

Portrait Pro

Manuale Utente

Versione 21.2

Anthropics Technology Ltd

www.portraitpro.it

Tavola dei Contenuti

Parte I Per Iniziare 5

- 1 Guida di Avvio Rapido..... 6
- 2 Consigli Utili per Migliori Risultati..... 7
- 3 Edizioni di Portrait Professional..... 7

Parte II Guida Passo dopo Passo 11

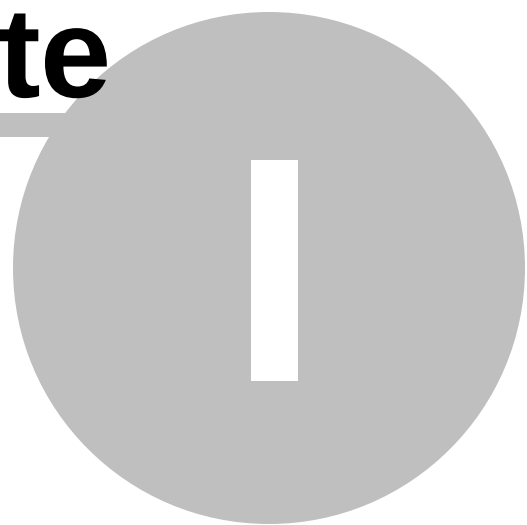
- 1 Apri un'Immagine..... 12
- 2 Controllo del viso..... 13
- 3 Migliora il Volto..... 14
- 4 Salva risultato..... 15
- 5 Selezione Manuale..... 15
- 6 Pennelli..... 15
- 7 Pennelli di Area..... 17
- 8 Elaborazione Batch Automatica..... 18
- 9 Elaborazione Manuale Batch..... 20
- 10 Localizzare Manualmente un Volto..... 20
- 11 Regola il Contorno..... 22
- 12 Migliora Tutto il Corpo..... 25
- 13 Modalità Plug-in..... 25
- 14 Foto di Gruppo..... 26
- 15 Selezionare il Volto da Manipolare..... 27

Parte III Riferimento 31

- 1 Riferimento Menu Comandi..... 32
 - Menu File 32
 - Menu Modifica 34
 - Batch Automatico 35
 - Menu Visualizza 36
 - Menu Aiuto 36
- 2 Barra degli strumenti..... 37
- 3 Riferimento Pannello di Controllo..... 39
 - Controllo Zoom 41
 - Impostazioni predefinite 42
 - Istantanee 44
 - Controlli Slider 45
 - Controlli Modellamento Viso 47
 - Controlli di levigazione della pelle 49
 - Controlli di illuminazione & colorazione della pelle 53
 - Controlli del trucco 55

Controlli Occhi	59
Controlli Bocca e Naso	62
Controlli Capelli	63
Controlli immagine	65
Sfondo	67
Modifica maschera di sfondo.....	69
Scegli sfondo.....	73
Sovrapposizioni.....	76
Riferimento Strumenti	77
Ritaglio	77
Pennello luminosità.....	78
Strumento clona.....	79
Sostituisci cielo.....	80
Strumenti Area Pelle	81
Strumenti Area Capelli	82
Strumenti maschera effetti	83
4 Riferimento Finestre di Dialogo.....	83
Automatic Batch	84
Manual Batch	86
Seleziona Genere	89
Opzioni Salva Immagine	90
Impostazioni	91
Impostazioni Generali.....	92
Configurazione Colori.....	94
Impostazioni Lingua.....	96
Plugin	98
Impostazioni GPU.....	99
Salva Impostazioni di Base	100
Gestione Impostazioni di base	101
5 Guida per l'Installazione de Plug-in.....	102
6 Riconoscimenti Parti Terze.....	102
7 Tipologie di File Supportati.....	120
8 Abbreviazioni Tastiera.....	121
Indice	125

Parte



1 Per Iniziare

Introduzione

PortraitPro è il modo più facile e veloce per ritoccare ritratti, poiché permette di ottenere risultati da professionisti in pochi minuti.

PortraitPro funziona in un modo completamente diverso dal normale software di aerografia e fotoritocco disponibile. PortraitPro è stato addestrato con migliaia di esempi di bellezza umana e, di conseguenza, è possibile aggiungere la quantità di miglioramento della foto necessaria o minima, semplicemente spostando gli slider.

Grazie all'innata cognizione di bellezza e ad un set di illuminazione preimpostato, inserita da principio nel software, chiunque può raggiungere la più alta qualità di ritocco fotografico in pochi minuti.

PortraitPro è disponibile in tre [edizioni](#) ^[7]: Standard, Studio e Studio Max. Le tre versioni sono illustrate in questo manuale.

PortraitPro è disponibile per computer Windows e Mac. Questo manuale è per le versioni di PortraitPro Mac.

Come iniziare

Guarda la [Guida avvio rapido](#) ^[6] per avere una prima visione d'insieme su come usare PortraitPro.

La [Guida passo dopo passo](#) ^[12] fornirà maggiori e più dettagliate informazioni su ogni fase.

Inoltre, l'applicazione stessa dispone di tutorial integrati che mostrano come utilizzare la maggior parte delle funzionalità disponibili.

Se avete bisogno di ulteriore aiuto, visitate il sito www.anthropics.com/it/support/portraitpro, dove potrete vedere le più aggiornate FAQ ed accedere al nostro sistema di richiesta di biglietto di supporto. Il sistema vi permetterà di inviare richieste al nostro staff di assistenza.

1.1 Guida di Avvio Rapido

Tutorial

Il modo più rapido per diventare un utente esperto di PortraitPro è seguire tutti i tutorial disponibili dalla schermata principale dell'applicazione.

Miglioramento di un'immagine

Questi sono i passaggi di base da seguire per elaborare un'immagine:

1. [Caricate l'immagine che desiderate migliorare](#) ^[12]
2. [Verifica se il volto è stato individuato correttamente](#) ^[13]
3. [Applicate i preset o regolate gli slider](#) ^[14]
4. [Salvate i vostri risultati](#) ^[15]

1.2 Consigli Utili per Migliori Risultati

[Non eccedere con l'uso degli slider](#)

Spesso, con minimi cambiamenti si ottengono i migliori risultati.

Sfruttate gli slider giusto il necessario per ottenere il risultato che desiderate.

Se eccedete nell'uso, il risultato potrebbe sembrare innaturale o artefatto.

[Non usare gli slider per correggere piccole imperfezioni](#)

Potete evitare di eccedere nell'uso degli slider usando lo strumento di [Ritocco](#)^[49] per rimuovere punti e piccole macchie. Correggendo specificatamente queste aree, potete lasciare al resto della pelle un aspetto naturale.

[Accertatevi che l'area della pelle sia definita in modo corretto](#)

PortraitPro individua automaticamente l'area di pelle nella tua immagine. Ad ogni modo, è possibile talvolta regolare la selezione automatica dell'area per ottenere i migliori risultati.

Usate gli strumenti [Aumenta e Riduci](#)^[81] per intervenire su aree di pelle posizionate in maniera non adeguata.

[Accertatevi che le linee di contorno siano posizionate correttamente](#)

Otterrete risultati migliori se le linee di contorno sono posizionate accuratamente. Il sistema automatico di ricerca dei volti in genere posiziona correttamente le linee di contorno, ma si possono migliorare i risultati riaggiustandole. In particolare, fate attenzione che le linee seguano perfettamente il contorno del volto: questo è particolarmente importante qualora vengano applicati trucco e reilluminazione della pelle.

I contorni possono essere modificati nella vista **Prima**, o nella fase [Migliora viso](#)^[14].

1.3 Edizioni di Portrait Professional

PortraitPro è disponibile in tre edizioni: Standard, Studio e Studio Max. L'edizione Standard è destinata agli utenti più occasionali o a fotografi dilettanti. L'edizione Studio è destinata agli utenti entusiasti o professionali. L'edizione Max Studio dispone di tutte le funzionalità dell'edizione Studio e aggiunge una funzione automatica di batch per i fotografi che elaborano molte immagini.

Il presente manuale illustra tutte le edizioni; le funzionalità che sono disponibili in alcune edizioni sono indicate con la seguente modalità:

[Solo edizione Studio Max](#)^[7]

[Solo edizioni Studio & Studio Max](#)^[7]

[Solo Edizione Studio](#)^[7]

La tabella seguente mostra le caratteristiche principali di PortraitPro specificando le edizioni di riferimento.

Standard	Studio	Studio Max	
----------	--------	------------	--

✗	✗	✓	Modalità batch automatica
✗	✓	✗	Elaborazione manuale batch
✗	✓	✓	Disponibile come plug-in Photoshop con funzionalità Filtro intelligente.
✗	✓	✓	Disponibile come plug-in di Lightroom
✗	✓	✓	Legge il formato RAW
✗	✓	✓	Legge il formato Adobe DNG
✗	✓	✓	Leggono e scrivono file TIFF e PNG contenenti 48 bit per colore
✗	✓	✓	Supporto per profili di colore incorporato JPEG, PNG e TIFF
✗	✓	✓	Supporta la conversione tra spazi di colore differenti
✗	✓	✓	Supporta le impostazioni monitor e gli spazi colore di lavoro
✓	✓	✓	Levigazione pelle
✓	✓	✓	Luminosità pelle
✓	✓	✓	Ricolorazione pelle
✓	✓	✓	Scolpire il viso
✓	✓	✓	Miglioramento occhi
✓	✓	✓	Miglioramento capelli
✓	✓	✓	Miglioramento bocca

✓	✓	✓	Applica trucco
✓	✓	✓	Pennello di ritocco manuale
✓	✓	✓	Controlli immagine
✓	✓	✓	Controlli di modifica sfondo
✓	✓	✓	Preset completamente personalizzabili illimitati
✓	✓	✓	Possibilità di elaborare una o più persone per immagine
✓	✓	✓	Leggono e scrivono immagini nel formato JPEG, PNG e TIFF
✓	✓	✓	Assistenza gratuita online

Parte



2 Guida Passo dopo Passo

La presente sezione del manuale descrive le varie fasi affrontate dall'utente durante l'utilizzo di PortraitPro.

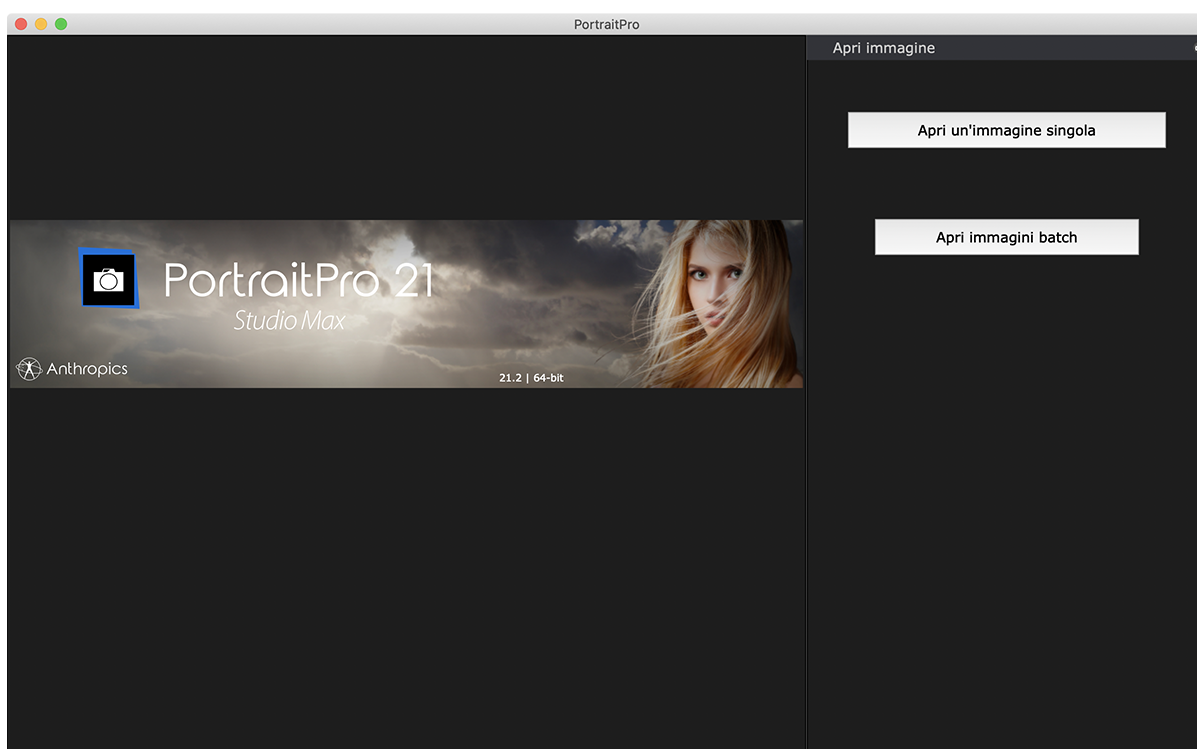
La fase più importante è [Migliora volto](#)^[14], il punto in cui potete visualizzare e regolare l'immagine migliorata.

La maggior parte delle altre fasi sono necessarie solo se il rilevatore di volti automatico non ha identificato correttamente il volto nell'immagine.

2.1 Apri un'Immagine

[La schermata di benvenuto di PortraitPro](#)

L'avvio di PortraitPro Body inizia con la homepage:



[Apri un'immagine singola](#)

Per aprire un'immagine da migliorare:

- Premete il pulsante **Apri immagine singola**, o
- Selezionate la funzione *Apri* nel [Menu File](#)^[32].

Comparirà il pannello Apri File.

Sfogliate il file che desiderate migliorare e premete il pulsante Apri.

[Tipi di immagine che PortraitPro può aprire](#)^[120].

Una volta che le immagini sono state aperte, PortraitPro individuerà automaticamente tutti i volti nell'immagine e ne determinerà il genere.

Appena un volto è stato individuato, passerete alla fase [Migliora Volto](#)^[14].

Se nessun volto è stato individuato, vi verrà chiesto di [localizzarlo manualmente](#)^[20].

Se i volti non vengono rilevati automaticamente, verificate di non aver disattivato l'opzione nella [finestra di dialogo Impostazioni](#)^[92].

Aprire un gruppo di immagini

Se avete l'edizione **Studio** o **Studio Max** [di PortraitPro](#)^[7], sarete in grado di aprire i batch e lavorarli rapidamente.

L'edizione **Studio Max** ha un [sistema di elaborazione automatica batch](#)^[18].

L'edizione **Studio** ha un [sistema di elaborazione manuale del batch](#)^[20].

2.2 Controllo del viso

Quando un viso è stato rilevato automaticamente, ci sono tre cose che dovrebbero essere controllate: le posizioni dei contorni, le maschere di pelle e capelli e il genere/età.

