

Linee guida AVS4YOU - AVS Photo Editor

# Linee guida AVS4YOU



## www.avs4you.com

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2010 Tutti i diritti riservati

# Scrivici

Se avete qualsiasi commenti, suggerimenti o domande relative ai programmi **AVS4YOU** o desiderate che una nuova funzione sia aggiunta per migliorare i nostri prodotti, vi preghiamo di contattarci.

La registrazione del prodotto vi da il diritto all'assitenza tecnica.

Informazione generale:	info@avs4you.com
Assistenza tecnica:	support@avs4you.com
Vendite:	sales@avs4you.com
Aiuto ed altra documentazione:	help@avs4you.com

# Assistenza tecnica

I programmi **AVS4YOU** non richiedono le conoscenze professionali. Se avete un problema o una domanda, vi preghiamo di riferirvi all'**Aiuto per i programmi AVS4YOU**. Se non potete trovare la soluzione, per favore conttatate la nostra assistenza tecnica.

**Nota**: l'assistenza tecnica è disponibile solo per gli utenti registrati.

Lo staff AVS4YOU offre qualche forma di supporto:

- Sistema di supporto AVS4YOU Potete utilizzare il Modulo di supporto disponibile sul nostro sito per fare una domanda.
- **Assistenza via e-mail** Potete anche porre le vostre domande via e-mail all'indirizzo seguente: <u>support@avs4you.com</u>.

**Nota**: perché noi possiamo trovare una soluzione al vostro problema in modo veloce ed efficiente vi preghiamo di fornire le informazioni seguenti:

- Nome ed indirizzo e-mail usato per la registrazione
- Parametri del sistema (CPU, spazio disco disponibile, ecc.)
- Sistema operativo
- Informazioni sui dispositivi di cattura, audio/video, unità disco connessi al vostro computer (produttore e modello)
- Descrizione dettagliata delle vostre azioni

Vi preghiamo di NON allegare nessun file al vostro messaggio se non è richiesto dallo staff di assistenza tecnica AVS4YOU.com.

# Resorse

La documentazione per i programmi AVS4YOU è disponibile in vari formati:

# File di aiuto integrato nel prodotto (.chm) e aiuto in linea

Per ridurre la dimensione dei file di installazione dei programmi scaricati il file di aiuto è stato escluso dall'installazione però potete sempre scaricarlo dal nostro sito web all'indirizzo <u>http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx</u> per scaricare l'ultima versione del file di aiuto disponibile esecutabile, eseguitelo ed installate nella cartella con i programmi AVS4YOU. Dopo questo potete utilizzarlo dal menù **Aiuto** del programma AVS4YOU installato.

L'**Aiuto in linea** include tutti i file di aiuto integrati nel prodotto, gli aggiornamenti e i collegamenti alle altre risorse disponibili sul sito. Potete trovare l'**Aiuto in linea** sul nostro sito - <u>http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx</u>. Vi preghiamo di notare che la versione più aggiornata e completa del file di aiuto per i programmi AVS4YOU è sempre disponibile sul sito web.

## Documentazione PDF

Il file di aiuto è anche disponibile nel formato pdf ottimizzato per la stampa. Tutti i file di aiuto PDF sono accessibili dalle pagine dei programmi AVS4YOU (<u>http://www.avs4you.com/it/index.aspx</u> e <u>http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx</u>). Per poter leggere e stampare il file di aiuto AVS4YOU in PDF dovete avere il programma di lettura PDF installato.

## Guide per l'utilizzo

Avete accesso alla vasta gamma delle risorse che vi aiutano ad utilizzare al meglio i programmi AVS4YOU. Le guide passo per passo aiutano non solo ai principianti ma anche agli utenti che desiderano eseguire una certa operazione e cercano di farlo. Vi preghiamo di visitare la sezione **Guide per l'utilizzo** del sito AVS4YOU all'indirizzo <u>http://www.avs4you.com/it/Guides/index.aspx</u> per leggere le informazioni dettagliate per vari programmi

## Assistenza tecnica

Visitate il sito di **Assistenza tecnica AVS4YOU** all'indirizzo <u>http://support.avs4you.com</u> per fare domande reguardanti l'installazione, l'attivazione e l'uso dei programmi AVS4YOU. Non esitate a utilizzare l'indirizzo e-mail <u>support@avs4you.com</u>.

## Download

Visitate la sezione **Scaricamenti** - <u>http://www.avs4you.com/it/downloads.aspx</u> - del nostro sito web per trovare gli ultimi aggiornamenti gratuiti, le versioni di prova ed altri programmi utili. I programmi aggiornati, le nuove versioni dei programmi più popolari e i nuovi programmi sono anche frequentamente rilasciati.

# Descrizione

**AVS Photo Editor** è dotato di un'**interfaccia** amichevole e di numerosi strumenti e funzioni che vi aiutano a effettuare le operazioni di editing diverse.

Usando l'applicazione **AVS Photo Editor** potete facilmente trovare la cartella necessaria, elaborare le vostre foto usando strumenti diversi, cambiando i colori e la gamma tonale o selezionando uno dei preset disponibili e, finalmente, salvare l'immagine elaborata in un **formato grafico supportato**. Questa applicazione vi offre tutto per ottimi risultati.

## Utilizzate AVS Photo Editor

## per effettuare le operazioni seguenti:

- utilizzare l'albero delle cartelle conveniente nella scheda Sfoglia per trovare una directory o un'immagine necessaria;
- attivare le modalità di visualizzazione diverse usando lo Zoom globale;
- visualizzare le informazioni sul file che state elaborando;
- applicare i **preset** di correzione foto per dare un tocco di individualità a ogni immagine;
- regolare i colori e anche la luminosità e il contrasto delle vostre foto;
- correggere la gamma tonale nelle vostre immagini e visualizzare l'istrogramma dell'immagine per controllare le modifiche di tono effettuate;
- salvare gli aggiustamenti effettuati come preset;
- applicare vignette alle immagini per attirare l'attenzione al loro centro;
- inserire le **filigrane** testo o immagine per proteggere i diritti di autore;
- utilizzare l'opzione Correzione occhi rossi per recuperare il colore naturale degli occhi;
- selezionare lo strumento Ritocco o Pennello per elaborare le vostre foto;
- ritagliare le vostre immagini;
- confrontare le immagini prima e dopo l'editing;
- **stampare** le foto modificate dopo aver impostato il formato carta, la loro dimensione e la posizione.

Per eseguire AVS Photo Editor andate al menù Start (Avvio) e selezionate Tutti i programmi -> AVS4YOU -> Immagine -> AVS Photo Editor.

# Introduzione alle immagini digitali

La prima immagine digitale fu creata nel 1957 e mostrò il figlio dello scienziato Russell Kirsch. Da quel momento inizia l'era delle tecnologie delle immagini digitali - immagini satellitari, CAT scan (tomografia computerizzata), codici a barre, desktop publishing (editoria individuale), fotografia digitale ecc. nate da questa immagine granulosa.

Un'**immagine digitale** è una matrice di numeri reali e complessi rappresentati da un numero finito di bit. Ci sono le immagini digitali di due tipi: immagine bitmap e immagine vettoriale

Nella grafica **vettoriale** un'immagine è descritta mediante un insieme di primitive geometriche come punti, linee, curve e poligoni definite attraverso equazioni matematiche.



Nella grafica **raster** o **bitmap** un'immagine è vista come una griglia ortogonale dei pixel, o punti di colore. La grafica raster è di solito usata per le immagini fotografiche.



Le immagini **raster** hanno un set dei valori digitali, chamati elementi dell'immagine o **pixel**. L'immagine digitale contiene un numero fisso delle righe e delle colonne dei pixel. Il pixel rappresenta il più piccolo elemento dell'immagine. Di solito i pixel sono memorizzati nella memoria del computer come mappa raster, una matrice bi-dimensionale di numeri piccoli. Questi valori sono di solito trasmessi o memorizzati in forma compressa.

# Tipi di immagini raster

Ogni pixel di un'immagine raster è di solito associato a un punto specificato del piano 2D, e ha un valore che consiste di una o più quantità relative a questa posizione. Tutte le immagini digitali possono essere classificate secondo il numero e il tipo di questi campioni:



- Un'immagine **binaria** ha soltanto due valori possibili per ciascuno pixel. I due colori di solito usati per un'immagine binaria sono il nero e il bianco però possono essere usati qualsiasi due colori.
- In un'immagine in **scala di grigi** ogni punto è rappresentato da un valore di luminosità. Le immagini di questa specie si compongono di tonalità di grigio, variando dal nero all'intensità più debole al bianco più forte.
- Un'immagine a **colori** include le informazioni sui colori per ciascuno pixel. Ogni pixel ha tre canali di colore, le coordinate nello spazio di colore. Per ulteriori informazioni sullo **spazio di colore** riferitevi al **Glossario**.
- In un'immagine a falso-colore è alterata la corrispondenza tra il colore dell'oggetto e il colore dell'immagine. L'opposto ad un'immagine a falso-colore è un'immagine a colori veri che rappresenta i colori reali dell'oggetto.
- Un'immagine **multispettrale** acquisisce i dati di frequenze specificate dello spettro

elettromagnetico. All'origine è progettato per lo space-based imaging.

• etc.

Le immagini raster possono essere anche classificate secondo il numero dei bit usati per rappresentare il colore di un singolo pixel, in altre parole, la **profondità di colore**:



- **colori a 1-bit** grafica monocromatica di solito due colori usati per un'immagine binaria sono il bianco e il nero, però possono essere usati qualsiasi due colori.
- colori a 8-bit modello scala di grigi le immagini in scala di grigi hanno più tonalità di grigio che le immagini monocromatiche a 1-bit.
- **colori a 8-bit** il numero massimo dei colori che possono essere visualizzati in una volta è di 256.

- colori a 15/16-bit (hicolor) permette 32,768/ 65,536 colori possibili per ciascuno pixel.
- colori a 24-bit (truecolor) questo significa 256 tonalità di rosso, verde e blu, per un totale di 16,777,216 variazioni di colori al minimo.
- colori a 30/36/48-bit (deepcolor) qualsiasi modello superiore a truecolor, di solito circa un miliardo di colori; possono essere usati gli spazi di colori xvYCC, sRGB, e YCbCr.

