva.

Potete salvare il file ovunque. Nel pannello Azioni potete salvare solo l'intero contenuto di un set, non azioni singole.

***Nota:*** *(solo Photoshop) se salvate il file di set di azioni nella cartella Predefiniti/Azioni, al riavvio dell'applicazione il set apparirà in fondo al menu del pannello Azioni.*


*(Solo Photoshop) Per salvare le azioni in un file di testo, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e scegliete il comando Salva azioni. Potete usare questo file per esaminare o stampare il contenuto dell'azione. Tuttavia, non potete ricaricare il file di testo in Photoshop.*

## Caricare un set di azioni

Per impostazione predefinita, il pannello Azioni visualizza le azioni predefinite (fornite con l'applicazione) e quelle create da voi. Nel pannello Azioni potete anche caricare azioni aggiuntive.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Carica azioni dal menu del pannello Azioni. Individuate e selezionate il file del set di azioni, quindi fate clic su Carica (Photoshop) o Apri (Illustrator).
- (Solo Photoshop) Selezionate un set di azioni in fondo al menu del pannello Azioni.

I file dei set di azioni Photoshop hanno un'estensione .atn; i file dei set di azioni Illustrator hanno un'estensione .aia.

## Riportare le azioni al set predefinito

1 Scegliete Ripristina azioni dal menu del pannello Azioni.

2 Fate clic su OK per sostituire le azioni correnti nel pannello Azioni con il set predefinito, o fate clic su Aggiungi per aggiungere il set di azioni predefinite alle azioni correnti del pannello Azioni.

## Organizzare i set di azioni

Per facilitare l'organizzazione delle azioni, potete creare dei set di azioni e salvarli su disco. Potete organizzare i set di azioni per suddividere i vari tipi di attività (ad esempio, per la stampa e la pubblicazione online) e trasferire i set su altri computer.

- Per creare un nuovo set di azioni, fate clic sul pulsante Crea nuovo set nel pannello Azioni oppure scegliete Nuovo set dal menu del pannello. Immettete quindi il nome del set e fate clic su OK.

  ***Nota:*** *se intendete creare una nuova azione e raggrupparla in un nuovo set, ricordate di creare prima il set. Successivamente, il nuovo set creato apparirà nel menu a comparsa alla creazione della nuova azione.*

- Per spostare un'azione in un altro set, trascinate l'azione sul set desiderato. Quando la riga evidenziata appare nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.
- Per rinominare un set di azioni, fate doppio clic sul nome del set nel pannello Azioni o scegliete Imposta opzioni dal menu del pannello Azioni. Immettete quindi il nuovo nome del set e fate clic su OK.
- Per sostituire tutte le azioni nel pannello con un nuovo set, scegliete Sostituisci azioni nel menu del pannello Azioni. Selezionate un file di azioni e fate clic su Carica (Photoshop) o Apri (Illustrator).

  ***Importante:*** *il comando Sostituisci azioni sostituisce tutti i set di azioni nel documento corrente. Prima di usarlo, accertatevi di avere già salvato una copia del set di azioni attuale mediante il comando Salva azioni.*

# Creazione delle azioni

## Registrazione delle azioni

Tenete presenti le seguenti indicazioni quando registrate le azioni:

- Potete registrare la maggior parte dei comandi, ma non tutti.
- Potete registrare le operazioni eseguite con gli strumenti selezione, sposta, poligono, lazo, bacchetta magica, taglierina, sezione, gomma magica, sfumatura, secchiello, testo, forma, nota, contagocce e campionatore colore, e le operazioni eseguite nei pannelli Storia, Campioni, Colore, Tracciati, Canali, Livelli, Stili e Azioni.
- I risultati di un'azione dipendono dal file in uso e dalle impostazioni del programma, quali il livello attivo o il colore di primo piano. Ad esempio, una sfocatura di 3 pixel produce effetti diversi su un file da 72 ppi e uno da 144 ppi, mentre l'opzione Bilanciamento colore non funziona con immagini in scala di grigio.
- Quando registrate un'azione che comporta impostazioni da finestre di dialogo e pannelli, l'azione userà le impostazioni correnti al momento della registrazione. Se modificate un'impostazione in una finestra di dialogo o in un pannello durante la registrazione di un'azione, viene registrato il nuovo valore.

  ***Nota:*** *la maggior parte delle finestre di dialogo conservano i valori delle impostazioni precedenti. Controllate attentamente che i valori siano quelli che desiderate registrare.*

- Le operazioni e gli strumenti modali, nonché tutti gli strumenti che registrano le posizioni, si basano sulle unità di misura specificate per il righello. Sono dette modali le operazioni e gli strumenti che hanno effetto dopo aver premuto Invio/A capo, ad esempio i comandi di trasformazione e ritaglio. Gli strumenti che registrano la posizione sono gli strumenti selezione, sezione, sfumatura, bacchetta magica, lazo, forma, tracciato, contagocce e nota.

  *Quando registrate un'azione da riprodurre su file di dimensioni diverse, è consigliabile usare le percentuali come unità del righello. In questo modo, l'azione verrà riprodotta sempre nella stessa posizione relativa dell'immagine.*

- Per fare in modo che un'azione ne richiami un'altra, registrate il comando Esegui del menu del pannello Azioni.

La procedura di registrazione delle azioni in Photoshop è simile a quella di Illustrator.

## Registrare un'azione

Quando create una nuova azione, tutti gli strumenti e i comandi usati vengono aggiunti all'azione finché non interrompete la registrazione.

*Per evitare errori, lavorate su una copia: all'inizio dell'azione prima di applicare altri comandi, registrate il comando File > Salva una copia (Illustrator) oppure File > Salva con nome e selezionate Come copia (Photoshop). In alternativa, in Photoshop potete fare clic sul pulsante Nuova istantanea nel pannello Storia per creare un'istantanea dell'immagine prima di registrare l'azione.*

1 Aprite un file.

2 Nel pannello Azioni, fate clic su Crea nuova azione o scegliete Nuova azione dal menu del pannello Azioni.

3 Inserite un nome per l'azione, selezionate un set di azioni e impostate opzioni aggiuntive:

**Tasto funzione** Assegna una scelta rapida da tastiera all'azione. Potete scegliere qualsiasi combinazione di tasto funzione, tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e tasto Maiusc (ad esempio, Ctrl+Maiusc+F3), con le seguenti eccezioni: in Windows non potete utilizzare il tasto F1 né F4 o F6 con il tasto Ctrl.

***Nota:** se assegnate a un'azione una scelta rapida da tastiera già usata per un comando, la scelta rapida richiamerà l'azione anziché il comando.*

**Colore** Assegna un colore per la visualizzazione in Modalità pulsante.

4 Fate clic su Inizia registrazione. Il pulsante Inizia registrazione nel pannello Azioni diventa rosso .

***Importante:** quando registrate il comando Salva con nome, non cambiate il nome del file. Se immettete un nuovo nome file, questo sarà registrato e utilizzato ogni volta che eseguite l'azione. Se prima di salvare vi dovete spostare in un'altra cartella, specificate la nuova posizione senza indicare il nome del file.*

5 Scegliete i comandi ed eseguite le operazioni da registrare.

Non potete registrare direttamente tutte le attività delle azioni; tuttavia, potete inserire la maggior parte delle operazioni non registrabili usando i comandi del menu del pannello Azioni.

6 Per interrompere la registrazione, fate clic sul pulsante Interrompi riproduzione/registrazione o scegliete Smetti registrazione dal menu del pannello Azioni (in Photoshop, potete anche premere il tasto Esc).

*Per riprendere la registrazione nella stessa azione, scegliete Inizia registrazione dal menu del pannello Azioni.*

## Registrare un tracciato

Il comando Inserisci tracciato consente di includere in un'azione un tracciato complesso creato con uno strumento penna o incollato da Adobe Illustrator. Durante la riproduzione dell'azione, il tracciato di lavoro viene impostato sul tracciato registrato. Potete inserire un tracciato durante o dopo la registrazione di un'azione.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Iniziate a registrare un'azione.
- Selezionate il nome dell'azione per registrare il tracciato alla fine dell'azione.
- Selezionate un comando per registrare il tracciato dopo il comando.

2 Selezionate un tracciato esistente dal pannello Tracciati.

3 Scegliete Inserisci tracciato dal menu del pannello Azioni.

Se registrate più comandi Inserisci tracciato nella stessa azione, ogni tracciato sostituirà il precedente nel file di destinazione. Per aggiungere più tracciati, registrate il comando Salva tracciato del pannello Tracciati dopo ogni comando Inserisci tracciato.

***Nota:** la riproduzione di azioni contenenti tracciati complessi può richiedere grandi quantità di memoria. Se si verificano problemi, aumentate la quantità di memoria a disposizione di Photoshop.*

## Inserire un'interruzione

Potete inserire nell'azione un'interruzione che permetta di eseguire un'operazione non registrabile (ad esempio, l'uso di uno strumento di pittura). Al termine dell'operazione, fate clic su Esegui nel pannello Azioni per completare l'azione.

Potete inoltre visualizzare un breve messaggio quando l'azione raggiunge l'interruzione come promemoria delle operazioni da eseguire per continuare l'azione. Potete includere un pulsante Continua nella finestra di messaggio nel caso in cui non sia necessario eseguire altre attività.

1 Scegliete dove inserire l'interruzione effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il nome dell'azione per inserire l'interruzione alla fine dell'azione.
- Selezionate un comando per inserire l'interruzione dopo il comando.

2 Scegliete Inserisci interruzione dal menu del pannello Azioni.

3 Inserite il messaggio desiderato.

4 Se desiderate che l'opzione non interrompa l'esecuzione dell'azione, selezionate Consenti di proseguire.

5 Fate clic su OK.

*Potete inserire un'interruzione durante o dopo la registrazione di un'azione.*

## Modificare le impostazioni durante la riproduzione di un'azione

Per impostazione predefinita, le azioni vengono completate utilizzando i valori specificati durante la registrazione originale. Se desiderate modificare le impostazioni per un comando all'interno di un'azione, potete inserire un *controllo modale*. Un controllo modale interrompe un'azione per consentirvi di immettere i valori in una finestra di dialogo o di usare uno strumento modale (uno strumento modale richiede che si prema Invio o A capo per applicare l'effetto e riprendere le relative attività).

Un controllo modale è contrassegnato dall'icona di una finestra di dialogo a sinistra del comando, dell'azione o del set nel pannello Azioni. Le azioni e i set che contengono anche dei comandi modali appaiono come icone di finestre di dialogo rosse. Non potete impostare un controllo modale in modalità pulsante.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare il controllo mondale per un comando nell'azione, fate clic sulla casella a sinistra del nome del comando. Fate nuovamente clic per disabilitare il controllo modale.
- Per attivare o disattivare i controlli modali per tutti i comandi dell'azione, fate clic sulla casella a sinistra del nome dell'azione.
- Per attivare o disattivare i controlli modali per tutte le azioni in un set, fate clic sulla casella a sinistra del nome del set.

## Escludere i comandi da un'azione

Potete escludere i comandi che non desiderate vengano eseguiti durante la riproduzione dell'azione. Non potete escludere i comandi in modalità pulsante.

1 Se necessario, espandete l'elenco dei comandi nell'azione facendo clic sul triangolo a sinistra del nome dell'azione nel pannello Azioni.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per escludere un solo comando, fate clic per eliminare il segno di spunta a sinistra del nome del comando. Fate nuovamente clic per includere il comando.

- Per escludere o includere tutti i comandi o le azioni in un'azione o in un set, fate clic sul segno di spunta a sinistra del nome dell'azione o del set.
- Per escludere o includere tutti i comandi *ad eccezione* del comando selezionato, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sul segno di spunta.

Per indicare che alcuni comandi nell'azione sono esclusi, in Photoshop il segno di spunta dell'azione principale diventa rosso; in Illustrator il segno di spunta dell'azione principale diventa attenuato.

## Inserire un comando di menu non registrabile

Gli strumenti di pittura e di regolazione dei toni, le opzioni degli strumenti, i comandi di visualizzazione e delle finestre non possono essere registrati. Tuttavia, potete inserire molti comandi non registrabili in un'azione grazie al comando Inserisci elemento da menu.

Il comando può essere inserito durante o dopo la registrazione dell'azione. Un comando inserito viene riprodotto solo quando l'azione è eseguita; quando lo inserite il file rimane quindi invariato. Nell'azione non vengono registrati valori per il comando. Se il comando apre una finestra di dialogo, questa appare durante la riproduzione e l'azione viene temporaneamente sospesa finché non fate clic su OK o Annulla.

***Nota:*** *quando usate il comando Inserisci elemento da menu per inserire un comando che apre una finestra di dialogo, non potete disattivare il controllo modale nel pannello Azioni.*

1 Scegliete dove inserire l'elemento del menu:

- Selezionate un nome di azione per inserire l'elemento al termine dell'azione.
- Selezionate un comando per inserire l'elemento al termine del comando.

2 Dal menu del pannello Azioni, selezionate Inserisci voce da menu.

3 Nella finestra di dialogo Inserisci elemento da menu scegliete un comando dal menu corrispondente.

4 Fate clic su OK.

## Modificare e registrare nuovamente le azioni

È facile modificare e personalizzare le azioni. Potete modificare le impostazioni di un comando specifico all'interno di un'azione, aggiungere comandi a un'azione esistente o ignorare un'intera azione e modificare qualsiasi impostazione.

### Sovrascrivere un singolo comando

1 Nel pannello Azioni, fate doppio clic sul comando.

2 Immettete i nuovi valori e fate clic su OK.

### Aggiungere comandi a un'azione

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il nome dell'azione per inserire il nuovo comando alla fine dell'azione.
- Selezionate un comando nell'azione dopo il quale inserire il comando.

2 Fate clic sul pulsante Inizia registrazione o scegliete Inizia registrazione dal menu del pannello Azioni.

3 Registrate i comandi aggiuntivi.

4 Al termine, fate clic sul pulsante Arresta riproduzione/registrazione oppure scegliete il comando corrispondente dal menu del pannello.

### Ridisporre i comandi in un'azione

❖ Nel pannello Azioni, trascinate il comando nella nuova posizione all'interno della stessa o di un'altra azione. Quando la riga evidenziata appare nella posizione desiderata, rilasciate il pulsante del mouse.

### Registrare nuovamente un'azione

1 Selezionate un'azione e scegliete Registra di nuovo nel menu del pannello Azioni.

2 Se viene visualizzato uno strumento modale, utilizzate lo strumento per creare un risultato diverso e premete Invio o A capo; oppure premete direttamente Invio o A capo per conservare le stesse impostazioni.

3 Se viene visualizzata una finestra di dialogo, modificate le impostazioni e fate clic su OK per registrarle o su Annulla per mantenere gli stessi valori.

# Elaborazione di un batch di file

## Convertire i file con Elaboratore immagini

Elaboratore immagini converte ed elabora gruppi di file. A differenza del comando Batch, Elaboratore immagini consente di elaborare i file senza dover prima creare un'azione. Con Elaboratore immagini potete effettuare le seguenti operazioni:

- Convertire un gruppo di file in formato JPEG, PSD o TIFF, oppure convertire simultaneamente i file in tutti i tre formati.
- Elaborare un gruppo di file da fotocamera in formato Raw usando le stesse opzioni.
- Ridimensionare le immagini in base a dimensioni specifiche in pixel.
- Incorporare un profilo colore o convertire un gruppo di file in sRGB e salvarli come immagini JPEG per il Web.
- Includere metadati del copyright nelle immagini convertite.

Elaboratore immagini consente di gestire file Photoshop (PSD), JPEG e da fotocamera in formato Raw.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Script > Elaboratore immagini (Photoshop).
- Scegliete Strumenti > Photoshop > Elaboratore immagini (Bridge).

2 Selezionate le immagini da elaborare. Potete scegliere se elaborare un file aperto o selezionare una cartella di file.

3 (Facoltativo) Per applicare le medesime impostazioni a tutte le immagini, selezionate Apri prima immagine per applicare le impostazioni.

Quando elaborate un gruppo di file da fotocamera in formato Raw creati con le medesime condizioni di illuminazione, potete regolare le impostazioni sulla prima immagine e quindi applicare gli stessi valori alle altre.

Usate questa opzione per le immagini in formato PSD o JPEG, se il profilo colore del file non corrisponde a quello di lavoro. Potete scegliere un profilo colore per convertire la prima immagine e tutte le immagini della cartella.

***Nota:*** *le impostazioni applicate con Elaboratore immagini sono temporanee e vengono usate solo con questa opzione. Per elaborare l'immagine vengono usate le impostazioni correnti dell'immagine in formato Raw, a meno che non le modifichiate con Elaboratore immagini.*

4 Selezionate la posizione in cui salvare i file elaborati.

Se elaborate lo stesso file varie volte salvandolo nella medesima posizione, ogni file risultante verrà salvato con il proprio nome e non sovrascritto.

**5** Selezionate i tipi di file e le opzioni di salvataggio.

**Salva come JPEG** Salva le immagini in formato JPEG all'interno di una cartella denominata JPEG nella cartella di destinazione.

**Qualità** Determina la qualità dell'immagine JPEG in un campo compreso fra 0 e 12.

**Ridimensiona** Ridimensiona l'immagine in base ai valori di larghezza e altezza impostati. L'immagine mantiene comunque le sue proporzioni originali.

**Converti profilo in sRGB** Converte il profilo colore in sRGB. Per salvare il profilo insieme all'immagine, accertatevi che Includi profilo ICC sia selezionato.

**Salva come PSD** Salva le immagini in formato Photoshop all'interno di una cartella denominata PSD nella cartella di destinazione.

**Massimizza compatibilità** Salva una versione composita di un'immagine con più livelli, al fine di garantire la compatibilità con applicazioni che non leggono immagini con più livelli.

**Salva come TIFF** Salva le immagini in formato TIFF all'interno di una cartella denominata TIFF nella cartella di destinazione.

**Compressione LZW** Salva il file TIFF usando lo schema di compressione LZW.

**6** Impostate le altre opzioni di elaborazione:

**Esegui azione** Esegue un'azione di Photoshop. Scegliete il set di azioni dal primo menu e l'azione dal secondo. In questi menu sono elencati i set di azioni precedentemente caricati nel pannello Azioni.

**Copyright** Include eventuali testi inseriti nei metadati IPTC del copyright per il file specifico. Il testo immesso in questo campo sovrascrive i metadati del copyright nel file originario.

**Includi profilo ICC** Incorpora il profilo colore nei file salvati.

**7** Fate clic su Esegui.

*Prima di elaborare le immagini, fate clic su Salva per salvare le impostazioni correnti della finestra di dialogo. Se in futuro vorrete elaborare file usando questo gruppo di impostazioni, fate clic su Carica e selezionate le impostazioni salvate di Elaboratore immagini.*

## Elaborare i file in batch

Il comando Batch esegue un'azione su una cartella di file. Se disponete di una fotocamera digitale o di uno scanner con alimentatore di documenti, potete anche importare ed elaborare più immagini con un'unica azione. Lo scanner o la fotocamera digitale possono richiedere un modulo plug-in di *acquisizione* che supporti le azioni.

***Nota:** se il plug-in di terze parti non supporta l'importazione contemporanea di più documenti, potrebbe non funzionare durante l'elaborazione in batch o se usato come parte di un'azione. Per ulteriori informazioni, contattate il produttore del plug-in.*

Potete anche importare immagini PDF da Acrobat Capture o altri programmi.

Quando eseguite l'elaborazione in batch dei file, 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.

Per eseguire l'elaborazione in batch con più azioni, create una nuova azione che esegua tutte le altre azioni, quindi eseguitela in batch. Per eseguire l'elaborazione in batch di più cartelle, create in una cartella gli alias per le altre cartelle da elaborare, quindi selezionate Includi tutte le sottocartelle.

*Per migliorare le prestazioni dell'elaborazione in batch, diminuite il numero di stati della storia salvati e deselezionate l'opzione Crea automaticamente la prima istantanea nel pannello Storia.*

### Eseguire l'elaborazione in batch dei file

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Automatizza > Batch (Photoshop).
- Scegliete Strumenti > Photoshop > Batch (Bridge).

2 Specificate l'azione da usare per l'elaborazione dei file dai menu a comparsa Imposta e Azione. I menu visualizzano le azioni disponibili nel pannello Azioni. Se l'azione desiderata non appare, scegliete un set diverso o caricate un set nel pannello.

3 Scegliete i file da elaborare dal menu a comparsa Sorgente:

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

**Importa** Elabora le immagini provenienti da una fotocamera digitale, uno scanner o un documento PDF.

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

**Bridge** Elabora i file selezionati in Adobe Bridge. Se non è selezionato alcun file, vengono elaborati quelli contenuti nella cartella Bridge corrente.