Se nell'immagine è presente più di un volto, dovrete controllare questi aspetti per ogni volto. È possibile modificare solo il volto corrente. [Cambia il volto corrente](#)^[26] per controllare o modificare un volto diverso.

Posizioni dei contorni

I contorni saranno stati posizionati automaticamente attorno al viso. Questi vengono mostrati sul viso nella vista **prima**, quindi assicuratevi che sia selezionata la scheda **Visualizza solo prima** o **Visualizza prima e dopo**.

Se i contorni non vengono visualizzati, spostate il mouse nella vista **Prima** per farli riapparire.

I contorni dovrebbero seguire i bordi dei lineamenti e il bordo del viso. Se alcuni contorni sono posizionati erroneamente, spostateli nella posizione corretta spostando i punti di controllo. Per spostare un punto di controllo, spostate il mouse su di esso fino a quando non vedete una croce arancione, quindi fate clic e tenete premuto il pulsante sinistro del mouse. Spostate il mouse per riposizionare il punto, quindi rilasciate il pulsante. Spostate il mouse per riposizionare il punto, quindi rilasciate il pulsante.

Se state apportando modifiche significative ai contorni o se ritenete che il software sia piuttosto lento quando spostate i punti, potreste riscontrare che è più veloce modificare le posizioni dei punti nella fase [Regola contorni](#)^[22].

Maschere per pelle e capelli

Le aree della pelle e dei capelli sono state rilevate automaticamente. Per verificarle, utilizzate gli strumenti [area della pelle](#)^[81] e [area dei capelli](#)^[82]. Per verificarle, utilizzate gli strumenti [area della pelle](#)^[81] e [area dei capelli](#)^[82].

Queste maschere vengono utilizzate per controllare dove viene applicata l'elaborazione della pelle e dei capelli.

Genere/Età

Ogni viso è classificato come **Donna**, **Uomo** o **Bambino**. Questo è mostrato nel titolo sopra il volto. Se questa informazione dovesse risultare errata, spostate il mouse nel titolo per aprirlo (se non è già aperto) e verrà mostrato un set di pulsanti di opzione che consentono di cambiare genere/età.

Questa impostazione viene utilizzata per aiutare a ottenere risultati migliori quando si migliora il viso. Ha un effetto secondario su alcune delle elaborazioni eseguite, ma l'effetto principale è determinare quale [preset](#)^[42] viene applicato per impostazione predefinita.

Nota: questa impostazione non può essere utilizzata per modificare l'aspetto del viso in modo da ottenere il genere opposto o per modificare l'età apparente.

2.3 Migliora il Volto

Dopo aver aperto un'immagine e aver individuato il volto, sarete pronti per iniziarne il ritocco.

Visualizzazione risultato

Potete scegliere se visualizzare l'immagine prima e dopo, una accanto all'altra, oppure se visualizzare solo l'immagine migliorata su larga scala. Usate le schede sopra le immagini per selezionare l'opzione che preferite.

Qualsiasi opzione usiate, per controllare le modifiche potete sempre passare dall'immagine migliorata ("dopo") a quella originale ("prima"), tenendo premuto il tasto **Invio**.

Modifica risultato

PortraitPro migliorerà la vostra immagine automaticamente nel momento in cui raggiungerete questa fase. Guardate [preset](#)^[42] per capire come configurare questa impostazione di miglioramento predefinita.

Preset

PortraitPro viene fornito con una libreria di [preset](#)^[42], che imposta alcuni o tutti gli slider su valori predefiniti per ottenere un effetto particolare. Provate alcuni di questi per vedere alcuni dei miglioramenti possibili per la vostra foto.

La funzione [Istantanea](#)^[44] consente di salvare il vostro lavoro nel punto corrente e di ripristinarlo in un secondo momento. Si noti che, a differenza dei preset, queste sono temporanee e non vengono mantenute quando si apre una nuova immagine.

Slider

Per un controllo completo su come l'immagine è migliorata, potete usare gli slider nel [pannello di controllo](#)^[39].

Gli slider sono raggruppati in sezioni che controllano vari aspetti del viso. Le sezioni possono essere aperte o chiuse facendo clic sul pulsante del titolo. Questo ha un piccolo triangolo che punta verso il basso se la sezione è aperta o a destra se la sezione è chiusa. Per attivare o disattivare gli effetti di un'intera sezione, fate clic sul simbolo di accensione accanto al titolo.

Provate a spostare lo slider **Principale** in ogni sezione per avere un'idea dell'effetto complessivo controllato da quella sezione.

Gli slider inferiori in ogni sezione offrono un controllo più preciso sull'effetto.

2.4 Salva risultato

Salvare l'immagine migliorata

Per salvare l'immagine migliorata:

- premete il pulsante **Salva** nella [barra degli strumenti](#)^[37], oppure
- selezionate il comando *Salva Jpg/Tiff/Png* nel [menu File](#)^[32].

Verrà visualizzata la finestra di dialogo [Salva opzioni immagine](#)^[90] che consente di selezionare il formato del file in cui desiderate salvare.

Il comando **Salva** nel [menu File](#)^[32] salva l'immagine migliorata nello stesso formato selezionato in precedenza o nello stesso formato del file originale se non è già stato selezionato un formato.

Nota: per salvare un'immagine dovete essere in [Migliora immagine](#)^[14].

Salvataggio della sessione

Se desiderate salvare tutte le impostazioni in modo da poter ricaricare l'immagine e continuare a regolare gli slider, selezionate il comando *Salva sessione* dal [Menu File](#)^[32]. Ciò consente di salvare l'immagine originale, tutte le posizioni dei punti, le aree della pelle e dei capelli, tutti i valori degli slider e tutte le istantanee in un file ".ppx" proprietario.

Per caricare nuovamente la sessione in PortraitPro, utilizzate gli stessi comandi che avreste quando [aprite un'immagine](#)^[12], ma selezionate invece il file .ppx.

2.5 Selezione Manuale

Lo strumento di Scorrimento Manuale è disponibile nella fase di [Miglioramento Immagine](#)^[14].

Lo Scorrimento Manuale è impostato come strumento predefinito quando nessun altro strumento viene selezionato.

Per utilizzarlo, clicca sull'icona dello strumento e trascinalo nell'immagine migliorata per selezionare quale parte dell'immagine rendere visibile.

Quando lo strumento Panoramica è selezionato, potete utilizzare la rotellina del mouse o i tasti + e - sulla tastiera per utilizzare lo zoom.

Lo Scorrimento Manuale può essere usato come alternativa al Controllo Zoom.

2.6 Pennelli

Gli strumenti del pennello sono disponibili quando si [migliora un'immagine](#)^[14]. Sono chiamati strumenti pennello poiché funzionano come un pennello. Dovete spostare il cursore sull'area in cui volete "dipingere" con il pennello, quindi tenete premuto il pulsante sinistro del mouse mentre trascinate il mouse sull'area che vi interessa.

Esistono due tipi di strumenti pennello. Questa pagina descrive gli strumenti pennello standard che vengono utilizzati per apportare modifiche al modo in cui la pelle viene migliorata in determinate aree. L'altro tipo è

[Strumenti pennello area](#) ¹⁷, che viene utilizzato per selezionare le aree in cui vengono apportati i miglioramenti della pelle e dei capelli.

Pennelli per ritocco e ripristino

I seguenti pennelli sono disponibili dalla barra sopra la vista dell'immagine principale.

Pennello di ritocco	Usate questo per dipingere su macchie o imperfezioni della pelle che non sono state eliminate automaticamente o che richiedono un'ulteriore correzione. Passando il mouse sopra il pulsante del pennello per ritocco, viene visualizzato un pannello di controllo che contiene gli slider che consentono di modificare le dimensioni e l'intensità del pennello per ritocco.
Pennello di ripristino	Usate questo per dipingere sulle macchie della pelle che sono state rimosse, ma che vorreste riportare. Passando il mouse sopra il pulsante del pennello per ritocco, viene visualizzato un pannello di controllo che contiene gli slider che consentono di modificare le dimensioni e l'intensità del pennello per ritocco. Contiene anche un pulsante che consente di visualizzare o modificare la maschera degli effetti ⁸³.

Controlli pennello

Per selezionare un pennello, premete il pulsante appropriato.

Premete nuovamente il pulsante per deselezionare il pennello (torna allo [strumento Panoramica](#) ¹⁵).

Gli strumenti pennello funzionano come un pennello. Li usate per disegnare un'area sull'immagine migliorata, a cui viene applicato l'effetto pennello.

Per usare un pennello, premete il pulsante sinistro del mouse mentre il cursore si trova nell'immagine migliorata e trascinate il mouse tenendo premuto il pulsante. Rilasciate il pulsante del mouse per terminare la pennellata. L'area su cui passa il cursore è l'area che avete "spazzolato".

Dimensione pennello

La dimensione del pennello controlla la dimensione dell'area interessata dal pennello. Potete verificare la dimensione di quest'area dalla dimensione del cerchio del cursore quando usate il pennello. Potete anche utilizzare i tasti [e] per modificare le dimensioni del pennello.

Intensità pennello

L'intensità del pennello (opacità) controlla l'intensità con cui viene disegnato l'effetto pennello. Un'intensità pari a 100 indica che l'effetto pennello completo viene applicato in un colpo solo.

Ad esempio, se si imposta l'intensità su 50 quando si utilizza il Pennello per ritocco, quando si dipinge su un punto verrà applicata solo metà dell'effetto di rimozione del punto massimo. Se si rilascia il mouse e si dipinge di nuovo sul punto, verrà applicato il 50% in più di elaborazione di rimozione del punto. Questo consente di fare abbastanza per rimuovere il punto, ma senza applicare troppi effetti che potrebbero offuscare l'area circostante.

Quando viene selezionato uno strumento pennello, i controlli per impostare la dimensione e l'intensità del pennello appariranno vicino al pulsante usato per selezionarlo. Potete anche regolare l'opacità usando i tasti numerici sulla tastiera. I tasti da **1** a **9** impostano l'opacità su valori dal 10% al 90% e il tasto **0** imposta l'opacità su 100%.

Annulla pennello

Quando si utilizza uno strumento pennello, è possibile annullare l'ultima pennellata utilizzando il comando Annulla nel [menu Modifica](#) ^[34] oppure premendo **Ctrl Z** sulla tastiera </ 3 >. Ulteriori annullamenti, comporteranno l'annullamento delle pennellate precedenti e altre azioni eseguite precedentemente nella sessione corrente. Dopo un annullamento potete anche ripetere per tornare da dove siete partiti dal [menu Modifica](#) ^[34], comando Ripristina o premendo **Ctrl Y**.

Supporto per tablet

Se possedete un tablet e uno stilo, normalmente lo troverete più facile da usare quando disegnate. Se possedete un tablet e uno stilo, normalmente lo troverete più facile da usare quando disegnate.

2.7 Pennelli di Area

Gli strumenti del pennello area sono disponibili quando si [migliora un'immagine](#) ^[14]. Gli strumenti del pennello area vengono utilizzati per regolare le aree in cui vengono apportati i miglioramenti della pelle o dei capelli. Possono anche essere utilizzati per definire una maschera di effetti che può essere utilizzata per impedire l'applicazione di effetti in determinate aree. PortraitPro selezionerà automaticamente le aree della pelle e dei capelli, ma a seconda dell'immagine potrebbe non sempre rilevare queste aree nel modo corretto.

I tre tipi di aree che possono essere modificati con i pennelli sono:

Area della pelle ^[81]	Per visualizzare o modificare l'area della pelle, aprite la sezione Levigazione pelle ^[49] o Luminosità e colorazione della pelle ^[53] , quindi premete il pulsante Visualizza/Modifica maschera pelle . L'area della pelle viene utilizzata quando si applicano effetti della pelle all'immagine.
Area dei capelli ^[82]	Per visualizzare o modificare l'area dei capelli, aprite la sezione Capelli ^[63] , quindi premete il pulsante Visualizza/Modifica maschera capelli . L'area dei capelli viene utilizzata quando si applicano effetti sui capelli nell'immagine.
Maschera effetti ^[83]	Per visualizzare o modificare la maschera effetti, passate con il mouse sopra il pulsante Ripristina pennello ^[15] nella barra degli strumenti, quindi premete il pulsante Visualizza/Modifica maschera effetti . Tagliate le aree della maschera degli effetti per evitare che vengano applicati effetti a quelle parti dell'immagine.

Gli strumenti pennello area sono pennelli "intelligenti", in quanto rileveranno automaticamente i bordi delle aree.

Quando selezionate uno strumento pennello area, noterete che la posizione del pennello viene mostrata da due cerchi. Il cerchio esterno è l'area in cui verrà applicato il pennello. La regione interna costituisce l'area di "rilevazione". Quando dipingete con il pennello, l'area del rivelatore viene dipinta normalmente. Lo spazio tra il cerchio interno e il cerchio esterno verrà dipinto solo per le aree che hanno un colore simile al colore nella regione interna. Ciò significa che se state dipingendo lungo un bordo, tutto ciò che dovete fare è mantenere la regione del rivelatore completamente all'interno dell'area che state dipingendo e il pennello dipingerà automaticamente fino al bordo ma non oltre, anche se il cerchio esterno del pennello oltrepassa il bordo.

Quando si dipinge con un pennello intelligente area, è possibile tenere premuto il tasto ALT per bloccare la posizione del rilevatore. Questo è molto utile quando si dipingono dettagli molto fini come ciocche di capelli.

Strumenti pennello

Esistono due tipi di strumenti pennello:

Estendi	Usate questo pennello per dipingere sulle aree che volete aggiungere alla maschera.
Riduci	Usate questo pennello per dipingere sulle aree della foto che desiderate rimuovere dalla maschera.

2.8 Elaborazione Batch Automatica

[Solo edizione Studio Max](#)

L'edizione Studio Max dispone di un'elaborazione batch automatica che consente di caricare un batch di immagini e di elaborare automaticamente.

Consente di visualizzare facilmente ciascuna immagine per apportare le modifiche necessarie.

Apertura di un batch di immagini

Per aprire un batch di immagini da elaborare automaticamente, premete il pulsante **Apri batch immagini** nella schermata iniziale.

Verrà visualizzato un pannello Apri file.

Sfogliate la cartella contenente i file che si desidera migliorare e selezionate le immagini che si desidera migliorare.

È possibile selezionare più di un'immagine nel pannello Apri file tenendo premuto il tasto CMD mentre si fa clic su ciascuna immagine che si desidera aggiungere o trascinando una casella attorno a più immagini.