**1 Nota**: per sapare di più sui formati immagine raster e formati supportati da AVS Photo Editor riferitevi al capitolo Formati grafici supportati.

# Interfaccia del programma

AVS Photo Editor è dotato di un'interfaccia intuitiva e semplice da usare.



La sola finestra di AVS Photo Editor comprende gli elementi seguenti:

- Il Menù principale si usa per accedere a tutte le funzioni principali del programma.
- L'Area di anteprima si usa per visualizzare le foto ed elaborarle applicando gli strumenti offerti dal programma.
- La scheda **Sfoglia** si usa per navigare tra file e cartelle del vostro computer, rete o supporto rimovibile, visualizzare le informazioni sul file immagine elaborato e regolare il livello di zoom.
- La scheda **Modifica** si usa per elaborare le immagini usando gli strumenti di modifica disponibili, il menù di regolazione e l'istogramma dell'immagine.
- La scheda **Stampa** si usa per regolare le impostazioni di stampa.
- Il **Pannello di navigazione** si usa per trovare la foto necessaria nella cartella aperta.

# Menù principale

Per lavorare con **AVS Photo Editor** potete utilizzare gli elementi del **Menù principale**. Il sistema flessibile degli elementi del menù è uno strumento perfetto per la navigazione, l'uso dell'applicazione, il controllo di tutte le operazioni.

Il **Menù principale** ha la struttura seguente:

File			
Apri	Ctrl+0	Si usa per <b>aprire</b> la cartella necessaria e caricare tutte le foto nel programma per elaborarle.	
Apri recenti		Si usa per <b>aprire</b> la foto già salvata e aperta prima per elaborarla. Verrà caricata tutta la cartella.	
Salva	Ctrl+S	Si usa per <b>salvare</b> la foto elaborata.	
Salva con		Si usa per <b>salvare</b> la foto con un nome diverso o in un'altra cartella.	
Salva modifiche		Si usa per <b>salvare</b> tutte le immagini modificate nella stessa cartella aperta.	
Salva modifiche in		Si usa per <b>salvare</b> le modifiche effettuate della cartella aperta in un'altra cartella.	
Esci	Alt+F4	Si usa per terminare il lavoro con <b>AVS Photo Editor</b> e chiudere la finestra del programma.	
	Modifica		
Annulla	Ctrl+Z	Si usa per annullare l'ultima azione eseguita.	
Ripristina	Ctrl+Y	Si usa per ripristinare l'ultima azione annullata.	
Correzione automatica		Si usa per correggere la foto selezionata automaticamente.	
Ruota a sinsitra		Si usa per cambiare l'orientamento dell'immagine importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).	
Ruota a destra		Si usa per cambiare l'orientamento dell'immagine importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).	
Reimposta		Si usa per restituire l'immagine modificata allo stato originale. Se avete già salvato le modifiche effettuate, questa opzione viene disabilitata.	
Reimposta tutto		Si usa per restituire tutte le immagini modificate alle stato originale. Se avete già salvato le modifiche effettuate, questa opzione viene disabilitata.	
Visualizza			
Sfoglia	Ctrl+B	Si usa per aprire la scheda <b>Sfoglia</b> e trovare una certa cartella nel sistema dei file e cartelle, visualizzare le icone grandi e le informazioni sull'immagine selezionata.	
Modifica	Ctrl+E	Si usa per aprire la scheda <b>Modifica</b> ed elaborare le immagini usando gli strumenti di modifica disponibili, il menù di regolazione e l'istogramma dell'immagine.	
Stampa	Ctrl+P	Si usa per aprire la scheda <b>Stampa</b> e regolare le impostazioni di stampa.	
Schermo intero	Ctrl+F	Si usa per attivare lo <b>Schermo intero</b> .	

Adatta	Ctrl+1	Si usa per ridimensionare l'immagine, far adattarla all' <b>Area di anteprima</b> del programma.
x1		Si usa per far visualizzare l'immagine in dimensione reale.
x3		Si usa per ingrandire l'immagine elaborata a 300%.
Dopo   Prima	Ctrl+Tab	Si usa per visualizzare e confrontare l'immagine prima e dopo la modifica.
A proposito		
Aiuto	F1	Si usa per aprire il file di aiuto di AVS Photo Editor.
Pagina principale AVS		Si usa per visitare il sito web AVS4YOU.
Pagina d'assistenza tecnica AVS		Si usa per aprire la pagina di assistenza tecnica di AVS4YOU, dove potete descrivere il vostro problema o fare una richiesta compilando il modulo di supporto.
Scrivici		Si usa per contattare lo staff di assistenza tecnica per posta elettronica.
A proposito		Si usa per leggere le informazioni su <b>AVS Photo Editor</b> e anche il contratto di licenza oppure registrarvi e attivare il programma.

# Area di anteprima

L'Area di anteprima è la parte centrale della finestra di AVS Photo Editor e si usa per visualizzare le foto ed elaborarle usando gli strumenti di modifica disponibili. L'Area di anteprima viene visualizzata in modo diverso secondo la scheda aperta: Sfoglia, Modifica, Stampa.

## Area di anteprima con la scheda Sfoglia aperta

Dopo aver aperto la scheda **Sfoglia** ed aver scelto la cartella contenente le foto che desiderate modificare, vengono visualizzate le icone grandi di questi file immagine. Potete attivare questa modalità di visualizzazione anche selezionando la voce **Sfoglia** della sezione **Visualizza** del **Menù principale**.

Usando questa modalità potete velocemente navigare tra le immagini delle cartella selezionata, effettuare le correzioni automatiche cliccando sul pulsante **Correzione automatica** e ruotarle a destra o a sisnitra usando le frecce.



Nella parte superiore dell'**Area di anteprima** viene visualizzato il percorso all'immagine selezionata, nella sua parte inferiore si trova la barra degli strumenti che comprende i seguenti pulsanti:

Elemento	Descrizione
💾 Salva modifiche	Si usa per salvare tutte le immagini modificate nella stessa cartella.
R Salva modifiche in	Si usa per salvare le immagini modificate della cartella selezionata in un'altra.
Reimposta tutto	Si usa per annullare tutte le modifiche effettuate di tutte le immagini della cartella.



Un doppio clic sulla foto all'interno dell'Area di anteprima apre la scheda Modifica e cambia la modalità di visualizzazione.

# Area di anteprima con la scheda Modifica aperta

Dopo che aprite la scheda **Modifica** oppure selezionate la voce **Modifica** della sezione **Visualizza** del **Menù principale** l'**Area di anteprima** viene visualizzata come segue. Potete anche selezionare questa modalità faccendo doppio clic sull'icona dell'immagine corrispondente.



Nella parte superiore dell'**Area di anteprima** viene visualizzato il percorso all'immagine selezionata, nella sua parte inferiore si trova la barra degli strumenti che comprende i seguenti pulsanti:

Elemento	Descrizione
Ruota a destra	Si usa per cambiare l'orientamento della foto importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).
Ruota a sinistra	Si usa per cambiare l'orientamento della foto importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).

Dopo  Prima	Si usa per dividere l' <b>Area di anteprima</b> in due parti che mostrano l'immagine originale e l'immagine modificata. Cliccando sulla freccia di sotto potete selezionare una delle modalità di divisione disponibili.
🔲 Schermo intero	Si usa per attivare lo <b>Schermo intero</b> .
	Si usa per cambiare il livello di zoom dell'immagine visualizzata all'interno dell' <b>Area di</b> <b>anteprima</b> . Trascinando l'indicatore della barra potete impostare il livello necessario: uno sullo schermo, dimensione completa, 200%, 300%, 400%, 500%.

Un doppio clic all'interno dell'Area di anteprima attiva lo Schermo intero.

## **Schermo intero**

Potete attivare questa modalità cliccando sul pulsante **Schermo intero** sulla **Barra degli strumenti**, selezionando la voce corrispondente della sezione **Visualizza** del **Menù principale**, oppure faccendo doppio clic sull'immagine modificata all'interno dell'**Area di modifica** con il tasto sinistro del mouse.

In questo caso l'immagine modificata viene adatta a tutto lo schermo. Se direzionate il puntatore del mouse nella parte superiore, si apre il **Pannello di navigazione** che vi permette di navigare tra le immagini della cartella caricata e trovare quella desiderata. Se posizionate il puntatore del mouse sulla parte inferiore dello schermo, vengono visualizzati i seguenti pulsanti:

Pulsante	Descrizione
Disattiva schermo intero	Si usa per ritornare dallo Schermo intero alla visualizzazione standard.
Precedente <del>(</del>	Si usa per visualizzare la foto precedente del <b>Pannello di navigazione</b> .
Successivo	Si usa per visualizzare la foto successiva del <b>Pannello di navigazione</b> .
Ruota a sinistra	Si usa per cambiare l'orientamento della foto importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).
Ruota a destra	Si usa per cambiare l'orientamento della foto importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).

Per disattivare lo **Schermo intero**, fate doppio clic con il tasto sinistro, utilizzate il pulsante intero intero situato nella parte inferiore dello schermo, oppure premete il tasto **Esc**.



## Area di anteprima con la scheda Stampa aperta

Potete attivare questa modalità aprendo la scheda **Stampa** oppure seleziinando la voce **Stampa** della sezione **Visualizza** del **Menù principale**.

In questo caso l'immagine modificata copre una certa parte della carta. Nella parte superiore sinistra dell'**Area di anteprima** si trovano i regoli speciali con la graduazione in cm che vi aiutano a regolare la posizione.



Potete anche visualizzare l'immagine a **Schermo intero**.

## **Schermo intero**

Potete attivare questa modalità faccendo doppio clic all'interno dell'Area di anteprima quando la scheda Stampa è aperta.

In questo caso l'immagine modificata viene adatta a tutto lo schermo. Se direzionate il puntatore del mouse nella parte superiore, si apre il **Pannello di navigazione** che vi permette di navigare tra le immagini della cartella caricata e trovare quella desiderata. Se posizionate il puntatore del mouse sulla parte inferiore dello schermo, vengono visualizzati gli stessi pulsanti che nella modalità **Schermo intero** quando la scheda **Modifica** è aperta.