4 Impostate le opzioni di elaborazione, salvataggio e denominazione dei file. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni della finestra di dialogo Batch, consultate "Opzioni di elaborazione di batch e droplet" a pagina 598.

### Eseguire l'elaborazione in batch di file in cartelle nidificate in formati differenti

1 Elaborate le cartelle come fareste normalmente fino al passaggio Destinazione.

2 Dal menu a comparsa Destinazione, scegliete Salva e chiudi. Potete specificare le opzioni di Ignora comandi Azione "Salva con nome" per effettuare le seguenti operazioni:

- Se il passaggio "Salva con nome" dell'azione contiene un nome di file, quest'ultimo sarà sostituito dal nome del documento che si sta salvando. Tutti i passaggi "Salva con nome" vengono elaborati come se registrati senza un nome di file.
- La cartella specificata nel passaggio "Salva con nome" dell'azione sarà a sua volta sostituita dalla cartella originale del documento.

***Nota:** l'azione deve contenere un passaggio "Salva con nome", visto che il comando Batch non salva automaticamente i file.*

Questa procedura vi consente, ad esempio, di applicare il contrasto, ridimensionare e salvare le immagini come JPEG nelle loro cartelle originarie. Sarà sufficiente creare un'azione che presenti un passaggio Contrasta, un passaggio Ridimensiona, e infine un passaggio "Salva come JPEG". Quando elaborate in batch questa azione, selezionate Includi tutte le sottocartelle; come destinazione scegliete Salva e chiudi e selezionate Ignora comandi Azione "Salva con nome".

## Creare un droplet da un'azione

Un *droplet* esegue un'azione su una o più immagini, oppure su una cartella di immagini, trascinate sull'icona del droplet. Potete salvare un droplet sul desktop o in un'altra posizione su disco.



*Icona di un droplet*

Le azioni stanno alla base della creazione dei droplet: prima di poter creare un droplet, dovete registrare l'azione nel pannello Azioni. Consultate "Registrazione delle azioni" a pagina 591.

1. Scegliete File > Automatizza > Crea droplet.
2. Specificate la posizione di salvataggio del droplet. Fate clic su Scegli nella sezione Salva droplet in, quindi selezionate la posizione.
3. Selezionate il set di azioni e specificate quale azione intendete usare con i menu Imposta e Azione. Prima di aprire la finestra di dialogo e preselezionare questi menu, selezionate l'azione nel pannello Azioni.
4. Impostate le opzioni di elaborazione, salvataggio e denominazione dei file. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni della finestra di dialogo Batch, consultate "Opzioni di elaborazione di batch e droplet" a pagina 598.

### Suggerimenti per creare droplet multipiattaforma

Quando create un droplet sia per Windows che per Mac OS, tenete presenti le seguenti indicazioni sulla compatibilità:

- Dopo aver spostato su un sistema Mac OS un droplet creato in Windows, trascinatelo sull'icona di Photoshop della scrivania. Photoshop aggiorna il droplet per l'uso in Mac OS.
- Quando create un droplet in Mac OS, usate l'estensione .exe per renderlo compatibile sia con Windows che con Mac OS.
- Eventuali riferimenti a nomi di file non sono supportati nel trasferimento di un droplet tra diversi sistemi operativi. Tutti i passaggi con riferimenti a nomi di file o cartelle (come i comandi Apri e Salva con nome o i comandi di regolazione che caricano le impostazioni da un file) interrompono l'azione per richiedere all'utente di specificare il nome.

### Elaborare un file con un droplet

❖ Trascinate un file o una cartella sull'icona del droplet. Se non è già aperto, Photoshop viene avviato.

## Opzioni di elaborazione di batch e droplet

Nelle finestre di dialogo Batch e Droplet, specificate le opzioni seguenti.

**Ignora comandi Azione "Apri"** Fa sì che i file selezionati per il comando Batch vengano elaborati senza aprire il file eventualmente specificato per il comando Apri dell'azione. Se l'azione contiene un comando Apri che apre un file salvato e non selezionate questa opzione, il comando Batch apre ed elabora soltanto il file che era stato usato per registrare il comando Apri. Ciò si verifica perché il comando Batch apre il file specificato nell'azione dopo aver aperto tutti i file della cartella batch di origine. Visto che l'ultimo file aperto sarà quindi quello indicato dall'azione, il comando Batch esegue l'azione su detto file e non elabora nessuno dei file della cartella batch di origine.

Per usare questa opzione, l'azione deve contenere un comando Apri. In caso contrario il comando Batch non apre i file selezionati per l'elaborazione in batch. Se selezionate questa opzione non vengono ignorate tutte le informazioni del comando Apri, ma soltanto la scelta dei file da aprire.

Deselezionate questa opzione se avete registrato l'azione per eseguirla su un file aperto o se l'azione contiene comandi Apri riferiti a file necessari per lo svolgimento dell'azione.

**Includi tutte le sottocartelle** Elabora i file contenuti nelle sottocartelle della cartella specificata.

**Sopprimi avvertenze profilo colore** Disattiva i messaggi sui criteri per i colori.

**Sopprimi finestre opzioni di Apri file** Nasconde le finestre di dialogo delle opzioni di apertura dei file. Questa opzione è utile quando si eseguono in batch azioni su immagini da fotocamera in formato Raw. In questo caso vengono usate le impostazioni predefinite o precedentemente specificate.

**Menu Destinazione** Imposta la posizione in cui dovranno essere salvati i file elaborati.

- **Nessuno** Lascia aperti i file senza salvare le modifiche (a meno che l'azione non contenga un comando Salva).
- **Salva e chiudi** Salva i file nelle posizioni correnti e sovrascrive i file originali.
- **Cartella** Salva i file modificati in un'altra posizione. Fate clic su Scegli per specificare la cartella di destinazione.

**Ignora i comandi Azione "Salva con nome"** Fa sì che i file elaborati vengano salvati nella cartella di destinazione specificata nel comando Batch (o nella cartella originaria, se scegliete Salva e Chiudi), con i nomi originari o quelli specificati nella sezione Denominazione file della finestra di dialogo Batch.

Se non selezionate questa opzione e l'azione include un comando Salva con nome, i file verranno salvati nella cartella specificata nel comando Salva con nome dell'azione, anziché nella cartella specificata nel comando Batch. Inoltre, se non selezionate questa opzione e il comando Salva con nome dell'azione include un nome di file, il comando Batch sovrascrive il file specificato nell'azione ogni volta che elabora un'immagine.

*Se desiderate che il comando Batch elabori i file usando i nomi originari dei file contenuti nella cartella di origine specificata nel comando stesso, salvate l'immagine nell'azione. Quindi, quando impostate l'elaborazione in batch, scegliete Ignora i comandi Azione "Salva con nome" e specificate una cartella di destinazione. Se nel comando Batch rinominate le immagini e non selezionate l'opzione Ignora i comandi Azione "Salva con nome", Photoshop salva due volte le immagini elaborate: con il nuovo nome nella cartella specificata e con il nome originario nella cartella indicata nel comando Salva con nome dell'azione.*

Per usare questa opzione, l'azione deve contenere un comando Salva con nome. In caso contrario il comando Batch non salva i file elaborati. Selezionando questa opzione non vengono ignorate tutte le informazioni del comando Salva con nome, ma soltanto il nome del file e della cartella specificati.

***Nota:*** *alcune opzioni di salvataggio non sono disponibili nei comandi Batch e Crea droplet, quali ad esempio le opzioni TIFF o di compressione JPEG. Se volete utilizzarle, registrate un passaggio Salva con nome nell'azione, quindi scegliete l'opzione Ignora comandi Azione "Salva con nome" per essere certi che i file vengano salvati dove specificato nel comando Batch o Crea droplet. Photoshop ignora il nome di file e il percorso specificati nel comando Salva con nome dell'azione ma mantiene le opzioni di salvataggio usando il percorso e il nome di file specificati nella finestra di dialogo Batch.*

**Denominazione file** Specifica le convenzioni da usare per i nomi di file da salvare in una nuova cartella. Selezionate gli elementi dai menu a comparsa o immettete il testo nei campi da combinare con i nomi predefiniti di tutti i file. I campi vi consentono di modificare l'ordine e la formattazione delle parti del nome del file. Dovete includere almeno un campo univoco per ogni file (ad esempio, nome file oppure numero o lettera seriale) per impedirne la sovrascrittura. Numero di serie iniziale specifica il numero di partenza per ciascun campo di numero di serie. I campi Lettera seriale iniziano sempre con la lettera "A" per il primo file.

**Compatibilità** Rende i nomi dei file compatibili con i sistemi operativi Windows, Mac OS e UNIX.

*Quando salvate con le opzioni del comando Batch, i file vengono di solito salvati nello stesso formato di quelli originali. Per creare un'elaborazione in batch che salvi i file in un formato diverso, registrate il comando Salva con nome seguito da Chiudi come parte dell'azione originale. Quindi, durante l'impostazione dell'elaborazione, scegliete Ignora comandi Azione "Salva con nome" come opzione di destinazione.*

**Menu Errori** Specifica come gestire gli errori di elaborazione:

- **Smetti per errori** Interrompe l'elaborazione fino alla conferma del messaggio di errore.

• **Registra errori su file** Registra ciascun errore in un file senza interrompere l'elaborazione in batch. Se vengono registrati degli errori, dopo l'elaborazione appare un messaggio. Per rivedere un file di errori, apritelo con un editor di testo al termine dell'esecuzione del comando Batch.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Video sull'elaborazione delle immagini

# Script

Photoshop supporta le funzioni di automazione tramite scripting. In Windows potete usare qualsiasi linguaggio di scripting che supporti l'automazione COM, come ad esempio VB Script. In Mac OS potete usare tutti i linguaggi, quali AppleScript, che consentono di inviare eventi Apple. Questi linguaggi non sono compatibili tra le diverse piattaforme, ma sono in grado di controllare più applicazioni quali Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Microsoft Office e altre. In Mac OS potete usare anche le azioni di Photoshop per Automator di Apple, che permette di gestire le operazioni in Photoshop.

Potete anche usare JavaScript su entrambe le piattaforme. Il supporto per JavaScript consente di scrivere script di Photoshop da eseguire su Windows o Mac OS.

***Nota:*** *consultate la documentazione sullo scripting installata nella cartella Photoshop CS5/Scripting/Documents. Il plug-in Scriptlistener si trova in Photoshop CS5/Scripting/Utilities.*

## Eseguire un JavaScript

❖ Scegliete File > Script e selezionate lo script dall'elenco. L'elenco degli script include tutti i file salvati con estensione .js o .jsx e che si trovano nella cartella Photoshop CS5/Presets/Script. Per eseguire uno script salvato in una diversa ubicazione, scegliete File > Script > Sfoglia e selezionate lo script.

## Impostare l'esecuzione automatica di script e azioni

Potete fare in modo che un evento, ad esempio apertura, salvataggio o esportazione di un file in Photoshop, attivi un'azione di JavaScript o di Photoshop. Photoshop offre numerosi eventi predefiniti e tutti gli eventi di Photoshop gestibili tramite script possono attivare uno script o un'azione. Per maggiori informazioni sugli eventi gestibili tramite script, consultate la Guida agli script di Photoshop CS5.

1 Scegliete File > Script > Gestione degli eventi di scripting.

2 Selezionate Attiva eventi per esecuzione di script/azioni.

3 Dal menu Evento di Photoshop, scegliete l'evento che deve attivare lo script o l'azione.

4 Selezionate Script o Azione, quindi scegliete lo script o l'azione da eseguire quando si verifica l'evento.

Photoshop offre numerosi script campione fra i quali scegliere. Per eseguire uno script diverso, scegliete Sfoglia e selezionate lo script desiderato. Per le azioni, scegliete il set di azioni dal primo menu a comparsa e l'azione dal secondo. Per visualizzarle in questi menu, dovete caricare le azioni nel pannello Azioni.

5 Fate clic su Aggiungi. L'evento e il relativo script o azione vengono elencati nella finestra di dialogo.

6 Per disattivare ed eliminare singoli eventi, selezionateli dall'elenco e fate clic su Rimuovi. Per disattivare tutti gli eventi, senza però eliminarli dall'elenco, deselezionate Attiva eventi per esecuzione di script/azioni.

# Creazione di grafica basata su dati

## La grafica basata su dati

La grafica basata su dati consente di produrre più versioni di un'immagine in modo semplice e veloce per il Web e la stampa. Potete ad esempio produrre 100 versioni di banner Web con testi e immagini diverse, ma tutte basate sullo stesso modello.

Potete generare la grafica esportandola da Photoshop, o creare dei modelli da usare in altri programmi, quali Adobe® GoLive® e Adobe® Graphics Server. Consultate "Salvataggio dei modelli per usarli con altri prodotti Adobe" a pagina 606.

Per creare grafica dai modelli e dai set di dati, attenetevi alle seguenti istruzioni generali:

1. **Create la grafica di base da usare come modello.**

   Usate i livelli per separare gli elementi da modificare.

2. **Definite le variabili della grafica.**

   Le variabili specificano quali parti dell'immagine variano. Consultate "Definire le variabili" a pagina 602.

3. **Create o importate i set di dati.**

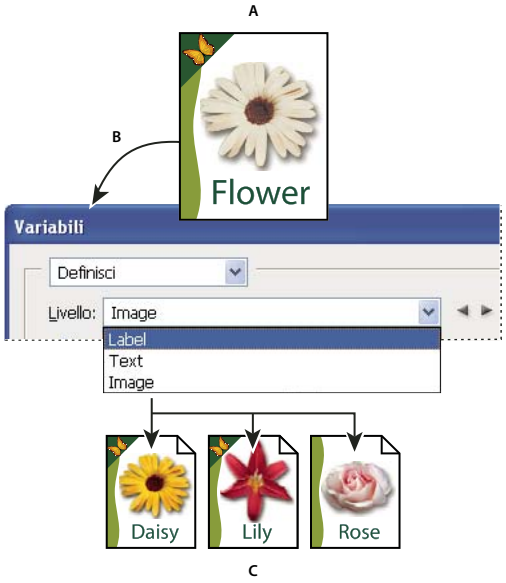
   Potete creare i set di dati all'intero del modello o importarli da un file di testo. Consultate "Definire un set di dati" a pagina 603 e "Creazione di set di dati in file esterni" a pagina 605.

4. **Visualizzate l'anteprima del documento per ciascun set di dati.**

   Per verificare il risultato finale, potete visualizzare l'anteprima prima di esportare tutti i file. Consultate "Visualizzare l'anteprima o applicare un set di dati" a pagina 604.

5. **Generate la grafica esportandola con i dati.**

   Potete esportarli come file di Photoshop (PSD). Consultate "Generare grafica usando set di dati" a pagina 604.

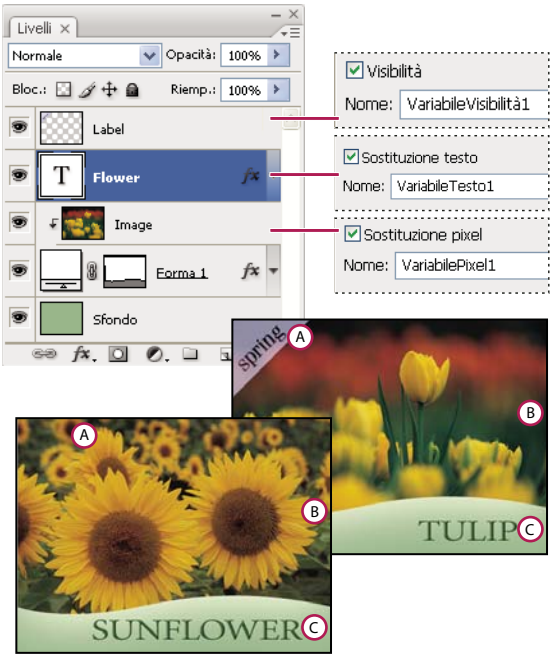



*Creazione di differenti versioni di un'immagine mediante l'uso di variabili*
***A.** Modello del file di origine **B.** Definizione dei livelli come variabili **C.** Possono essere create diverse versioni dell'immagine, ciascuna con un diverso set di dati variabili.*

## Definire le variabili

Le variabili sono utili per definire gli elementi di un modello che variano. Potete definire tre tipi di variabili. Le variabili Visibilità mostrano o nascondono il contenuto di un livello. Le variabili Sostituzione pixel sostituiscono i pixel di un livello con i pixel di un altro file immagine. Le variabili Sostituzione testo sostituiscono una stringa di testo in un livello di testo.

***Nota:** GoLive riconosce tutte le variabili di visibilità e di testo, ma non le variabili Sostituzione pixel.*




*Due versioni della stessa immagine basate sullo stesso modello*
***A.** Variabile Visibilità **B.** Variabile Sostituzione pixel **C.** Variabile Sostituzione testo*

Non potete definire variabili per il livello di sfondo.

1 Scegliete Immagine > Variabili > Definisci.

2 Scegliete un livello dal menu a comparsa Livello che contiene l'elemento da definire come variabile.

3 Selezionate uno o più tipi di variabili:

**Visibilità** Mostra o nasconde il contenuto del livello.

**Sostituzione pixel** Sostituisce i pixel di un livello con i pixel di un altro file immagine.

**Sostituzione testo** Sostituisce una stringa di testo in un livello di testo.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Nome e inserite un nome per la variabile. I nomi delle variabili devono iniziare con una lettera, un simbolo di sottolineatura o i due punti; non possono contenere spazi o caratteri speciali eccetto punti, trattini, simboli di sottolineatura e due punti.
- Collegate questo livello a una variabile esistente scegliendola dal menu Nome. I livelli controllati dalla medesima variabile vengono visualizzati accanto al menu Nome insieme all'icona di collegamento.

5 Per le variabili Sostituzione pixel, impostate le seguenti opzioni.

- Scegliete come ridimensionare l'immagine sostitutiva: Adatta ridimensiona l'immagine secondo il rettangolo di selezione (parti del quale possono rimanere vuote); Riempi ridimensiona l'immagine per riempire completamente il rettangolo di selezione (l'immagine potrebbe estendersi oltre i suoi bordi); Invariato lascia l'immagine inalterata; Conforme ridimensiona l'immagine non proporzionalmente in base al rettangolo di selezione.
- Fate clic su una maniglia dell'icona di allineamento per scegliere come allineare l'immagine nel rettangolo di selezione. Questa opzione non è disponibile per Conforme.
- Selezionate Ritaglia secondo rettangolo di selezione per ritagliare le aree dell'immagine che non rientrano nel rettangolo di selezione. Questa opzione è disponibile solo se è selezionato il metodo di sostituzione Riempi o Invariato e non è disponibile per Conforme.

6 Per definire le variabili per un altro livello, scegliete un livello dal menu a comparsa Livello. Accanto al nome dei livelli che contengono variabili appare un asterisco. Potete usare le frecce per spostarvi da un livello all'altro.

7 Fate clic su OK.

## Rinominare una variabile

1 Scegliete Immagine > Variabili > Definisci.

2 Scegliete il livello contenente la variabile dal menu a comparsa Livello.

3 Per rinominare la variabile, immettete un nome nella casella di testo Nome. I nomi delle variabili devono iniziare con una lettera, un simbolo di sottolineatura o i due punti; non possono contenere spazi o caratteri speciali eccetto punti, trattini, simboli di sottolineatura e due punti.

4 Per eliminare la variabile, deselezionatela.

## Definire un set di dati

Un *set di dati* è un insieme di variabili e dati associati. È necessario definire un set di dati per ciascuna versione della grafica da generare.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Immagine > Variabili > Set di dati.

- Se la finestra Variabili è aperta, scegliete Set di dati dal menu a comparsa nella parte superiore della finestra o fate clic su Avanti.

***Nota:*** *dovete specificare almeno una variabile prima di poter modificare il set di dati predefinito.*

**2** Fate clic su Nuovo set di dati .

**3** Selezionate una variabile dal menu a comparsa Nome o dall'elenco in fondo alla finestra di dialogo.

**4** Modificate i dati della variabile:

- Per le variabili Visibilità , selezionate Visibile per visualizzare il contenuto del livello, Invisibile per nasconderlo.
- Per le variabili Sostituzione pixel , fate clic su Seleziona file e selezionate un file immagine sostitutivo. Per non modificare lo stato corrente del livello, fate clic su Non sostituire prima di applicare il set di dati.

***Nota:*** *l'opzione Non sostituire non ripristina il file allo stato originario, se sono state precedentemente applicate altre sostituzioni.*

- Per le variabili Sostituzione testo , immettete il testo nella casella Valore.

**5** Definite altri set di dati per ciascuna versione della grafica da generare.

Potete modificare, rinominare ed eliminare i set di dati successivamente, scegliendoli dal menu a comparsa Set di dati e modificando le opzioni. Potete passare da un set all'altro usando le icone delle frecce. Per eliminare un set di dati, fate clic sull'icona cestino.