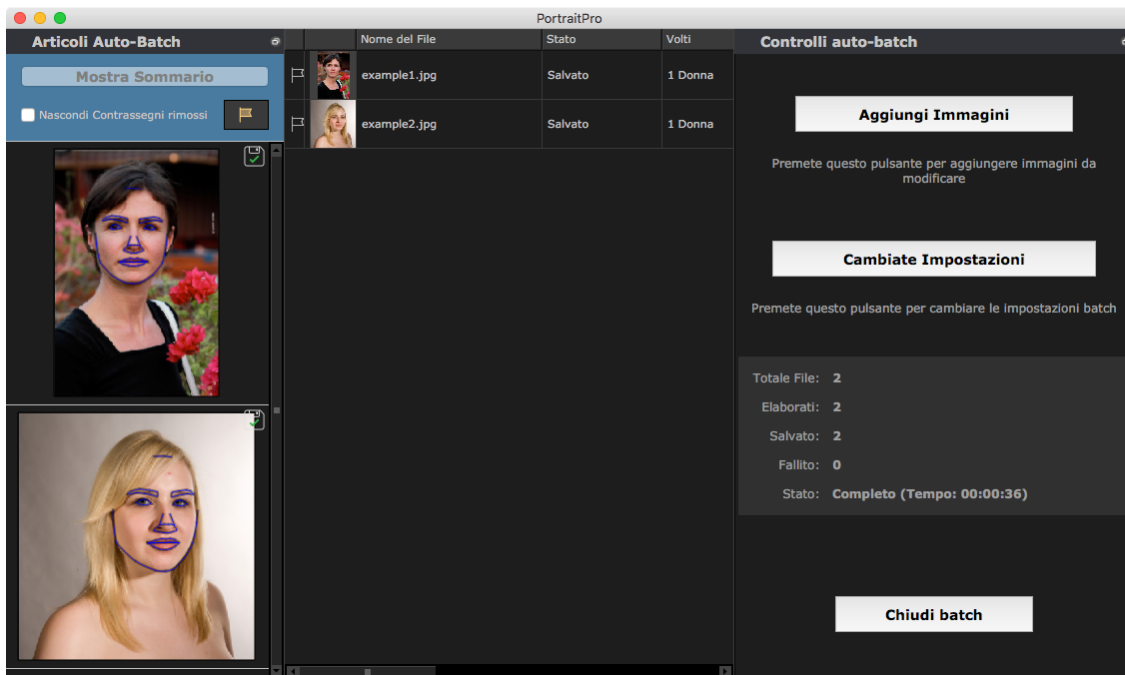
Impostare le opzioni di salvataggio

Dopo aver selezionato una o più immagini da aprire, verrà visualizzata la finestra di dialogo [Opzioni di salvataggio automatico batch](#) . Utilizzatela per impostare dove e come salvare le immagini migliorate e le impostazioni predefinite per genere, età e i preset da utilizzare.

Premete **OK** su questo pannello per continuare. Attenzione: se annullate il pannello in questa fase, il batch automatico verrà chiuso.

In fase di elaborazione

Mentre un batch automatico è aperto, vedrai un pannello con una pellicola che mostra le anteprime di tutte le immagini nel batch.



La schermata sopra mostra la pellicola sulla sinistra. Mostra anche la vista di riepilogo nella finestra principale e i controlli batch automatici nel pannello di controllo.

Le immagini verranno elaborate automaticamente. Se la casella di controllo **Salvataggio automatico** nella finestra di dialogo [Opzioni di salvataggio batch automatico](#)^[84] è selezionata, ogni immagine viene salvata una volta elaborata.

In ogni momento, questa schermata di riepilogo mostra lo stato di ogni immagine.

Verifica dei risultati

Fate clic su un'immagine nella pellicola per selezionarla. Vedrete quell'immagine nella finestra principale. Se l'immagine è stata elaborata, sarete in grado di [visualizzare e regolare il volto migliorato](#)^[14] (o i volti se ce ne sono più di uno).

È meglio [controllare ogni immagine](#)^[13], poiché il rilevatore di volti automatico può talvolta posizionare scorrettamente i contorni causando problemi all'immagine migliorata.

Quando siete soddisfatti dei risultati su un'immagine, facendo clic su un'altra immagine o tornando alla finestra di riepilogo, l'immagine che stavate visualizzando verrà salvata.

Per tornare alla schermata di riepilogo mostrata nello screenshot qui sopra, fate clic sul pulsante **Mostra riepilogo** /1> nella parte superiore della pellicola oppure selezionate il comando di menu **Mostra riepilogo** nel [menu Batch automatico](#)^[35].

Contrassegnare le immagini

Ogni immagine nella pellicola può essere contrassegnata o non contrassegnata. Se la casella **Nascondi non contrassegnate** nella parte superiore della pellicola è selezionata, tutte le immagini non contrassegnate verranno nascoste dalla pellicola. Questa funzione può essere utilizzata per restringere il set di immagini su cui state lavorando se avete un batch di grandi dimensioni.

Esistono diversi modi per contrassegnare o non contrassegnare un'immagine:

- Fate clic con il tasto destro su un'immagine nella pellicola e utilizzate il comando nel menu a comparsa.

- Fate clic con il tasto destro su un'immagine (o una selezione di immagini) nella finestra di riepilogo e utilizzate uno dei comandi nel menu a comparsa.
- Premete il pulsante **Contrassegna** nella parte superiore della visualizzazione della pellicola per visualizzare la finestra di dialogo **Contrassegna automaticamente gli elementi**. Ciò consente di impostare automaticamente il flag su tutte le immagini in base ai metadati di ciascuna immagine.

2.9 Elaborazione Manuale Batch

[Solo Edizione Studio](#) ^[7]

L'edizione Studio ha un sistema di elaborazione manuale batch che vi permetterà di caricare gruppi di immagini e modificarle in modo facile e veloce.

Per usare il sistema di elaborazione manuale batch, selezionate il comando *Apri Batch* dal [menu File](#) ^[32].

Apparirà la [finestra Batch](#) ^[86] che permetterà di aggiungere file al batch e di impostare le opzioni di salvataggio delle immagini.

Quando usate il sistema di elaborazione manuale batch, scaricherete ogni immagine alla solita maniera, ma senza dover ogni volta selezionare il comando “apri file”.

Inoltre, ogni immagine viene salvata nella cartella selezionata nella finestra di dialogo Batch senza dover utilizzare la finestra di dialogo di salvataggio del file per ogni immagine.

Ciò viene fatto tramite il comando **Salva e apri successivo** dopo che ogni immagine è stata elaborata. Questo comando si trova nel [menu File](#) ^[32] o premendo il pulsante **Salva e apri successivo** sulla barra degli strumenti quando [elaborate un viso](#) ^[14]. Questo comando viene visualizzato solo se è attiva una sessione batch manuale.

2.10 Localizzare Manualmente un Volto

Se il volto dell'immagine non è stato rilevato automaticamente, sarà necessario individuarlo semiautomaticamente o manualmente.

Per individuare semiautomaticamente un volto nella fase [Seleziona volto](#) ^[27], è sufficiente fare clic sul naso e quindi fare clic sul mento. Gli elementi del volto dovrebbero quindi essere rilevati automaticamente.

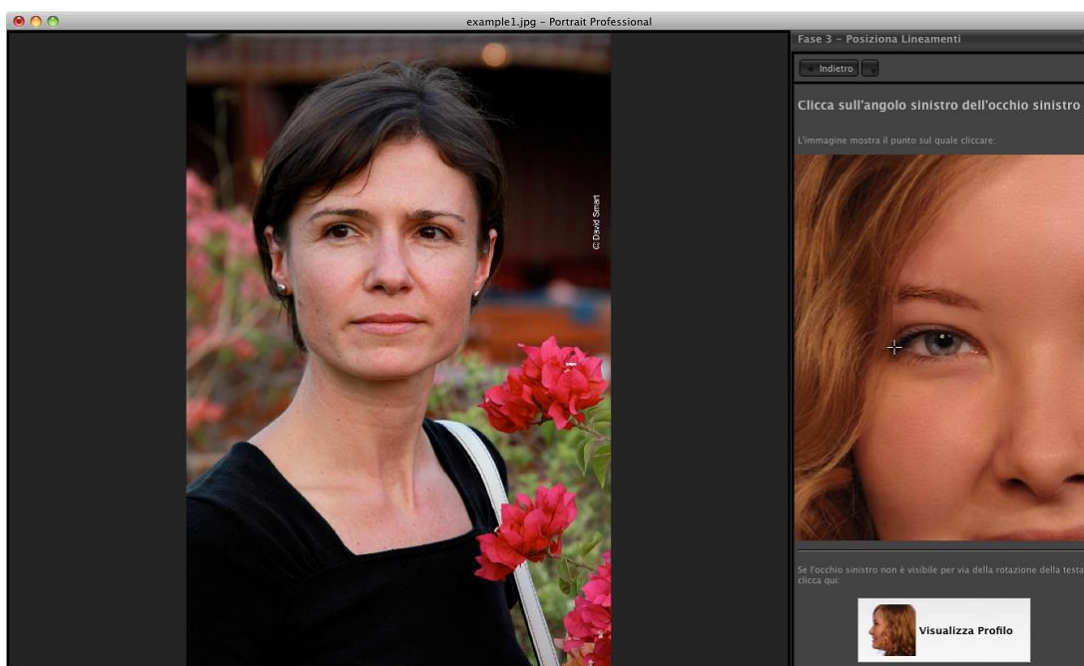
Se le funzionalità non sono ancora correttamente posizionate, in ultima istanza è possibile individuare manualmente il volto. Ciò può essere utile se, ad esempio, state cercando di individuare un volto non umano.

Per individuare manualmente un volto, è necessario premere il pulsante **Individuare manualmente** nella fase [Seleziona volto](#) ^[27].

Viene visualizzata la finestra di dialogo [Seleziona genere](#) ^[89] per consentire di impostare il genere per il nuovo volto.

[Individua 5 funzioni chiave sul viso](#)

Dopo aver selezionato il genere, il passo successivo è individuare la posizione di 5 funzioni chiave sul viso.



Le 5 funzioni chiave sono:



Individuazione dei punti caratteristiche

Quando si fa clic su ogni punto, PortraitPro passerà automaticamente al punto successivo.

Verrà mostrata un'immagine di esempio per aiutarvi a sapere dove posizionare ogni punto.

È possibile regolare la posizione di tutti i punti già contrassegnati facendo clic su uno di essi e trascinandolo.

Il cursore avrà una piccola etichetta di testo accanto ad esso per ricordare quale punto si sta localizzando. Queste etichette possono essere disattivate usando il pannello [Impostazioni generali](#) ⁹².

Zoom avanti

Per aiutarvi a posizionare i punti in modo più preciso, potete tenere premuto il tasto CMD per ingrandire il cursore.

Visualizzazioni del profilo

Se il volto è visto di profilo, premete il pulsante **Visualizzazione profilo** nella parte inferiore del pannello di controllo.

Se non si è certi che il viso venga visualizzato di profilo o meno, il test principale consiste nel verificare se si vedono entrambi gli occhi. Se non riuscite a vedere uno degli occhi a causa della rotazione della testa, premete il pulsante **Visualizzazione profilo**.

Quando premete il pulsante **Visualizzazione profilo**, è necessario individuare solo un punto per l'occhio, la punta del naso e un punto per la bocca.

Regola i contorni

Dopo aver individuato le 5 caratteristiche chiave, PortraitPro posizionerà automaticamente i contorni sul viso e mostrerà i contorni nella fase [Regola contorni](#) ^[22].

Se uno dei contorni è errato, correggetelo spostando i punti di controllo prima di premere il pulsante **Avanti** per passare alla fase [Migliora volto](#) ^[14] in cui è possibile visualizzare e regolare l'immagine migliorata.

2.11 Regola il Contorno

Visualizzare e spostare i contorni

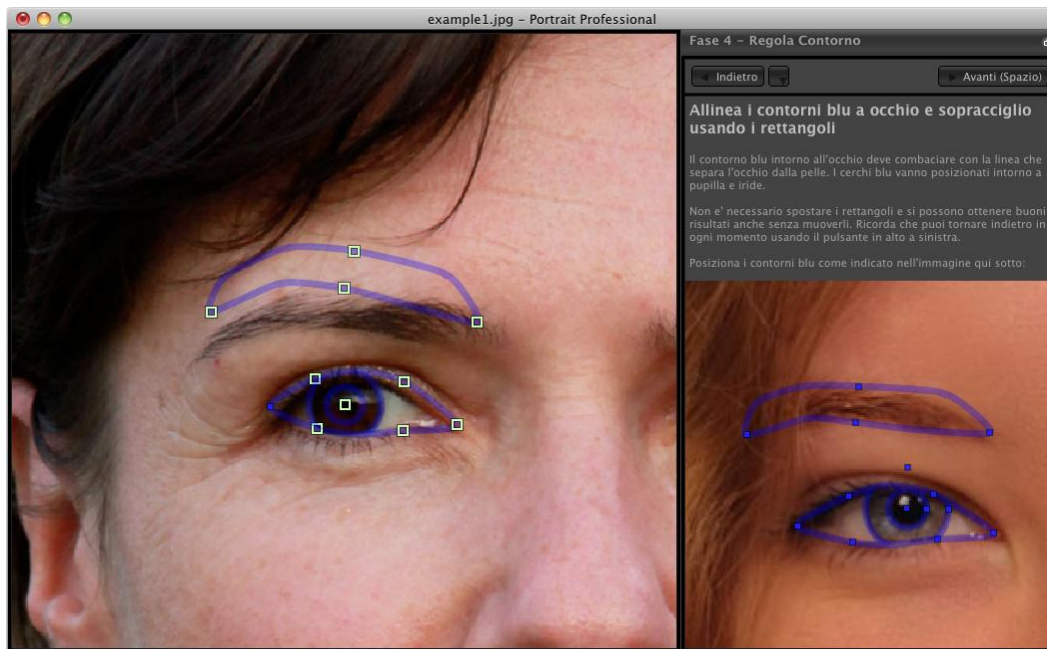
La fase **Modifica i contorni** mostra i contorni attorno al volto corrente e consente di regolarne la posizione.

Si prega di notare che questa fase è facoltativa, poiché i contorni verranno posizionati automaticamente attorno a ciascun volto quando si carica un'immagine. Se uno dei contorni è fuori posto, questo può essere spostato nella fase [migliora l'immagine](#) ^[14] nella finestra **prima**. Tuttavia, se il rilevatore automatico di volti non è riuscito a trovare un volto nell'immagine, questa fase consente di posizionare manualmente i contorni.

Questa fase si raggiunge in uno di questi modi:

- Selezionate il comando *Modifica i contorni* nel menu [File](#) ^[32] o
- Premete il pulsante **Modifica i contorni** su una faccia nella fase [Seleziona volto](#) ^[27], oppure
- Mentre [individua manualmente un volto](#) ^[20].

Se uno dei contorni non viene mostrato correttamente attorno agli elementi del viso, deve essere spostato nella posizione corretta. Un'immagine di riferimento nel pannello di controllo mostra come posizionare i contorni.



Modificare i contorni

Il contorno viene mostrato con linee blu sovrapposte all'immagine nella finestra di lavoro principale. Le linee possono essere spostate trascinando i punti di controllo.