Per disattivare lo Schermo intero fate doppio clic con il tasto sinistro del mouse o premete il tasto Esc.



# Scheda Sfoglia

La scheda **Sfoglia** situata nella parte sinistra della **Finestra principale** si usa per navigare tra file e cartelle del vostro computer, rete o supporti rimovibili, visualizzare le informazioni sull'immagine da elaborare e regolare il livello di zoom. Comprende le sezioni seguenti:



## Navigatore

Si usa per navigare nella foto visualizzata all'interno dell'**Area di anteprima** durante l'uso di zoom. Il navigatore vi mostra un'intera immagine e la sua parte che è attualmente visualizzata all'interno dell'area di anteprima.

Utilizzate la barra **Zoom globale** per aumentare o diminuire l'immagine selezionata. Quando ingrandite l'immagine, la parte visibile nell'area di anteprima viene visualizzata all'interno del rettangolo bianco nel navigatore. Lo zoom globale ha i livelli seguenti: icone grandi, uno sullo schermo, dimensione completa, 200%, 300%, 400%, 500%.

Potete aprire o nascondere la finestra di navigatore cliccando sulla barra superiore.

## Cartelle

Questa sezione si usa per navigare tra file e cartelle del vostro computer, rete o supporto rimovibile.

# Info file

Si usa per visualizzare le informazioni sull'immagine selezionata. Qui trovate i dati seguenti che possono essere utili per l'elaborazione dell'immagine:

- Dimensione file dimensione dell'immagine in megabyte
- **Data di creazione** la data e l'ora in cui è stata creata questa foto (anno:mese:giorno ore:minuti:secondi)
- Dimensioni la larghezza e l'altezza dell'immagine in pixel (la

dimensione in pollici è indicata fra parentesi)

• Risoluzione - il grado di qualità dell'immagine, misurato in punti per pollice (dpi)

Un clic sul pulsante **Più info...** fa visualizzare tutte le informazioni sull'immagine:

- Titolo il nome dell'immagine inserito manualmente
- Autore la persona che ha scattato questa immagine
- Data di creazione la data e l'ora in cui è stata scattata la foto (anno:mese:giorno ore:minuti:secondi)
- Descrizione la descrizione del soggetto dell'immagine
- Copyright la nota sul diritto d'autore
- Disclaimer la nota sulle situazioni di incertezza, rinuncia, o rischi
- Commento le informazioni aggiuntive sull'immagine modificata
- Tipo dispositivo il nome della fotocamera digitale utilizzata
- Modello dispositivo il modello della fotocamera digitale utilizzata
- Software ID il nome di software utilizzato per creare questa immagine
- Numero versione il numero della versione del software utilizzato per creare questa immagine
- Lettera versione la lettera della versione del software utilizzato per creare questa immagine
- Host Computer il computer e/o il sistema operativo in uso durante la creazione dell'immagine
- Avviso l'avviso sui contenuti dell'immagine (disponibile per i file immagine .png solamente)
- Nome documento il nome del file immagine .tiff a molte pagine

- Tempo esposizione la durata dell'esposizione alla luce del film o del sensore, misurata in secondi
- Compensazione esposizione il parametro che permette di regolare l'esposizione calcolata automaticamente (può
  essere sia positiva (l'esposizione aggiuntiva) o negativa (l'esposizione ridotta))
- **Programma esposizione** la classe del programma utilizzato dalla camera digitale per impostare l'esposizione (possono essere utilizzati i seguenti programmi: non defined (indefinito), manual (manuale), normal program (normale), aperture priority (priorità di apertura), shutter priority (priorità di otturatore), creative program (creativo), action program (d'azione), portrait mode (modo ritratto), landscape mode (modo paesaggio))
- Velocità di otturatore la quantità del tempo in cui l'otturatore rimane aperto all'esposizione
- Apertura lente l'apertura nella camera digitale che fa passare la luce attraverso le lenti per fare una ripresa
- Lunghezza focale la lunghezza focale delle lenti, cioè la distanza fra le lenti e il piano focale
- **Rapporto focale** (detto anche F-stop o l'apertura relativa) il rapporto tra la lunghezza focale di un obbiettivo e il diametro di apertura dell'ottica (il rapporto focale più piccolo prevede una lente di diametro più largo, e di conseguenza la più luce diponibile per la fotografia ad alta velocità)
- Velocità ISO si riferisce alla "velocità di pellicola" o alla sensibilità alla luce (ISO più alti significano che la pellicola è più sensibile alla luce, mentre ISO più bassi significanco che la pellicola è meno sensibile alla luce)
- Modalità di misurazione si riferisce alla modalità in cui una camera digitale determina l'esposizione (possono essere utilizzate le modalità seguenti: unknown (sconosciuto), average (media), center weighted average (media ponderata al centro), spot, multi-spot, pattern (modello), partial (parziale), other (altra))
- Modo flash il modo flash utilizzato per produrre l'immagine (on / off / auto, fired/ did not fire, red-eye reduction (riduzione di occhi rossi), retouch)
- **Tipo Bitmap** la tecnica utilizzata per descrivere le immagini digitali, misurata in bit per pixel (i pixel dell'immagine sono memorizzati con una **profondità colore** 1, 4, 8, 16, 24, 32, 48, o 64 bit per pixel)
- Spazio dei colori spazio dei colori utilizzato per creare questa immagine: sRGB (standard rosso/verde/blu), CMYK (in inglese cyan/magenta/yellow (azzuro/magenta/giallo), K sta per nero), HSL (hue/saturation/lightness), ecc.

Per nascondere le informazioni addizionali cliccate su Meno....

**Nota**: nella scheda vengono visualizzate tutte le righe, però in funzione della camera digitale usata, il formato del file immagine e i parametri della camera alcune righe possono essere vuote.

# Scheda Modifica

La scheda **Modifica** situata nella parte sinistra della **Finestra principale** si usa per selezionare uno degli strumenti di modifica disponibili, cambiare il colore e la **tonalità**, visualizzare l'istogramma e la foto originale. Comprende le sezioni seguenti:



## Navigatore

Si usa per navigare nella foto visualizzata all'interno dell'**Area di anteprima** durante l'uso di zoom. Il navigatore vi mostra un'intera immagine e la sua parte che è attualmente visualizzata all'interno dell'area di anteprima. Quando ingrandite l'immagine, la parte visibile nell'area di anteprima viene visualizzata all'interno del rettangolo bianco nel navigatore.

Potete aprire o nascondere la finestra di navigatore cliccando sulla barra superiore.

# Istogramma dell'immagine

Si usa per illustrare la distribuzione dei colori nell'immagine elaborata, che deriva dalla stima del numero di pixel corrispondenti ad un dato tono di uno **spazio colore** tipico. Per sapere di più sull'**Uso dell'istogramma dell'immagine** riferitevi al capitolo corrispondente.

## Strumenti di modifica

Qui trovate gli strumenti da utilizzare per elaborare le vostre immagini come: **Correzione occhi rossi, Ritocco, Pennello** e **Ritaglia**.

# Menù di regolazione

Qui potete **regolare** la gamma **tonale** e le proprietà dei colori, applicare uno dei preset disponibili, aggiungere vignette o inserire una filigrana nelle immagini.

Nella parte inferiore della scheda **Modifica** sono situati i pulsanti seguenti:

- Annulla si usa per annullare l'ultima azione effettuata.

- **Ripristina** si usa per ripristinare l'ultima azione annullata.

• Salva si usa per salvare l'immagine elaborata con lo stesso nome e nella stessa cartella.

• Reimposta si usa per restituire l'immagine originale.

Nota: dopo aver salvato le modifiche, non potete annullare o reimpostare nessun azione.

# Scheda Stampa

La scheda **Stampa** situata nella parte sinistra della **Finestra principale** si usa per regolare le impostazioni di stampa. Comprende le seguenti sezioni:

J Stampa
▲ Impostazioni stampante
Stampante PrimoPDF Impostazioni stampante
Copie 1
Formato carta 🛛 A4 ( 210x297 mm ) 🔻
Orientazione Libro 🔻 Impostazioni
A Posizione
Centra Posizione
Cima 0 <u>mm</u>
Sinistro 0 <u>mm</u>
🖌 Stampa in scala
Adatta alla pagina Stampa in scala
Scala 1 % 4
Larghezza 0 <u>mm</u>
Altezza 0 <u>mm</u>
Risoluzione 0
Stampa Reimposta parametri

## Impostazioni stampante

Si usa per selezionare una stampante e regolare le impostazini comuni. Premete il pulsante **Impostazioni** per regolare le impostazioni che completamente dipendono dalla stempante usata.

## Posizione

Si usa per regolare la posizione dell'immagine sulla carta. Potete posizionare l'immagine al centro oppure inserire i valori per regolare la distanza tra l'immagine e il bordo superiore e quello sinistro della carta.

# Stampa in scala

Si usa per regolare la dimensione dell'immagine sulla carta. Potete adattare l'immagine alla carta oppure regolare la sua dimensione.

Nella parte inferiore della scheda **Stampa** trovate i seguenti pulsanti:

• **Stampa** si usa per iniziare la stampa.

1

Reimposta si usa per restituire le impostazioini predefinite di stampa.

**Nota**: per sapere come stampare le foto riferitevi al capitolo **Stampa immagini**.

# Menù di scelta rapida

Il **Menù di scelta rapida** si usa per semplificare l'accesso alle funzioni principali del programma. Le aree della **Finestra principale** che ne sono dotati sono l'**Area di anteprima, Pannello di navigazione** e **Schermo intero**. Potete accedere al **Menù di scelta rapida** cliccando destro su un elemento all'interno di queste aree.

## Area di anteprima con la scheda Sfoglia aperta

Modifica	Enter
Reimposta	Ctrl+R
Salva	Ctrl+S
Salva con	Shift+Ctrl+S

- Modifica si usa per aprire la scheda Modifica ed elaborare le immagini usando gli strumenti di modifica disponibili, il menù di regolazione e l'istogramma dell'immagine.
- **Reimposta** si usa per restituire l'immagine allo stato originale. Se avete già salvato le modifiche effettuate, questa opzione viene disabilitata.
- Salva si usa per salvare la foto elaborata.
- **Salva con** si usa per salvare la foto elaborata con un nome diverso o in un'altra cartella.