## Visualizzare l'anteprima o applicare un set di dati

Potete applicare il contenuto di un set di dati all'immagine di base, lasciando al tempo stesso tutte le variabili e i set di dati inalterati. Potete così modificare l'aspetto del documento PSD per contenere i valori del set di dati. Potete inoltre visualizzare l'anteprima delle varie versioni della grafica per ciascun set di dati.

***Nota:*** *applicando un set di dati si sovrascrive il documento originale.*

❖ Scegliete Immagine > Applica set di dati. Scegliete il set di dati dall'elenco e visualizzate l'anteprima dell'immagine nella finestra del documento. Per applicare un set di dati, fate clic su Applica. Fate clic su Annulla se state visualizzando l'anteprima e non desiderate modificare l'immagine di base.

Potete anche applicare un set di dati e visualizzarne l'anteprima nella pagina Set di dati della finestra di dialogo Variabili.

## Generare grafica usando set di dati

Dopo aver definito le variabili e uno o più set di dati, potete generare le immagini in modalità batch usando i valori dei set di dati. Potete generare immagini come file PSD.

**1** Scegliete File > Esporta > Set di dati come file.

**2** Immettete un nome di base per tutti i file generati. Potete creare il vostro schema di denominazione personalizzato.

**3** Fate clic sul pulsante Seleziona cartella per selezionare una cartella di destinazione per i file.

**4** Scegliete i set di dati da esportare.

**5** Fate clic su OK.

## Creazione di set di dati in file esterni

Per creare rapidamente una grande quantità di set di dati, potete creare un file di testo esterno con tutte le informazioni sulle variabili e caricarlo poi in un documento PSD contenente variabili. Un modo per eseguire questa operazione consiste nell'immettere i dati in un file di testo o in un foglio elettronico Microsoft Excel, quindi esportarlo come file con valori separati da virgola o tabulazione.

La sintassi del file esterno è la seguente (dove ogni riga che inizia con "NomeVariabile" o "Valore" costituisce una riga separata nel file):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Tutti i nomi delle variabili sono elencati nella prima riga, nell'ordine in cui vengono forniti i valori nelle righe successive. Ogni riga successiva rappresenta un set di dati e contiene i valori di ogni data variabile.

*Per creare più righe di testo in una singola riga di testo di un set di dati, racchiudete il testo tra virgolette e inserite degli a capo forzati nel file con valori separati da virgola o tabulazione, laddove desiderate introdurre le interruzioni.*

| **Elementi della sintassi del file di testo esterno** | |
|---|---|
| <sep> | File con valori separati da virgola (CSV) o tabulazione, che separa ciascun nome di variabile o valore. |
| <nl> | Simbolo di nuova riga che termina ciascun set di dati. Può essere un carattere Line Feed, Carriage Return o entrambi. |
| "true" e "false" | Valori consentiti per una variabile di visibilità. |
| Spazi | Gli spazi attorno ai delimitatori vengono rimossi in fase di analisi del file. Quelli tra le parole in una stringa di valore (ad es. due di un tipo) sono conservati; quelli iniziali e finali sono conservati se racchiusi tra virgolette (ad es. "un tipo "). |
| Virgolette | Possono far parte di un valore se precedute da un altro simbolo di virgolette (ad es. ""B"" sarà "B" nel set di dati). |

Se le espressioni <sep> o <nl> fanno parte del valore della variabile, l'intero valore deve essere racchiuso tra virgolette.

Nel file di testo devono essere definite tutte le variabili definite nel documento PSD. Se il numero di variabili del file di testo non corrisponde a quello del documento, verrà visualizzato un errore.

Set di dati di esempio:

Usando un modello per fiori con variabili per tulipano e girasole, potete creare un file di testo simile al seguente:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

***Nota:*** *se il file di testo si trova nella stessa cartella del file immagine, potete usare un percorso relativo per la posizione dell'immagine. Ad esempio, l'ultima voce dell'esempio potrebbe essere: true, VIOLET, violet.jpg.*

## Importare un set di dati

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Importa > Set di dati variabili.
- Scegliete Immagine > Variabili > Set di dati, quindi fate clic su Importa.

2 Selezionate il file di testo da importare.

3 Impostate le opzioni di importazione.

**Usa prima colonna per nomi dei set di dati** Assegna un nome a ciascun set di dati usando il contenuto della prima colonna del file di testo (i valori della prima variabile dell'elenco). In caso contrario, ai set di dati vengono assegnati nomi generici quali Set di dati 1, Set di dati 2, ecc.

**Sostituisci set di dati esistenti** Elimina eventuali set di dati esistenti prima dell'importazione.

4 Impostate la codifica del file di testo o lasciate l'impostazione "Automatica".

5 Fate clic su OK.

## Salvataggio dei modelli per usarli con altri prodotti Adobe

Potete salvare un modello in formato PSD e usarlo con altri prodotti Adobe, quali Adobe Graphics Server (disponibile solo in Inglese) e Adobe GoLive. Ad esempio, potete inserire un modello PSD in un layout di pagina GoLive, vincolare le variabili a un database tramite collegamenti dinamici, quindi usare Graphics Server per generare diverse varianti del lavoro. Allo stesso modo, uno sviluppatore che usa Graphics Server può vincolare le variabili di un file PSD direttamente a un database o un'altra sorgente dati.

Per ulteriori informazioni sull'uso dei modelli PSD per creare grafica basata su dati, consultate l'Aiuto in linea di Adobe GoLive e Adobe Graphics Server Developer Guide.

# Capitolo 20: Plug-in facoltativi

## Pacchetti di immagini e provini a contatto

Pacchetto immagine e Provino a contatto fanno parte di diversi plug-in, estensioni e predefiniti facoltativi. Potete scaricare i plug-in facoltativi per Windows o per Mac OS. I file scaricati comprendono il file Leggimi dei plug-in contenente le istruzioni di installazione.

### Inserire più foto in un pacchetto di immagini

*Per utilizzare il plug-in facoltativo Pacchetto immagini descritto di seguito, scaricatelo per Windows o per Mac OS.*

Il comando Pacchetto immagini inserisce più copie di un'immagine sorgente su una singola pagina, creando pacchetti di fotografie simili a quelli venduti dagli studi specializzati in ritratti. Potete anche inserire immagini diverse in una stessa pagina. Un'ampia gamma di opzioni per dimensioni e posizione vi consentono di personalizzare la disposizione del pacchetto.



*Esempio di un pacchetto di immagini*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Photoshop) Scegliete File > Automatizza > Pacchetto immagini. Se ci sono più immagini aperte, Pacchetto immagini usa l'immagine superiore.
- (Bridge) Scegliete Strumenti > Photoshop > Pacchetto immagini. Se prima di scegliere Pacchetto immagini non avete selezionato un'immagine specifica, verrà usata la prima immagine elencata in Bridge.

Se usate solo l'immagine superiore o un'immagine selezionata in Bridge, passate al punto 3.

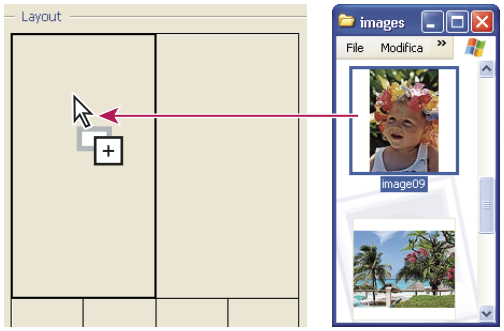
2 Aggiungete una o più immagini al layout effettuando una delle seguenti operazioni:

- Nell'area Immagini sorgente della finestra Pacchetto immagini, scegliete File o Cartella dal menu Usa e fate clic su Sfoglia (Windows) o Scegli (Mac OS). Se scegliete Cartella, potete selezionare l'opzione Includi tutte le sottocartelle per includere le immagini contenute nelle sottocartelle.
- Fate clic su un segnaposto nel layout di anteprima e cercate l'immagine da selezionare.




*Fate clic su un segnaposto nel layout di anteprima di Pacchetto immagini per cercare l'immagine da selezionare.*

- Trascinate un'immagine dal desktop o da una cartella su un segnaposto.




*Aggiungete un'immagine a un pacchetto trascinando l'immagine dal desktop sul segnaposto.*

Potete modificare un'immagine del layout facendo clic su un segnaposto e cercando un'altra immagine da selezionare.

3 Nell'area Documento della finestra Pacchetto immagini, selezionate il formato pagina, il layout, la risoluzione e il metodo di colore. Nella parte destra della finestra di dialogo appare una miniatura del layout selezionato. Potete anche creare layout personalizzati.

4 Selezionate Unisci tutti i livelli per creare un pacchetto di immagini con tutte le immagini e il testo delle etichette su un singolo livello. Deselezionate questa opzione per creare un pacchetto in cui ogni immagine sia collocata su un livello distinto e ogni etichetta su un livello di testo distinto. Se collocate le immagini e le etichette su livelli distinti, potete aggiornare il pacchetto di immagini anche dopo averlo salvato. Tuttavia, i livelli aumentano le dimensioni del file del pacchetto di immagini.

5 Nell'area Etichetta, scegliete l'origine per il testo dell'etichetta dal menu Contenuto o scegliete Nessuno. Se scegliete Testo personalizzato, digitate il testo per l'etichetta nel campo Testo personalizzato.

6 Specificate il font, la dimensione del font, il colore, l'opacità, la posizione e la rotazione per le etichette.

7 Fate clic su OK.

## Personalizzare un layout per il pacchetto di immagini

Potete modificare i layout esistenti o creare nuovi layout mediante la funzione di modifica del layout per Pacchetto immagini. I layout personalizzati vengono salvati come file di testo nella sottocartella Layout della cartella Predefiniti. I layout salvati possono essere riutilizzati. La funzione di modifica del layout per Pacchetto immagini usa un'interfaccia grafica che consente di creare o modificare i layout senza dover scrivere file di testo.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

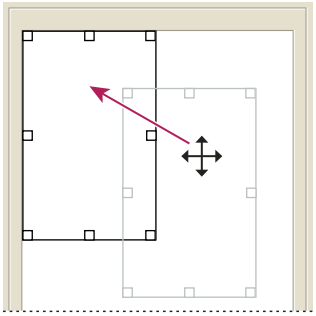
- (Photoshop) Scegliete File > Automatizza > Pacchetto immagini.
- (Bridge) Scegliete Strumenti > Photoshop > Pacchetto immagini.

2 Nella finestra Pacchetto immagini, scegliete un layout dal menu Layout se state creando un layout o personalizzando uno esistente.

3 Fate clic su Modifica layout.

4 Nella finestra di modifica del layout per Pacchetto immagini, digitate un nome per il layout personalizzato nel campo Nome.

5 (Facoltativo) Nell'area Layout della finestra di modifica del layout per Pacchetto immagini, scegliete un formato dal menu Formato pagina o specificate dei valori nelle caselle Larghezza e Altezza. Potete usare il menu Unità di misura per specificare pollici, centimetri, pixel o millimetri.



*Trascinamento di un segnaposto in una nuova posizione nel layout del pacchetto di immagini*

6 Nell'area Griglia della finestra di modifica del layout per Pacchetto immagini, selezionate Allinea per visualizzare una griglia che faciliti il posizionamento degli elementi nel layout personalizzato. Digitate un valore nella casella Dimensione per modificare l'aspetto della griglia.

7 Per aggiungere o eliminare un segnaposto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Aggiungi zona per aggiungere un segnaposto al layout.
- Selezionate un segnaposto e fate clic su Elimina zona per eliminarlo dal layout.

8 Per modificare un segnaposto, selezionatelo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Digitate dei valori nelle caselle Larghezza e Altezza per ridimensionare il segnaposto.
- Fate clic e trascinate una maniglia per ridimensionare il segnaposto. Se ridimensionate un segnaposto rettangolare contenente un'immagine, l'immagine verrà calamitata all'interno del segnaposto verticale od orizzontale in base al modo in cui viene ridimensionata la zona.
- Digitate dei valori nelle caselle X e Y per spostare il segnaposto.
- Fate clic e trascinate il segnaposto nella posizione desiderata nel layout.

9 Fate clic su Salva.

## Creare un provino a contatto

*Per creare provini a contatto più efficaci, servitevi del modulo di output Adobe di Adobe Bridge. Per ulteriori informazioni, consultate Creare un provino a contatto PDF. Per utilizzare il precedente plug-in Provino a contatto descritto di seguito, scaricatelo per Windows o per Mac OS.*

I provini a contatto consentono di catalogare e visualizzare rapidamente gruppi di immagini grazie alla possibilità di visualizzare una serie di miniature su una singola pagina. Per creare automaticamente le miniature e posizionarle su una pagina, usate il comando Provino a contatto II.



*Provino a contatto*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Photoshop) Scegliete File > Automatizza > Provino a contatto II.
- (Bridge) Selezionate una cartella di immagini o dei file specifici. Dal menu di Bridge, scegliete Strumenti > Photoshop > Provino a contatto II. Se non selezionate delle immagini specifiche, il provino a contatto includerà tutte le immagini visualizzate in Adobe Bridge. Una volta aperta la finestra Provino a contatto II, potete scegliere un'altra cartella di immagini o altri documenti aperti.

***Nota:** in Bridge, fate clic per selezionare un'immagine. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare una serie di immagini. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare altre immagini.*

2 Nella finestra Provino a contatto II, specificate le immagini da usare scegliendo una delle seguenti opzioni dal menu Usa nell'area Immagini sorgente:

**Documenti aperti correnti** Usa le immagini aperte in Photoshop.

**Cartella** Consente di specificare la cartella contenente le immagini da usare facendo clic su Sfoglia (Windows) o Scegli (Mac OS). Selezionate Includi tutte le sottocartelle per includere le immagini in esse contenute.

**Immagini selezionate da Bridge** Usa immagini visualizzate in Bridge. Se, prima di scegliere il comando Provino a contatto II, non selezionate delle immagini specifiche, vengono usate tutte le immagini aperte in Bridge. Le immagini nelle sottocartelle non vengono incluse.

3 Nell'area Documento, specificate le dimensioni, la risoluzione e il metodo di colore per il provino a contatto. Selezionate Unisci tutti i livelli per creare un provino con tutte le immagini e il testo su un singolo livello. Deselezionate questa opzione affinché ogni immagine sia collocata su un livello distinto e ogni didascalia su un livello di testo distinto.

4 Nell'area Miniature, specificate le opzioni di layout per le anteprime delle miniature.

- Per Posiziona, scegliete se inserire le miniature in orizzontale (da sinistra a destra e dall'alto al basso) o in verticale (dall'alto al basso e da sinistra a destra).

- Immettete il numero di colonne e righe di immagini desiderate. Le dimensioni massime per ciascuna miniatura e l'anteprima della disposizione specificata sono visualizzate a destra.
- Selezionate Usa spaziatura automatica affinché le miniature vengano distanziate automaticamente nel provino a contatto. Se deselezionate questa opzione, potete specificare la spaziatura orizzontale e verticale attorno alle miniature. L'anteprima del provino a contatto nella finestra viene aggiornata automaticamente mentre specificate la spaziatura.
- Selezionate Ruota per rientrare meglio, per ruotare le immagini indipendentemente dal loro orientamento e inserirle in modo efficiente nel provino.



*Quando questa opzione è deselezionata, le miniature appaiano con l'orientamento corretto (a sinistra). Se invece è selezionata, le immagini vengono ruotate (a destra) per facilitare l'inserimento.*

5 Selezionate Usa nome del file come didascalia per etichettare le miniature con i rispettivi nomi di file. Usate il menu per specificare il tipo e la dimensione del font per la didascalia.

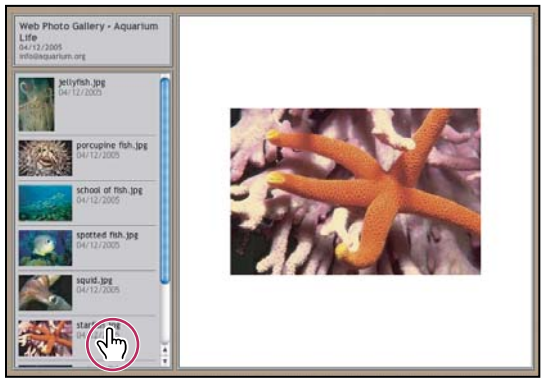
6 Fate clic su OK.

# Creazione di gallerie di foto per il Web

*Per creare gallerie di foto per il Web più efficaci, servitevi del modulo di output Adobe di Adobe Bridge. Per ulteriori informazioni, consultate Creare una galleria di foto per il Web. Per utilizzare il precedente plug-in Galleria di foto per Web descritto di seguito, scaricatelo per Windows o per Mac OS.*

## Le gallerie di foto per il Web

Una galleria di foto per il Web è un sito Web costituito da una home page con immagini in miniatura e pagine con immagini in dimensioni reali. Ogni pagina contiene dei collegamenti che consentono ai visitatori di navigare nel sito. Ad esempio, quando un visitatore fa clic su un'immagine in miniatura nella home page, viene caricata una pagina della galleria con l'immagine associata in dimensioni reali. Tramite il comando Galleria di foto per Web potete generare automaticamente una galleria di foto per il Web da un gruppo di immagini.




*Home page della galleria di foto per Web*

Photoshop offre molti stili da selezionare con il comando Galleria di foto per Web. Se avete una buona conoscenza del codice HTML, potete creare un nuovo stile o personalizzare uno stile esistente modificando un gruppo di file di template HTML.

Ciascun template degli stili della galleria include diverse opzioni. Se usate uno stile predefinito, alcune opzioni potrebbero non essere disponibili.

## Creare una galleria di foto per il Web

*Per creare gallerie di foto per il Web più efficaci, servitevi del modulo di output Adobe di Adobe Bridge. Per ulteriori informazioni, consultate Creare una galleria di foto per il Web. Per utilizzare il precedente plug-in Galleria di foto per Web descritto di seguito, scaricatelo per Windows o per Mac OS.*

1 (Facoltativo) In Adobe Bridge selezionate i file o la cartella che desiderate usare.

Le immagini verranno visualizzate nell'ordine in cui appaiono in Bridge. Se preferite un ordine diverso, potete modificarlo in Bridge.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Adobe Bridge, scegliete Strumenti > Photoshop > Galleria di foto per Web.
- In Photoshop, scegliete File > Automatizza > Galleria di foto per Web.

3 Scegliete uno stile per la galleria dal menu a comparsa Stili. Nella finestra di dialogo viene visualizzata in anteprima la home page con lo stile selezionato.

4 (Facoltativo) Immettete un indirizzo e-mail come informazione di contatto per la galleria.

5 Scegliete i file sorgente per la galleria dal menu Usa.

**Immagini selezionate da Bridge** Usa le immagini selezionate prima di aprire la finestra di dialogo Galleria di foto per Web.

**Cartella** Usa le immagini da cartelle selezionate con il pulsante Sfoglia (Windows) o Scegli (Mac OS). Selezionate Includi tutte le sottocartelle per includere anche le immagini all'interno delle sottocartelle.

6 Fate clic su Destinazione e selezionate una cartella in cui memorizzare le immagini e le pagine HTML per la galleria. Quindi fate clic su OK (Windows) o Scegli (Mac OS).

7 Selezionate le opzioni di formattazione per la galleria per il Web. Scegliete una voce dal menu Opzioni per visualizzare i diversi set di opzioni. Consultate "Opzioni di Galleria di foto per Web" a pagina 613.

8 Fate clic su OK. Photoshop posiziona i seguenti file HTML e JPEG nella cartella di destinazione:

- Una home page per la galleria denominata index.htm o index.html, a seconda delle opzioni specificate in Estensione. Per visualizzare la galleria in anteprima, aprite questo file in qualsiasi browser Web.
- Le immagini JPEG, in una sottocartella per le immagini.
- Le pagine HTML, in una sottocartella per le pagine.
- Le immagini in miniatura JPEG, in una sottocartella per le miniature.

## Verificare che i colori corrispondano

Se lavorate con foto in uno spazio colore di lavoro con gamma ampia come ProPhoto RGB o Adobe RGB, i colori delle immagini potrebbero risultare diversi in una galleria di foto per Web visualizzata da un browser che non sia in grado di leggere i profili colore incorporati. In tal caso, provate a convertire i profili immagine in sRGB (utilizzato per impostazione predefinita dalla maggior parte dei browser) prima di ottimizzarli o includerli in una galleria di foto per Web. Li potete convertire in sRGB in uno dei seguenti modi. Può essere una buona idea lavorare con una copia delle immagini.

- Per convertire una singola immagine, scegliete Modifica > Converti in profilo, quindi scegliete sRGB. Consultate Assegnare o rimuovere un profilo di colore.
- Per convertire una cartella di immagini, usate Elaboratore immagini. Scegliete File > Script > Elaboratore immagini. Consultate "Convertire i file con Elaboratore immagini" a pagina 595.