I punti di controllo sono mostrati in modo diverso a seconda di come sono stati impostati:

- I **quadratini gialli**: questi sono i punti che sono stati posizionati dal rilevatore automatico degli elementi del viso. Se uno di questi punti si trova nella posizione sbagliata, dovrete spostarli manualmente nella posizione corretta.
- I **quadratini blu** - questi sono i punti che posizionate.
- I **cerchi verde chiaro** : si tratta di punti che sono stati posizionati automaticamente in base alla posizione degli altri punti. Uno di questi punti può spostarsi se vengono spostati altri punti.

Ogni volta che trascinate un punto di controllo, si trasformerà in un quadrato blu ad indicare che si tratta di un punto posizionato.



Per ottenere risultati migliori:

- Provate a spostare il minor numero di punti possibile per allineare il contorno.
- Provate a muovere i punti il meno possibile. Se passate molto tempo a regolare attentamente ogni punto, non solo state perdendo tempo, ma probabilmente otterrete risultati peggiori.
- Iniziate spostando i punti che sono già fissi, quelli mostrati come piccoli quadrati gialli o blu. Più punti potete lasciare come piccoli cerchi verdi, meglio è.

Per regolare i contorni intorno agli occhi o alla bocca in modo più accurato, fate clic all'interno dei rettangoli punteggiati per ingrandire quella funzione. Fate di nuovo clic per ridurre.

Una volta posizionati correttamente i contorni (o se non è necessaria alcuna regolazione), premete la barra spaziatrice o fate clic sul pulsante Avanti.



Regolazione dei contorni dell'iride e della pupilla

Due cerchi sono mostrati all'interno dell'occhio. Il cerchio più piccolo (verde) dovrebbe adattarsi alla pupilla (la parte nera al centro dell'occhio). Questi cerchi vengono posizionati automaticamente, quindi di solito non è necessario regolarli.

Per spostare i cerchi, trascinate il punto al centro dei cerchi.

Per ridimensionare i cerchi, trascinate il contorno dentro o fuori.

Se l'iride non è esattamente circolare, è possibile trascinare sui quattro quadratini blu sul contorno dell'iride per renderla un'ellisse.

Se il centro dell'iride e la pupilla non sono esattamente gli stessi, potete spostare la pupilla indipendentemente dall'iride facendo clic prima sul cerchio della pupilla, quindi trascinando il punto centrale. Per tornare a spostare l'iride e la pupilla insieme, fate clic sul cerchio dell'iride o spostate il cursore lontano dall'occhio, per poi riavvicinarlo.

Modifica dei contorni per ogni elemento del volto

Per una maggiore precisione, potete chiedere a PortraitPro di mostrare una visualizzazione ingrandita degli elementi principali del viso per facilitare il controllo delle posizioni dei contorni. A tale scopo, deselezionate la casella di controllo **Salta fasi di ingrandimento durante la regolazione dei contorni** nel pannello [Impostazioni generali](#)^[92].

Ciò accadrà automaticamente per i volti di profilo (di lato) indipendentemente da questa impostazione, poiché la funzione di ricerca automatica degli elementi del volto non supporta le visualizzazioni di profilo.

PortraitPro vi porterà a ciascuno degli elementi a turno in modo da poter controllare e, se necessario, regolare il posizionamento del contorno selezionato di ciascun elemento.

Gli elementi sono mostrati nel seguente ordine.

Occhio & sopracciglio sinistro

Il contorno dell'occhio sinistro viene impostato automaticamente. Se non gira correttamente intorno all'occhio, regolatelo spostando i punti di controllo.

A seconda della forma del sopracciglio, può essere difficile ottenere il contorno per adattarsi attorno al sopracciglio. In questi casi, è meglio non preoccuparsene e ottenere la posizione approssimativamente corretta. Anche se foste in grado di adattare bene il contorno attorno al sopracciglio, spostando significativamente i punti, potreste ottenere risultati migliori spostando di meno i punti anche se il contorno del sopracciglio non gira più accuratamente attorno al sopracciglio.

Occhio & sopracciglio destro

Gli stessi commenti sull'occhio sinistro e sul sopracciglio si applicano all'occhio e al sopracciglio destro.

Naso e bocca

Quando arrivate a questa fase, apparirà il pannello Bocca aperta o chiusa, a condizione che non sia stato disattivato nelle [Impostazioni generali](#)^[92]. In questo pannello sono presenti due pulsanti:

Bocca aperta	Premete questo pulsante se la bocca del viso che state migliorando è aperta. Vedrete quindi quattro linee tra gli angoli della bocca. Le prime due dovrebbero essere posizionate attorno al labbro superiore e le due inferiori attorno al labbro
---------------------	---

	inferiore. Se la linea lungo la parte inferiore del labbro superiore viene posizionata vicino alla linea lungo la parte superiore del labbro inferiore, vedrete la linea lungo la parte superiore del labbro inferiore scomparire lasciando solo il punto di controllo nel mezzo. La bocca verrà comunque trattata come chiusa.
Bocca chiusa	Premete questo pulsante se la bocca è chiusa. Vedrete quindi solo tre linee tra gli angoli della bocca. La linea centrale deve essere posizionata lungo la linea in cui le labbra si incontrano.



Se siete abituati a premere la barra spaziatrice per passare rapidamente alla fase successiva, notate che potete anche usarlo per chiudere la finestra di dialogo chiedendo se la bocca è aperta o chiusa. In questo caso, la bocca verrà selezionata come aperta. Se la bocca è effettivamente chiusa, potete premere il pulsante Indietro seguito dal pulsante Avanti e il pannello apparirà di nuovo, oppure potete semplicemente spostare le due linee centrali insieme.

Contorno del viso

Cercate di evitare di spostare i punti del contorno del viso intorno al viso, spostateli semplicemente verso o lontano dal centro del viso.

Dopo aver esaminato tutti gli elementi, premete il pulsante Avanti ancora una volta per avviare l'elaborazione di PortraitPro dell'immagine. Sarete quindi condotti alla fase [Migliora immagine](#)^[14], dove inizia il divertimento!

2.12 Migliora Tutto il Corpo

PortraitPro è progettato per migliorare le foto di ritratti. Date un'occhiata al nostro prodotto [PortraitPro Body](#) che è specificamente progettato per il miglioramento completo del corpo.

Ad ogni modo, se la tua foto include anche altre parti del corpo, è possibile utilizzare gli strumenti di miglioramento anche sulle altre parti di pelle visibili.

Tutto quello che devi fare è assicurarti che PortraitPro individui quali parti della foto riconoscere come pelle. Operazione eseguibile usando gli strumenti area pelle, come descritto su [Area Pelle](#)^[81].

2.13 Modalità Plug-in

Utilizzare il plug-in di PortraitPro

[Solo edizioni Studio & Studio Max](#)^[74]

L'edizione Studio di PortraitPro può essere usata in modalità plug-in. Questo accade quando il PortraitPro è stato lanciato da un'altra applicazione (ad esempio Photoshop) per manipolare un'immagine gestita da altre applicazioni. PortraitPro si comporterà come un plug-in di un'altra applicazione.

Una volta installato il plug-in con successo in base a quanto illustrato nella [Guida installazione plug-in](#)^[102], potrete utilizzare PortraitPro come plug-in in qualsiasi applicazione di editing fotografico supportato.

Quando PortraitPro viene avviato come plug-in da un'altra applicazione, l'immagine verrà automaticamente caricata in PortraitPro, dove potrete modificarla alla solita maniera. Quando sarete soddisfatti dei risultati, premete il pulsante **Ritorna dal Plug-in** sulla barra degli strumenti nella fase [Modifica Volto](#)^[14]. In questo modo potrete chiudere PortraitPro e riportare l'immagine modificata all'applicazione originale.

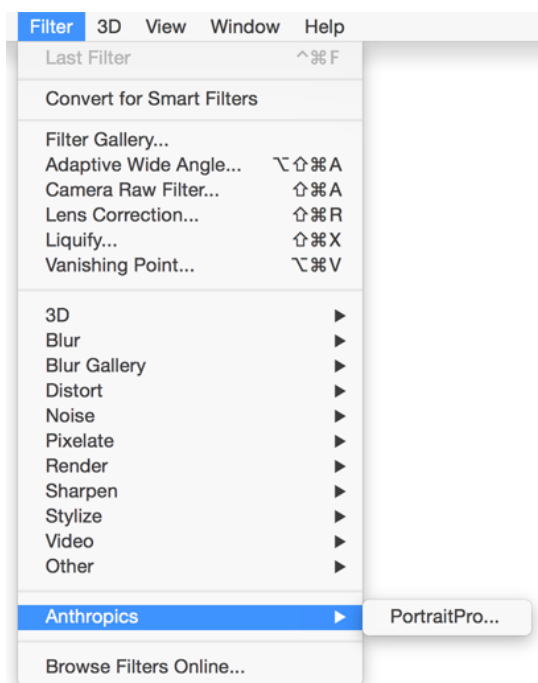
Quando PortraitPro è in modalità plug-in, si verificano i seguenti cambiamenti:

- L'unico comando presente nel menu [File](#)^[32] è *Ritorna dal plug-in*.
- Lo [strumento di ritaglio](#)^[77] non è disponibile in modalità plug-in, poiché l'altra applicazione necessita che l'immagine rimanga della stessa misura dopo essere stata migliorata da PortraitPro.

Utilizzare PortraitPro da Photoshop

Dopo aver installato il plug-in, PortraitPro comparirà come filtro in Photoshop. Nel menu di Photoshop *Filtro*, troverete un sottomenu denominato *Anthropics*; all'interno di quest'ultimo, troverete *PortraitPro*.

Il filtro di PortraitPro funziona come gli altri di Photoshop e verrà applicato alla selezione corrente (o all'intera area, se non c'è nessuna selezione) sul livello corrente. Quando selezionate il filtro, l'immagine verrà automaticamente aperta con PortraitPro.



Posizione plug-in: *Filtro > Anthropics > PortraitPro*

2.14 Foto di Gruppo

Lavorare con scatti di gruppo

Se è presente più di un viso nella vostra immagine, dovete semplicemente completare tutto il processo di miglioramento su un viso alla volta.

È possibile apportare modifiche a una sola faccia alla volta; quindi, è sempre presente una faccia corrente, ovvero la faccia che sarà interessata quando si cambiano gli slider o si applicano le impostazioni predefinite.

La faccia corrente è indicata da un ovale blu nel [controllo zoom](#)^[41]. Se nell'immagine è presente una sola faccia, l'ovale blu non viene visualizzato.

Cambiare la faccia corrente

Potete cambiare la faccia corrente in uno di questi modi:

- Panoramica o zoom della vista sull'altra faccia. Se la vecchia faccia è per lo più fuori dalla vista, la faccia corrente passerà automaticamente all'altra faccia.
- Fate clic sull'ovale attorno all'altra faccia nella vista **Prima**.
- Fate clic sul pulsante **Altre facce** nella [barra degli strumenti](#) ^[37] (o usate la scorciatoia da tastiera CMD+E) per passare alla fase [Seleziona volto](#) ^[27], quindi selezionate il volto che si desidera modificare.

Quando la faccia corrente cambia, vedrete l'ovale blu nell'aggiornamento del controllo zoom in modo da poter vedere facilmente quale è la faccia corrente.

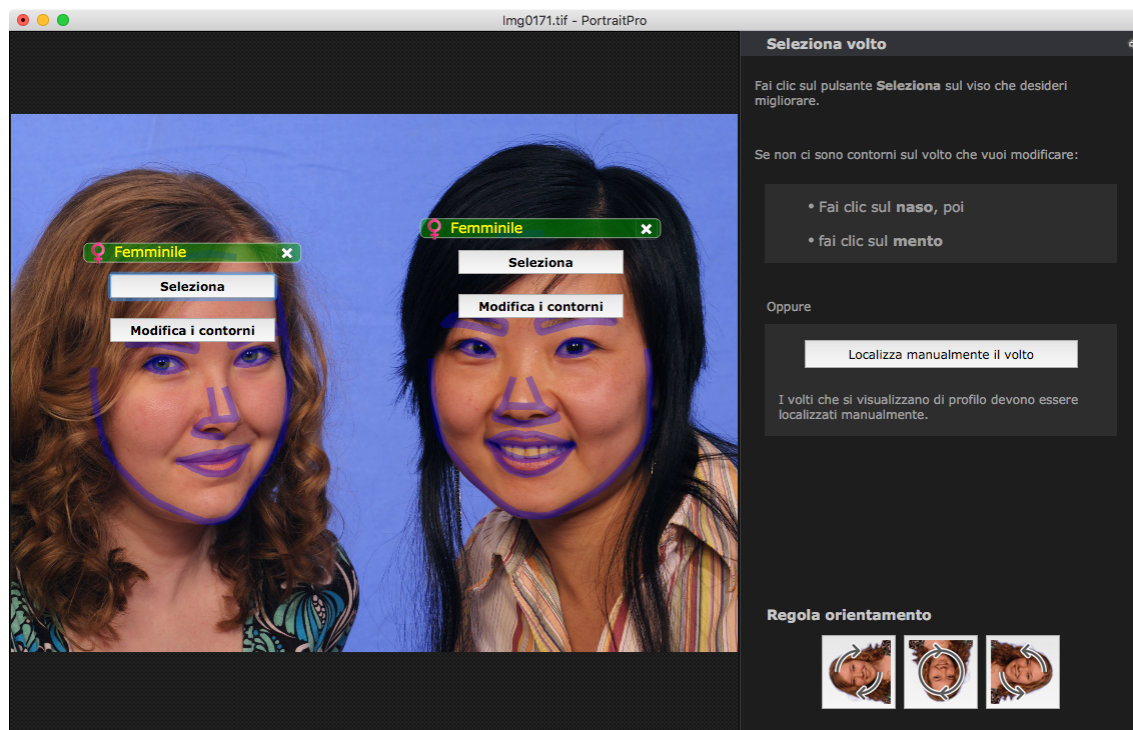
Facce mancanti

Se il rilevatore automatico non ha individuato alcun volto nella foto di gruppo, andate alla fase [Seleziona volto](#) ^[27], quindi fate clic sul naso e sul mento per aggiungere il volto mancante.

2.15 Selezionare il Volto da Manipolare

Dopo aver aperto un'immagine, PortraitPro mostra l'immagine nella fase Seleziona volto se non sono stati trovati volti.

Potete anche andare a questa fase in qualsiasi momento selezionando il comando *Migliora un altro volto in questa foto* nel menu [File](#) ^[32] o premendo il pulsante **Altri volti** nella barra degli strumenti nella fase [Migliora viso Face](#) ^[14].