## Area di anteprima con la scheda Modifica aperta e Pannello di navigazione

Annulla	
Ripristina	
Reimposta	Ctrl+R
Salva	Ctrl+S
Salva con	Shift+Ctrl+S

Disattiva schermo intero

Ruota a sinistra

Ruota a destra

Precedente

Successivo

- Annulla si usa per annullare l'ultima azione eseguita.
- **Ripristina** si usa per ripristinare l'ultima azione annullata.
- **Reimposta** si usa per restituire l'immagine allo stato originale. Se avete già salvato le modifiche effettuate, questa opzione viene disabilitata.
- **Salva** si usa per salvare la foto elaborata.
- **Salva con** si usa per salvare la foto elaborata con un nome diverso o in un'altra cartella.

## **Schermo intero**

- Disattiva schermo intero si usa per ritornara dallo Schermo intero alla madalità di visualizzazione quando una sola immagine viene visualizzata all'interno dell'Area di anteprima.
  - **Ruota a sinistra** si usa per cambiare l'orientamento dell'immagine importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).
  - **Ruota a destra** si usa per cambiare l'orientamento dell'immagine importata (da ritratto a paesaggio e viceversa).
  - **Precedente** si usa per visualizzare la foto precedente visualizzata sul **Pannello di navigazione**.
- Successivo si usa per visualizzare la foto successiva visualizzata sul Pannello di navigazione.

# Tasti di scelta rapida e uso del mouse

L'interfaccia di **AVS Photo Editor** vi permette di utilizzare i tasti di scelta rapida per semplificare l'accesso alle funzioni principali del programma. Sono descritti qui sotto:

Interfaccia del programma		
Ctrl + Z	Utilizzatelo per annullare l'ultima azione eseguita	
Ctrl + Y	Utilizzatelo per ripristinare l'ultima azione annullata	
Ctrl + O	Utilizzatelo per aprire la cartella necessaria e caricare tutte le foto nel programma per elaborarle	
Ctrl + S	Utilizzatelo per salvare la foto elaborata	
Shift + Ctrl + S	Utilizzatelo per salvare la foto elaborata con un nome diverso o in un'altra cartella	
Ctrl + B	Si usa per aprire la scheda Sfoglia	
Ctrl + E	Si usa per aprire la scheda Modifica	
Ctrl + P	Si usa per aprire la scheda <b>Stampa</b>	
Ctrl + F	Utilizzatelo per attivare lo <b>Schermo intero</b> .	
Ctrl + 1	Utilizzatelo per ridimensionare la vostra immagine per adattarla all' <b>Area di anteprima</b> della finestra del programma	
Ctrl + 2	Utilizzatelo per visualizzare la foto elaborata in dimensione reale	
Ctrl + 3	Utilizzatelo per visualizzare la foto elaborata ingrandita a 300%	
Ctrl + Tab	Utilizzatelo per dividere l' <b>Area di anteprima</b> in due parti che fanno visualizzare l'immagine originale e l'immagine elaborata	
F1	Utilizzatelo per aprire il file di aiuto di AVS Photo Editor	
Alt + F4	Utilizzatelo per terminare il lavoro con il programma e chiudere la finestra	
	Cartelle	
Freccia superiore	Utilizzatelo per spostarvi verso l'alto all'interno dell'albero di cartelle	
Freccia inferiore	Utilizzatelo per spostarvi verso il basso all'interno dell'albero di cartelle	
Freccia destra	Utilizzatelo per aprire la cartella selezionata con qualche sottocartella indietro	
Freccia sinistra	Utilizzatelo per chiudere la cartella selezionata con qualche sottocartella indietro	
Page Up	Utilizzatelo per passare alla cima dell'albero - alla prima cartella	
Page Down	Utilizzatelo per passare in basso dell'albero - all'ultima cartella	
Alt + Freccia sinistra	Utilizzatelo per passare alla cartella principale	
Icone grandi		
Enter	Utilizzatelo per far visualizzare una sola immagine all'interno dell'Area di anteprima	

Schermo intero		
Freccia sinistra	Utilizzatelo per far visualizzare l'immagine successiva del pannello di navigazione	
Freccia destra	Utilizzatelo per far visualizzare l'immagine successiva del pannello di navigazione	
Esc	Utilizzatelo per ritornare alla modalità di visualizzazione precedente	
Scheda Modifica		
Freccia sinistra	Utilizzatelo per diminuire il valore del parametro selezionato	
Freccia destra	Utilizzatelo per aumentare il valore del parametro selezionato	
Strumenti di modifica		
Esc	Utilizzatelo per disabilitare lo strumento di modifica attivo	
E	Utilizzatelo per attivare lo strumento Correzione occhi rossi e aprire il pannello con le sue impostazioni	
R	Utilizzatelo per attivare lo strumento <b>Ritocco</b> e aprire il pannello con le sue impostazioni	
т	Utilizzatelo per attivare lo strumento <b>Pennello</b> e aprire il pannello con le sue impostazioni	
Y	Utilizzatelo per attivare lo strumento Ritaglia e aprire il pannello con le sue impostazioni	

**1 Nota**: prima di utilizzare i tasti di scelta rapida, assicuratevi che sia attivata la **sezione** corrispondente dell'interfaccia del programma.

# Uso del mouse

Potete anche utilizzare la rotellina del mouse per eseguire alcune operazioni in AVS Photo Editor:

Zoom	-	Quando il puntatore del mouse è posizionato all'interno dell' <b>Area di anteprima</b> e la scheda <b>Modifica</b> è aperta o all'interno del <b>Navigatore</b> , usando la rotellina del mouse potete ingrandire o diminuire la foto elaborata.
Navigazione	-	Nell' <b>Area di anteprima</b> quando la scheda <b>Sfoglia</b> è aperta potete scorrere le icone grandi, se un'immagine è selezionata. Se è selezionata una cartella dell' <b>Albero delle cartelle</b> , potete scorrere l'intero elenco delle cartelle.
Scheda Modifica	-	Quando premete il tasto <b>Ctrl</b> e cliccate con il mouse su una delle barre, potete cambiare il valore preimpostato con la rotellina del mouse.

# Uso di AVS Photo Editor

Lavorare con **AVS Photo Editor** è davvero semplice. Non dovrete aprire nessuna finestra addizionale per eseguire una certa operazione - tutto viene visualizzato e può essere fatto all'interno di una sola **Finestra del programma**. La procedura è la seguente

#### 1. Importate una cartella con le foto nel programma

Aggiungete le foto seguendo le istruzioni del capitolo **Aggiunta ed anteprima delle foto**. Vedete l'elenco completo dei **formati grafici** supportati.

#### 2. Elaborate le vostre foto

Dopo che importate tutte le immagini le loro icone grandi vengono visualizzate all'interno dell'**Area di anteprima**. Ruotate le foto selezionate, applicate la correzioni automatiche.



#### 3. Modificate le foto selezionate

Fate doppio clic su un'immagine per adattarla all'**Area di anteprima** ed aprire la scheda **Modifica**. Regolate il livello di zoom. Correggete tutta l'immagine o una sola parte, rimuovete l'effetto occhi rossi, clonate una parte selezionata, ritagliate la vostra immagine, aggiungete una vignette o inserite una filigrana. Potete anche applicare uno dei preset disponibili.



## 4. Confrontate la foto modificata prima e dopo la modifica

Premete il pulsante Prima | Dopo per visualizzare le modifiche e confrontare la foto modificata con quella originale.

#### 5. Salvate le modifiche come preset

Aprite la sezione **Preset** del **Menù di regolazione** e cliccate su **Salva correzioni come preset**. Inserite un nome per il vostro preset nella finestra aperta e cliccate su **OK**. Il preset creato viene visualizzato nell'elenco e potete utilizzarlo successivamente.



#### 6. Stampate la foto modificata

Aprite la scheda Stampa, regolate le impostazioni di stampa e stampate la vostra foto.

## 7. Salvate le modifiche effettuate

Salvate le vostre immagini seguendo le istruzioni della pagina Salvataggio foto elaborate.

# Aggiunta e anteprima foto

Prima di elaborare le vostre foto dovrete trovarle sul disco rigido o supporto rimovibile e importarle nel programma. Per farlo potete utilizzare la funzione drag-and-drop, il **Menù principale** o l'albero delle cartelle situato nella scheda **Sfoglia**.

## Aggiunta delle foto

## Uso della funzione drag-and-drop

Se trovate le immagini necessarie in **Windows Explorer** del vostro computer potete selezionarne una cliccando sinistro. Poi trascinate l'immagine scelta sull'icona di **AVS Photo Editor** e rilasciatela. Il programma verrà eseguita con le foto della cartella caricata, e le immagini aggiunte verranno visualizzate nell'**Area di anteprima**.



E' possibile anche spostare e rilasciare le immagini da **Windows Explorer** all'applicazione **AVS Photo Editor** eseguita, se non è selezionata nessuna cartella contenente i file immagine.



## Uso del menù principale

Cliccate sulla sezione **File** del **Menù principale** e selezionate l'opzione **Apri**. Si apre la finestra seguente che vi permette di trovare l'immagine necessaria:

File	<u>M</u> odifica	<u>V</u> isualizza	<u>A</u> propo	osito
	Apri	Ct	trl+O	
	Apri recen	ti	Þ	

🙆 Apri						x
Cerca in:	📔 РНОТО			• +	🗈 💣 🎫	
	Nome	Data acquisiz	tione Tag	D	imensione	» ^
Musica						E
Desktop	DSC01826	DSC01829	DSC_6310	DSC_6311	image_01	
Preferiti Computer	image_02	image_03	image_04	image_05	image_06	
Rete	image 08	image 09	image 10	image 11	image 12	-
	Nome file:				-	Apri
	Tipo file:	Tutte le imn	nagini supportate	9	•	Annulla

Se desiderate elaborare una foto che avete già aperto prima oppure desiderate aprire la cartella che la contiene, selezionate l'opzione **Apri recenti** del **Menù principale**. Tutte le immagini memorizzate in questa cartella con la foto che avete già aperto prima verranno caricate nel programma e visualizzate all'interno del **Pannello di navigazione**.