Se usate Elaboratore immagini, potete salvare i file direttamente in formato JPEG nella dimensione desiderata. In questo caso, accertatevi di disattivare Ridimensiona immagini nelle opzioni di Immagini grandi.

## Opzioni di Galleria di foto per Web

**Generali** Opzioni per le estensioni dei file, la codifica e i metadati.

- **Estensione** Consente di specificare .htm o .html come estensione del nome del file.
- **Usa codifica UTF-8 per l'URL** Consente di usare la codifica UTF-8.
- **Aggiungi attributi di larghezza e altezza per le immagini** Consente di specificare le dimensioni, riducendo il tempo necessario per lo scaricamento.
- **Mantieni tutti i metadati** Consente di conservare tutti i metadati.

**Banner** Opzioni di testo per il banner che compare in ogni pagina della galleria. Immettete il testo necessario per ciascuna delle seguenti voci:

- **Nome sito** Il nome della galleria.
- **Fotografo** Il nome della persona o dell'organizzazione che ha realizzato le foto della galleria.
- **Info di contatto** Informazioni di contatto per la galleria, ad esempio numero di telefono o indirizzo.
- **Data** La data che compare in ogni pagina della galleria. Per impostazione predefinita, Photoshop usa la data corrente.
- **Font e Dimensione font** (Disponibile solo per alcuni stili di sito) Opzioni per il testo del banner.

**Immagini grandi** Opzioni per le immagini principali che compaiono in ciascuna pagina della galleria.

- **Aggiungi collegamenti numerici** (Disponibile solo per alcuni stili di sito) Consente di inserire una sequenza numerica (che inizia da 1 e termina con il numero totale di pagine presenti nella galleria) in orizzontale lungo il bordo superiore di ogni pagina della galleria. Ogni numero rappresenta un collegamento verso la pagina corrispondente.
- **Ridimensiona immagini** Consente di ridimensionare le immagini sorgente per inserirle nelle pagine della galleria. Scegliete una dimensione dal menu a comparsa o immettete una dimensione in pixel. Per Vincola, scegliete le dimensioni dell'immagine da mantenere durante il ridimensionamento. Per Qualità JPEG, specificate un'opzione nel menu a comparsa, immettete un valore compreso tra 0 e 12 oppure trascinate il cursore. A un valore elevato corrisponde una qualità dell'immagine migliore, ma una maggiore dimensione del file.

***Nota:*** *Photoshop usa il metodo di interpolazione immagine predefinito impostato nelle preferenze. Per ottenere risultati migliori quando riducete un'immagine, scegliete Bicubica più nitida come impostazione predefinita.*

- **Dimensione bordo** Consente di specificare la larghezza, in pixel, del bordo attorno all'immagine.

- **Titoli basati** (Disponibile solo per alcuni stili di sito) Consente di specificare le opzioni per la visualizzazione delle didascalie sotto ogni immagine. Selezionate Nome file per visualizzare il nome del file o Descrizione, Autori, Titolo e Copyright per trarre il testo della descrizione dalla finestra Info file.

- **Font e Dimensione font** (Disponibile solo per alcuni stili di sito) Consente di specificare il font e la dimensione da applicare al testo della didascalia.

**Miniature** Opzioni per la home page della galleria di foto per il Web, compresa la dimensione delle immagini in miniatura.

- **Dimensioni** Consente di specificare la dimensione delle miniature. Scegliete dal menu a comparsa o immettete un valore in pixel per la larghezza di ciascuna miniatura.

- **Colonne e Righe** Consente di specificare il numero di colonne e righe in cui visualizzare le miniature sulla home page. Questa opzione non è valida per le gallerie con lo stile Riquadro orizzontale o Riquadro verticale.

- **Dimensione bordo** Consente di specificare la larghezza, in pixel, del bordo attorno a ciascuna miniatura.

- **Titoli basati su** (Disponibile solo per alcuni stili di sito) Consente di specificare le opzioni per la visualizzazione delle didascalie sotto ogni miniatura. Selezionate Nome file per visualizzare il nome del file o Descrizione, Autori, Titolo e Copyright per trarre il testo della descrizione dalla finestra Info file.

- **Font e Dimensione font** (Disponibile solo per alcuni stili di sito) Consente di specificare il font e la dimensione da applicare al testo della didascalia.

**Colori personali** Opzioni relative ai colori degli elementi della galleria. Per modificare il colore di un elemento, fate clic sul relativo campione di colore e selezionate un nuovo colore dal Selettore colore di Adobe. Potete modificare il colore di sfondo di ciascuna pagina (opzione Sfondo) e del banner (opzione Banner).

**Protezione** Visualizza del testo su ogni immagine al fine di scoraggiare i furti.

- **Contenuto** Consente di specificare il testo da visualizzare. Selezionate Testo personalizzato per immettere un testo personale. Selezionate Nome file, Descrizione, Autori, Titolo o Copyright per visualizzare il testo corrispondente tratto dalla finestra Info file.

- **Font, Colore e Posizione** Specificate il font, il colore e l'allineamento della didascalia.

- **Rotazione** Posizionate il testo sull'immagine selezionando un'angolazione.

## Stili per la galleria di foto per il Web

*Per creare gallerie di foto per il Web più efficaci, servitevi del modulo di output Adobe di Adobe Bridge. Per ulteriori informazioni, consultate Creare una galleria di foto per il Web. Per utilizzare il precedente plug-in Galleria di foto per Web descritto di seguito, scaricatelo per Windows o per Mac OS.*

Photoshop offre una serie di stili per le gallerie di foto per il Web. Se avete una buona conoscenza del codice HTML, potete creare un nuovo stile o personalizzare uno stile esistente modificando un gruppo di file di template HTML.

Gli stili per la galleria di foto per Web disponibili in Photoshop sono memorizzati in singole cartelle nelle seguenti posizioni:

**Windows** Programmi/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets/Galleria foto per Web.

**Mac OS** Adobe Photoshop CS5/Presets/Galleria foto per Web.

Il nome di ciascuna cartella appare come un'opzione del menu a comparsa Stili nella finestra Galleria di foto per Web. Ogni cartella contiene i seguenti file template HTML, usati da Photoshop per creare la galleria:

**Caption.htm** Determina il layout della didascalia visualizzata sotto ciascuna miniatura della home page.

**FrameSet.htm** Determina il layout dei frame per la visualizzazione delle pagine.

**IndexPage.htm** Determina il layout della home page.

**SubPage.htm** Determina il layout delle pagine della galleria con immagini in dimensioni reali.

**Thumbnail.htm** Determina il layout delle miniature visualizzate nella home page.

Tutti i file template contengono token e codice HTML. Un *token* è una stringa di testo che viene sostituita da Photoshop quando impostate l'opzione corrispondente nella finestra Galleria di foto per Web. Ad esempio, un file template può contenere il seguente elemento TITLE che usa un token come testo incorporato:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Quando create una galleria usando questo file template, il token %TITLE% viene sostituito con il testo immesso in Nome del sito nella finestra Galleria di foto per Web.

Per ottenere maggiori informazioni su uno stile esistente, aprite e analizzate i relativi file template HTML con un editor HTML. Poiché per creare documenti HTML sono necessari solo i caratteri ASCII standard, aprite, modificate e create tali documenti con un semplice editor di testo come Blocco note (Windows) o TextEdit (Mac OS).

## Personalizzare gli stili di Galleria di foto per Web

Per personalizzare uno stile esistente per la galleria di foto per il Web, modificate uno o più dei relativi file template HTML. Per consentire a Photoshop di generare la galleria correttamente, attenetevi alle seguenti istruzioni:

- La cartella degli stili deve contenere i seguenti file: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm e FrameSet.htm.
- Potete rinominare la cartella degli stili ma non i file template HTML in essa contenuti.
- Ad esempio, potete lasciare il file Caption.htm vuoto e inserire nel file Thumbnail.htm i token e il codice HTML necessari per definire il layout della didascalia.
- Potete sostituire un token in un file template con un testo o codice HTML appropriato, in modo che l'opzione venga impostata dal file template e non dalla finestra Galleria di foto per Web. Ad esempio, un file template potrebbe contenere un elemento TESTO con il seguente attributo bgcolor e che usa come valore un token:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Per impostare il colore di sfondo della pagina su rosso, potete sostituire il token %BGCOLOR% con "FF0000".
- Potete aggiungere token e codice HTML ai file template. Tutti i token devono essere in lettere maiuscole e iniziare e finire con il simbolo di percentuale (%).

## Personalizzare o creare uno stile per la galleria di foto per il Web

1. Individuate la cartella in cui sono memorizzati gli stili esistenti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per personalizzare uno stile, create una copia della cartella dello stile e salvatela nella stessa posizione delle cartelle degli stili esistenti.
- Per creare un nuovo stile, create una nuova cartella e salvatela nella stessa posizione delle cartelle degli stili esistenti.

Lo stile nuovo o personalizzato (che prende il nome della sua cartella) compare quindi nel menu Stili della finestra di dialogo Galleria di foto per Web.

3. Usando un editor HTML, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Personalizzate il file template HTML.
- Create i file template HTML necessari e memorizzateli nella cartella degli stili.

Quando create i file template, seguite le linee guida descritte in "Personalizzare gli stili di Galleria di foto per Web" a pagina 615.

***Importante:*** *quando personalizzate o create un template per lo stile di una galleria, posizionate ognuno dei seguenti token su una riga a parte del file HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% e %PREVINDEX%. Quando create pagine specifiche per una galleria, Photoshop ignora le righe del template contenenti token non sono validi per tali pagine. Ad esempio, quando Photoshop crea la prima pagina di una galleria ignora qualsiasi riga del template contenente il token %PREVIMAGE%, che determina il collegamento alla pagina precedente della galleria. Mantenendo il token %PREVIMAGE% su una riga separata, Photoshop non ignora eventuali altri token presenti nel template.*

## Token degli stili delle gallerie di foto per il Web

Per definire uno stile predefinito per la galleria di foto per il Web, Photoshop usa dei token incorporati nei file template HTML. I token consentono inoltre di creare una galleria in base agli input dell'utente nella finestra Galleria di foto per Web.

Quando personalizzate o create uno stile, potete aggiungere qualsiasi token a un qualsiasi file template HTML, tranne %THUMBNAILS% e %THUMBNAILSROWS%, che possono apparire solo nel file IndexPage.htm. Se aggiungete un token, ricordate di aggiungere anche al file il codice HTML necessario per usarlo correttamente.

Nei file template HTML potete usare i seguenti token:

**%ALINK%** Determina il colore dei collegamenti attivi.

**%ALT%** Determina il nome di un file immagine.

**%ANCHOR%** Consente di tornare alla miniatura dell'immagine visualizzata invece che all'inizio dell'indice. Ciò avviene quando l'utente fa clic sul pulsante della pagina iniziale.

**%BANNERCOLOR%** Determina il colore del banner.

**%BANNERFONT%** Determina il font del testo del banner.

**%BANNERFONTSIZE%** Determina la dimensione del font per il testo del banner.

**%BGCOLOR%** Determina il colore di sfondo.

**%CAPTIONFONT%** Determina il font della didascalia sotto le miniature presenti nella home page.

**%CAPTIONFONTSIZE%** Determina la dimensione del font per la didascalia.

**%CAPTIONTITLE%** Inserisce come didascalia il titolo del documento (dalle informazioni sul file).

**%CHARSET%** Determina il set di caratteri usato in ciascuna pagina.

**%CONTACTINFO%** Determina le informazioni di contatto per la galleria, come ad esempio numero telefonico e località.

**%CONTENT_GENRATOR%** Diventa "Adobe Photoshop CS5 - Galleria di foto per Web".

**%COPYRIGHT%** Inserisce come didascalia le informazioni sul copyright del documento (dalle informazioni sul file).

**%CREDITS%** Inserisce come didascalia le informazioni sugli autori del documento (dalle informazioni sul file).

**%CURRENTINDEX%** Determina il collegamento per la home page corrente.

**%CURRENTINDEXANCHOR%** Risiede in SubPage.htm e punta alla prima pagina di indice.

**%DATE%** Determina la data visualizzata sul banner.

**%EMAIL%** Determina l'indirizzo e-mail di contatto per la galleria.

**%FILEINFO%** Determina le informazioni del file immagine da inserire nella didascalia.

**%FILENAME%** Determina il nome del file immagine. Usate questo token per i metadati che appaiono come testo HTML.

**%FILENAME_URL%** Determina il nome del file dell'URL dell'immagine. Usate questo token solo per i nomi dei file degli URL.

**%FIRSTPAGE%** Determina il collegamento per la prima pagina della galleria, che appare nel frame destro di un gruppo di frame.

**%FRAMEINDEX%** Determina il collegamento per la home page che appare nel frame sinistro del gruppo di frame.

**%HEADER%** Determina il titolo della galleria.

**%IMAGEBORDER%** Determina la dimensione del bordo di un'immagine in dimensioni reali su una pagina della galleria.

**%IMAGE_HEIGHT%** Attiva la casella di controllo Aggiungi attributi di larghezza e altezza per le immagini. In questo modo, l'utente può scaricare più rapidamente gli attributi.

**%IMAGE_HEIGHT_NUMBER%** Questo token è sostituito da un valore numerico (solo) che rappresenta la larghezza dell'immagine.

**%IMAGEPAGE%** Determina il collegamento a una pagina della galleria.

**%IMAGE_SIZE%** Se la casella Ridimensiona immagini è selezionata, questo token contiene il valore in pixel dell'immagine usato nel riquadro Immagini grandi. Se la casella non è selezionata, il token contiene una stringa vuota. Ciò è utile per JavaScript nei template, perché visualizza i valori massimi di altezza e larghezza per tutte le immagini del sito generato.

**%IMAGESRC%** Determina l'URL di un'immagine in dimensioni reali su una pagina della galleria.

**%IMAGE_WIDTH%** Attiva la casella di controllo Aggiungi attributi di larghezza e altezza per le immagini. In questo modo, l'utente può scaricare più rapidamente gli attributi.

**%IMAGE_WIDTH_NUMBER%** Questo token è sostituito da un valore numerico (solo) che rappresenta la larghezza dell'immagine.

**%LINK%** Determina il colore dei collegamenti.

**%NEXTIMAGE%** Determina il collegamento per la pagina successiva della galleria.

**%NEXTIMAGE _CIRCULAR%** Imposta il collegamento da un'immagine di anteprima grande alla successiva.

**%NEXTINDEX%** Determina il collegamento per la home page successiva.

**%NUMERICLINKS%** Inserisce collegamenti numerati a tutte le immagini di anteprima grandi nelle pagine secondarie.

**%PAGE%** Determina la posizione della pagina corrente (ad esempio, pagina 1 di 3).

**%PHOTOGRAPHER%** Determina il nome della persona o dell'organizzazione che ha realizzato le foto della galleria.

**%PREVIMAGE%** Determina il collegamento per la pagina precedente della galleria.

**%PREVINDEX%** Determina il collegamento per la home page precedente.

**%SUBPAGEHEADER%** Determina il titolo della galleria.

**%SUBPAGETITLE%** Determina il titolo della galleria.

**%TEXT%** Determina il colore del testo.

**%THUMBBORDER%** Determina la dimensione dei bordi delle miniature.

**%THUMBNAIL_HEIGHT%** Attiva la casella di controllo Aggiungi attributi di larghezza e altezza per le immagini. In questo modo, l'utente può scaricare più rapidamente gli attributi.

**%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER%** Questo token è sostituito da un valore numerico (solo) che rappresenta l'altezza della miniatura.

**%THUMBNAILS%** Questo token viene sostituito con le miniature, usando il file Thumbnail.htm per gli stili di frame. Inserite questo token da solo in una riga singola intera nel file HTML.

**%THUMBNAIL_SIZE%** Visualizza il valore in pixel della miniatura nel riquadro Miniature. Ciò è utile per JavaScript nei template, perché visualizza i valori massimi di altezza e larghezza per tutte le miniature del sito generato.

**%THUMBNAILSRC%** Determina il collegamento a una miniatura.

**%THUMBNAILSROWS%** Questo token viene sostituito con righe di miniature, usando il file Thumbnail.htm per gli stili non di frame. Inserite questo token da solo in una riga singola intera nel file HTML.

**%THUMBNAIL_WIDTH%** Attiva la casella di controllo Aggiungi attributi di larghezza e altezza per le immagini. In questo modo, l'utente può scaricare più rapidamente gli attributi.

**%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER%** Questo token è sostituito da un valore numerico (solo) che rappresenta la larghezza della miniatura.

**%TITLE%** Determina il titolo della galleria.

**%VLINK%** Determina il colore dei collegamenti usati.

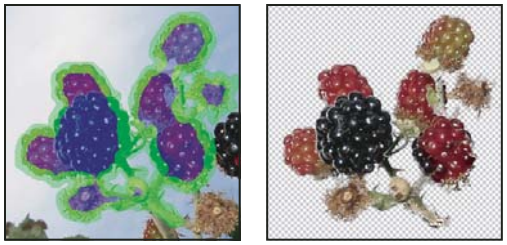
# Estrarre un oggetto dal relativo sfondo

*Per estrarre meglio gli oggetti dallo sfondo, usate l'opzione Migliora bordo per le selezioni. Consultate "Rifinire i bordi delle selezioni" a pagina 223. Per utilizzare il plug-in facoltativo Estrai descritto di seguito, scaricate il plug-in (solo per Windows).*

Il filtro Estrai isola un oggetto in primo piano e ne elimina lo sfondo. Potete specificare la parte dell'immagine da estrarre mediante gli strumenti della finestra Estrai.

*Per le situazioni più semplici, potete usare lo strumento gomma per sfondo.*

Quando eseguite l'estrazione, Photoshop cancella lo sfondo fino alla trasparenza. I pixel del bordo dell'oggetto perdono le componenti cromatiche derivanti dallo sfondo e si possono così fondere con un nuovo sfondo senza produrre un alone di colore.



*Area selezionata evidenziata e riempita e oggetto estratto*

*Per aggiungere nuovamente opacità allo sfondo e creare altri effetti, dopo l'estrazione usate il comando Modifica > Dissolvi estrazione.*

1 Nella palette Livelli, selezionate il livello contenente lo stile di livello da convertire. Se selezionate un livello di sfondo, dopo l'estrazione questo diventa un livello normale. Se il livello contiene una selezione, l'estrazione cancella lo sfondo solo nell'area selezionata.

*Per evitare la perdita delle informazioni originali sull'immagine, duplicate il livello o eseguite un'istantanea dell'immagine originale.*

**2** Scegliete Filtro > Estrai e selezionate le opzioni per lo strumento:

**Dim. pennello** Immettete un valore o trascinate il cursore per specificare lo spessore dello strumento evidenziatore bordo . Potete anche usare l'opzione Dim. pennello per specificare lo spessore degli strumenti gomma, ripulisci e ritocca contorno.

**Evidenz.** Scegliete uno dei colori predefiniti per l'evidenziazione che compare attorno agli oggetti quando usate lo strumento evidenziatore bordo; oppure scegliete Altro per assegnare all'evidenziazione un colore personale.

**Riempimento** Scegliete uno dei colori predefiniti oppure scegliete Altro per specificare un colore personale per l'area coperta con lo strumento riempimento.

**Evidenziazione migliore** Selezionate questa opzione per evidenziare un bordo ben definito. L'opzione consente di tenere l'evidenziazione sul bordo e applica un'evidenziazione dello stesso spessore del bordo, indipendentemente dalle dimensioni impostate per il pennello.

***Nota:*** *se usate Evidenziazione migliore per il bordo di un oggetto che si trova accanto a un altro bordo che potrebbe causare interferenze, usate un pennello di dimensioni minori. Se il bordo dell'oggetto ha un colore uniforme da un lato e bordi ad alto contrasto dall'altro, tenete il bordo dell'oggetto nell'area del pennello ma centrate il pennello sul colore uniforme.*

Specificate le opzioni di estrazione:

**Immagine con texture** Selezionate questa opzione se lo sfondo e il primo piano dell'immagine sono caratterizzati dalla presenza di texture.

**Arrotonda** Immettete un valore o trascinate il cursore per aumentare o diminuire l'arrotondamento del contorno. Per evitare di sfocare i dettagli, iniziate con un valore basso o pari zero. Se nel risultato dell'estrazione vi sono imperfezioni nette, aumentate il valore di arrotondamento in modo da eliminarle nella successiva estrazione.

**Canale** Scegliete il canale alfa dal menu Canale per basare l'evidenziazione su una selezione salvata nel canale alfa. Il canale alfa deve essere basato su una selezione del contorno. Se modificate un'evidenziazione basata su un canale, nel menu il canale assume il nome Personale. L'opzione Canale è disponibile solo se l'immagine ha un canale alfa.