I contorni sono mostrati attorno a ciascun volto. Verificati genere e fascia di età per il viso, quindi premete il pulsante **Seleziona** sul volto per elaborarlo. Verrete portati alla fase successiva in cui si potranno controllare e [regolare i contorni](#)^[22].

Se tornate a questa fase dopo che una faccia è già stata elaborata, vedrete un pulsante aggiuntivo sulla faccia denominato **Regola contorni**. Premete questo pulsante per passare alla fase in cui regolare i contorni. Il pulsante **Seleziona** vi porterà direttamente alla fase [Migliora volto](#)^[14] quando esso è già stato elaborato.

A volte, potreste notare che è stato rilevato un volto in una parte dell'immagine non corretta. Eliminate questi volti malposizionati facendo clic sulla croce in alto a destra di essi.

Miglioramento di un viso che non è stato rilevato automaticamente

Se il viso che volete migliorare non è stato rilevato (quindi non ci sono contorni attorno ad esso), dovete solo fare clic sul naso e quindi sul mento.

Vedrete che il cursore ha un'etichetta accanto ad esso riportante la scritta "Fai clic sul naso" fino a quando non fate clic sul naso. Quando fate clic sul naso, appare una croce che da trascinare per riposizionare il punto del naso. È possibile eliminare il punto premendo il tasto ESC.

Il cursore si trasforma in "Fai clic sul mento" dopo aver fatto clic sul naso per confermare che ora è necessario fare clic sul mento.

Dopo aver fatto clic sul naso e sul mento, i contorni del viso verranno automaticamente posizionati sul viso.

Posizionamento manuale del viso

I volti visualizzati nel profilo (lato attivo) non possono essere individuati automaticamente da PortraitPro. Per questi volti, dovete premere il pulsante **Individua manualmente il volto**. Dovrete quindi [localizzare manualmente tutti i contorni](#)^[20] attorno al volto.

Controlli per ogni volto

Per ogni volto che è stato localizzato (automaticamente o manualmente), i contorni saranno mostrati attorno ad esso.

Inoltre, verrà visualizzata una barra di intestazione sopra il volto e, sotto di essa, i pulsanti **Seleziona** e **Modifica contorno**.

La barra di intestazione sarà blu per i volti che non sono ancora stati elaborati e verde per quelli già elaborati.

Controllo	Descrizione
Indicatore/selettore del genere	È mostrato nella barra di intestazione. Quando spostate il mouse nella barra di intestazione, questa si aprirà per permettervi di impostare il genere e la fascia di età del viso. PortraitPro ha bisogno di conoscere il genere del viso poiché è stato programmato separatamente su ciò che rende attraenti i volti di donne e uomini.
Pulsante Elimina	Questa è la croce a destra della barra di intestazione. Premetela per eliminare tutti i dati che PortraitPro ha archiviato per questo volto.
Pulsante Continua	Seleziona il viso da elaborare. Quando un volto viene selezionato per la prima volta, si accederà alla fase Modifica contorni ^[22] in cui è possibile visualizzare e regolare i contorni. Se il volto è già stato elaborato, potete premere questo pulsante per apportare ulteriori modifiche.
Pulsante Modifica i contorni	Questo pulsante compare solo se il volto è già stato migliorato. Consente di apportare modifiche ai contorni attorno alle funzionalità. Potete anche regolare i contorni nella fase Migliora immagine ^[14] , ma potreste preferire apportare queste modifiche nella fase Modifica contorni </ 3 > in cui viene anche mostrato come posizionare i contorni in un'immagine di riferimento. Simboli Genere/Età Il genere viene mostrato utilizzando uno dei



[seguenti simboli: Genere ed età non impostati. Premendo il pulsante Seleziona o Modifica contorni quando il genere non è impostato, verrà visualizzata la finestra di dialogo Seleziona genere](#)^[22] in modo da poter impostare il genere e l'età prima di andare alla fase richiesta.

Il volto è di una donna adulta.

Il volto è di un uomo adulto.

Il volto è di un bambino con meno di 12 anni.

Quando l'età è impostata su "bambino", ciò ridurrà i cambiamenti che possono essere applicati alla forma del volto, poiché generalmente non è desiderabile cambiare la forma del volto di un bambino.

[Rotazione dell'immagine](#)

Se l'immagine ha l'orientamento errato, è possibile ruotarla premendo i pulsanti nella parte inferiore del pannello di controllo.

Nota: se viene visualizzata la finestra di dialogo Seleziona genere, sarà necessario annullarla prima di premere i pulsanti di rotazione.

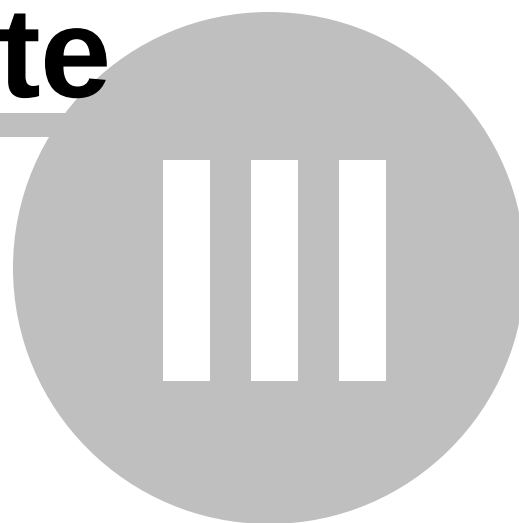
[Migliora solo pelle](#)

Se non sono stati individuati volti, nel pannello di controllo verrà visualizzato un pulsante aggiuntivo chiamato **Migliora solo la pelle**.

Ciò consente di utilizzare solo le parti di PortraitPro che elaborano la pelle. Ciò consente di utilizzare PortraitPro anche quando non ci sono volti nell'immagine.

Da notare che quando vi trovate in modalità Elabora solo la pelle, nessuno dei controlli che richiedono un volto sarà disponibile.

Parte



3 Riferimento

Questa sezione ti fornisce informazioni sui differenti comandi e controlli di menu in PortraitPro.

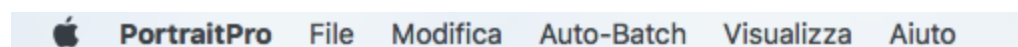
Il [Riferimento Menu Comandi](#) ^[32] descrive ogni comando del menu.

Il [Riferimento Pannello Controlli](#) ^[39] descrive ognuno dei controlli disponibili nella fase di [ritocco immagine](#) ^[14].

Il [Riferimento Finestre di Dialogo](#) ^[83] descrive le principali finestre di dialogo usate nell'applicazione.

3.1 Riferimento Menu Comandi

Questi sono i comandi disponibili sulla barra di menu di PortraitPro.



Menu File ^[32]	Comandi per aprire, salvare, stampare i file o modificare le impostazioni.
Menu Modifica ^[34]	Annulla e Ripristina.
Batch Automatico ^[35]	Edizione Studio ^[7] appare solamente quando il batch automatico ^[18] è attivo. Contiene comandi per aggiungere o rimuovere le immagini dal batch e per cambiare le impostazioni..
Menu Visualizza ^[36]	Comandi per controllare la visualizzazione dell'immagine.
Menu Aiuto ^[36]	Comandi per inviare una richiesta di aiuto, controllare gli aggiornamenti, ricevere assistenza o visualizzare informazioni riguardo al programma.

3.1.1 Menu File

Il menu file contiene i seguenti comandi:

Apri...	Apri un file (vedere Tipi di file supportati ^[120]). Se è già aperto un file che contiene modifiche non salvate, verrà richiesto di salvare o eliminare le modifiche prima di aprire un nuovo file. Se possedete l'edizione Studio Max, potrete selezionare più file da aprire come batch.
Apri batch...	Solo Edizione Studio ^[7] Apri la finestra di dialogo Batch ^[86].
Salva e apri la successiva	Solo Edizione Studio ^[7]

	Questo comando viene visualizzato solo quando si lavora su un'immagine aperta dalla finestra di dialogo Batch^[86]. Salva l'immagine corrente e apre la successiva presente nel batch. La destinazione del file e il formato dell'immagine sono impostati dalla finestra di dialogo Batch. Questo comando può apparire come semplicemente "Apri in seguito" se un'immagine viene aperta dal batch ma viene successivamente aperta con il comando File > Chiudi.
Salva	Salva il file corrente. La prima volta che questo comando viene utilizzato dopo l'apertura di un file, si applicano le seguenti regole: Se avete aperto un file JPEG, l'immagine migliorata verrà salvata come JPEG. Se avete aperto un file PNG, l'immagine migliorata verrà salvata come PNG. Se avete aperto un file TIFF o qualsiasi tipo di file RAW (solo edizioni Studio o Studio Max), l'immagine migliorata verrà salvata come TIFF. Se avete aperto un file di sessione (estensione .ppx), questo verrà salvato. Da quel momento in poi, questo comando salverà lo stesso tipo di file salvato in precedenza. Se questo comando viene utilizzato per la prima volta e si crea un nuovo file, viene visualizzato un pannello Salva file che consente di selezionare la destinazione del file. Questo comando è disponibile solo nella fase di miglioramento immagine^[14].
Salva come...	Salva il file corrente. Ciò è simile al comando Salva, tranne che un pannello Salva file viene sempre mostrato per consentire di scegliere la destinazione del file. Questo comando è disponibile solo nella fase di miglioramento immagine^[14].
Salva Jpg/Tiff/Png...	Apri il pannello Salva opzioni immagine^[90] per consentire di salvare l'immagine migliorata come file immagine JPG, TIFF o PNG e impostare le opzioni di salvataggio. Apparirà la schermata "Salva file" per selezionare la destinazione del file. Questo comando è disponibile solo nella fase di miglioramento immagine^[14].
Salva sessione...	Salva la sessione corrente così da poterla aprire nuovamente in PortraitPro. I file di sessione di PortraitPro vengono salvati in un formato proprietario che non può essere caricato in altre applicazioni. L'estensione del file è ".ppx". Includono l'immagine e tutte le posizioni di punti, le impostazioni dello slider e le maschere. Includono anche tutte le istantanee^[44] che sono state salvate per l'immagine. Questo comando è disponibile solo nella fase di miglioramento immagine^[14].
Chiudi	Chiude la sessione corrente. Se ci sono modifiche non salvate, verrà chiesto di salvare o di ignorarle.

	Il comando Chiudi riporta alla schermata di Benvenuto ^[12] .
Migliora un altro volto in questa foto	Passa alla fase Seleziona volto ^[27] in modo che un altro volto nella stessa immagine possa essere migliorato. Lo stesso comando è disponibile nel pulsante Altri volti della barra degli strumenti ^[37] nella fase migliora immagine ^[14].
Modifica contorni	Passa alla fase Modifica contorni ^[22] per il viso corrente. Sebbene i contorni possano essere modificati nella vista prima , se dovete spostare un numero di punti, potrebbe essere più veloce farlo nella fase Modifica contorni, a seconda della risoluzione dell'immagine e la velocità del tuo Mac.
Impostazioni...	Apre la finestra di dialogo Impostazioni ^[94]. N.B.: Su Mac questo comando è chiamato "Preferenze" e si trova nel menu applicazioni di PortraitPro.
Stampa...	Apre la finestra di dialogo Stampa, che consente di stampare l'immagine migliorata.
Esci	Chiude l'applicazione. Se sono presenti modifiche non salvate, verrà chiesto di salvarle o di ignorarle. N.B.: Sul Mac questo comando è chiamato "Esci da Portrait Pro" ed è nel menu applicazioni di PortraitPro.

Modalità Plug-in

Se l'applicazione è in [modalità plug-in](#) ^[25], l'unico comando nel menu File è **Ritorna dal plugin**, che restituisce l'immagine migliorata all'applicazione e chiude PortraitPro.

3.1.2 Menu Modifica

Il menu Modifica comprende le seguenti funzioni:

Annulla	Provvede ad annullare le modifiche ai valori degli slider e le modifiche apportate con gli strumenti pennello. Ciò significa che è possibile sperimentare in totale sicurezza con diverse impostazioni salvate, oppure provare a spostare gli slider, dal momento che è sempre possibile ritornare all'immagine originale se non ti piacciono le modifiche. Questo comando è disponibile solo nella fase di miglioramento immagine ^[14].
Ripeti	Ti consente di ripetere un'operazione che è stata annullata con il comando <i>Annulla</i> .

Copia	Questo sottomenu fornisce i comandi per copiare varie immagini negli appunti.	
	Copia immagine originale	Copia l'immagine originale negli appunti. Questo può essere utile se carichi un file di sessione di PortraitPro (.ppx).
	Copia immagine finale	Copia l'immagine migliorata negli appunti. Questa è la stessa immagine che verrebbe salvata, se l'immagine migliorata venisse salvata.
	Copia maschera pelle	Copia la maschera della pelle negli appunti, il bianco è la pelle e il nero è l'area non riconosciuta come pelle.
	Copia maschera capelli	Copia la maschera per capelli negli appunti, il bianco corrisponde ai capelli e il nero all'area non riconosciuta come capelli.
	Copia immagine in primo piano	Se è stata trovata la maschera di sfondo, questa funzione copia la maschera negli appunti dove il bianco è il primo piano e il nero lo sfondo.
	Copia immagine sfondo	Questa funzione copia l'inverso dell'immagine copiata da Copia immagine in primo piano, quindi il bianco è lo sfondo e il nero è il primo piano.

3.1.3 Batch Automatico

[Edizione Studio Max](#) ⁷⁴

Il menù del Batch Automatico contiene i seguenti comandi:

Mostra Sommario	Mostra il sommario con tutte le informazioni delle immagini del batch.
Cambia Impostazioni	Far apparire la finestra Impostazioni Salvate Batch Automatico ⁸⁴ .

Aggiungi immagini	Far apparire la finestra “apri file” che permetterà di aggiungere più immagini al batch.
Rimuovi Immagine Corrente	Rimuove l'immagine che si sta visualizzando dal batch.
Rimuovi Immagini danneggiate	Rimuove tutte le immagini danneggiate (se ce ne sono). Si tratta di immagini che non si sono aperte correttamente, o quelle dove non si sono individuati volti.
Rimuovi Immagini Completate	Rimuove le immagini completate (se ce ne sono) dal batch. Le immagini completate sono quelle già elaborate e salvate.

3.1.4 Menu Visualizza

Il menu Visualizza contiene i seguenti comandi:

Schermo intero	Adatta l'applicazione allo schermo, per massimizzare l'area di lavoro. Per ripristinare l'applicazione alla modalità a finestre, seleziona nuovamente questo comando.
Barra del Pannello di Controllo	Consente di selezionare se il pannello di controllo viene ancorato alla finestra principale o a una finestra separata. Occasionalmente, il pannello di controllo può uscire dallo schermo quando è disconnesso. Questo comando fornisce un modo semplice per riportarlo indietro.
Rendering rapido	Aumenta la velocità con cui viene calcolata l'immagine migliorata. Ciò avviene riducendo il numero di pixel funzionanti nell'immagine migliorata. Questa opzione è utile se gli slider sono un po' lenti sul tuo computer. Se ritieni che l'immagine migliorata sia troppo morbida, puoi disattivare questa opzione. <i>Attenzione:</i> questa opzione influisce solo sull'immagine visualizzata nell'applicazione. Non influenza la qualità dell'immagine salvata quando si utilizza il comando di menu File> Salva Jpg / Tiff .