## Uso dell'albero delle cartelle

Il modo più facile di trovare le foto da aggiungere è usare l'**Albero delle cartelle** della scheda **Sfoglia**. Per farlo dovete sapere dove sono memorizzate le foto necessarie. Qui potete visualizzare la struttura del sistema di foto e di cartelle del computer. Una volta che trovate la cartella, cliccatela con il mouse. Il suo contenuto verrà visualizzato sul **Pannello di navigazione**, dove potete trovare l'immagine da modificare.



## Visualizzazione delle foto in anteprima

## Cambiamento di modalità di visualizzazione

Dopo che trovate ed importate le immagini nel programma, tutta la sequenza viene visualizzata sul **Pannello di navigazione** e all'nterno dell'**Area di anteprima** a forma d'icone grandi. Cliccate su una delle foto per adattarla a tutta l'**Area di anteprima**. Faccendo doppio clic sull'immagine o premendo il pulsante corrispondente sulla barra degli strumenti potete attivare la modalità di visualizzazione **Schermo intero**. Per disattivarlo premete il tasto **Esc** o cliccate su **Disattiva schermo intero**.

## Navigazione tra foto

Per navigare tra le foto della cartella importata potete utilizzare il **Pannello di navigazione** oppure aprire la scheda **Sfoglia** per visualizzare le icone grandi delle immagini e trovare quella desiderata.

Ruota a

sinistra

Ruota a destra

## **Rotazione delle foto**

1

Per ruotare le immagini nell'**Area di anteprima** in senso orario o antiorario utilizzate le opzioni **Ruota a destra** o **Ruota a sinistra** della sezione **Modifica** del **Menù principale**, l'opzione corrispondente del **Menù di scelta rapida** oppure i pulsanti della barra degli strumenti.

> **Nota**: la funzione **Ruota** verrà disabilitata, se è usato uno degli **Strumenti di modifica**. Per poter ruotare l'immagine, premete il pulsante corrispondente nella scheda **Modifica** per nascondere il pannello con le impostazioni e disattivare lo strumento.

## Opzioni di zoom

Per ingrandire o diminuire l'immagine elaborata nell'**Area di anteprima** selezionate l'opzione corrispondente della sezione **Visualizza** del **Menù principale**:

- Adatta si usa per ridimensionare l'immagine per adattarla all'area di anteprima.
- **x1** si usa per visualizzare l'immagine in dimensione reale.
- **x3** si usa per ingrandire l'immagine elaborata a 300%.

Potete anche utilizzare la barra situata sulla barra degli strumenti. Le opzioni disponibili sono le seguenti: una sulla schermo, dimensione completa, 200%, 300%, 400%, 500%.

E' possibile ingrandire o diminuire l'immagine visualizzata utilizzando la rotellina del mouse, se il cursore è posizinato all'interno dell'**Area di anteprima** oppure all'interno della finestra di **Navigatore** nella scheda **Modifica**.

Quando utilizzate la funzione zoom fate attenzione al **Navigatore** nella scheda **Modifica** che vi permette di visualizzare l'area dell'immagine selezionata all'interno dell'**Area di anteprima**. Se ingrandite l'immagine, l'area dell'immagine visibile nell'area di anteprima verrà visualizzata all'interno del rettangolo bianco nella finestra di **Navigatore**.

Quando ingrandite una foto, certe parti dell'immagine non vengono visualizzate all'interno dell'**Area di anteprima**, verrà ingrandita la parte centrale. Una volta che ingrandite l'immagine modificata, il puntatore del mouse si trasforma in manina - <sup>(m)</sup>. Per spostare l'immagine e far visualizzare l'area necessaria, cliccate con il tasto del mouse (la manina verrà chiusa - <sup>(m)</sup>) e, mantenendolo premuto, spostate il puntatore manina nella direzione desiderata.







# Formati grafici supportati

I **formati di file immagine** sono i mezzi standardizzati per l'organizzazione e la memorizzazione delle immagini. I **file immagine** possono essere descritte come una griglia di **pixel** o dati **vettoriali** (primitive geometriche). Così i formati di file immagini sono divisi in tre gruppi: formati raster, formati vettoriali e formati di metafile (includono i due componenti vettoriali e bitmap).

I **formati di immagine raster** memorizzano un'immagine come bitmap, una griglia rettangolare di pixel, o punti di colori. La bitmap è tecnicamente caratterizzata da due proprietà: la larghezza e l'altezza dell'immagine espresse in pixel e il numero di bit per pixel. Più grande è il numero di righe e colonne, più grande è la risoluzione dell'immagine, più largo è il file. La dimensione di ogni pixel di un'immagine aumenta quando aumenta la sua **profondità di colore** — un pixel a 8-bit (1 byte) memorizza 256 colori, un pixel a 24-bit (3 bytes) memorizza 16 millioni di colori, l'ultimo è conosciuto come truecolor. I formati di file immagine utilizzano gli algoritmi di **compressione** per ridurre la dimensione dell'immagine.

Ci sono due algoritmi di compressione dati: lossless e lossy. L'algoritmo di compressione dati **lossless** riduce la dimensione del file senza perdite di qualità, però è meno compresso che il file memorizzato con un algoritmo di compressione lossy. Se la qualità dell'immagine è più importante che la dimensione, tipicamente viene scelto l'algoritmo di compressione lossless. L'algoritmo di compressione lossless trae vantaggio dalle limitazioni inerenti dell'occhio umano ed elimina le informazioni invisibili.

I formati di immagini raster e metafile più comuni sono supportati da AVS Photo Editor:

Formato	Uso	Dati memorizzati	Qualità	Lettura/ Scrittura
<b>BMP</b> (Windows Bitmap) .bmp	Microsoft Windows OS Largamente accettato		Tipicamente non compresso, largo, migliore qualità dell'immagine	+ / +
<b>ICO</b> (Windows Icon) .ico	Microsoft Windows OS	Una o più immagini di dimensioni e di profondità di colori diversi		+ / +
WMF (Windows Metafile) .wmf EMF (Enhanced Metafile) .emf	Microsoft Windows OS	Layout di una pagina stampata contenente testi, oggetti ed immagini (immagini lineari, illustrazioni, contenuto creato con le applicazioni di disegno o di presentazioni)	<b>WMF</b> è un formato a 16 bit, <b>EMF</b> è una versione a 32 bit nuova	+ / +
<b>JPEG</b> (Joint Photographic Expert Group) .jpeg .jpg	<ul> <li>-Nelle fotocamere digitali e altri dispositivi di cattura immagini</li> <li>-Per la memorizzazione e il trasferimento delle immagini fotografiche su un sito WWW</li> <li>-Ottimo per la distribuzione finale delle immagini fotografiche</li> </ul>		<ul> <li>Formato lossy (con perdite) 8 bit per colore (rosso, verde, blu) per 24-bit in totale</li> <li>-Degrado progressivo ad ogni modifica e salvataggio</li> <li>-Dimensioni piccole</li> </ul>	+/+

<b>GIF</b> (Graphics Interchange) .gif	<ul> <li>-Adatto per la memorizzazione degli elementi grafici con pochi colori come diagramma semplice, figura, logo e cartoni animati</li> <li>-Largamente usato per ottenere un effetto di animazione</li> </ul>		<ul> <li>-Limitato alla paletta di 8 bit, o 256 colori</li> <li>-Compressione senza perdite particolarmente efficace per immagini con ampie aree di unico colore, e inefficace per immagini dettagliate o sfumate <sup>1</sup></li> <li>-Dimensioni piccole</li> </ul>	+ / +
PNG (Portable Network Graphics) .png	<ul> <li>-Ottimizzato per web</li> <li>-Possibilità di trasmettere l'immagine con l'opzione di una visualizzazione progressiva</li> <li>-Ottimo per l'elaborazione delle immagini</li> </ul>	<ul> <li>-I dati di gamma e cromaticità per ottenere una resa migliore dei colori su diverse piattaforme</li> <li>- Il colore indicizzato, la scala di grigio e le immagini di truecolor sono supportati</li> </ul>	Lossless (senza perdite)	+ / +
<b>TIFF</b> (Tagged Image File Format) .tif .tiff	Non largamente supportato dai browser web, però largamente accettato come standard per la stampa di qualità	<ul> <li>-Dimensione, definizione, organizzazione dei dati, compressione dell'immagine applicata</li> <li>-Può gestire spazi di colori specifici come CMYK</li> </ul>	Lossy e lossless (se lossless, l'elaborazione e il salvataggio senza perdite di qualità)	+ / +
<b>EXIF</b> (Exchangeable Image File Format)	Nelle fotocamere digitali	<ul> <li>-Informazioni sulla data e l'ora</li> <li>-Impostazioni della fotocamera</li> <li>-Icone grandi per la visualizzazione delle immagini</li> <li>-Descrizioni</li> <li>-Diritti dell'autore</li> </ul>	Lossy e lossless secondo il formato file usato (JPEG, TIFF Rev. 6.0, e RIFF WAV )	+ / +
<b>PCX</b> (ZSoft Paintbrush File Format) .pcx	Usato per la memorizzazione dei dati grafici e la condivisione nel sistema di pubblicazione schermo	Capace di memorizzare fino a 256 colori	Compresso (lossless RLE) e non compresso	+ / +

<b>TGA</b> (Truevision Targa File Format) .tga	Il formato file a 24 bit universalmente supportato per applicazioni PC	<ul> <li>-Capace di memorizzare i dati immagine con la profondità di colori di 1–32 bit per pixel</li> <li>-Supporta mappe di colore <sup>2</sup>, canale alpha, valore di gamma, immagine francobollo, informazioni testuali, e dati definiti dal produttore</li> </ul>	Compresso (lossless RLE) e non compresso	+ / +
<b>RAS</b> (Sun Raster Image File Format) .ras	Largamento usato e distribuito particolarmente nei sistemi Unix OS	<ul> <li>-Capace di memorizzare i dati bianco e nero, scala di grigio, e bitmap di qualsiasi profondità di colore</li> <li>-Utilizza le mappe di colore <sup>2</sup> supportate</li> </ul>	Compresso (lossless RLE) e non compresso	+ / +
<b>RAW</b> <sup>3</sup> .crw .cr2 .raf .dng .mef .nef .orf .arw	Nei dispositivi digitali (come fotocamere o scanner d'immagini) come 'negativi digitali'	<ul> <li>-Header dei file,</li> <li>-Metadati di sensore delle fotocamere,</li> <li>-Metadati immagine,</li> <li>-Icone grandi</li> </ul>	<ul> <li>-Ottima qualità immagine,</li> <li>-Impostazione più fine dei parametri di conversione,</li> <li>-Spazio di colore selezionabile,</li> <li>-Più informazioni in file,</li> <li>-Larghe trasformazioni dei dati</li> </ul>	+ / -

<sup>1</sup> - Il **dithering** è una tecnica usata in computer grafica per creare l'illusione della **profondità di colore** nelle immagini con una tavolozza di colori limitata. In un'immagine sfumata, i colori non disponibili nella tavolozza sono approssimati mediante la diffusione dei pixel di colori all'interno della tavolozza disponibile. L'occhio umano percepisce la diffusione come miscelazione di colori.