**Forza primo piano** Selezionate questa opzione se l'oggetto è particolarmente intricato o se la parte interna non è definita chiaramente.

**3** Selezionate lo strumento evidenziatore bordo e disegnate il bordo dell'oggetto da estrarre. Trascinate in modo da sovrapporre leggermente l'evidenziazione sia all'oggetto in primo piano che allo sfondo. Per evidenziare i contorni frastagliati o intricati, in cui il primo piano si fonde con lo sfondo, come capelli o le fronde degli alberi, usate un pennello grande.

*Usate lo strumento zoom o lo strumento mano per regolare la visualizzazione nel modo desiderato.*

Per cancellare l'evidenziazione, selezionate lo strumento gomma e trascinatelo sull'evidenziazione. Per cancellare l'intera evidenziazione, premete Alt+Backspace (Windows) o Opzione+Ritorno unitario (Mac OS).

Se la parte interna dell'oggetto è ben definita, assicuratevi che l'evidenziazione formi un'area completamente chiusa. Non è necessario evidenziare le aree in cui l'oggetto tocca i contorni dell'immagine. Se la parte interna dell'oggetto non è ben definita, evidenziate l'intero oggetto.

***Nota:*** *non potete evidenziare l'intero oggetto se avete selezionato Immagine con texture o Forza primo piano.*

4 Definite l'area dello sfondo effettuando una delle seguenti operazioni:

- Se la parte interna dell'oggetto è ben definita, selezionate lo strumento riempimento . Fate clic all'interno dell'oggetto per riempirlo. Tenete presente che se fate clic di nuovo con lo strumento riempimento su un'area già con riempimento, quest'ultimo viene rimosso.
- Se avete selezionato Forza primo piano, con lo strumento contagocce fate clic nell'oggetto per campionare il colore di primo piano; oppure fate clic sulla casella Colore e selezionate il colore di primo piano nel Selettore colore di Adobe. Questa tecnica fornisce buoni risultati con oggetti che contengono toni di un solo colore.

5 (Facoltativo) Fate clic su Anteprima per visualizzare in anteprima l'oggetto estratto. Ingrandite l'elemento come desiderato.

**Mostra** Scegliete un'opzione di questo menu per passare dalla visualizzazione dell'originale a quella dell'immagine estratta.

**Visualizza** Scegliete un'opzione di questo menu per visualizzare in anteprima l'oggetto estratto su uno sfondo opaco colorato o in scala di grigio. Per visualizzare uno sfondo trasparente, scegliete Nessuno.

6 (Facoltativo) Migliorate l'estrazione effettuando una delle seguenti operazioni:

- Scegliete altre opzioni per Evidenz. e Riempimento e trascinate nuovamente con lo strumento evidenziatore bordo. Definite l'area di primo piano un'altra volta, quindi visualizzate in anteprima l'oggetto estratto.
- Specificate nuove impostazioni per Estrazione (Arrotonda, Forza primo piano e Colore), quindi visualizzate in anteprima l'oggetto estratto.

Quando siete soddisfatti del risultato dell'estrazione, potete apportare i ritocchi finali.

7 Rifinite il risultato dell'estrazione effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per cancellare residui di sfondo dall'area estratta, usate lo strumento ripulisci . Lo strumento sottrae opacità e ha un effetto cumulativo. Potete anche usare lo strumento ripulisci per riempire spazi vuoti nell'oggetto estratto. Per aggiungere nuovamente opacità, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre trascinate.
- Per modificare il bordo dell'oggetto estratto, usate lo strumento ritocca contorno . Questo strumento aumenta il contrasto dei bordi e ha un effetto cumulativo. Se il bordo non è definito, lo strumento ritocca contorno aggiunge opacità all'oggetto o sottrae opacità dallo sfondo.

*Se necessario, usate gli strumenti gomma per sfondo e pennello storia della finestra degli strumenti per ritoccare l'immagine dopo averla estratta.*

8 Fate clic su OK per applicare l'estrazione finale. Tutti i pixel del livello che si trovano all'esterno dell'oggetto estratto vengono cancellati fino alla trasparenza.

# Generare un pattern con Crea pattern

*Crea pattern è un plug-in facoltativo che potete scaricare per Windows o per Mac OS.*

Il filtro Crea pattern seziona e ricostruisce un'immagine per generare un pattern. Crea pattern funziona in due modi:

- Riempie un livello o una selezione con un pattern. Il pattern può essere costituito da un'unica grande porzione o da più porzioni duplicate.
- Crea porzioni che potete salvare come pattern predefinito e usare in altre immagini.

Potete generare più pattern dallo stesso campione finché non trovate quello che più vi aggrada.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il livello da cui generare il pattern. Il livello selezionato viene sostituito dal pattern generato; è quindi opportuno eseguire prima una copia del livello.
- Per generare un pattern in un nuovo livello o file, create una selezione rettangolare dell'immagine da usare per generare il pattern e scegliete Modifica > Copia. Aggiungete un livello all'immagine o create un nuovo file con le dimensioni da assegnare all'immagine finale.

2 Scegliete Filtro > Crea pattern.

3 Specificate la sorgente del pattern.

- Se prima di aver aperto Crea pattern avete copiato un'immagine e intendete usare il contenuto degli Appunti, scegliete Usa Appunti come campione.
- Effettuate una selezione nell'area di anteprima con lo strumento selezione di Crea pattern . Per spostare il riquadro di selezione, trascinatelo fino alla posizione desiderata.

***Nota:*** *potete usare gli strumenti zoom e mano per spostarvi nell'area di anteprima. Usate Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) con lo strumento zoom per ridurre la visualizzazione. In fondo alla finestra di dialogo appare il livello di ingrandimento.*

4 Specificate le dimensioni della porzione.

- Immettete le dimensioni in pixel nelle caselle Larghezza e Altezza.
- Fate clic su Usa dimensioni dell'immagine per generare un pattern costituito da una porzione grande quanto l'intero livello.

5 Fate clic su Genera. Potete premere Esc per annullare l'operazione.

Nell'area di anteprima vengono visualizzate porzioni affiancate del pattern generato.

- Per passare dall'anteprima del pattern generato all'immagine sorgente, scegliete un'opzione dal menu Mostra.
- Per visualizzare il confine di ciascuna porzione, fate clic su Bordi porzione.
- Per spostare le porzioni nel pattern generato, scegliete una direzione dal menu a comparsa Spostamento e specificate un valore nella casella di testo Quantità. Il valore di spostamento è espresso come percentuale delle dimensioni della porzione nella direzione specificata. Lo spostamento non ha alcun effetto sulle porzioni salvate del pattern predefinito.

6 Fate clic su Rigenera per creare altri pattern con le stesse opzioni o regolate le opzioni e fate clic su Rigenera.

**Uniformità** Regola i bordi netti nel pattern. Aumentate l'omogeneità per attenuare i bordi.

**Dettagli campione** Specifica le dimensioni delle sezioni del pattern nella porzione. Un valore alto conserva una maggiore quantità di dettagli originali nel pattern. Un valore basso usa sezioni più piccole nella porzione. Quando è impostato un valore alto, la generazione delle porzioni richiede più tempo.

7 Spostatevi tra le porzioni generate nel pannello Storia porzioni per selezionare la porzione da usare per riempire il livello o salvarla come pattern predefinito.

- Per spostarvi tra le porzioni generate, fate clic sul pulsante Prima porzione, Porzione precedente, Porzione successiva o Ultima porzione. In alternativa, digitate il numero dell'anteprima del pattern da visualizzare e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Per visualizzare in anteprima l'aspetto della porzione in un pattern ripetuto, selezionate Aggiorna anteprima pattern. Se la generazione dell'anteprima richiede molto tempo, deselezionate questa opzione, individuate la porzione desiderata e riselezionate l'opzione.

- Per eliminare una porzione e l'anteprima del pattern, portatevi sulla porzione desiderata e fate clic sull'icona cestino.
- Per salvare una porzione come pattern predefinito, portatevi sulla porzione desiderata e fate clic sul pulsante Salva pattern predefinito. Specificate un nome e fate clic su OK. Quando salvate una porzione come pattern predefinito, viene salvata solo la singola porzione, non l'intero pattern generato.




*Pulsanti Storia porzioni*
***A.** Salva pattern predefinito **B.** Prima porzione **C.** Porzione precedente **D.** Porzione successiva **E.** Ultima porzione **F.** Icona cestino*

**8** Una volta ottenuta l'anteprima desiderata e salvate le porzioni da usare in futuro, fate clic su OK per riempire il livello o la selezione.

Se state creando un pattern predefinito, fate clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo senza riempire il livello.

# Importare un'immagine mediante l'interfaccia TWAIN

*Per utilizzare il plug-in TWAIN facoltativo, scaricatelo per Windows o per Mac OS. Il plug-in supporta Windows e Mac OS a 32 bit, nonché Mac OS a 10.6 a 64 bit.*

L'interfaccia multipiattaforma TWAIN consente di acquisire le immagini da scanner, fotocamere digitali e altri dispositivi per la cattura di fotogrammi. Per far funzionare la periferica TWAIN con Photoshop, il produttore della periferica vi deve aver fornito un modulo per la gestione della sorgente e una sorgente dati TWAIN.

❖ Scegliete File > Importa, quindi nel sottomenu selezionate la periferica che desiderate usare.

Installate la periferica TWAIN, il relativo software e riavviate il computer: a questo punto potete iniziare a importare le immagini in Photoshop. Per le istruzioni di installazione, fate riferimento alla documentazione fornita dal produttore della periferica.

# Capitolo 21: Tasti di scelta rapida

## Personalizzare le scelte rapide da tastiera

Photoshop consente di visualizzare un elenco di tutte le scelte rapide, di modificarle o di crearne di nuove. La finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera funziona da editor delle scelte rapide e comprende tutti i comandi che supportano le scelte rapide, alcune delle quali non sono presenti nel set di scelte rapide predefinito.

*Come alternativa all'utilizzo delle scelte rapide da tastiera, per l'accesso a numerosi comandi potete utilizzare i menu di scelta rapida. I menu di scelta rapida contengono comandi che sono attinenti allo strumento attivo, alla selezione corrente o al pannello attivo. Per visualizzare un menu sensibile al contesto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto il tasto Ctrl (Mac OS) e fate clic nella finestra del documento o nel pannello.*

### Definire nuove scelte rapide da tastiera

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
- Selezionate Finestra > Area di lavoro > Scelte rapide da tastiera e menu e fate clic sulla scheda Scelte rapide da tastiera.

2 Selezionate un set di scelte rapide dal menu Set nella parte superiore della finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera e menu.

3 Scegliete un tipo di scelta rapida dal menu Scelte rapide per:

**Menu dell'applicazione** Consente di personalizzare le scelte rapide da tastiera per le voci della barra dei menu.

**Menu dei pannelli** Consente di personalizzare le scelte rapide da tastiera per le voci nei menu dei pannelli.

**Strumenti** Consente di personalizzare le scelte rapide da tastiera per gli strumenti della finestra degli strumenti.

4 Nella colonna delle scelte rapide dell'elenco di riepilogo selezionate la scelta rapida da modificare.

5 Digitate una nuova scelta rapida.

Se la scelta rapida da tastiera è già assegnata a un altro comando o strumento del set, viene visualizzato un messaggio di avvertenza. Fate clic su Accetta per assegnare la scelta rapida al nuovo comando o strumento e cancellare la scelta rapida assegnata in precedenza. Dopo aver riassegnato una scelta rapida, potete fare clic su Annulla modifiche per annullare la modifica, o su Accetta e mostra conflitto per assegnare una nuova scelta rapida all'altro comando o strumento.

6 Dopo aver modificato le scelte rapide, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare tutte le modifiche apportate al set corrente di scelte rapide da tastiera, fate clic sul pulsante Salva set  . Le modifiche al set personalizzato vengono salvate. Se state salvando modifiche al set Predefiniti di Photoshop, si apre la finestra di dialogo Salva. Immettete un nome per il nuovo set e fate clic su Salva.
- Per creare un nuovo set sulla base del set corrente di scelte rapide, fate clic sul pulsante che consente di creare un nuovo set  . Nella finestra di dialogo Salva, immettete un nome per il nuovo set nella casella di testo Nome, quindi fate clic su Salva. La nuova scelta rapida da tastiera apparirà nel menu a comparsa sotto il nuovo nome.
- Fate clic su Ripristina per annullare l'ultima modifica salvata senza chiudere la finestra di dialogo.
- Fate clic su Usa impostazioni predefinite per ripristinare la scelta rapida predefinita.

- Fate clic su Annulla per annullare le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.

***Nota:*** *se non avete salvato il set di modifiche apportate, fate clic su Annulla per annullare tutte le modifiche e uscire dalla finestra di dialogo.*

### Cancellare la scelta rapida di un comando o strumento

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera selezionate il comando o lo strumento di cui desiderate eliminare la scelta rapida.
3. Fate clic su Elimina scelta rapida.

### Cancellare un set di scelte rapide

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nel menu a comparsa Set scegliete il set da eliminare.
3. Fate clic sull'icona Elimina e quindi su OK per chiudere la finestra di dialogo.

### Visualizzare un elenco delle attuali scelte rapide

Per visualizzare un elenco delle attuali scelte rapide, esportatele come file HTML da visualizzare o stampare con un browser Web.

1. Scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Dal menu Scelte rapide per, scegliete un tipo di scelte rapide: Menu applicazione, Menu pannelli o Strumenti.
3. Fate clic su Riepiloga.

# Scelte rapide da tastiera predefinite

## Tasti per selezionare gli strumenti

Tenete premuto un tasto per attivare temporaneamente uno strumento. Quando rilasciate il tasto, lo strumento precedente diventa nuovamente attivo. Per personalizzare le scelte rapide, consultate "Definire nuove scelte rapide da tastiera" a pagina 623.

***Nota:*** *nelle righe in cui sono presenti più strumenti, premete ripetutamente la stessa scelta rapida per passare da uno strumento all'altro.*

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Scorre gli strumenti con lo stesso tasto di scelta rapida | Maiusc + tasto di scelta rapida (se la preferenza Usa tasto Maiusc. per scambiare strumento è disattivata) | Maiusc + tasto di scelta rapida (se la preferenza Usa tasto Maiusc. per scambiare strumento è disattivata) |
| Scorre gli strumenti nascosti | Alt + clic + strumento (tranne gli strumenti aggiungi punto di ancoraggio, elimina punto di ancoraggio e cambia punto di ancoraggio) | Opzione + clic + strumento (tranne gli strumenti aggiungi punto di ancoraggio, elimina punto di ancoraggio e cambia punto di ancoraggio) |
| Strumento sposta | V | V |

| **Risultato** | **Windows** | **Mac OS** |
|---|---|---|
| Strumento selezione rettangolare†<br>Strumento selezione ellittica | M | M |
| Strumento lazo<br>Strumento lazo poligonale<br>Strumento lazo magnetico | L | L |
| Strumento bacchetta magica<br>Strumento selezione rapida | L | L |
| Strumento taglierina<br>Strumento sezione<br>Strumento selezione sezioni | C | C |
| Strumento contagocce†<br>Strumento campionatore colore<br>Strumento righello<br>Strumento nota<br>Strumento conteggio* | I | I |
| Strumento pennello correttivo al volo<br>Strumento pennello correttivo<br>Strumento toppa<br>Strumento occhi rossi | J | J |
| Strumento pennello<br>Strumento matita<br>Strumento sostituzione colore<br>Strumento pennello miscela colori | B | B |
| Strumento timbro clone<br>Strumento timbro con pattern | S | S |
| Strumento pennello storia<br>Strumento pennello artistico storia | Y | Y |
| Strumento gomma†<br>Strumento gomma per sfondo<br>Strumento gomma magica | E | E |
| Strumento sfumatura<br>Strumento secchiello | G | G |
| Strumento scherma<br>Strumento brucia<br>Strumento spugna | O | O |
| Strumento penna<br>Strumento penna a mano libera | P | P |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Strumento testo orizzontale<br>Strumento testo verticale<br>Strumento maschera testo orizzontale<br>Strumento maschera testo verticale | T | T |
| Strumento selezione tracciato<br>Strumento selezione diretta | A | A |
| Strumento rettangolo<br>Strumento rettangolo arrotondato<br>Strumento ellisse<br>Strumento poligono<br>Strumento linea<br>Strumento forma personale | U | U |
| Strumento rotazione oggetto 3D*<br>Strumento rotazione su se stesso oggetto 3D*<br>Strumento panning oggetto 3D*<br>Strumento scorrimento oggetto 3D*<br>Strumento scala oggetto 3D* | K | K |
| Strumento ruota fotocamera 3D*<br>Strumento ruota fotocamera su se stessa 3D*<br>Strumento panning fotocamera 3D*<br>Strumento cammina con fotocamera 3D*<br>Zoom con fotocamera 3D* | N | N |
| Strumento mano† | H | H |
| Strumento ruota vista | R | R |
| Strumento zoom† | Z | Z |
| †Usate lo stesso tasto di scelta rapida per Fluidifica<br>*Solo Photoshop Extended | | |

## Tasti per la visualizzazione delle immagini

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Scorre i documenti aperti | Ctrl + Tab | Control + Tab |
| Passa al documento precedente | Maiusc + Ctrl + Tab | Maiusc + Comando + ` |
| Chiude un file in Photoshop e apre Bridge | Maiusc + Ctrl + W | Maiusc + Comando + W |

| **Risultato** | **Windows** | **Mac OS** |
|---|---|---|
| Passa dalla modalità Standard alla modalità Maschera veloce | Q | Q |
| Alterna le modalità schermo standard, schermo intero e schermo intero con barra dei menu in questo ordine | F | F |
| Alterna le modalità schermo standard, schermo intero e schermo intero con barra dei menu in ordine inverso | Maiusc + F | Maiusc + F |
| Alterna i colori quadro scorrendoli in avanti | Spazio + F (oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo del quadro e selezionate il colore) | Spazio + F (oppure Control + clic sullo sfondo del quadro e selezionate il colore) |
| Alterna i colori quadro scorrendoli indietro | Spazio + Maiusc + F | Spazio + Maiusc + F |
| Adatta l'immagine alla finestra | Doppio clic sullo strumento mano | Doppio clic sullo strumento mano |
| Ingrandisce al 100% | Doppio clic sullo strumento zoom oppure<br>Ctrl + 1 | Doppio clic sullo strumento zoom oppure<br>Comando + 1 |
| Passa allo strumento mano (quando la modalità di modifica testo non è attiva) | Barra spaziatrice | Barra spaziatrice |
| Scorre simultaneamente più documenti con lo strumento mano | Maiusc + trascinamento | Maiusc + trascinamento |
| Passa allo strumento zoom in | Ctrl + Barra spaziatrice | Comando + Barra spaziatrice |
| Passa allo strumento zoom out | Alt + Barra spaziatrice | Opzione + Barra spaziatrice |
| Sposta il rettangolo d'ingrandimento durante il trascinamento dello strumento zoom | Barra spaziatrice + trascinamento | Barra spaziatrice + trascinamento |
| Applica la percentuale di zoom e mantiene attiva la casella percentuale di zoom | Maiusc + Invio nella casella di percentuale di zoom del pannello Navigatore | Maiusc + A capo nella casella di percentuale di zoom del pannello Navigatore |
| Riduce una determinata area dell'immagine | Ctrl + trascinamento sull'anteprima nel pannello Navigatore | Comando + trascinamento sull'anteprima nel pannello Navigatore |
| Ingrandisce temporaneamente l'immagine | Tenete premuto H + clic sull'immagine e tenete premuto il pulsante del mouse. | Tenete premuto H + clic sull'immagine e tenete premuto il pulsante del mouse. |
| Scorre l'immagine con lo strumento mano | Barra spaziatrice + trascinamento, o trascinamento della casella dell'area visualizzazione nel pannello Navigatore | Barra spaziatrice + trascinamento, o trascinamento della casella dell'area visualizzazione nel pannello Navigatore |
| Scorre verso l'alto o il basso di una schermata | Pag Su oppure Pag Giù† | Pag Su oppure Pag Giù† |
| Scorre verso l'alto o il basso di 10 unità | Maiusc + Pag Su oppure Pag Giù† | Maiusc + Pag Su oppure Pag Giù† |
| Sposta la visualizzazione nell'angolo superiore sinistro o inferiore destro | Home oppure Fine | Home oppure Fine |
| Attiva/disattiva la maschera di livello come maschera rossa (con maschera di livello selezionata) | * da tastierino numerico | * |
| †Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per scorrere verso sinistra (Pag Su) o verso destra (Pag Giù) | | |