3.1.5 Menu Aiuto

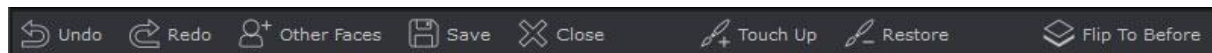
Il menu Aiuto comprende i seguenti comandi:

Contenuti	Avvia l'aiuto online, mostrando l'indice.
Guida di avvio rapido	Avvia l'aiuto online, mostrando la Guida avvio rapido ⁶⁴ .

Scorciatoie da tastiera	Avvia l'aiuto online, mostrando le Scorciatoie da tastiera ¹²¹ .
Disattiva tutte le finestre pop-up d'aiuto	Disattiva tutti i messaggi di aiuto pop-up. Questo comando appare solo se sono abilitati eventuali messaggi di aiuto pop-up.
Riabilita pop-up di aiuto	Attiva tutti i messaggi pop-up di aiuto che sono stati disabilitati. Questo comando appare solamente se avete disattivato i messaggi pop-up di aiuto.
Mostra tutorial sfondo	Riproduce un video di tutorial breve che spiega i modi migliori per utilizzare gli strumenti sfondo.
Controlla aggiornamenti...	Avvia il browser predefinito per mostrarvi se avete o meno la versione più recente di PortraitPro. Se sono presenti aggiornamenti disponibili, vi verranno forniti i relativi link per scaricarli.
Supporto...	Avvia il web browser predefinito per mostrarvi le pagine di supporto di PortraitPro. Potete utilizzarlo per trovare risposte alle domande più comuni, o per contattare il team di assistenza di PortraitPro.
Forum...	Avvia il browser web predefinito per mostrare agli utenti di PortraitPro il forum. Da qui potete entrare a far parte della comunità di PortraitPro per discutere del programma e di fotografia in generale.
Informazioni su PortraitPro	Attiva il pannello Informazioni, che mostra la versione di PortraitPro in vostro possesso. Nota: sui Mac, questo comando si trova nel menu applicazioni di PortraitPro.

3.2 Barra degli strumenti

La barra degli strumenti viene visualizzata nella parte superiore della finestra principale dell'applicazione quando un'immagine viene caricata e pronta per essere modificata.



I seguenti pulsanti sono disponibili sulla barra degli strumenti:

 Annulla	Provvede ad annullare le modifiche ai valori degli slider e le modifiche apportate con gli strumenti pennello. Come il comando di menu <i>Modifica > Annulla</i>
---	---

 Ripeti	Ti consente di ripetere un'operazione che è stata annullata con il comando <i>Annulla</i>. Come il comando di menu <i>Modifica > Ripeti</i>
 Altri volti	Passa alla fase Seleziona volto^[27] in modo che un altro volto nella stessa immagine possa essere migliorato. Come il comando di menu <i>File > Migliora un altro viso in questa foto</i>.
 Salva	Apri il pannello Salva opzioni immagine^[90] per consentire di salvare l'immagine migliorata come file immagine JPG, TIFF o PNG e impostare le opzioni di salvataggio. Come il comando di menu <i>File > Salva Jpg/Tiff/Png...</i>
 Chiudi	Chiude la sessione corrente. Se ci sono modifiche non salvate, verrà chiesto di salvare o di ignorarle. Come il comando di menu <i>File > Chiudi</i>.
 Ritorna dal plugin	Salva l'immagine e chiude l'applicazione. Questo pulsante viene visualizzato solo quando l'applicazione è modalità plug-in^[25].
 Ritocco	Selezionate il Pennello per ritocco^[15]. Usatelo per dipingere su macchie o imperfezioni della pelle che non sono state eliminate automaticamente o che richiedono ulteriori correzioni.
 Ripristina	Seleziona il Pennello ripristina^[15]. Usate questo per dipingere sulle macchie della pelle che sono state rimosse, ma che vorresti riportare.
 Passa a prima	Capovolge l'immagine mostrata nella vista Dopo per mostrare l'originale, per vedere facilmente la differenza tra l'immagine migliorata e quella originale. L'immagine originale viene mostrata solo mentre si tiene premuto il pulsante del mouse. Quando rilasciate il pulsante del mouse, la vista torna all'immagine migliorata.

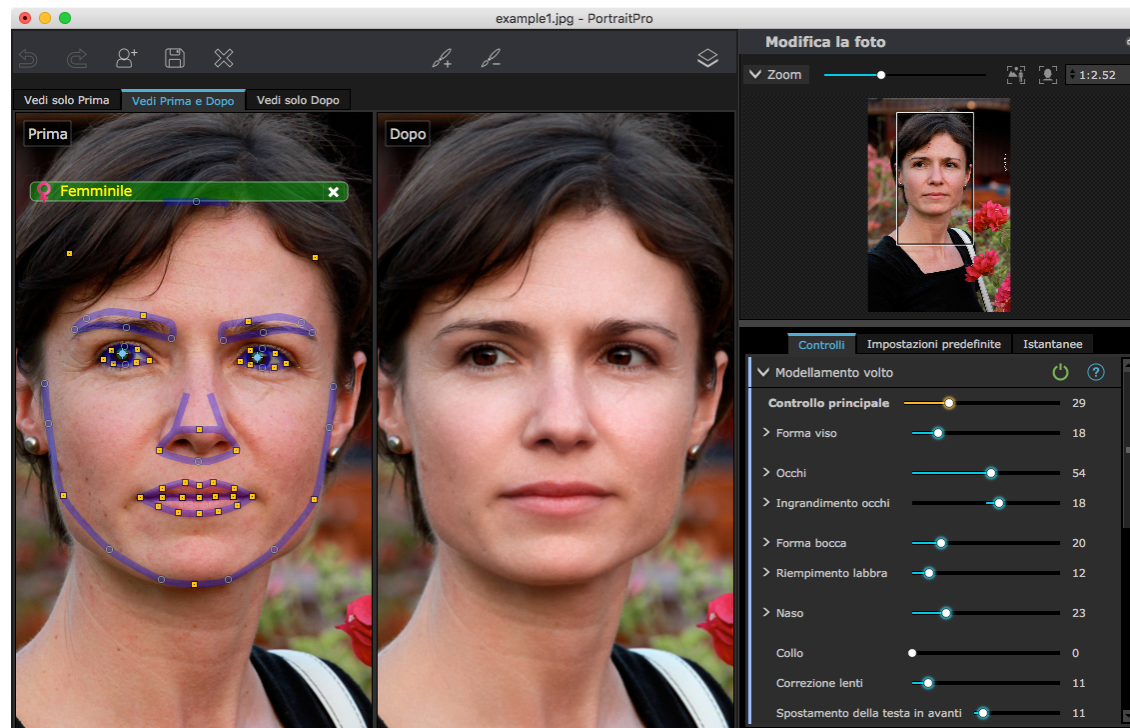
Le etichette di testo su questi pulsanti verranno visualizzate solo se la finestra è abbastanza ampia da adattarsi.

È anche possibile nascondere sempre queste etichette utilizzando l'opzione *Mostra etichette per i pulsanti della barra degli strumenti* nella finestra di dialogo [delle impostazioni](#)^[92].

3.3 Riferimento Pannello di Controllo

Questa sezione descrive i controlli principali disponibili nella fase di miglioramento dell'immagine.

Panoramica Controlli Miglioramento Immagine



[Controllo Zoom](#) ^[41] Permette di selezionare l'area dell'immagine che viene visualizzata

Sotto il controllo zoom sono presenti tre schede che vi consentono di visualizzare i controlli degli slider, i preset o le istantanee.

[Controlli slider](#) ^[45] - Fate clic sulla scheda "Controlli" per visualizzare i principali controlli degli slider (scorciatoia da tastiera **F9**). Questi vi danno il controllo totale sul modo in cui l'immagine viene migliorata.

Sono raggruppati nelle seguenti sezioni:

- [Controlli Modellamento Viso](#) ^[47] - Permettono di gestire come viene modellato il viso
- [Controlli Levigazione Pelle](#) ^[49] - Permettono di gestire come vengono migliorata la pelle
- [Colorazione e luminosità pelle](#) ^[53] - Permettono di gestire la luminosità e il colore della pelle
- [Trucco](#) ^[55] - Permette di aggiungere il trucco al volto
- [Occhio](#) ^[59] - Permettono di gestire come vengono migliorati gli occhi
- [Bocca e Naso](#) ^[62] - Permettono di gestire come vengono migliorati la bocca, le labbra e il naso
- [Capelli](#) ^[63] - Permettono di gestire come vengono migliorati i capelli
- [Immagine](#) ^[65] - Controlli che influiscono su tutta l'immagine, come luminosità/contrasto e ritaglio
- [Sfondo](#) ^[67] - Controlli che consentono di impostare una maschera di sfondo e impostare cosa succede nell'area di sfondo

[Preset](#)⁴²⁾ - Fate clic sulla scheda "Preset" per visualizzare i preset (scorciatoia da tastiera **F10**). I preset consentono di applicare rapidamente impostazioni predefinite al viso. Potete anche salvare i vostri preset.

[Istantanee](#)⁴⁴⁾ - Fate clic sulla scheda "Istantanee" per visualizzare le istantanee (scorciatoia da tastiera **F11**). Questi sono molto simili ai preset, tranne per il fatto che sono memorizzati solo per l'immagine corrente.

Foto Originale - Mostra l'immagine ("Prima") originale

Foto Migliorata - Mostra l'immagine ("Dopo") migliorata

Visualizzazione Controlli

Le principali sezioni nel pannello dei controlli (in alto sulla destra nello screenshot sopra) possono essere aperte o chiuse cliccando sui pulsanti nel titolo di ciascuna sezione. Questi pulsanti hanno al fianco un piccolo triangolo che punta verso il basso quando la sezione è aperta, o verso destra quando è chiusa.

Ridimensionamento Controlli

Il pannello dei controlli può essere allargato o ristretto muovendo il bordo destro del pannello stesso.

Aggancio e sgancio dei controlli

Il pannello di controllo può essere sganciato (trasformato in una finestra separata) facendo doppio clic sull'intestazione in alto.

Quando è sganciato, può essere spostato liberamente sullo schermo.

Può essere agganciato facendo nuovamente doppio clic sull'intestazione.

Visualizzazione immagine migliorata

Per impostazione predefinita, quando il software viene installato per la prima volta, l'immagine originale e quella migliorata vengono mostrate una di fianco all'altra, come appare nello screenshot qui sopra.

Le due schede sopra le immagini determinano l'impaginazione della finestra di lavoro.

- Cliccate sulla scheda **Visualizza Solo Prima** per avere sullo schermo solo l'immagine originale. Quando il cursore si trova su questa immagine, vengono mostrati i contorni intorno alla faccia e possono essere trascinati per riposizionarli.
- Cliccate sulla scheda **Visualizza solo dopo** per avere sullo schermo solo l'immagine migliorata. Se si seleziona uno strumento pennello, è possibile disegnare in questa vista per applicare il pennello.
- Cliccate sull'etichetta **Visualizza prima e dopo** per ritornare all'impaginazione con le immagini a confronto. Questa scheda viene visualizzata solo se la finestra è abbastanza ampia da consentire la visualizzazione di due immagini affiancate.

Alternare tra l'immagine originale e quella migliorata

Qualsiasi impaginazione abbiate scelto, avete sempre la possibilità di premere il tasto invio per passare velocemente dalla visualizzazione dell'immagine migliorata a quella dell'immagine originale. L'immagine originale viene mostrata finché il tasto invio rimane premuto.

Ciò permette di passare dalla foto migliorata a quella originale, il che è un ottimo modo per osservarne i cambiamenti.

In alternativa, potete tenere premuto il mouse sul pulsante sopra l'immagine, che dice **Passa a prima**.

3.3.1 Controllo Zoom

Il Controllo Zoom è parte del pannello dei controlli nella fase di miglioramento della foto.

Permette di vedere quale area dell'immagine è visibile nella finestra di lavoro. Inoltre è provvisto di controlli che permettono di allargare o restringere il campo visivo, o fare una panoramica della visualizzazione corrente.



La foto qui sopra mostra il pannello Controllo Zoom.

Il pannello Controllo Zoom comprende i seguenti controlli:

Pulsante Zoom	Permette di riavvolgere il menu controllo Zoom in modo che solo l'Intestazione sia visibile. Cliccateci sopra di nuovo per riaprire il menu controllo Zoom.
Slider Zoom	Permette di avvicinare (scorrimento verso destra) o allontanare (scorrimento verso sinistra).
	Adatta la schermata all'immagine intera. Adatta la schermata in modo che tutta l'immagine sia visibile e il più grande possibile nella finestra. Scorciatoia da tastiera: F7
	Adatta la schermata solo sul viso. Premete questo pulsante per fare in modo che il viso attuale riempi la schermata. Scorciatoia da tastiera: F8
Pulsante Zoom avanti/Zoom indietro	Mostra un menu a tendina con una scala di rapporti di zoom possibili. Il rapporto di zoom corrente è marcato con un segno.

	I rapporti definiscono la relazione tra i pixel dell'immagine originale e quelli dello schermo, come mostrato nei seguenti esempi: • 4:1 significa che 4 pixel dello schermo sono riempiti da 1 pixel dell'immagine (l'immagine è allargata con un fattore di 4). • 1:4 significa che 1 pixel dello schermo è coperto da 4 pixel dell'immagine (l'immagine è ristretta con un fattore di 4).
--	--

Il riquadro di selezione nel Controllo Zoom può essere trascinato per effettuare manualmente una panoramica dell'immagine.

Cliccare fuori dal rettangolo centerà la visualizzazione sul punto cliccato.

Si può fare una panoramica utilizzando lo [Strumento Panoramica](#)^[15].

Ridimensionamento controllo zoom

L'intero pannello di controllo (incluso il Controllo Zoom) può essere allargato trascinandone il bordo destro.

Il Controllo Zoom può essere allungato o accorciato trascinando lo spazio tra il Controllo Zoom e il Controllo Slider Salvati.

Scorciatoie da tastiera

+	Zoom avanti.
-	Zoom indietro.

3.3.2 Impostazioni predefinite

Per visualizzare le impostazioni predefinite, fai clic sulla scheda **Impostazioni predefinite**, sotto il navigatore nel pannello comandi (scorciatoia da tastiera **F10**).

Le impostazioni predefinite consentono di impostare rapidamente i valori di diversi slider o di tutti.