<sup>2</sup> - La **mappa di colori** è una matrice di numeri reali tra 0.0 e 1.0, dove una riga rappresenta un vettore RGB che definisce un colore.

<sup>3</sup> - Il formato file **RAW** si usa da differenti produttori di fotocamere come la loro proprietà e di solito formati non documentati, che può variare da un modello all'altro: .crw .cr2 (Canon), .dng (Adobe), .mef (Mamiya), .nef (Nikon), .orf (Olympus), .arw (Sony). Lo scopo è salvare con perdite minime i dati ottenuti dal sensore e le condizioni circostanti la cattura dell'immagine (metadati). Questi file non sono elaborati e quindi non sono pronti ad essere elaborati in un editor grafico bitmap oppure stampati. Normalmente, l'immagine è elaborata da un convertitore raw dove è possibile effettuare gli aggiustamenti precisi prima di convertirlo in un formato file "positivo" come TIFF o JPEG per la memorizzazione, la stampa, o la gestione, che molto spesso codifica l'immagine in uno **spazio di colore** impostato.

# Modifica immagini

La modifica all'interno della finestra di AVS Photo Editor può essere effettuata in modo diverso:

#### • Usando gli strumenti di modifica

Potete utilizzare gli strumenti di modifica per regolare i colori di certe aree dell'immagine, clonare una parte selezionata o ritagliare l'immagine elaborata.

#### Usando il menù di regolazione

Il menù di regolazione vi permette di correggere tutta l'immagine, selezionare uno dei preset disponibili, aggiungere una vignette o inserire una filigrana.

#### • Usando l'istogramma

L'istogramma mostra la distribuzione dei colori nell'immagine selezionata e vi permette di regolarli.

# Uso degli strumenti di modifica

**AVS Photo Editor** offre un numero degli strumenti di modifica situati nella scheda **Modifica**. Per attivare uno degli strumenti cliccate sul pulsante corrispondente. Vengono visualizzate le impostazioni dello strumento scelto. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni degli strumenti riferitevi ai capitoli corrispondenti.



## Correzione occhi rossi

Questo strumento vi permette di facilmente rimuovere l'effetto occhi rossi dalle foto digitali causato dal flash della camera.



## Ritocco

Questo strumento vi permette di moltiplicare o disegnare certi oggetti dell'immagine.



## Pennello

Questo strumento vi permette di regolare la luminosità e il contrasto di certe aree della vostra immagine, o dell'immagine per intero.



## Ritaglia

Questo strumento vi permette di selezionare un'area dell'immagine e tagliare il resto. Potete anche ruotare, regolare la larghezza e l'altezza e ingrandire quest'area.



Nota: per modificare le vostre immagini aprite la scheda Modifica.

# Strumento Correzione occhi rossi



Lo strumento **Correzione occhi rossi** vi permette di facilmente rimuovere l'effetto occhi rossi dalle foto digitali causato dal flash della camera.

## Impostazioni

Una volta che premete il pulsante **Occhi rossi** vengono visualizzate le impostazioni disponibili e il puntatore del mouse all'interno dell'**Area di anteprima** viene accompagnato dall'area di applicazione - un circolo bianco (vedete la figura a destra). Potete impostare la **Dimensione** dell'area di applicazione spostando l'indicatore della barra corrispondente o inserendo il valore adatto nella casella accanto e premendo il tasto **Enter**. Più grande è il valore, più larga è l'area di applicazione.



#### Uso

Per rimuovere l'effetto occhi rossi posizionate il puntatore del mouse su un occhio perché l'area di applicazione lo copra perfettamente e cliccate con il tasto sinistro del mouse. Il colore naturale dell'occhio verrà recuperato.

# Strumento Ritocco



Lo strumento **Ritocco** vi permette di moltiplicare o disegnare certi oggetti dell'immagine.

## Impostazioni

Una volta che premete il pulsante **Ritocco** vengono visualizzate le impostazioni disponibili e il puntatore del mouse all'interno dell'**Area di anteprima** viene accompagnato dall'area di applicazione - un circolo bianco. Potete regolare le impostazioni dello strumento spostando l'indicatore della barra corrispondente

Dimensione	-•	30
Morbidezza	<b>_</b>	30

oppure inserendo un valore nella casella accanto e premendo il tasto Enter. Le impostazioni da regolare sono le seguenti:

- **Dimensione** si usa per regolare la dimensione dell'area di applicazione; più grande è il valore più larga è l'area di applicazione.
- Morbidezza si usa per impostare il livello di opacità dell'area di applicazione (0 invisibile, 100 completamente visibile).

## Uso

Per applicare lo strumento **Ritocco** posizionate il puntatore del mouse su un oggetto nella foto perché l'area di applicazione lo copra perfettamente, cliccate con il tasto sinistro del mouse e **mantenendolo premuto** spostate l'oggetto nella posizione desiderata. La parte dell'immagine nell'area di applicazione verrà 'copiata' e trasferita in un altro punto. In questa maniera potete cancellare un oggetto indesiderato o moltiplicarlo.



## Esempio

Sui disegni qui sotto potete visualizzare l'immagine prima e dopo l'applicazione dello strumento **Ritocco**:



Prima dell'applicazione dello strumento Ritocco



Dopo l'applicazione dello strumento Ritocco

# Strumento Pennello



Lo strumento **Pennello** vi permette di regolare i colori di certe aree della vostra immagine o dell'intera immagine.

## Impostazioni

Una volta che premete il pulsante **Pennello** vengono visualizzate le impostazioni disponibili e il puntatore del mouse all'interno dell'**Area di anteprima** viene accompagnato dall'area di applicazione - un circolo bianco. Potete regolare le impostazioni dello strumento spostando l'indicatore della barra corrispondente oppure inserendo un valore nella casella accanto e premendo il tasto **Enter**. Le impostazioni da regolare sono le seguenti:

- **Modalità di disegno** utilizzate questa modalità per regolare il colore e la tonalità di certe aree.
- Modalità di cancellazione selezionate questa modalità per correggere le aree modificate usando lo strumento Pennello per restituire i parametri predefiniti.
  - Dimensione si usa per regolare la dimensione dell'area di applicazione; più grande è il valore più larga è l'area di applicazione.
  - **Morbidezza** si usa per regolare il livello di opacità dell'area di applicazione.
  - Luminosità si usa per regolare la luminosità del colore, la gamma tonale dell'immagine.
  - Contrasto si usa per regolare la differenza tra il valore più alto e il valore più basso della luminosità che permette di evidenziare un oggetto dagli altri oggetti e sfondo.





- **Sfocatura** si usa per ridurre il contrasto tra i pixel adiacenti per schiarire i pixel accanto ai bordi e alle ombre, visualmente sfocando le aree dell'immagine.
- Nitidezza si usa per rendere più nitide le aree sfumate dell'immagine aumentando il contrasto tra i pixel adiacenti.
- **Saturazione** si usa per correggere la purezza di colore. La saturazione rappresenta la quantità dei grigi nei riguardi alla **tinta**, i valori sono compresi tra -100 (grigio) e 100 (completamento saturato).

## Uso

Per applicare lo strumento **Pennello** posizionate il puntatore del mouse su qualsiasi area della foto perché l'area di applicazione la copra perfettamente e cliccate con il tasto destro del mouse. In questa maniera potete regolare le proprietà dei colori di certe aree dell'immagine.

## Esempio

Sui disegni qui sotto potete visualizzare l'immagine prima e dopo l'applicazione dello strumento **Pennello**:



Prima dell'applicazione dello strumento Pennello



Dopo l'applicazione dello strumento Pennello

 $\bigcirc$ 

# Strumento Ritaglia



Lo strumento **Ritaglia** vi permette di selezionare un'area dell'immagine e tagliare il resto. Potete anche ruotare, regolare la larghezza e l'altezza e ingrandire quest'area.

## Uso

Una volta che premete il pulsante **Ritaglia** vengono visualizzate le impostazioni disponibili. L'immagine viene contornata da un rettangolo grigio. Se posizionate il puntatore del mouse sul suo bordo, il rettangolo verrà attivato e il puntatore si trasformerà in una freccia bidirezionale -  $\hat{I}$ . In questa maniera potete **ingrandire** un oggetto visualizzato nell'immagine.

Quando spostate il puntatore del mouse all'esterno del rettangolo, il puntatore si trasformerà in una freccia circolare - 🐼 - che vi permette di **ruotare** l'immagine nella direzione desiderata.

All'interno del rettangolo potete utilizzare il puntatore manina - 🖑 che permette di **spostare** l'immagine nell'area necessaria all'interno del rettangolo.



Per applicare le modifiche effettuate e nascondere il pannello con le impostazioni dello strumento, cliccate sul pulsante sinistro (vedete la figura). Se premete il pulsante destro tutte le modifiche verranno annullate.