## Tasti per Alterazione marionetta

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Annulla completamente | Esc | Esc |
| Annulla l'ultima regolazione della puntina | Ctrl + Z | Comando + Z |
| Seleziona tutte le puntine | Ctrl + A | Comando + A |
| Deseleziona tutte le puntine | Ctrl + D | Comando + D |
| Seleziona più puntine | Maiusc + clic | Maiusc + clic |
| Sposta più puntine selezionate | Maiusc + trascinamento | Maiusc + trascinamento |
| Nasconde temporaneamente le puntine | H | H |

## Tasti per Migliora bordo

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Apre la finestra di dialogo Migliora bordo | Control + Alt + R | Comando + Opzione + R |
| Alterna (in avanti) le varie modalità di anteprima | F | F |
| Scorre (all'indietro) le varie modalità di anteprima | Maiusc + F | Maiusc + F |
| Alterna immagine originale e anteprima della selezione | X | X |
| Alterna selezione originale e versione rifinita | P | P |
| Attiva e disattiva l'anteprima del raggio | J | J |
| Alterna gli strumenti Migliora raggio e Cancella regolazioni | E | E |

## Tasti per Galleria filtri

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Applica un nuovo filtro su quello selezionato | Alt + clic su un filtro | Opzione + clic su un filtro |
| Apre/chiude tutti i triangoli di visualizzazione | Alt + clic su un triangolo di visualizzazione | Opzione + clic su un triangolo di visualizzazione |
| Passa da Annulla a Predefinito | Ctrl | Comando |
| Passa da Annulla a Ripristina | Alt | Opzione |
| Annulla/ripristina | Ctrl + Z | Comando + Z |
| Passo avanti | Ctrl + Maiusc + Z | Comando + Maiusc + Z |
| Passo indietro | Ctrl + Alt + Z | Comando + Opzione + Z |

## Tasti per Fluidifica

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Strumento altera avanti | W | W |
| Strumento ricostruisci | R | R |
| Strumento spirale senso orario | C | C |
| Strumento piega | S | S |
| Strumento gonfiamento | B | B |
| Strumento spingi a sinistra | O | O |
| Strumento riflessione | M | M |
| Strumento turbolenza | T | T |
| Strumento maschera area fissa | F | F |
| Strumento rilascia maschera | D | D |
| Inverte la direzione degli strumenti gonfiamento, piega, spingi a sinistra e riflessione | Alt + strumento | Opzione + strumento |
| Ricampiona continuamente la distorsione | Alt + trascinamento in anteprima con lo strumento ricostruisci o in modalità Muovi, Amplifica o Affine selezionata | Opzione + trascinamento in anteprima con lo strumento ricostruisci o in modalità Muovi, Amplifica o Affine selezionata |
| Riduce/aumenta la dimensione del pennello di 2, o la densità, la pressione, la velocità o la variazione turbolenza di 1 | Freccia giù/Freccia su nella casella di testo Dimensione pennello, Densità, Pressione, Velocità o Variazione turbolenza† | Freccia giù/Freccia su nella casella di testo Dimensione pennello, Densità, Pressione, Velocità o Variazione turbolenza† |
| Riduce/aumenta la dimensione del pennello di 2, o la densità, la pressione, la velocità o la variazione turbolenza di 1 | Freccia sinistra/Freccia destra con il cursore Dimensione pennello, Densità, Pressione, Velocità o Variazione turbolenza visualizzato† | Freccia sinistra/Freccia destra con il cursore Dimensione pennello, Densità, Pressione, Velocità o Variazione turbolenza visualizzato† |
| Scorre i controlli a destra dall'inizio | Tab | Tab |
| Scorre i controlli a destra dalla fine | Maiusc + Tab | Maiusc + Tab |
| Passa da Annulla a Ripristina | Alt | Opzione |
| †Tenete premuto Maiusc per ridurre/aumentare di 10 | | |

## Tasti per Fuoco prospettico

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Zoom doppio (temporaneo) | X | X |
| Zoom in | Ctrl + + (più) | Comando + + (più) |
| Zoom out | Ctrl + - (trattino) | Comando + - (trattino) |
| Adatta alla visualizzazione | Ctrl + 0 (zero), doppio clic sullo strumento mano | Comando + 0 (zero), doppio clic sullo strumento mano |
| Esegue lo zoom al centro al 100% | Doppio clic sullo strumento zoom | Doppio clic sullo strumento zoom |
| Aumenta la dimensione del pennello (strumenti pennello e timbro) | . (punto) | ; (punto e virgola) |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Riduce la dimensione del pennello (strumenti pennello e timbro) | , (virgola) | , (virgola) |
| Aumenta la durezza del pennello (strumenti pennello e timbro) | Maiusc + . (punto) | Maiusc + ; (punto e virgola) |
| Riduce la durezza del pennello (strumenti pennello e timbro) | Maiusc + , (virgola) | Maiusc + , (virgola) |
| Annulla l'ultima azione | Ctrl + Z | Comando + Z |
| Ripristina l'ultima azione | Ctrl + Maiusc + Z | Comando + Maiusc + Z |
| Deseleziona tutto | Ctrl + D | Comando + D |
| Nasconde la selezione e i piani | Ctrl + H | Comando + H |
| Sposta la selezione di 1 pixel | Tasti freccia | Tasti freccia |
| Sposta la selezione di 10 pixel | Maiusc + tasti freccia | Maiusc + tasti freccia |
| Copia | Ctrl + C | Comando + C |
| Incolla | Ctrl + V | Comando + V |
| Ripete l'ultimo duplicato e sposta | Ctrl + Maiusc + T | Comando + Maiusc + T |
| Crea una selezione mobile dalla selezione corrente | Ctrl + Alt + T | |
| Riempie una selezione con l'immagine sotto il puntatore | Ctrl + trascinamento | Comando + trascinamento |
| Crea un duplicato della selezione come selezione mobile | Ctrl + Alt + trascinamento | Comando + Opzione + trascinamento |
| Vincola una selezione a un angolo di 15° | Alt + Maiusc per ruotare | Opzione + Maiusc per ruotare |
| Seleziona un piano sotto un altro piano selezionato | Ctrl + clic sul piano | Comando + clic sul piano |
| Crea un piano a 90 gradi dal piano principale | Ctrl + trascinamento | Comando + trascinamento |
| Cancella l'ultimo nodo mentre crea un piano | Backspace | Canc |
| Crea un piano di un quadro intero, ad angolo retto rispetto alla telecamera | Doppio clic sullo strumento crea piano | Doppio clic sullo strumento crea piano |
| Mostra/nasconde le misurazioni (solo Photoshop Extended) | Ctrl + Maiusc + H | Comando + Maiusc + H |
| Esporta in un file DFX (solo Photoshop Extended) | Ctrl + E | Comando + E |
| Esporta in un file 3DS (solo Photoshop Extended) | Ctrl + Maiusc + E | Comando + Maiusc + E |

## Tasti per la finestra di dialogo Camera Raw

***Nota:*** *tenete premuto un tasto per attivare temporaneamente uno strumento. Quando rilasciate il tasto, lo strumento precedente diventa nuovamente attivo.*

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Strumento zoom | Z | Z |
| Strumento mano | H | H |
| Strumento bilanciamento bianco | I | I |
| Strumento campionatore colore | S | S |
| Strumento taglierina | C | C |
| Strumento raddrizza foto | A | A |
| Strumento rimozione macchia | B | B |
| Strumento occhi rossi | E | E |
| Pannello Base | Ctrl+Alt+1 | Comando+Opzione+1 |
| Pannello Curva di viraggio | Ctrl+Alt+2 | Comando+Opzione+2 |
| Pannello Dettagli | Ctrl+Alt+3 | Comando+Opzione+3 |
| Pannello HLS/Scala di grigio | Ctrl+Alt+4 | Comando+Opzione+4 |
| Pannello Toni divisi | Ctrl+Alt+5 | Comando+Opzione+5 |
| Pannello Correzioni lente | Ctrl+Alt+6 | Comando+Opzione+6 |
| Pannello Calibrazione fotocamera | Ctrl+Alt+7 | Comando+Opzione+7 |
| Pannello Predefiniti | Ctrl+Alt+8 | Comand+Opzione+8 (la funzione di zoom di Accesso universale di Mac OS deve essere disattivata in Preferenze del sistema) |
| Pannello Istantanee aperte | Ctrl+Alt+9 | Comando+Opzione+9 |
| Strumento di regolazione mirata Curva parametrica | Ctrl+Alt+Maiusc+T | Comando+Opzione+Maiusc+T |
| Strumento di regolazione mirata Tonalità | Ctrl+Alt+Maiusc+H | Comando+Opzione+Maiusc+H |
| Strumento di regolazione mirata Saturazione | Ctrl+Alt+Maiusc+S | Comando+Opzione+Maiusc+S |
| Strumento di regolazione mirata Luminanza | Ctrl+Alt+Maiusc+L | Comando+Opzione+Maiusc+L |
| Strumento di regolazione mirata Miscela scala di grigio | Ctrl+Alt+Maiusc+G | Comando+Opzione+Maiusc+G |
| Ultimo strumento di regolazione mirata usato | T | T |
| Strumento pennello regolazione | K | K |
| Strumento filtro graduato | G | G |
| Aumenta/riduce la dimensione del pennello | ] / [ | ] / [ |
| Aumenta/riduce la sfumatura del bordo del pennello | Maiusc + ] / Maiusc + [ | Maiusc + ] / Maiusc + [ |
| Aumenta/riduce il flusso dello strumento pennello regolazione per incrementi di 10 | = (uguale) / - (trattino) | = (uguale) / - (trattino) |

| **Risultato** | **Windows** | **Mac OS** |
|---|---|---|
| Passa temporaneamente dalla modalità Aggiungi alla modalità Cancella e viceversa per lo strumento pennello regolazione | Alt | Opzione |
| Aumenta/riduce temporaneamente la dimensione dello strumento pennello regolazione | Alt + ] / Alt + [ | Opzione + ] / Opzione + [ |
| Aumenta/riduce temporaneamente la sfumatura del bordo dello strumento pennello regolazione | Alt + Maiusc + ] / Alt + Maiusc + [ | Opzione + Maiusc + ] / Opzione + Maiusc + [ |
| Aumenta/riduce temporaneamente il flusso dello strumento pennello regolazione per incrementi di 10 | Alt + = / Alt + - | Opzione + = / Opzione + - |
| Passa alla modalità Nuovo dalla modalità Aggiungi o Cancella dello strumento pennello regolazione o filtro graduato | N | N |
| Attiva/disattiva la funzione maschera automatica per lo strumento pennello regolazione | M | M |
| Attiva/disattiva Mostra maschera per lo strumento pennello regolazione | Y | Y |
| Passa da una puntina a un'altra per lo strumento pennello regolazione | V | V |
| Attiva/disattiva la sovrapposizione per gli strumenti filtro graduato, rimozione macchia o occhi rossi | V | V |
| Ruota l'immagine a sinistra | L oppure Ctrl + ] | L oppure Comando + ] |
| Ruota l'immagine a destra | R oppure Ctrl + [ | R oppure Comando + [ |
| Zoom in | Ctrl + + (più) | Comando + + (più) |
| Zoom out | Ctrl + - (trattino) | Comando + - (trattino |
| Passa temporaneamente allo strumento zoom in<br><br>(Non funziona se è selezionato lo strumento raddrizza. Se è attivo lo strumento taglierina, passa temporaneamente allo strumento raddrizza.) | Ctrl | Comando |
| Passa temporaneamente allo strumento zoom out e cambia il pulsante Apri immagine in Apri copia e il pulsante Annulla in Ripristina | Alt | Opzione |
| Attiva/disattiva l'anteprima | P | P |
| Modalità schermo intero | F | F |
| Attiva temporaneamente lo strumento bilanciamento bianco e cambia il pulsante Apri immagine in Apri copia.<br><br>(Non funziona se è attivo lo strumento taglierina.) | Maiusc | Maiusc |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Seleziona più punti nel pannello Curve | Clic sul primo punto, Maiusc + clic sui punti aggiuntivi | Clic sul primo punto, Maiusc + clic sui punti aggiuntivi |
| Aggiunge un punto alla curva nel pannello Curve | Ctrl + clic nell'anteprima | Comando + clic nell'anteprima |
| Sposta il punto selezionato nel pannello Curve (di una unità) | Tasti freccia | Tasti freccia |
| Sposta il punto selezionato nel pannello Curve (di 10 unità) | Maiusc + freccia | Maiusc + freccia |
| Apre le immagini selezionate nella finestra di dialogo Camera Raw da Bridge | Ctrl + R | Comando + R |
| Apre le immagini selezionate da Bridge saltando la finestra di dialogo Camera Raw | Maiusc + doppio clic sull'immagine | Maiusc + doppio clic sull'immagine |
| Visualizza le luci che verranno ritagliate in anteprima | Alt + trascinamento del cursore Esposizione, Recupero o Nero | Opzione + trascinamento del cursore Esposizione, Recupero o Nero |
| Avvertenza per ritaglio luci | O | O |
| Avvertenza per ritaglio ombre | U | U |
| (Modalità provino) Aggiunge una classificazione da 1 a 5 | Ctrl + 1-5 | Comando + 1-5 |
| (Modalità provino) Aumenta/riduce la classificazione | Ctrl + . (punto) / Ctrl + , (virgola) | Comando + . (punto) / Comando + , (virgola) |
| (Modalità provino) Aggiunge un'etichetta rossa | Ctrl + 6 | Comando + 6 |
| (Modalità provino) Aggiunge un'etichetta gialla | Ctrl + 7 | Comando + 7 |
| (Modalità provino) Aggiunge un'etichetta verde | Ctrl + 8 | Comando + 8 |
| (Modalità provino) Aggiunge un'etichetta blu | Ctrl + 9 | Comando + 9 |
| (Modalità provino) Aggiunge un'etichetta viola | Ctrl + Maiusc + 0 | Comando + Maiusc + 0 |
| Preferenze di Camera Raw | Ctrl + K | Comando + K |
| Elimina le preferenze di Adobe Camera Raw | Ctrl + Alt (all'apertura) | Opzione + Maiusc (all'apertura) |

## Tasti per la finestra di dialogo Bianco e nero

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Apre la finestra di dialogo Bianco e nero | Maiusc + Ctrl + Alt + B | Maiusc + Comando + Opzione + B |
| Aumenta/riduce il valore selezionato di 1% | Freccia su/Freccia giù | Freccia su/Freccia giù |
| Aumenta/riduce il valore selezionato di 10% | Maiusc + Freccia su/Freccia giù | Maiusc + Freccia su/Freccia giù |
| Modifica il valore del cursore colore più vicino | Clic + trascinamento sull'immagine | Clic + trascinamento sull'immagine |

## Tasti per Curve

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Apre la finestra di dialogo Curve | Ctrl + M | Comando + M |
| Seleziona il punto successivo sulla curva | + (più) | + (più) |
| Seleziona il punto precedente sulla curva | - (meno) | - (meno) |
| Seleziona più punti sulla curva | Maiusc + clic sui punti | Maiusc + clic sui punti |
| Deseleziona un punto | Ctrl + D | Comando + D |
| Per eliminare un punto sulla curva | Selezionate un punto e premete Canc | Selezionate un punto e premete Canc |
| Sportare il punto selezionato di 1 unità | Tasti freccia | Tasti freccia |
| Sportare il punto selezionato di 10 unità | Maiusc + Tasti freccia | Maiusc + Tasti freccia |
| Visualizza le luci e le ombre che verranno ritagliate | Alt + trascinamento del cursore del punto bianco o nero | Opzione + trascinamento del cursore del punto bianco o nero |
| Imposta un punto sulla curva composita | Ctrl + clic sull'immagine | Comando + clic sull'immagine |
| Imposta un punto sulle curve dei canali | Maiusc + Ctrl + clic sull'immagine | Maiusc + Comando + clic sull'immagine |
| Alterna le dimensioni della griglia | Alt + clic sul campo | Opzione + clic sul campo |

## Tasti per selezionare e spostare gli oggetti

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Riposiziona il riquadro di selezione durante la selezione‡ | Qualsiasi strumento di selezione (eccetto colonna singola e riga singola) + Barra spaziatrice + trascinamento | Qualsiasi strumento di selezione (eccetto colonna singola e riga singola) + Barra spaziatrice + trascinamento |
| Aggiunge aree a una selezione | Qualsiasi strumento di selezione + Maiusc + trascinamento | Qualsiasi strumento di selezione + Maiusc + trascinamento |
| Sottrae un'area da una selezione | Qualsiasi strumento di selezione + Alt + trascinamento | Qualsiasi strumento di selezione + Opzione + trascinamento |
| Interseca una selezione | Qualsiasi strumento di selezione (eccetto selezione rapida) + Maiusc + Alt + trascinamento | Qualsiasi strumento di selezione (eccetto selezione rapida) + Maiusc + Opzione + trascinamento |
| Vincola il riquadro di selezione a un quadrato o cerchio (se non vi sono altre selezioni attive)‡ | Maiusc + trascinamento | Maiusc + trascinamento |
| Disegna il riquadro di selezione a partire dal centro (se non vi sono altre selezioni attive)‡ | Alt + trascinamento | Opzione + trascinamento |
| Vincola la forma e disegna il riquadro di selezione dal centro‡ | Maiusc + Alt + trascinamento | Maiusc + Opzione + trascinamento |
| Passa allo strumento sposta | Ctrl (tranne quando sono selezionati mano, sezione, tracciato, forma o uno degli strumenti penna) | Comando (tranne quando sono selezionati mano, sezione, tracciato, forma o uno degli strumenti penna) |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Passa dallo strumento lazo magnetico allo strumento lazo | Alt + trascinamento | Opzione + trascinamento |
| Passa dallo strumento lazo magnetico allo strumento lazo poligonale | Alt + clic | Opzione + clic |
| Applica/annulla un'operazione dello strumento lazo magnetico | Invio/Esc oppure Ctrl + . (punto) | A capo/Esc oppure Comando + . (punto) |
| Sposta la copia della selezione | Strumento sposta + Alt + trascinamento selezione‡ | Strumento sposta + Opzione + trascinamento selezione‡ |
| Sposta l'area di selezione di 1 pixel | Qualsiasi selezione + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù† | 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†‡ | 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† | Comando + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù† |
| Aumenta/riduce la larghezza di rilevamento | Strumento lazo magnetico + + (più) oppure * da tastierino numerico | Strumento lazo magnetico + § oppure ù |
| Accetta il ritaglio o esce dal ritaglio | Strumento taglierina + Invio oppure Esc | Strumento taglierina + A capo oppure Esc |
| Attiva/disattiva l'opzione Oscura per lo strumento taglierina | / (barra avanti) | / (barra avanti) |
| Crea il compasso | Strumento righello + Alt + trascinamento punto di fine | Strumento righello + Opzione + trascinamento punto di fine |
| Blocca la guida sulle tacche del righello (tranne quando l'opzione Visualizza > Effetto calamita non è attivata) | Maiusc + trascinamento guida | Maiusc + trascinamento guida |
| Converte la guida in orizzontale o verticale | Alt + trascinamento guida | Opzione + trascinamento guida |
| †Tenete premuto Maiusc per spostare di 10 pixel<br>‡Si applica agli strumenti forma | | |

## Tasti per la trasformazione di selezioni, bordi di selezione e tracciati

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Trasforma dal centro o riflette | Alt | Opzione |
| Vincola | Maiusc | Maiusc |
| Distorce | Ctrl | Comando |
| Applica | Invio | A capo |
| Annulla | Ctrl + . (punto) oppure Esc | Comando + . (punto) oppure Esc |
| Esegue la trasformazione libera con dati duplicati | Ctrl + Alt + T | Comando + Opzione + T |
| Riesegue la trasformazione libera con dati duplicati | Ctrl + Maiusc + Alt + T | Comando + Maiusc + Opzione + T |

## Tasti per modificare i tracciati

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Seleziona più punti di ancoraggio | Strumento selezione diretta + Maiusc + clic | Strumento selezione diretta + Maiusc + clic |
| Seleziona l'intero tracciato | Strumento selezione diretta + Alt + clic | Strumento selezione diretta + Opzione + clic |
| Duplica un tracciato | Strumento penna (qualsiasi strumento penna), selezione tracciato o selezione diretta + Ctrl + Alt + trascinamento | Strumento penna (qualsiasi strumento penna), selezione tracciato o selezione diretta + Comando + Opzione + trascinamento |
| Passa dallo strumento selezione tracciato, penna, aggiungi punto di ancoraggio, elimina punto di ancoraggio o cambia punto di ancoraggio allo strumento selezione diretta | Ctrl | Comando |
| Passa dallo strumento penna o penna a mano libera allo strumento cambia punto di ancoraggio quando il puntatore è sopra il punto di ancoraggio o di direzione | Alt | Opzione |
| Chiude il tracciato | Strumento penna magnetica + doppio clic | Strumento penna magnetica + doppio clic |
| Chiude il tracciato con segmenti linea retta | Strumento penna magnetica + Alt + doppio clic | Strumento penna magnetica + Opzione + doppio clic |