Le impostazioni predefinite sono suddivise in sezioni che corrispondono alle sezioni disponibili in [controlli slider principale](#)^[43]. Le impostazioni predefinite in ciascuna sezione influiscono solo sugli slider nella sezione corrispondente nei comandi dello slider principale.

Inoltre, esiste una sezione *Globale* per le impostazioni predefinite. Le impostazioni predefinite in questa sezione interessano tutti gli slider in tutte le sezioni.

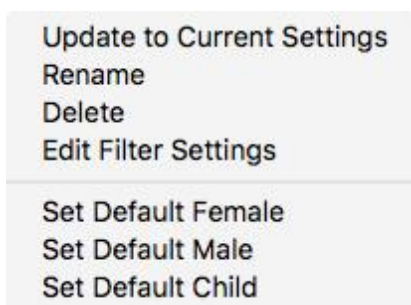
Ogni impostazione predefinita ha un nome e mostra anche un'immagine con il risultato dell'applicazione di quella impostazione predefinita al volto attuale.

Quando PortraitPro è installato, è corredato da un numero di impostazioni predefinite pronte per l'uso.

Una delle impostazioni predefinite globali viene utilizzata per impostare i valori di scorrimento iniziale quando viene migliorato un volto. L'impostazione predefinita utilizzata può essere diversa a seconda che il volto sia femminile, maschile o di bambino. Per modificare quale impostazione è predefinita per nuovi volti, utilizza la finestra di dialogo [Gestisci impostazioni predefinite](#)^[101].

Menu contestuale impostazioni predefinite

Fai clic con il tasto destro su un'impostazione predefinita per aprire il relativo menu contestuale.



Aggiorna a impostazioni correnti	Memorizza le impostazioni correnti nell'impostazione predefinita selezionata. Se l'impostazione predefinita selezionata è globale, tutte le impostazioni vengono salvate. Per altre impostazioni predefinite, vengono salvate solo le impostazioni della sezione per quella preselezione.
Rinomina	Apri una finestra di dialogo che consente di rinominare l'impostazione predefinita.
Elimina	Elimina l'impostazione predefinita.
Modifica impostazioni filtro	Apri una finestra di dialogo che consente di cambiare le impostazioni del filtro per l'impostazione predefinita. Le impostazioni del filtro consentono di nascondere le impostazioni predefinite che non sono adatte al volto corrente, basandoti sul genere o sull'età del volto.
Imposta Femminile come predefinito	Imposta questa impostazione come predefinita per volti femminili. Solo un volto può essere predefinito per i volti femminili, quindi questa impostazione sostituirà le impostazioni predefinite precedenti. Questa opzione è disponibile solo per le impostazioni predefinite globali.
Imposta Maschile come predefinito	Come Imposta Femminile come predefinito , ma per volti maschili.
Imposta Bambino come predefinito	Come Imposta Femminile come predefinito , ma per volti di bambini.

N.B.: non è presente annulla/ripeti per le modifiche effettuate utilizzando i comando del menu contestuale delle impostazioni predefinite.

Salvataggio e gestione impostazioni predefinite

Sono presenti due pulsanti in cima al pannello delle impostazioni predefinite:

Salva	Apri la finestra di dialogo Salva impostazioni predefinite^[100]. Questa consente di salvare gli attuali valori dello slider come una nuova impostazione predefinita. Scorciatoia da tastiera: F2
Gestisci	Apri la finestra di dialogo Gestisci Impostazione predefinita^[101]. Questa consente di rinominare, riordinare o eliminare le impostazioni predefinite. Consente anche di modificare le impostazioni predefinite per volti maschili e femminili.

[Torna alle impostazioni predefinite originali](#)

Uno delle impostazioni predefinite globali incorporate è **Ripristina originale**. Questa ripristina tutti gli slider su 0 in modo da disattivare tutti i miglioramenti.

Scorciatoia da tastiera: **F4**

È possibile utilizzare questa scorciatoia da tastiera per ripristinare tutti gli slider su 0 senza dover navigare nelle impostazioni predefinite e trovare **Torna ad originale**. Questo collegamento funziona anche se l'impostazione predefinita **Torna ad originale** è stata eliminata utilizzando la finestra di dialogo [Gestisci impostazione predefinita](#)^[101].

[Copia di impostazioni predefinite tra utenti](#)

Le impostazioni predefinite salvate da PortraitPro vengono memorizzate per utente. Le impostazioni predefinite sono memorizzate in file, quindi è possibile copiare un'impostazione predefinita salvata da un utente per consentire ad un altro utente di utilizzarla.

Le impostazioni predefinite sono memorizzate nella cartella *Libreria* dell'utente. La cartella *Libreria* nella cartella iniziale dell'utente è normalmente nascosta dall'applicazione **Finder**. Per trovarla, è necessario aprire il menu **Vai** in **Finder** e quindi tenere premuto il tasto **alt**. Dovresti visualizzare la cartella *Libreria* nel menu **Vai**. Seleziona questa opzione per aprire la cartella *Libreria* e quindi seleziona *Libreria/Supporto applicazioni/Anthropics/PortraitPro/UserPresets*.

Le impostazioni predefinite sono salvate nei file con **un'estensione.ppr**

I file impostazioni predefinite possono essere copiate da una cartella di utente *UserPresets* a un'altra. Le impostazioni predefinite copiate dovrebbero quindi apparire nell'elenco impostazioni predefinite di altri utenti in PortraitPro. Nota: se PortraitPro è già in esecuzione, è necessario riavviarlo dopo aver copiato le impostazioni predefinite nella cartella *UserPresets*.

3.3.3 Istantanee

Per visualizzare le istantanee, fai clic sulla scheda **Istantanee**, sotto il navigatore nel pannello comandi (scorciatoia da tastiera **F11**).

Le istantanee sono molto simili alle [impostazioni predefinite](#)^[42] globali, fatto salvo che vengono memorizzate solo per l'immagine corrente. Essi forniscono un modo per memorizzare diversi set di impostazioni per l'immagine corrente, fra i quali è possibile passare dall'uno all'altro rapidamente.

Per salvare un'istantanea, passa alla scheda **Istantanee** e quindi premi il pulsante **Salva**. In alternativa, è possibile premere la scorciatoia da tastiera **F3**. Quando si salva un'istantanea, è possibile assegnarle un nome. Questo verrà visualizzato sotto l'immagine di istantanea quando si visualizzano le istantanee.

Se si salva una sessione PortraitPro (utilizzando il comando **Salva sessione** nel menu [File](#) ^[32]), le istantanee verranno salvate con quella sessione e ripristinate quando essa viene ricaricata. In caso contrario, le istantanee vengono perse quando si chiude la sessione.

Per convertire un'istantanea in un'impostazione predefinita, applica semplicemente l'istantanea al volto corrente, poi salva le impostazioni attuali come predefinite.

3.3.4 Controlli Slider

Per visualizzare i controlli degli slider, fate clic sulla scheda **Controlli**, che si trova sotto il navigatore nel pannello dei comandi (scorciatoia da tastiera **F9**).

Gli slider sono il modo principale per controllare il modo in cui l'immagine viene migliorata.



Gli slider non hanno alcun effetto se sono impostati su 0 e hanno un effetto crescente quando vengono spostati a destra (e a sinistra se hanno 0 al centro).

È possibile fare doppio clic su uno slider per reimpostare il valore su 0.

Sezioni slider

Gli slider sono organizzati in diverse sezioni.

Modellamento volto ^[47]	Rimodella leggermente il viso per enfatizzarne le caratteristiche.
Levigazione pelle ^[49]	Migliora l'aspetto della pelle. Fornisce ulteriori strumenti per consentire di rifinire le aree che PortraitPro tratta come pelle.
Colore & luminosità pelle ^[53]	Consente di migliorare o correggere l'illuminazione del soggetto. Permette inoltre di regolare il colore della pelle.
Trucco ^[55]	Applica il trucco sul volto.
Occhio ^[59]	Migliora l'aspetto degli occhi. Inoltre, fornisce un'opzione per abilitare la rimozione degli occhi rossi.
Naso & bocca ^[62]	Migliora l'aspetto della bocca e del naso.
Capelli ^[63]	Migliora l'aspetto dei capelli. Inoltre, fornisce gli strumenti che vi consentono di affinare le aree che PortraitPro considera capelli.
Immagine ^[65]	Controlla vari aspetti dell'intera immagine, come la luminosità e il contrasto. Fornisce inoltre uno strumento che consente di ritagliare l'immagine.

Livelli 	Consente di impostare una maschera di sfondo e ciò che accade nell'area di sfondo. Inoltre, consente di aggiungere livelli sovrapposti.
Strumenti 	Questa sezione contiene solo i pulsanti che consentono di accedere a una serie di strumenti non regolabili con slider.

Per ridurre il disordine sullo schermo, ogni sezione può essere aperta o chiusa facendo clic sul pulsante del titolo. La freccia accanto al titolo punta a destra quando la sezione è chiusa e verso il basso quando la sezione è aperta.

Ogni sezione può anche essere attivata o disattivata premendo il pulsante di accensione/spegnimento a destra del pulsante del titolo della sezione. Quando una sezione è disattivata, non ha alcun effetto sull'immagine migliorata. Ciò può essere utile per vedere quale effetto ha una sezione.

Se spostate un cursore mentre una sezione è disattivata, la sezione si riattiverà automaticamente con tutti gli altri slider impostati su 0. Questo è un modo utile per disattivare tutti gli slider in una sezione tranne uno.

Organizzazione slider

Gli slider sono organizzati gerarchicamente.

Alcune sezioni hanno uno slider **Dissolvenza principale** che controlla tutti gli slider principali in quella sezione. In questo modo è possibile vedere in che modo i controlli in quella sezione agiscono sull'immagine.

Al di sotto di ciascuno slider principale c'è una gerarchia di slider che permettono di controllare tutti gli aspetti del miglioramento.

Se uno slider ha più sotto-slider, l'etichetta dello slider sarà un pulsante con un triangolo a sinistra dell'etichetta. Premete questo pulsante per aprire i sotto-slider.

Quando si sposta uno slider che presenta sotto-slider, questi si muoveranno.

Quando si sposta un sotto-slider, vedrete che anche lo slider principale si sposta, ma in misura minore. Questo perché gli slider principali mostrano sempre una media ponderata dei sotto-slider. Ciò fornisce un'indicazione di massima dei valori dei sotto-slider anche quando questi sono chiusi.

Utilizzare gli slider

Ogni slider controlla l'effetto descritto nella propria etichetta.

Per la maggior parte degli slider, l'effetto aumenta spostando lo slider a destra e diminuisce spostandolo verso sinistra. Gli slider che consentono valori negativi e hanno 0 al centro sono un'eccezione. Per questi slider, spostate lo slider lontano dal centro per aumentare l'effetto o indietro verso il centro per diminuire l'effetto.

Quando si trascina uno slider, l'immagine migliorata viene aggiornata in tempo reale in modo da poter vedere l'effetto.

Se uno slider è su 0, l'effetto che controlla non apporterà alcuna modifica all'immagine.

Gli slider con 0 nel centro "scattano" a 0, il che significa che vanno a 0 se vengono spostati vicino allo 0. Se desiderate ottenere un valore vicino allo 0 ma vi accorgete che il cursore scatta su 0, è possibile tenere premuto il tasto CMD per evitare che lo slider scatti in posizione 0.

Invece di trascinare uno slider, è possibile fare clic sul valore numerico e utilizzare il comando su/giù per modificarne la posizione o digitare un valore numerico oppure utilizzare i tasti direzionali su/giù.

Per scoprire che cosa fa un singolo slider, passateci sopra con il mouse.

3.3.5 Controlli Modellamento Viso

PortraitPro è l'unico software di ritocco fotografico che offre la possibilità di rimodellare finemente ed abbellire i lineamenti del viso, con il semplice movimento degli slider. Alcuni ritengono che questa peculiare funzione di PortraitPro, di modificare cioè la forma del viso, sia inappropriata o eccessiva per il miglioramento di una foto. Si può decidere di lasciare gli slider al valore di 0. In questo modo PortraitPro non intaccherà la fisionomia del soggetto.

Ad ogni modo, prima di escludere questo effetto considerandolo una "finzione", vi invitiamo a provarlo - rimarrete impressionati/e da come a volte anche una sottile definizione dei tratti può portare ad un sostanziale miglioramento del soggetto. Il consiglio che vi diamo è quello di intervenire solo leggermente - giusto quanto basta per dare al viso un aspetto migliore, senza farlo sembrare una persona diversa. Un ottimo esempio in questo senso è l'ingrandimento occhio, che dà al soggetto un aspetto sicuro, vigile e attira l'attenzione verso gli occhi.

Slider

Controllo principale	Questo slider è connesso con gli altri presenti in questa sezione relativi al miglioramento generale della forma del volto e delle sue parti. Quando si muove questo slider, gli altri si sposteranno di conseguenza. Gli slider che non sono connessi con quello principale sono quelli che lavorano meglio in alcuni aspetti specifici, come ad esempio l'aumento delle labbra o l'ingrandimento occhi.
Modellamento volto	Migliora la forma del viso. Premendo il pulsante Forma viso si aprono i seguenti sotto-slider: Fronte Migliora la forma del capo. Mandibola Migliora la forma della mandibola.
Occhi	Modifica contemporaneamente la posizione e la forma di occhi e sopracciglia. Premendo il pulsante occhi si aprono i seguenti sotto-slider: Occhio Sinistro Migliora solo la forma dell'occhio sinistro - utile per pareggiarne forma e dimensione. Occhio Destro Migliora solo la forma dell'occhio destro. Forma sopracciglia Migliora la forma delle sopracciglia. Cliccate sul pulsante Forma sopracciglia per accedere ai due sotto-slider che permettono di intervenire su un solo sopracciglio alla volta. Strabismo Allontana (o avvicina) gli occhi. Premendo il pulsante Strabismo si aprono due sotto-slider che permettono di controllare l'occhio destro e sinistro separatamente.
Ingrandimento occhi	Ingrandisce (o rimpicciolisce) gli occhi del soggetto. Premendo il pulsante Ingrandimento occhi si aprono due sotto-slider che permettono di ingrandire separatamente l'occhio destro o quello sinistro.