## Impostazioni

Potete regolare le impostazioni spostando l'indicatore della barra corrispondente o inserendo un valore nella casella accanto e premendo il tasto **Enter**. Le impostazioni da regolare sono i seguenti:

- Angolo l'angolo di rotazione dell'immagine elaborata.
- Larghezza la larghezza della parte ritagliata dell'immagine.
- Altezza l'altezza della parte ritagliata dell'immagine.
- Mantieni proporzioni spuntate questa casella per mantenere il rapporto larghezza/altezza originale.
- Applica si usa per far visualizzare tutte le modifiche all'interno della finestra di Navigatore.
- Annulla si usa per annullare tutte le modifiche effettuate.

## Esempio

Sui disegni qui sotto potete visualizzare l'immagine prima e dopo l'applicazione dello strumento Ritaglia:



Prima dell'applicazione dello strumento Ritaglia



Dopo l'applicazione dello strumento Ritaglia



 $\odot$ 

# Uso del menù di regolazione

Il **Menù di regolazione** situato nella scheda **Modifica** vi permette di correggere tutta l'immagine, selezionare uno dei preset disponibili, aggiungere una vignette o inserire una filigrana.

Il **Menù di regolazione** rappresenta un menù diviso nei pannelli verticali. Potete aprire ogni pannello cliccandolo con il mouse. Sul pannello vengono visualizzate le impostazioni da cambiare. Per aumentare il valore spostate l'indicatore della barra corrispondente a destra, per diminuirlo spostate l'indicatore a sinistra. Potete anche inserire il valore necessario nella casella appropriata usando la tastiera. Per applicare il valore inserito all'immagine elaborata, premete il tasto **Enter**.

Il Menù di regolazione comprende le sezioni seguenti:

A Preset				
Originale	ĥ			
Vecchia foto				
Bianco e nero, contrasto alto				
Tono freddo				
Tono seppia				
Dettagli nitidi				
Flou				
Salva correzioni come preset				

## Preset

Questi preset rappresentano le combinazioni dei parametri preimpostati. Dopo aver applicato uno di questi preset si può aggiustare il risultato regolando le impostazioni di colori e toni.

## • Originale

Questa è la foto originale. Potete utilizzare questa opzione per restituire lo stato originale della foto dopo aver applicato un preset.

## • Vecchia foto

Questo preset permette d'invecchiare la foto.

## • Bianco e nero, contrasto alto

Questo preset permette di dare alle vostre immagini l'aspetto di una foto classica in bianco e nero pur conservandone nitidezza e contrasto.

## • Tono freddo

Questo preset permette di regolare i colori freddi di un'immagine.

## • Tono seppia

Questo preset permette di trasformare la gamma di colori di un'immagine in toni giallo e marrone per ottenere un effetto della foto vecchia. Applicatelo per creare un aspetto antico per le vostre immagini.

## • Dettagli nitidi

Questo preset migliora le immagini che mancano di profondità e di dettagli nitidi.

## • Flou

Questo preset permette di dare all'immagine un'impressione di sfocato pur conservandone i contorni. Questo effetto dà all'immagine un umore sognante.

## • Effetto luce del giorno

Questo preset rende le immagini piatte e sbiadite.

Utilizzate il pulsante **Salva correzioni come preset** per creare un nuovo preset salvando le impostazioni regolate. Il preset creato viene incluso nell'elenco e potete utilizzarlo successivamente.



Vecchia foto



Originale



Bianco e nero contrasto alto



Tono seppia



Flou



Dettagli nitidi



Luce del giorno

per restituire i parametri predefiniti.

# Bilancio del bianco

# Bilancio del bianco Auto Originale Temperatura O Tinta 5

## • Temperatura

Si usa per regolare i **colori freddi e caldi** di una immagine. I valori negativi rapresentano i colori freddi e i valori positivi trasfomano nei calori caldi corrispondentemente.

## Tinta

Si usa per regolare i calori aggiungendo il bianco alla tonalità pura.

## 🗡 - Selettore tono

Questo pulsante si usa per attivare il selettore tono che seleziona un colore

standard ed aiuta a calcolare i valori di temperatura e di tinta conformemente ad esso. Usando la barra accando potete impostare la dimensione necessaria dell'area rettangolare.

Utilizzate il pulsante Auto per regolare le impostazioni automaticamente. Utilizzate il pulsante Originale

Correzione tono
 Auto Reimposta
 Nero
 Auto 0
 Correzione
 O
 Correzione
 Co

## Correzioni tono

## • Neri

Si usa per usa per regolare i punti neri di un'immagine. Aumentare il valore **Neri** aumenta l'area nera. I cambiamenti più visibili si verificano nei toni scuri, meno considerevoli nei **toni medi** e **chiari**.

## • Luce riempiente

Si usa per recuperare i dettagli dell'ombra. Aumentare il valore permette di riempire le zone scure ed evidenziare i dettagli oscuri senza toccare le zone nere ottenute grazie all'impostazione **Neri**.

## Esposizione

#### Si usa per regolare i punti bianchi di

**taglio** di un'immagine (la luminosità di tutta l'immagine), se la vostra immagine è sovraesposta (troppo chiara) oppure sottoesposta (troppo scura). Diminuite l'**Esposizione** per scurire l'immagine e aumentalo per rendere l'immagine più chiara.

## Recupero

Si usa per recuperare i dettagli **luminosi**. Usando questa barra, potete facilmente recuperare certi dettagli dalla maggior parte delle immagini senza regolare tutta l'esposizione o il bilancio colori. Certamente non è possibile recuperare tutto, però è sempre bello avere la possibilità di recuperare certi dettagli che, altrimenti, sarebbero persi.

## • Saturazione

Si usa per per correggere la purezza di colore. La saturazione rappresenta la quantità dei grigi nei riguardi alla **tinta**, i valori sono compresi tra -100 (grigio) e 100 (completamento saturato).

Utilizzate il pulsante **Auto** per regolare le impostazioni automaticamente. Cliccate su **Reimposta** per restituire l'immagine originale.



Neri



uceriempiente



Esposizione



Recupero



Saturazione

# Luminosità/Contrasto

# Luminosità/Contrasto Auto Reimposta Luminosità Contrasto 0

originale.

## Bilancio dei colori Reimposta Ciano Rosso Magenta Verde Giallo Blu 0 0 0

## Luminosità

Si usa per regolare la chiarezza o la scurezza relativa del colore, la gamma tonale di un'immagine.

## Contrasto

Si usa per regolare la differenza nelle proporzioni visuali che permette di evidenziare un oggetto dagli altri oggetti o sfondo.

Utilizzate il pulsante Auto per regolare le impostazioni automaticamente. Cliccate su Reimposta per restituire l'immagine

# Bilancio dei colori

Ciano - Rosso

Il ciano e il rosso sono due colori opposti nella ruota dei colori. Il ciano può essere generato miscolando quantità uguali di luce

verde e blu oppure eliminando il rosso dalla luce bianca.

## Magenta - Verde

Il magenta e il verde sono due colori opposti nella ruota dei colori. Il magenta può essere generato miscolando quantità uguali di luce

rossa e blu oppure eliminando il verde dalla luce bianca.



cyan

## Giallo - Blu

Il giallo e il blu sono due colori opposti nella



- ruota dei colori. Il giallo può essere generato miscolando quantità uguali di luce rossa e verde oppure eliminando il blu dalla luce bianca.
- Le caselle di sotto sono usate per lo stesso scopo. Potete inserire i valori necessari usando la tastiera. La prima casella si usa per "Ciano - Rosso", la seconda per "Magenta - Verde", la terza per "Giallo - Blu".

Cliccate su **Reimposta** per restituire la foto allo stato originale.



## Dettagli

## Sfocatura

Si usa per ridurre o aumentare il contrasto tra i pixel adjacenti per schiarire i pixel chiari o scurire i pixel scuri o sfumare contorni e ombre, visualmente rendendo più sfumata o più nitida l'immagine.

Cliccate su Reimposta per restituire la foto allo stato originale.

# Correzioni intelligenti



## Chiarezza

Si usa per aggiungere la profondità a un'immagine aumentando il contrasto locale.

#### • Vividezza

Si usa per aumentare la saturazione solo delle aree di un'immagine che ne hanno bisogno. Le aree meno saturate ricevono automaticamente più attenzione mentre le parti che hanno un grado di saturazione vengono meno modificate.

Cliccate su Reimposta per restituire la foto allo stato originale.



## Vignette

Questa sezione si usa per ridurre o aumentare la luminosità dei confini di un'immagine rispetto al centro. Questo effetto aiuta ad attirare l'attenzione al centro della foto.

## • Quantità

Si usa per impostare il livello di luminosità. I valori positivi aumentano la luminosità schiarendo l'immagine e i valori negativi la diminuiscono per scurire l'immagine.

## Punto medio

Si usa per impostare la dimensione dell'area che rimane intatta.

## • Rotondità

Si usa per impostare la rotondità dell'area centrale.

## • Ombratura

Si usa per impostare il livello di trasparenza dei bordi dell'area centrale.

Cliccate su Reimposta per restituire la foto allo stato originale.

🖌 Filigrana				
🗹 Aggiungi immagine:				
D:\PHOTO\DSC01826.JPG Sfoglia				
Mantieni proporzioni originali				
Opacità 100				
☑ Aggiungi testo: AVS4YOU.COM				
Opacità 100				
Font Colore Ombra Contorno				
Testo @Batang 🔻				
Stile BI <u>U</u> S				

## Filigrana

Questa sezione si usa per inserire una filigrana nelle foto e proteggere i vostri diritti d'autore. Potete aggiungere un testo o un'immagine che viene inserita come filigrana.

## Aggiunta della filigrana immagine

Aggiungi immagine

Spuntate questa casella per inserire una filigrana immagine.

Sfoglia

Cliccate su questo pulsante per trovare l'immagine che desiderate utilizzare come filigrana. Una volta caricata l'immagine il percorso viene visualizzato nel campo accanto al pulsante.

## Mantieni dimensione originale

Spuntate questa casella per mantenere la dimensione originale dell'immagine che desiderate utilizzare come filigrana. Se eliminate la spunta, potete cambiare la dimensione dell'immagine nell'**Area di anteprima** trascinando i bordi.

## • Opacità

Utilizzate questa barra per impostare il livello di trasparenza dell'immagine che desiderate utilizzare come filigrana.

## Aggiunta della filigrana testo

#### • Aggiungi testo

Spuntate questa casella per inserire una filigrana testo. Digitate il testo nel campo di sotto.