## Tasti per la pittura

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Seleziona il colore di primo piano dal selettore colore | Qualsiasi strumento di pittura + Maiusc + Alt + clic con il pulsante destro del mouse + trascinamento | Qualsiasi strumento di pittura + Ctrl + Opzione + Comando + trascinamento |
| Seleziona il colore di primo piano dall'immagine con lo strumento contagocce | Qualsiasi strumento di pittura + Alt oppure qualsiasi strumento forma + Alt (eccetto quando è selezionata l'opzione Tracciati) | Qualsiasi strumento di pittura + Opzione oppure qualsiasi strumento forma + Opzione (eccetto quando è selezionata l'opzione Tracciati) |
| Seleziona il colore di sfondo | Strumento contagocce + Alt + clic | Strumento contagocce + Opzione + clic |
| Strumento campionatore colore | Strumento contagocce + Maiusc | Strumento contagocce + Maiusc |
| Elimina il campionatore colore | Strumento campionatore colore + Alt + clic | Strumento campionatore colore + Opzione + clic |
| Imposta opacità, tolleranza, forza o esposizione per la modalità di colorazione | Qualsiasi strumento di colorazione o modifica + tasti numerici (es., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 e 5 in rapida successione = 45%) (quando l'opzione Aerografo è attivata, usate Maiusc + tasti numerici) | Qualsiasi strumento di colorazione o modifica + tasti numerici (es., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 e 5 in rapida successione = 45%) (quando l'opzione Aerografo è attivata, usate Maiusc + tasti numerici) |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Imposta il flusso per la modalità colorazione | Qualsiasi strumento di colorazione o modifica + Maiusc + tasti numerici (es., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 e 5 in rapida successione = 45%) (quando l'opzione Aerografo è attivata, omettete Maiusc) | Qualsiasi strumento di colorazione o modifica + Maiusc + tasti numerici (es., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 e 5 in rapida successione = 45%) (quando l'opzione Aerografo è attivata, omettete Maiusc) |
| Cambia l'impostazione Miscela del pennello miscela colori | Alt + Maiusc + numero | Opzione + Maiusc + numero |
| Cambia l'impostazione Bagnato del pennello miscela colori | Tasti numerici | Tasti numerici |
| Imposta su zero le impostazioni Bagnato e Miscela del pennello miscela colori | 00 | 00 |
| Scorre i metodi di fusione | Maiusc + + (più) oppure – (meno) da tastierino numerico | Maiusc + + (più) oppure – (meno) |
| Riempie la selezione/il livello con il colore di primo piano o di sfondo | Alt + Backspace oppure Ctrl + Backspace† | Opzione + Ritorno unitario oppure Comando + Ritorno unitario† |
| Riempie da storia | Ctrl + Alt + Backspace† | Comando + Opzione + Ritorno unitario† |
| Visualizza la finestra di dialogo Riempimento | Maiusc + Backspace | Maiusc + Ritorno unitario |
| Blocca/sblocca i pixel trasparenti | / (barra avanti) da tastierino numerico | / (barra avanti) da tastierino numerico |
| Collega i punti con una linea retta | Qualsiasi strumento di pittura + Maiusc + clic | Qualsiasi strumento di pittura + Maiusc + clic |
| †Tenete premuto Maiusc per mantenere la trasparenza | | |

## Tasti per l'uso delle modalità di fusione

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Scorre i metodi di fusione | Maiusc + + (più) oppure – (meno) | Maiusc + + (più) oppure – (meno) |
| Normale | Maiusc + Alt + N | Maiusc + Opzione + N |
| Dissolvi | Maiusc + Alt + I | Maiusc + Opzione + I |
| Dietro (solo strumento pennello) | Maiusc + Alt + Q | Maiusc + Opzione + Q |
| Cancella (solo strumento pennello) | Maiusc + Alt + R | Maiusc + Opzione + R |
| Scurisci | Maiusc + Alt + K | Maiusc + Opzione + K |
| Moltiplica | Maiusc + Alt + M | Maiusc + Opzione + M |
| Colore brucia | Maiusc + Alt + B | Maiusc + Opzione + B |
| Brucia lineare | Maiusc + Alt + A | Maiusc + Opzione + A |
| Schiarisci | Maiusc + Alt + G | Maiusc + Opzione + G |
| Retino | Maiusc + Alt + S | Maiusc + Opzione + S |
| Colore scherma | Maiusc + Alt + D | Maiusc + Opzione + D |
| Scherma lineare | Maiusc + Alt + W | Maiusc + Opzione + W |
| Sovrapponi | Maiusc + Alt + O | Maiusc + Opzione + O |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Luce soffusa | Maiusc + Alt + F | Maiusc + Opzione + F |
| Luce intensa | Maiusc + Alt + H | Maiusc + Opzione + H |
| Luce vivida | Maiusc + Alt + V | Maiusc + Opzione + V |
| Luce lineare | Maiusc + Alt + J | Maiusc + Opzione + J |
| Luce puntiforme | Maiusc + Alt + Z | Maiusc + Opzione + Z |
| Miscela dura | Maiusc + Alt + L | Maiusc + Opzione + L |
| Differenza | Maiusc + Alt + E | Maiusc + Opzione + E |
| Esclusione | Maiusc + Alt + X | Maiusc + Opzione + X |
| Tonalità | Maiusc + Alt + U | Maiusc + Opzione + U |
| Saturazione | Maiusc + Alt + T | Maiusc + Opzione + T |
| Colore | Maiusc + Alt + C | Maiusc + Opzione + C |
| Luminosità | Maiusc + Alt + Y | Maiusc + Opzione + Y |
| Toglie la saturazione | Strumento spugna + Maiusc + Alt + D | Strumento spugna + Maiusc + Opzione + D |
| Applica la saturazione | Strumento spugna + Maiusc + Alt + S | Strumento spugna + Maiusc + Opzione + S |
| Scherma/brucia le ombre | Strumento scherma/strumento brucia + Maiusc + Alt + S | Strumento scherma/strumento brucia + Maiusc + Opzione + S |
| Scherma/brucia i mezzitoni | Strumento scherma/strumento brucia + Maiusc + Alt + M | Strumento scherma/strumento brucia + Maiusc + Opzione + M |
| Scherma/brucia le luci | Strumento scherma/strumento brucia + Maiusc + Alt + H | Strumento scherma/strumento brucia + Maiusc + Opzione + H |
| Imposta il metodo di fusione su Soglia per le immagini bitmap, su Normale per tutte le altre immagini | Maiusc + Alt + N | Maiusc + Opzione + N |

## Tasti per selezionare e modificare gli oggetti

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Sposta il testo nell'immagine | Ctrl + trascinamento testo quando è selezionato un livello di testo | Comando + 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 | Maiusc + Freccia sinistra/Freccia destra o Freccia giù/Freccia su oppure Comando + Maiusc + Freccia sinistra/Freccia destra |
| Seleziona i caratteri dal punto di inserimento fino al punto su cui si è fatto clic | Maiusc + 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 | Freccia sinistra/Freccia destra, Freccia giù/Freccia su o Comando + Freccia sinistra/Freccia destra |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Crea un nuovo livello di testo quando un livello di testo è selezionato nel pannello Livelli | Maiusc + clic | Maiusc + clic |
| Seleziona una parola, una frase, un paragrafo o un brano | Doppio clic, tre clic, quattro clic o cinque clic | Doppio clic, tre clic, quattro clic o cinque clic |
| Mostra/nasconde la selezione nel testo selezionato | Ctrl + H | Comando + H |
| Visualizza il rettangolo di selezione per la trasformazione del testo quando lo modificate o attiva lo strumento sposta se il cursore è all'interno del rettangolo di selezione | Ctrl | Comando |
| Ridimensiona il testo all'interno di un rettangolo di selezione quando ridimensionate il rettangolo | Ctrl + trascinamento di una maniglia del rettangolo di selezione | Comando + trascinamento di una maniglia del rettangolo di selezione |
| Sposta la casella di testo mentre la create | Barra spaziatrice + trascinamento | Barra spaziatrice + trascinamento |

## Tasti per la formattazione del testo

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Allinea a sinistra, al centro o a destra | Strumento testo orizzontale + Ctrl + Maiusc + L, C oppure R | Strumento testo orizzontale + Comando + Maiusc + L, C oppure R |
| Allinea in alto, al centro o in basso | Strumento testo verticale + Ctrl + Maiusc + L, C oppure R | Strumento testo verticale + Comando + Maiusc + L, C oppure R |
| Sceglie scala orizzontale 100% | Ctrl + Maiusc + X | Comando + Maiusc + X |
| Sceglie scala verticale 100% | Ctrl + Maiusc + Alt + X | Comando + Maiusc + Opzione + X |
| Sceglie Interlinea automatica | Ctrl + Maiusc + Alt + A | Comando + Maiusc + Opzione + A |
| Sceglie 0 per spaziatura | Ctrl + Maiusc + Q | Comando + Ctrl + Maiusc + Q |
| Giustifica paragrafo; allinea l'ultima riga a sinistra | Ctrl + Maiusc + J | Comando + Maiusc + J |
| Giustifica paragrafo, giustifica tutto | Ctrl + Maiusc + F | Comando + Maiusc + F |
| Attiva/disattiva la sillabazione del paragrafo | Ctrl + Maiusc + Alt + H | Comando + Maiusc + Opzione + H |
| Attiva/disattiva composizione riga-per-riga/multi-riga | Ctrl + Maiusc + Alt + T | Comando + Maiusc + Opzione + T |
| Riduce/aumenta la dimensione del testo selezionato di 2 punti/pixel | Ctrl + Maiusc + / oppure *† | Comando + Maiusc + / oppure *† |
| Riduce/aumenta l'interlinea di 2 punti/pixel | Alt + Freccia giù o Freccia su†† | Opzione + Freccia giù o Freccia su†† |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Riduce/aumenta lo scorrimento della linea di base di 2 punti/pixel | Maiusc + Alt + Freccia giù o Freccia su†† | Maiusc + Opzione + Freccia giù o Freccia su†† |
| Riduce/aumenta crenatura/spaziatura di 20/1000 em | Alt + Freccia sinistra o Freccia destra†† | Opzione + Freccia sinistra o Freccia destra†† |
| †Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per ridurre/aumentare di 10<br>††Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per ridurre/aumentare di 10 | | |

## Tasti per il sezionamento e l'ottimizzazione

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Passa dallo strumento sezione allo strumento selezione sezioni | Ctrl | Comando |
| Disegna una sezione quadrata | Maiusc + trascinamento | Maiusc + trascinamento |
| Disegna dal centro verso l'esterno | Alt + trascinamento | Opzione + trascinamento |
| Disegna una sezione quadrata dal centro verso l'esterno | Maiusc + Alt + trascinamento | Maiusc + Opzione + trascinamento |
| Riposiziona la sezione durante la creazione della sezione | Barra spaziatrice + trascinamento | Barra spaziatrice + trascinamento |
| Apre il menu di scelta rapida | Clic con il pulsante destro sulla sezione | Control + clic sulla sezione |

## Tasti per usare i pannelli

Questo elenco parziale contiene scelte rapide che non sono visualizzate nei comandi di menu o nella descrizione degli strumenti.

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Imposta le opzioni per nuovi elementi (tranne nei pannelli Azioni, Animazione, Stili, Pennelli, Strumenti predefiniti e Composizioni livelli) | Alt + clic sul pulsante Nuovo | Opzione + clic sul pulsante Nuovo |
| Elimina senza conferma (tranne nel pannello Pennello) | Alt + clic sul cestino | Opzione + clic sul cestino |
| Applicare un valore e lasciare attiva la casella di testo | Maiusc + Invio | Maiusc + A capo |
| Mostrare/nascondere tutti i pannelli | Tab | Tab |
| Mostra/nasconde tutti i pannelli tranne la finestra degli strumenti e la barra delle opzioni | Maiusc + Tab | Maiusc + Tab |
| Evidenzia la barra delle opzioni | Selezione strumento + Invio | Selezione strumento + A capo |
| Aumenta/riduce i valori selezionati di 10 | Maiusc + Freccia su/Freccia giù | Maiusc + Freccia su/Freccia giù |

## Tasti per il pannello Azioni

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Attiva un comando e disattiva tutti gli altri, o attiva tutti i comandi | Alt + clic sulla casella di spunta accanto a un comando | Opzione + clic sulla casella di spunta accanto a un comando |
| Attiva il controllo modale corrente e disattiva tutti gli altri controlli modali | Alt + clic | Opzione + clic |
| Modifica le opzioni dell'azione o del set di azioni | Alt + doppio clic sull'azione o il set di azioni | Opzione + doppio clic sull'azione o il set di azioni |
| Visualizza la finestra di dialogo Opzioni per il comando registrato | Doppio clic sul comando registrato | Doppio clic sul comando registrato |
| Riproduce l'intera azione | Ctrl + doppio clic sull'azione | Comando + doppio clic sull'azione |
| Espande/riduce tutti i componenti di un'azione | Alt + clic sul triangolo | Opzione + clic sul triangolo |
| Riproduce un comando | Ctrl + clic sul pulsante Esegui | Comando + clic sul pulsante Esegui |
| Crea una nuova azione e inizia la registrazione senza conferma | Alt + clic sul pulsante Nuova azione | Opzione + clic sul pulsante Nuova azione |
| Seleziona elementi contigui dello stesso tipo | Maiusc + clic su azione/comando | Maiusc + clic su azione/comando |
| Seleziona elementi non contigui dello stesso tipo | Ctrl + clic su azione/comando | Comando + clic su azione/comando |

## Tasti per l'uso del pannello Regolazioni

*Per utilizzare le scelte rapide per i canali che iniziano con Ctrl/Comando + 1 per il rosso, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera, quindi selezionate Usa scelte rapide di canale precedenti.*

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Sceglie un canale specifico per la regolazione | Alt + 3 (rosso), 4 (verde), 5 (blu) | Opzione + 3 (rosso), 4 (verde), 5 (blu) |
| Sceglie un canale composito per regolazione | Alt + 2 | Opzione + 2 |
| Elimina un livello di regolazione | Canc oppure Ritorno unitario | Canc |
| Definisce le opzioni automatiche per Livelli o Curve | Alt + clic sul pulsante Automatico | Opzione + clic sul pulsante Automatico |

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tasti per Curve" a pagina 634

## Tasti per il pannello Animazione in modalità Fotogrammi

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Seleziona/deseleziona più fotogrammi contigui | Maiusc + clic sul secondo fotogramma | Maiusc + clic sul secondo fotogramma |
| Seleziona/deseleziona più fotogrammi non contigui | Ctrl + clic su più fotogrammi | Comando + clic su più fotogrammi |
| Incolla usando le impostazioni precedenti senza visualizzare la finestra di dialogo | Alt + comando Incolla fotogrammi del menu a comparsa del pannello | Opzione + comando Incolla fotogrammi del menu a comparsa del pannello |

## Tasti per il pannello Animazione in modalità Timeline (Photoshop Extended)

***Nota:*** *alcune scelte rapide devono essere attivate. Scegliete Abilita scelte rapide da tastiera per timeline, nel menu del pannello Animazione (timeline).*

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Inizia la riproduzione della timeline o del pannello Animazione | Barra spaziatrice | Barra spaziatrice |
| Alterna codici temporali e numeri di fotogramma (vista posizione temporale corrente) | Alt + clic sulla visualizzazione della posizione temporale corrente (angolo in alto a sinistra della timeline) | Opzione + clic sulla visualizzazione della posizione temporale corrente (angolo in alto a sinistra della timeline) |
| Espande o riduce l'elenco di livelli | Alt + clic | Opzione + clic sui triangoli dell'elenco |
| Passa al secondo intero successivo/precedente nella timeline | Tenete premuto Maiusc e fate clic sui pulsanti Fotogramma successivo/precedente (ai due lati del pulsante Play) | Tenete premuto Maiusc e fate clic sui pulsanti Fotogramma successivo/precedente (ai due lati del pulsante Play) |
| Aumenta la velocità di riproduzione | Tenete premuto Maiusc mentre trascinate la posizione temporale corrente | Tenete premuto Maiusc mentre trascinate la posizione temporale corrente |
| Riduce la velocità di riproduzione | Tenete premuto Ctrl mentre trascinate la posizione temporale corrente | Tenete premuto Comando mentre trascinate la posizione temporale corrente |
| Allinea un oggetto (fotogramma chiave, posizione temporale corrente, attacco del livello e così via) all'oggetto più vicino nella timeline | Maiusc + trascinamento | Maiusc + trascinamento |
| Ridimensiona (distribuendo equamente in una lunghezza condensata o espansa) un gruppo selezionato di fotogrammi chiave | Alt + trascinamento (primo o ultimo fotogramma chiave della selezione) | Opzione + trascinamento (primo o ultimo fotogramma chiave del gruppo) |
| Indietro di un fotogramma | Freccia sinistra oppure PagSu | Freccia sinistra oppure PagSu |
| Avanti di un fotogramma | Freccia destra oppure PagGiù | Freccia destra oppure PagGiù |
| Indietro di 10 fotogrammi | Maiusc + Freccia sinistra oppure Maiusc + PagSu | Maiusc + Freccia sinistra oppure Maiusc + PagSu |
| Avanti di 10 fotogrammi | Maiusc + Freccia destra oppure Maiusc + PagGiù | Maiusc + Freccia destra oppure Maiusc + PagGiù |
| Passa all'inizio della timeline | Home | Home |
| Passa alla fine della timeline | Fine | Fine |
| Passa all'inizio dell'area di lavoro | Maiusc + Home | Maiusc + Home |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Passa alla fine dell'area di lavoro | Maiusc + Fine | Maiusc + Fine |
| Passa all'attacco del livello corrente | Freccia su | Freccia su |
| Passa allo stacco del livello corrente | Freccia giù | Freccia giù |
| Indietro di 1 secondo | Maiusc + Freccia su | Maiusc + Freccia su |
| Avanti di 1 secondo | Maiusc + Freccia giù | Maiusc + Freccia giù |
| Ripristina l'orientamento originale di un documento ruotato | Esc | Esc |

## Tasti per il pannello Pennello

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Elimina il pennello | Alt + clic sul pennello | Opzione + clic sul pennello |
| Rinomina il pennello | Doppio clic sul pennello | Doppio clic sul pennello |
| Modifica la dimensione del pennello | Alt + clic con pulsante destro + trascinamento verso sinistra o destra | Ctrl + Opzione + trascinamento verso sinistra o destra |
| Riduce/aumenta la morbidezza/durezza del pennello | Alt + clic con il pulsante destro del mouse + trascinamento verso l'alto o il basso | Ctrl + Opzione + trascinamento verso l'alto o il basso |
| Seleziona la dimensione del pennello precedente/successiva | , (virgola) oppure . (punto) | , (virgola) oppure ; (punto e virgola) |
| Seleziona il primo/ultimo pennello | Maiusc + , (virgola) oppure . (punto) | < oppure Maiusc + < |
| Visualizza il mirino di precisione per i pennelli | Bloc Maiusc oppure Maiusc + Bloc Maiusc | Bloc Maiusc |
| Attiva/disattiva l'opzione aerografo | Maiusc + Alt + P | Maiusc + Opzione + P |

## Tasti per il pannello Canali



*Per utilizzare le scelte rapide per i canali che iniziano con Ctrl/Comando + 1 per il rosso, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera, quindi selezionate Usa scelte rapide di canale precedenti.*

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Seleziona singoli canali | Ctrl + 3 (rosso), 4 (verde), 5 (blu) | Comando + 3 (rosso), 4 (verde), 5 (blu) |
| Seleziona un canale composito | Ctrl + 2 | Comando + 2 |
| Carica un canale come selezione | Ctrl + clic sulla miniatura canale oppure Alt + Ctrl + 3 (rosso), 4 (verde), 5 (blu) | Comando + clic sulla miniatura canale oppure Opzione + Comando + 3 (rosso), 4 (verde), 5 (blu) |
| Aggiunge alla selezione corrente | Ctrl + Maiusc + clic sulla miniatura canale. | Comando + Maiusc + clic sulla miniatura canale |
| Sottrae dalla selezione corrente | Ctrl + Alt + clic sulla miniatura canale | Comando + Opzione + clic sulla miniatura canale |
| Interseca la selezione corrente | Ctrl + Maiusc + Alt + clic sulla miniatura canale | Comando + Maiusc + Opzione + clic sulla miniatura canale |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Imposta le opzioni per il pulsante Salva selezione come canale | Alt + clic sul pulsante Salva selezione come canale | Opzione + clic sul pulsante Salva selezione come canale |
| Crea un nuovo canale di tinta piatta | Ctrl + clic sul pulsante Crea nuovo canale | Comando + clic sul pulsante Crea nuovo canale |
| Seleziona/deseleziona nella selezione di più canali colore | Maiusc + clic sul canale colore | Maiusc + clic sul canale colore |
| Seleziona/deseleziona il canale alfa e lo mostra/nasconde come maschera rossa | Maiusc + clic sul canale alfa | Maiusc + clic sul canale alfa |
| Visualizza le opzioni del canale | Doppio clic sulla miniatura del canale alfa o di tinta piatta | Doppio clic sulla miniatura del canale alfa o di tinta piatta |
| Attiva/disattiva la maschera composita e in scala di grigio in modalità Maschera veloce | à | ' (apostrofo) |