#### • Opacità

Utilizzate la barra Opacità per regolare il livello di trasparenza del testo inserito.

• Regolate le impostazioni del testo disponibili:

#### Font

- **Testo** selezionate il tipo font per la vostra filigrana testo.
- **Stile** selezionate lo stile del font: neretto, italico, sottolineato, baratto.

## Colore

- **Colore** selezionate un colore uniforme per la vostra filigrana testo.
- **Gradiente** selezionate i colori per creare un gradiente ed impostate l'**Angolo**.

Font	Colore	Ombra	Contorno
Testo	@Batang		-
Stile	в <i>I</i> <u>U</u>	<u>-</u>	



## Ombra

Spuntate la casella **Attivo** per aggiungere un'ombra alla filigrana testo.

- Angolo selezionate l'angolo dell'ombra.
- **Distanza** impostate la distanza tra la filigrana testo e la sua ombra.
- **Morbidezza** regolate il livello di morbidezza dell'ombra.
- **Opacità** regolate il livello di opacità dell'ombra.

## Contorno

Spuntate la casella **Attivo** per aggiungere il contorno al testo della filigrana.

- Colore selezionate il colore del contorno.
- **Spessore** selezionate lo spessore del contorno del testo.





2

# Uso dell'istogramma dell'immagine

L'**Istogramma dell'immagine** si usa per illustrare la distribuzione dei colori nell'immagine elaborata, che deriva dalla stima del numero di pixel corrispondenti ad un dato tono di uno **spazio colore** tipico. L'**Istogramma dell'immagine** è situata sotto l'area di **Navigatore** della scheda **Modifica**.



L'**Istogramma dell'immagine** è minimizzata per default, però potete sempre ingrandirla con un semplice clic del mouse e minimizzarla di nouvo premendo il pulsante **e serve**, se non ne avete bisogno.

In entrambi i casi i seguenti parametri vengono visualizzati nella parte inferiore dell'**Istogramma dell'immagine**:

- Velocità ISO si riferisce alla "velocità di pellicola" o alla sensibilità alla luce (ISO più alti significano che la pellicola è più sensibile alla luce, mentre ISO più bassi significanco che la pellicola è meno sensibile alla luce)
- Lunghezza focale è la lunghezza focale delle lenti, cioè la distanza fra le lenti e il piano focale
- **Rapporto focale** (detto anche F-stop o l'apertura relativa) il rapporto tra la lunghezza focale di un obbiettivo e il diametro di apertura dell'ottica (il rapporto focale più piccolo prevede una lente di diametro più largo, e di conseguenza la più luce diponibile per la fotografia ad alta velocità)
- Tempo esposizione la durata dell'esposizione alla luce del film o del sensore, misurata in secondi

L'Istogramma dell'immagine è una sovrapposizione dei colori che può essere divisa in quattro parti: Neri, Lucce riempiente, Esposizione e Recupero. Potete trovare le informazioni dettagliate nel capitolo Uso del menù di regolazione.

**Nota**: questi parametri possono essere cambiati nel **Menù di regolazione** della scheda **Modifica** spostando l'indicatore della barra adatta oppure inserendo un certo valore dalla tastiera.

Per cambiare una delle impostazioni sopraindicate, posizionate il puntatore del mouse sull'area dell'**Istogramma dell'immagine** adatta. Il puntatore si trasforma nella freccia bidirezionale. Potete spostarlo a sinistra o a destra per regolare **Neri, Luce riempiente**, **Esposizione** e **Recupero**. Spostate la freccia a destra per aumentare il valore, per diminuirlo spostate la freccia a sinistra. Il valore corrente viene visualizzato in basso a destra all'istogramma e corrisponde al valore adatto nella sezione **Correzione tono** del **Menù di regolazione**.

**2** Nota: per regolare le impostazioni aprite la scheda Modifica.

# Salvataggio foto elaborate

AVS Photo Editor vi permette di salvare un'immagina o un set delle immagini simultaneamente.

## Salvare tutto d'un tratto

Dopo aver modificato la prima foto e cliccato sull'icona dell'immagine precedente/successiva sul **Pannello di navigazione** oppure all'interno dell'**Area di anteprima**, si apre la finestra di dialogo che vi offre le seguenti opzioni:

Conferma				
?	Fileimage_13. desideri fare (	jpg è stato modifica con le modifiche?	ato. Che cosa	
Salva	i con	Non salvare	Più tardi	Annulla

Pulsante	Descrizione
Salva con	Si usa per salvare la foto modificata con tutte le modifiche effettuate con un altro nome o in un'altra cartella e passare all'immagine successiva o precedente della cartella aperta.
Non salvare	Si usa per scartare tutte le modifiche effettuate alla foto e passare all'immagine successiva o precedente della cartella aperta.
Più tardi	Si usa per rimandare la decisione sulle modifiche effettuate alla foto e passare all'immagine successiva o precedente della cartella aperta.
Annulla	Si usa per annullare il processo di salvataggio e continuare la modifica.

Dopo aver modificato le immagini e premuto il pulsante Più tardi, avete qualche possibilità di salvarle:

## 1. Premere i pulsanti corrispondenti

Premete il pulsante **Salva modifiche** o **Salva modifiche in...** della barra degli strumenti per salvare tutte le immagini modificate nella stessa o in un'altra cartella.

## 2. Utilizzare il menù principale

Nella sezione **File** del **Menù principale** selezionate le voci **Salva modifiche** o **Salva modifiche in...** per salvare le foto modificate nello stesso file o con un nome diverso e/o in un'altra cartella.

Se selezionate l'opzione **Salva modifiche in...**, si apre la finestra che vi permette di selezionare una delle cartelle esistenti o creare un'altra per salvare le immagini:

Salva modifiche

Salva modifiche in



## Salvare uno ad uno

Potete salvare i file immagine dopo la modifica usando una delle opzioni:

## 1. Utilizzare il menù principale

Nella sezione **File** del **Menù principale** selezionate le voci **Salva** o **Salva con** per salvare la foto modificata nello stesso file o con un nome diverso e/o in un'altra cartella.

Se selezionate l'opzione Salva con, si apre la finestra che vi permette di selezionare la cartella e il nome file:

Salva con nom	ne					×
Salva in:	📔 РНОТО			• +	1 📸 📰 🕶	
	Nome	Data acquisizione Tag		Di	mensione	» *
Musica	the second		and the second	-	internet	=
Desktop	DSC01826	DSC01829	DSC_6310	DSC_6311	image_01	
Preferiti Magaina Computer	image_02	image_03	image_04	image_05	image_06	
Rete	image 08	image 09	image 10	image 11	image 12	~
	Nome file:	image_10_0	Copia		-	Salva
	Salva come:	JPEG (Joint	Photographic E	xpert Group file	format) 💌	Annulla

## 2. Utilizzare la tastiera

Utilizzate i tasti **Ctrl+S** per salvare l'immagine modificata nello stesso file. Utilizzate i tasti **Shift+Ctrl+S** per salvare l'immagine modificata con un nome diverso o/e in un'altra cartella.

## 3. Usando il menù di scelta rapida

Per accedere al menù di scelta rapida, cliccate destro sull'immagine modificata all'interno dell'**Area di modifica** e selezionate una delle seguenti opzioni:

Salva	Ctrl+S
Salva con	Shift+Ctrl+S

- Salva utilizzatela per salvare tutte le modifiche nello stesso file.
- Salva con utilizzatela per salvare la foto modificata con un nome diverso e/o in un'altra cartella.

# Stampa immagini

**AVS Photo Editor** vi permette di stampare le immagini modificate. Per farlo aprite la scheda **Stampa**, sul **Pannello di navigazione** selezionate l'immagine che desiderate stampare e regolate le seguenti impostazioni:

▲ Impostazioni stampante					
Stampante	HP LaserJet P1005		•		
Copie	1				
Formato carta	A4 ( 210x297 mm )	•			
Orientazione	Album	•	Impostazioni		

A Posizione		
🗹 Centra		
Cima	0	<u>mm</u>
Sinistro	0	<u>mm</u>

▲ Stampa in scala				
📕 Adatta al	la pagina			
Scala	16	%		
Larghezza	30	<u>mm</u>		
Altezza	20	<u>mm</u>		
Risoluzione	592			

## Impostazioni di stampante

- **Stampante** selezionate una stampante se ne avete molte connesse al sistema.
- Copie selezionate il numero di copie.
- Formato carta selezionate il formato carta che desiderate utilizzare dall'elenco di quelli disponibili.
- **Orientazione** selezionate l'orientameno della carta: orizzontale (album) o verticale (libro).
- **Impostazioni** regolate le impostazioni di pagina che dipendono dalla stampante selezionata.

## Posizione

- **Centra** spuntate questa casella per posizionare l'immagine al centro della carta.
- **Cima** utilizzate questa opzione per allineare l'immagine ai bordi in cima.
- **Sinistro** utilizzate questa opzione per allineare l'immagine ai bordi sinistri.

## Stampa in scala

- Adatta alla pagina spuntate questa casella per adattare l'immagine alla carta.
- Scala impostate la scala in percentuale.
- Larghezza impostate la larghezza dell'immagine in mm.
- Altezza impostate l'altezza dell'immagine in mm.
- **Risoluzione** in questo campo viene visualizzate la risoluzione che dipende dai parametri sopra descritti.

Cliccando sul link **mm** potete cambiare l'unità di misura da **mm** a **pollici** e viceversa.

Per restituire i parametri predefiniti premete il pulsante **Reimposta parametri**.

Potete anche utilizzare l'**Area di anteprima** per regolare la posizione e la dimensione dell'immagine da stampare. I regoli speciali vi aiutano a farlo. Per cambiare la dimensione dell'immagine posizionate il puntatore del mouse su uno dei bordi - il puntatore del mouse si trasforma in freccia - e trascinatelo a sinistra o a destra cambiando la larghezza e l'altezza dell'immagine. Per cambiare la posizione dell'immagine direzionate il puntatore del mouse al centro dell'immagine - il puntatore si trasforma in manina - e trascinatelo nella posizione desiderata.



Quando tutto è fatto, premete il pulsante **Stampa** per iniziare il processo.