## Tasti per l'uso del pannello Sorgente clone

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Mostra sorgente clone (sovrappone l'immagine) | Alt + Maiusc | Opzione + Maiusc |
| Scosta sorgente clone | Alt + Maiusc + tasti freccia | Opzione + Maiusc + tasti freccia |
| Ruota sorgente clone | Alt + Maiusc + Q oppure R | Opzione + Maiusc + § oppure $ |
| Ridimensiona (aumenta o riduce le dimensioni) sorgente clone | Alt + Maiusc + ò oppure + (più) | Opzione + Maiusc + Q oppure R |

## Tasti per il pannello Colore

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Seleziona il colore di sfondo | Alt + clic sul colore nella barra dei colori | Opzione + clic sul colore nella barra dei colori |
| Visualizza il menu Barra colori | Clic con il pulsante destro del mouse sulla barra dei colori | Ctrl + clic sulla barra dei colori |
| Scorre i colori | Maiusc + clic sulla barra dei colori | Maiusc + clic sulla barra dei colori |

## Tasti per l'uso del pannello Storia

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Crea una nuova istantanea | Alt + Nuova istantanea | Opzione + Nuova istantanea |
| Rinomina l'istantanea | Doppio clic sul nome dell'istantanea | Doppio clic sul nome dell'istantanea |
| Scorre in avanti gli stati dell'immagine | Ctrl + Maiusc + Z | Comando + Maiusc + Z |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Scorre indietro gli stati dell'immagine | Ctrl + Alt + Z | Comando + Opzione + Z |
| Duplica qualsiasi stato dell'immagine, tranne quello corrente | Alt + clic sullo stato dell'immagine | Opzione + clic sullo stato dell'immagine |
| Cancella definitivamente la storia (impossibile annullare l'operazione) | Alt + Cancella storia (nel menu a comparsa del pannello Storia) | Opzione + Cancella storia (nel menu a comparsa del pannello Storia) |

## Tasti per l'uso del pannello Info

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Modifica le modalità di rilevamento del colore | Clic sull'icona del contagocce | Clic sull'icona del contagocce |
| Cambia unità di misura | Clic sull'icona a crocetta | Clic sull'icona a crocetta |

## Tasti per il pannello Livelli

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Carica la trasparenza del livello come selezione | Ctrl + clic sulla miniatura del livello | Comando + clic sulla miniatura del livello |
| Aggiunge alla selezione corrente | Ctrl + Maiusc + clic sulla miniatura del livello | Comando + Maiusc + clic sulla miniatura del livello |
| Sottrae dalla selezione corrente | Ctrl + Alt + clic sulla miniatura del canale | Comando + Opzione + clic sulla miniatura del canale |
| Interseca la selezione corrente | Ctrl + Maiusc + Alt + clic sulla miniatura del canale | Comando + Maiusc + Opzione + clic sulla miniatura del canale |
| Carica la maschera di filtro come una selezione | Ctrl + clic sulla miniatura della maschera di filtro | Comando + clic sulla miniatura della maschera di filtro |
| Raggruppa i livelli | Ctrl + G | Comando + G |
| Separa i livelli | Ctrl + Maiusc + G | Comando + Maiusc + G |
| Crea/rilascia la maschera di ritaglio | Ctrl + Alt + G | Comando + Opzione + G |
| Seleziona tutti i livelli | Ctrl + Alt + A | Comando + Opzione + A |
| Unisce i livelli visibili | Ctrl + Maiusc + E | Comando + Maiusc + E |
| Crea un nuovo livello vuoto con finestra di dialogo | Alt + clic sul pulsante Nuovo livello | Opzione + clic sul pulsante Nuovo livello |
| Crea un nuovo livello sotto il livello di destinazione | Ctrl + clic sul pulsante Nuovo livello | Comando + clic sul pulsante Nuovo livello |
| Seleziona il livello più alto | Alt + . (punto) | Opzione + ; (punto e virgola) |
| Seleziona il livello più basso | Alt + , (virgola) | Opzione + , (virgola) |
| Aggiunge alla selezione dei livelli nel pannello Livelli | Maiusc + Alt + 0 oppure 9 | Opzione + ( oppure ) |
| Seleziona il livello immediatamente sotto/sopra | Alt + 0 oppure 9 | Opzione + Maiusc + 0 oppure 9 |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Sposta il livello di destinazione in giù/in su | Ctrl + Maiusc + + (più) oppure – (meno) | Comando + Maiusc + (più) oppure – (meno) |
| Unisce una copia di tutti i livelli visibili nel livello di destinazione | Ctrl + Maiusc + Alt + E | Comando + Maiusc + Opzione + E |
| Unisce i livelli | Evidenziate i livelli da unire, quindi Ctrl + E | Evidenziate i livelli da unire, quindi Comando + E |
| Sposta il livello in fondo o in cima | Ctrl + Maiusc + - (meno) oppure + (più) da tastierino numerico | Comando + Maiusc + - (meno) oppure + (più) da tastierino numerico |
| Copia il livello corrente nel livello sottostante | Alt + comando Unisci sotto del menu a comparsa del pannello | Opzione + comando Unisci sotto del menu a comparsa del pannello |
| Unisce tutti i livelli visibili in un nuovo livello sopra quello attualmente selezionato | Alt + comando Unisci visibili del menu a comparsa del pannello | Opzione + comando Unisci visibili del menu a comparsa del pannello |
| Mostra/nasconde solo questo livello/gruppo di livelli o tutti i livelli/gruppi di livelli | Clic con il pulsante destro del mouse sull'icona occhio | Ctrl + clic sull'icona occhio |
| Mostra/nasconde tutti gli altri livelli attualmente visibili | Alt + clic sull'icona occhio | Opzione + clic sull'icona occhio |
| Attiva/disattiva il blocco trasparenza per il livello di destinazione o l'ultimo blocco applicato | / (barra avanti) da tastierino numerico | / (barra avanti) da tastierino numerico |
| Modifica le opzioni di effetto/stile di livello | Doppio clic su effetto/stile di livello | Doppio clic su effetto/stile di livello |
| Nasconde l'effetto/lo stile di livello | Alt + doppio clic su effetto/stile di livello | Opzione + doppio clic su effetto/stile di livello |
| Modifica lo stile di livello | Doppio clic sul livello | Doppio clic sul livello |
| Disattiva/attiva la maschera vettoriale | Maiusc + clic sulla miniatura della maschera vettoriale | Maiusc + clic sulla miniatura della maschera vettoriale |
| Apre la finestra di dialogo Opzioni visualizzazione maschera livello | Doppio clic sulla miniatura della maschera di livello | Doppio clic sulla miniatura della maschera di livello |
| Attiva/disattiva la maschera di livello | Maiusc + clic sulla miniatura della maschera di livello | Maiusc + clic sulla miniatura della maschera di livello |
| Mostra/nasconde la maschera vettoriale | Maiusc + clic sulla miniatura della maschera | Maiusc + clic sulla miniatura della maschera |
| Attiva/disattiva la maschera di livello o l'immagine composita | Alt + clic sulla miniatura della maschera di livello | Opzione + clic sulla miniatura della maschera di livello |
| Attiva/disattiva la maschera di livello o l'immagine composita | Alt + clic sulla miniatura della maschera | Opzione + clic sulla miniatura della maschera |
| Attiva/disattiva la modalità maschera rossa per la maschera di livello | * da tastierino numerico oppure Maiusc + Alt + clic | * da tastierino numerico |
| Seleziona tutto il testo e temporaneamente lo strumento testo | Doppio clic sulla miniatura del livello di testo | Doppio clic sulla miniatura del livello di testo |
| Crea una maschera di ritaglio | Alt + clic sulla linea tra due livelli | Opzione + clic sulla linea tra due livelli |
| Rinomina un livello | Doppio clic sul nome del livello | Doppio clic sul nome del livello |
| Modifica le impostazioni dei filtri | Doppio clic sull'effetto del filtro | Doppio clic sull'effetto del filtro |
| Modifica le opzioni di fusione dei filtri avanzati | Doppio clic sull'icona di fusione dei filtri | Doppio clic sull'icona di fusione dei filtri |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Crea un nuovo gruppo di livelli sotto il livello/set di livelli corrente | Ctrl + clic sul pulsante Nuovo gruppo | Comando + clic sul pulsante Nuovo gruppo |
| Crea un nuovo gruppo di livelli con finestra di dialogo | Alt + clic sul pulsante Nuovo gruppo | Opzione + clic sul pulsante Nuovo gruppo |
| Crea una maschera di livello che nasconde tutto o la selezione | Alt + clic sul pulsante Aggiungi maschera di livello | Opzione + clic sul pulsante Aggiungi maschera di livello |
| Crea una maschera vettoriale che mostra tutto/area tracciato | Ctrl + clic sul pulsante Aggiungi maschera di livello | Comando + clic sul pulsante Aggiungi maschera di livello |
| Crea una maschera vettoriale che nasconde tutto o mostra l'area del tracciato | Ctrl + Alt + clic sul pulsante Aggiungi maschera di livello | Comando + Opzione + clic sul pulsante Aggiungi maschera di livello |
| Visualizza le proprietà del gruppo di livelli | Clic con il pulsante destro del mouse sul gruppo, quindi scegliete Proprietà del gruppo oppure doppio clic sul gruppo | Ctrl + clic sul gruppo del livello, quindi scegliete Proprietà del gruppo oppure doppio clic sul gruppo |
| Seleziona/deseleziona più livelli contigui | Maiusc + clic | Maiusc + clic |
| Seleziona/deseleziona più livelli non contigui | Ctrl + clic | Comando + clic |

## Tasti per il pannello Composizioni livelli

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Crea nuova composizione livelli senza usare la casella Nuova composizione livelli | Alt + clic sul pulsante Crea nuova composizione livelli | Opzione + clic sul pulsante Crea nuova composizione livelli |
| Apre la finestra di dialogo Opzioni di composizione | Doppio clic sulla composizione livelli | Doppio clic sulla composizione livelli |
| Rinomina in linea | Doppio clic sul nome della composizione livelli | Doppio clic sul nome della composizione livelli |
| Seleziona/deseleziona più composizioni di livelli contigue | Maiusc + clic | Maiusc + clic |
| Seleziona/deseleziona più composizioni di livelli non contigue | Ctrl + clic | Comando + clic |

## Tasti per il pannello Tracciati

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Carica un tracciato come selezione | Ctrl + clic sul nome del tracciato | Comando + clic sul nome del tracciato |
| Aggiunge un tracciato alla selezione | Ctrl + Maiusc + clic sul nome del tracciato | Comando + Maiusc + clic sul nome del tracciato |
| Sottrae un tracciato dalla selezione | Control + Alt + clic sul nome del tracciato | Comando + Opzione + clic sul nome del tracciato |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Mantiene l'intersezione di un tracciato come selezione | Ctrl + Maiusc + Alt + clic sul nome del tracciato | Comando + Maiusc + Opzione + clic sul nome del tracciato |
| Nasconde il tracciato | Ctrl + Maiusc + H | Comando + Maiusc + H |
| Imposta le opzioni per il pulsante Riempi tracciato con colore di primo piano, Disegna il tracciato con il pennello, Carica tracciato come una selezione, Crea un tracciato di lavoro a partire dalla selezione o Crea un nuovo tracciato | Alt + clic sul pulsante | Opzione + clic sul pulsante |

## Tasti per il pannello Campioni

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Crea un nuovo campione dal colore di primo piano | Clic su un'area vuota del pannello | Clic su un'area vuota del pannello |
| Imposta il colore campione come sfondo | Ctrl + clic sul campione | Comando + clic sul campione |
| Elimina il campione | Alt + clic sul campione | Opzione + clic sul campione |

## Tasti per gli strumenti 3D (Photoshop Extended)

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Abilita gli strumenti oggetto 3D | K | K |
| Abilita gli strumento videocamera 3D | N | N |
| Nasconde la superficie più vicina | Alt + Ctrl + X | Opzione + Comando + X |
| Mostra tutte e superfici | Alt + Maiusc + Ctrl + X | Opzione + Maiusc + Comando + X |

| Strumento oggetto 3D | Clic con il pulsante destro del mouse (Windows) / Clic tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) | Alt (Windows) / Opzione (Mac OS) |
|---|---|---|
| Rotazione | Passa allo strumento trascina | Passa allo strumento rotazione su se stesso |
| Rotazione su se stesso | Passa allo strumento scorrimento | Passa allo strumento moto circolare |
| Trascinamento | Passa allo strumento moto circolare | Passa allo strumento scorrimento |
| Scorrimento | Passa allo strumento rotazione su se stesso | Passa allo strumento trascina |
| Scala | Scala sul piano Z | L |

| Strumento videocamera | Clic con il pulsante destro del mouse (Windows) / Clic tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) | Alt (Windows) / Opzione (Mac OS) |
|---|---|---|
| Moto circolare | Passa allo strumento trascina | Passa allo strumento rotazione su se stesso |

| Strumento videocamera | Clic con il pulsante destro del mouse (Windows) / Clic tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) | Alt (Windows) / Opzione (Mac OS) |
|---|---|---|
| Rotazione su se stesso | Passa allo strumento scorrimento | Passa allo strumento rotazione |
| Panning | Passa allo strumento moto circolare | Passa allo strumento scorrimento |
| Cammina | Passa allo strumento rotazione su se stesso | Passa allo strumento trascina |

## Tasti per le misurazioni (Photoshop Extended)

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Registra una misurazione | Maiusc + Ctrl + M | Maiusc + Comando + M |
| Deseleziona tutte le misurazioni | Ctrl + D | Comando + D |
| Seleziona tutte le misurazioni | Ctrl + A | Comando + A |
| Nasconde tutte le misurazioni | Maiusc + Ctrl + H | Maiusc + Comando + H |
| Rimuove una misurazione | Ritorno unitario | Canc |
| Sposta leggermente la misurazione | Tasti freccia | Tasti freccia |
| Sposta per incrementi la misurazione | Maiusc + tasti freccia | Maiusc + tasti freccia |
| Estende o riduce la misurazione selezionata | Ctrl + freccia sinistra/destra | Comando + freccia sinistra/destra |
| Estende o riduce per incrementi la misurazione selezionata | Maiusc + Ctrl + freccia sinistra/destra | Maiusc + Comando + freccia sinistra/destra |
| Ruota la misurazione selezionata | Ctrl + freccia su/giù | Comando + freccia su/giù |
| Ruota per incrementi la misurazione selezionata | Maiusc + Ctrl + freccia sinistra/destra | Maiusc + Comando + freccia sinistra/destra |

## Tasti per i file DICOM (Photoshop Extended)

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Strumento zoom | Z | Z |
| Strumento mano | H | H |
| Strumento livello finestra | L | L |
| Seleziona tutti i fotogrammi | Ctrl + A | Comando + A |
| Deseleziona tutti i fotogrammi eccetto quello corrente | Ctrl + D | Comando + D |
| Navigate attraverso i vari fotogrammi | Tasti freccia | Tasti freccia |

# Tasti per Estrai e Crea pattern (plug-in facoltativi)

| Risultato (Estrai e Crea pattern) | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Adatta alla finestra | Ctrl + 0 | Comando + 0 |
| Zoom in | Ctrl + + (più) | Comando + + (più) |
| Zoom out | Ctrl + - (trattino) | Comando + - (trattino) |
| Scorre i controlli a destra dall'inizio | Tab | Tab |
| Scorre i controlli a destra dalla fine | Maiusc + Tab | Maiusc + Tab |
| Attiva temporaneamente lo strumento mano | Barra spaziatrice | Barra spaziatrice |
| Passa da Annulla a Ripristina | Alt | Opzione |

| Risultato (solo Estrai) | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Strumento evidenziatore bordi | B | B |
| Strumento riempimento | G | G |
| Strumento contagocce | I | I |
| Strumento ripulisci | C | C |
| Strumento ritocca contorno | T | T |
| Attiva/disattiva gli strumenti evidenziatore bordi e gomma | Alt + strumento evidenziatore bordi o gomma | Opzione + strumento evidenziatore bordi o gomma |
| Attiva/disattiva Evidenziazione migliore | Ctrl con lo strumento evidenziatore bordi selezionato | Comando con lo strumento evidenziatore bordi selezionato |
| Rimuove l'evidenziazione corrente | Alt + Canc | Opzione + Ritorno unitario |
| Evidenzia l'intera immagine | Ctrl + Canc | Comando + Ritorno unitario |
| Riempie l'area di primo piano e visualizza in anteprima l'oggetto estratto | Maiusc + clic con lo strumento riempimento selezionato | Maiusc + clic con lo strumento riempimento selezionato |
| Sposta la maschera quando lo strumento ritocca contorno è selezionato | Ctrl + trascinamento | Comando + trascinamento |
| Aggiunge opacità quando lo strumento ripulisci è selezionato | Alt + trascinamento | Opzione + trascinamento |
| Attiva/disattiva le opzioni del menu Mostra in anteprima tra Originale/Estratta | X | X |
| Abilita gli strumenti ripulisci e ritocca contorno prima dell'anteprima | Maiusc + X | Maiusc + X |
| Scorre in anteprima il menu Visualizza dall'alto verso il basso | F | F |
| Scorre in anteprima il menu Visualizza dal basso verso l'alto | Maiusc + F | Maiusc + F |
| Riduce/aumenta la dimensione del pennello di 1 | Freccia giù/Freccia su nella casella di testo Dimensione pennello† | Freccia giù o Freccia su nella casella di testo Dimensione pennello† |

| **Risultato (solo Estrai)** | **Windows** | **Mac OS** |
|---|---|---|
| Riduce/aumenta la dimensione del pennello di 1 | Freccia sinistra/Freccia destra quando è visualizzato l'indicatore di dimensione pennello† | Freccia sinistra/Freccia destra quando è visualizzato l'indicatore di dimensione pennello† |
| Imposta l'intensità dello strumento ripulisci o ritocca contorno | 0–9 | 0–9 |
| †Tenete premuto Maiusc per ridurre/aumentare di 10 | | |

| **Risultato (solo Crea pattern)** | **Windows** | **Mac OS** |
|---|---|---|
| Cancella la selezione corrente | Ctrl + D | Comando + D |
| Annulla lo spostamento di una selezione | Ctrl + Z | Comando + Z |
| Genera o rigenera | Ctrl + G | Comando + G |
| Interseca la selezione corrente | Maiusc + Alt + selezione | Maiusc + Opzione + selezione |
| Alterna le viste: pattern originale/generato | X | X |
| Va alla prima porzione di Storia porzioni | Home | Home |
| Va all'ultima porzione di Storia porzioni | Fine | Fine |
| Va alla porzione precedente di Storia porzioni | Freccia sinistra, Pag Su | Freccia sinistra, Pag Su |
| Va alla porzione successiva di Storia porzioni | Freccia destra, Pag Giù | Freccia destra, Pag Giù |
| Elimina la porzione corrente da Storia porzioni | Canc | Ritorno unitario |
| Scosta la selezione quando visualizzate l'originale | Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù | Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù |
| Aumenta lo scostamento della selezione quando visualizzate l'originale | Maiusc + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù | Maiusc + Freccia destra, Freccia sinistra, Freccia su o Freccia giù |

## Tasti funzione

| **Risultato** | **Windows** | **Mac OS** |
|---|---|---|
| Avvia l'aiuto | F1 | Tasto Aiuto |
| Annulla/ripristina | | F1 |
| Comando Taglia | F2 | F2 |
| Copia | F3 | F3 |
| Incolla | F4 | F4 |
| Mostra/nasconde il pannello Pennello | F5 | F5 |
| Mostra/nasconde il pannello Colore | F6 | F6 |
| Mostra/nasconde il pannello Livelli | F7 | F7 |
| Mostra/nasconde il pannello Info | F8 | F8 |
| Mostra/nasconde il pannello Azioni | F9 | Opzione + F9 |

| Risultato | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Ripristina | F12 | F12 |
| Esegue il riempimento | Maiusc + F5 | Maiusc + F5 |
| Sfoca la selezione | Maiusc + F6 | Maiusc + F6 |
| Inverte la selezione | Maiusc + F7 | Maiusc + F7 |