Forma bocca	Migliora la forma complessiva della bocca. Premendo il pulsante Forma bocca si aprono i seguenti sotto-slider: Sorriso Modifica la forma della bocca, come se il soggetto stesse sorridendo. Labbro superiore Migliora la forma del labbro superiore. Labbro inferiore Migliora la forma del labbro inferiore. Espressione Cambia l'espressione della bocca. Linea labbra Attenua la linea tra i denti e le labbra per prevenire un effetto seghettato che potrebbe verificarsi in fase di modellamento del viso. Questo sotto-slider non appare quando la bocca del soggetto è chiusa.
Riempimento labbra	Aumenta il volume delle labbra. Premendo il pulsante Riempimento labbra si apriranno due sotto-slider che permettono di controllare separatamente il labbro superiore e quello inferiore.
Naso	Migliora la forma del naso. Premendo il pulsante Naso si aprono i seguenti sotto-slider: Accorcia naso Accorcia (o allunga) il naso modificando la dimensione della testa. Prolabio Accorcia (o allunga) il prolabio, la striscia di pelle che va dal labbro superiore all'attaccatura del naso, modificando la lunghezza di quest'ultimo. Punta sottile Restringe (o allarga) la punta del naso. Naso sottile Restringe (o allarga) l'intero naso.
Collo	Snellisce il collo.
Correzione lenti	Quando le foto vengono scattate con un obiettivo grandangolare (comunemente visto con i cellulari), ciò può avere l'effetto indesiderato di distorcere le caratteristiche del viso. Questo slider può correggere questi problemi.
Testa in avanti	Se la testa si trova in direzione della macchina fotografica, la pelle del volto risulterà tirata nella zona vicino e sotto la mandibola conferendo un aspetto piacevole. Questa slider serve a simulare questo effetto.
Espressioni	Lo slider espressioni può essere utilizzato per aggiungere (o aumentare) un'espressione sorridente al soggetto. Premete il pulsante Espressioni per aprire una serie di sotto-slider che consentono di aggiungere varie altre espressioni.
Volume dei capelli	Aumenta il volume dei capelli. Questo slider non avrà alcun effetto se non è impostata area dei capelli⁸², ad esempio se il soggetto è calvo.

Ripristina la forma degli occhiali

Se il soggetto indossa gli occhiali, si potrebbe verificare una distorsione della loro forma, dovuta alle modifiche intorno agli occhi effettuate con PortraitPro. Per ovviare a questo problema, selezionate la casella **Ripristina la forma degli occhiali**.

Esempio

Queste immagini mostrano come i controlli di modellamento del volto possono migliorarne l'aspetto.



3.3.6 Controlli di levigazione della pelle

I controlli per levigare la pelle consentono di rimuovere o ridurre selettivamente rughe, macchie, lucentezza, ombre e altri difetti della pelle mantenendone una consistenza naturale.

PortraitPro determina automaticamente l'area della pelle, ma otterrete risultati migliori se [controllate e riparate l'area della pelle](#)^[81].

Slider

Controllo principale	Questo slider è collegato ad alcuni degli altri slider in questa sezione che eseguono miglioramenti generali alle aree della pelle. Vedrete gli altri slider muoversi mentre questo viene spostato.
Contorno Occhi	Riduce le borse sotto gli occhi e riduce le "zampe di gallina", le rughe che compaiono accanto agli angoli esterni degli occhi. Premendo il pulsante Contorno occhi si aprono i seguenti slider secondari che vi consentono di controllare questi miglioramenti in modo indipendente: Schiarimento borse sotto gli occhi Riduce le borse sotto gli occhi schiarendo il colore della pelle nell'area in cui compaiono.

	Levigare le borse sotto gli occhi Levigare le zampe di gallina Fate clic sul triangolo accanto a Alleggerisci borse sotto gli occhi per accedere agli slider che consentono di controllare gli occhi sinistro e destro in modo indipendente. Riduce le borse sotto gli occhi schiarendo il colore della pelle nell'area in cui compaiono le borse. Fate clic sul triangolo accanto a Leviga borse sotto gli occhi per accedere agli slider che consentono di controllare gli occhi sinistro e destro in modo indipendente. Leviga le aree a sinistra dell'occhio sinistro e a destra dell'occhio destro dove appaiono le zampe di gallina. Fate clic sul triangolo accanto a Leviga zampe di gallina per accedere agli slider che consentono di controllare gli occhi sinistro e destro in modo indipendente.
Imperfezioni	Rimuove i rossori e riduce le piccole imperfezioni della pelle.  Prima Dopo
Rughe sottili	De-enfatizza le rughe rendendole più sottili e leggere all'interno dell'area della pelle.  Prima Dopo
Ombre fini	Rimuove macchie scure e rughe della pelle.

	 Prima Dopo
Rimuovere pori	Rimuove i pori nell'area della pelle donando un effetto liscio e aerografato.  Prima Dopo
Rimuovere pelle lucida	Corregge piccole aree di lucentezza nell'area della pelle.  Prima Dopo
Rimuovere il grasso	Corregge vaste aree di lucentezza nell'area della pelle.
Definisci	Affina l'area della pelle. Premete il pulsante Enfatizza per aprire lo slider secondario Ridimensiona, che influisce sulla misura della nitidezza applicata.
Accorcia sopracciglia	Rimuove i peli superflui dalle sopracciglia.
Contorno bocca	Elimina rapidamente i difetti come le rughe intorno alla bocca.
Pelle non del volto	Leviga la pelle che non fa parte del volto.
Trama	Mantiene un aspetto naturale applicando una trama realistica alla pelle nelle aree in cui essa viene corretta. Questa trama interessa le pennellate di ritocco e le aree in cui gli slider hanno avuto un effetto. Dovrete ingrandire l'immagine per vedere l'effetto delle modifiche alla trama della pelle. Facendo clic sul triangolo accanto a Trama si aprono i seguenti sotto-slider:

	Luminosità Controllo più preciso sulla luminosità della trama della pelle. Saturazione Controllo più preciso sulla saturazione della trama della pelle. Maggiore è la saturazione, più intenso è il colore. Dimensione Rende più larga o più stretta la trama della pelle.
Dettagli	Lo slider Dettagli consente di ripristinare o ridurre ulteriormente i dettagli come nei, rughe e macchie evidenti. Colpisce tutti gli altri slider leviganti della pelle e il pennello da ritocco. Non ha effetto se gli altri slider di levigatura pelle sono a zero e ha il massimo effetto quando gli altri slider levigatura pelle sono alti. Se il pennello di ritocco non rimuove completamente un'imperfezione, spostando lo slider dei dettagli verso sinistra si dovrebbe ridurre ulteriormente l'imperfezione, dando più di un aspetto aerografato.

Tipo trama pelle.

Ci sono una selezione di trame della pelle tra cui scegliere. Dovrete ingrandire un'area della pelle per vedere l'effetto delle modifiche alla trama della pelle.

Rimozione delle macchie

PortraitPro rimuove automaticamente le macchie di default.

Potete regolare il grado in cui PortraitPro rimuove i punti utilizzando il menu a discesa **Rimozione punti** nella parte inferiore dei controlli della pelle.

Se vi accorgete che PortraitPro non ha rimosso un punto, potete ritoccare manualmente un'area usando il pennello **Ritocco**.

Se PortraitPro ha rimosso un punto che si desidera mantenere, è possibile ripristinarlo manualmente utilizzando il pennello **Ripristina**.

[Ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti pennello](#) ¹⁵.

Esempio

Le immagini Prima e Dopo qui di seguito mostrano un esempio di come le rughe sono state rimosse automaticamente da PortraitPro:



3.3.7 Controlli di illuminazione & colorazione della pelle

PortraitPro consente di modificare l'illuminazione sul viso del soggetto tramite semplici comandi. Questi controlli possono fornire un metodo molto efficace per migliorare l'aspetto del viso.

Si noti che alcuni di questi controlli sono molto sensibili alle posizioni dei contorni intorno al volto. Se non si ottiene un buon risultato, provate ad [aggiustare i contorni](#) ¹⁴ mostrati nella visualizzazione **prima** in modo che si allineino con i bordi del volto.

Nota: gli slider e altri controlli in questa sezione riguardano solo le parti dell'immagine che si trovano nell'[area della pelle](#) ⁸¹. Premere il pulsante [Visualizza/Modifica area pelle](#) ⁸¹ per modificare l'area della pelle.

Direzione della luce

La direzione generale di illuminazione può essere modificata spostando il cerchio nel controllo nella parte superiore di questa sezione. Lasciatelo al centro se non desiderate modificare la direzione dell'illuminazione.

Slider

Contrasto	Modifica il contrasto dell'illuminazione.
Modella	Reillumina l'immagine in modo da rendere il soggetto più attraente.
Correggi illuminazione	Applica un'illuminazione simile a "illuminazione bellezza" che rende la pelle e i lineamenti più uniformi.
Zigomi	Dà più definizione agli zigomi. Premendo il pulsante Zigomi , vengono aperti due sotto-slider che consentono di modificare in modo indipendente le guance sinistra e destra.
Ombra sinistra	Adombra il lato sinistro del volto.
Ombra destra	Adombra il lato destro del volto.

Luce d'effetto a sinistra	Aggiunge una luce d'effetto sul lato sinistro del viso.
Luce d'effetto a destra	Aggiunge una luce d'effetto sul lato destro del viso.
Occhi con effetto sfumato	Scurisce l'area sopra gli occhi per simulare un ombretto sfumato o un sopracciglio più intenso.
Broncio	Aggiunge un'ombra sotto le labbra per farle apparire più piene.
Scolpisci naso	Aggiunge definizione al naso.
Colore pelle	Vedi la descrizione degli slider per il colore della pelle qui sotto.

Colore pelle

Questi sono gli slider mostrati se aprirete la sezione Colore pelle.

Regolazione Colore della pelle (Correggi colore e altro)	Questo slider può agire in diversi modi a seconda dell'impostazione del menu a discesa a sinistra dello slider. Correggi colore: Un colore molto generale che corregge la pelle colorata. Altre opzioni: cambierà il colore della pelle in modo che corrisponda a un particolare stile di colorazione. Due altri slider sono interessati dalla regolazione del colore della pelle: Contrasto luminosità Questo controlla quanto lo slider modifica la luminosità e il contrasto (diversamente da solo tonalità e saturazione). Correggi colore area esterna al volto Copia sul resto dell'immagine il recoloring applicato al volto. Questo corregge il bilanciamento del bianco dell'immagine utilizzando la conoscenza dei colori corretti della pelle.
Temperatura	Regola manualmente il colore della pelle per rimuovere qualsiasi temperatura dominante (rosso-blu).
Tinta	Regola manualmente il colore della pelle per rimuovere qualsiasi tinta (verde-viola) dominante.
Abbronzatura	Dona all'area della pelle un aspetto abbronzato. Premendo il pulsante Abbronzatura, si aprono i seguenti sotto-slider: Satura Conferisce all'area della pelle un colore più intenso.

	Scurisci	Scurisce leggermente l'area della pelle.
	Oro	Conferisce alla pelle un colore dorato se spostato verso destra, o riduce la quantità di colore dorato nella pelle se spostato verso sinistra.

3.3.8 Controlli del trucco

I controlli del trucco consentono di aggiungere un trucco realistico dopo che la vostra foto è stata scattata. Ciò può essere fatto per migliorare il soggetto, o anche solo per esplorare look diversi.

Per iniziare ad aggiungere un elemento di trucco, basta far scorrere lo slider principale (accanto al nome dell'elemento) per aumentarne l'opacità. Tutti gli elementi di trucco sono dotati di valori predefiniti che possono essere modificati come descritto qui.

Capelli e altri oggetti che coprono il viso: Poiché il trucco non dovrebbe comparire sopra i capelli, se qualche capello copre una qualsiasi area in cui è applicato il trucco, regola l'Area Capelli (tra i Controlli capelli) per rimuovere il trucco nelle aree occupate da capelli.

Oggetti che coprono il viso : a volte occhiali, accessori o mani potrebbero coprire un'area in cui viene applicato il trucco. Per evitarlo, usa **Pennelloripristina** impostato su Ripristina immagine originale per disegnare sull'area.

Volti di profilo: tenete presente che il trucco non è supportato per i volti visualizzati di profilo, quindi la sezione di trucco non verrà visualizzata per quei volti.

Elementi del trucco

Rossetto	Il rossetto non è utile solo a dare l'aspetto del rossetto, ma può anche essere usato per coprire imperfezioni sulle labbra (utilizzando lo slider di copertura).	
	Slider principale	Lo slider principale controlla l'opacità dell'intero rossetto. Tutti i controlli in esso contenuti sono interessati dall'opacità. Poiché non si vede alcuna differenza rispetto al rossetto quando l'opacità è a 0, salterà automaticamente al 75% quando si aggiusta uno degli altri controlli.
	Trama	Usatelo per controllare la proprietà materiale del rossetto. Il modo migliore per capirla è per scorrere tra le diverse opzioni per vedere come agiscono.
	Colore	Il colore del rossetto viene controllato utilizzando lo slider della luminosità e quelli della tonalità e della saturazione sotto. Trascinate il "plus" per modificare la tonalità e la saturazione.
	Luminosità	Questo serve a modificare la quantità di lucentezza aggiunta al rossetto.
	Copertura	Ciò influenza quanto la luminosità originale delle labbra sia visibile. Quando si applica alle labbra già brillanti, una bassa copertura può provocare labbra eccessivamente lucide. Una copertura più elevata

	può coprire meglio imperfezioni sulle labbra, ma può finire per sembrare artificiale quando viene rimossa l'illuminazione originale.
Mascara	Il mascara può essere usato per spostare l'attenzione sugli occhi. Slider principale Lo slider principale controlla l'opacità del mascara. Tutti i controlli in esso contenuti sono interessati dall'opacità. Poiché non si vedrà alcuna differenza sul mascara quando l'opacità è a 0, salta automaticamente al 75% quando si aggiusta uno degli altri controlli. Applicazione Utilizzate questo per decidere in quale stile dovrà apparire il mascara. Morbidezza Poiché a volte gli occhi sono leggermente fuori fuoco, Portrait Pro misura la concentrazione degli occhi originali delle immagini e cerca di adattarla alla morbidezza del mascara. Questo slider può essere utilizzato per modificare manualmente il rilevamento di messa a fuoco predefinito. Allunga ciglia Portrait Pro utilizza il markup dell'occhio nel pannello "prima" per posizionare il mascara. La marcatura deve essere posta dove il margine libero incontra il bulbo oculare. Le ciglia vengono fuori dall'esterno del margine libero, quindi c'è un divario tra la marcatura e l'inizio del mascara. Tuttavia, se la testa è inclinata, il margine libero può essere maggiore o minore. Questo slider consente di regolare la posizione del mascara per compensare queste situazioni. Trama Aggiunge consistenza al mascara.
Ombretto (superiore e inferiore)	L'ombretto può essere usato per spostare l'attenzione sugli occhi. Slider principale Lo slider principale per l'ombretto controlla l'opacità dell'ombretto. Tutti i controlli in esso contenuti sono interessati dall'opacità. Poiché non si vedrà alcuna differenza sull'ombretto quando l'opacità è a 0, salta automaticamente al 75% quando si aggiusta uno degli altri controlli. Trama Usatelo per controllare la proprietà materiale dell'ombretto. Il modo migliore per capirla è per scorrere tra le diverse opzioni per vedere come agiscono. Colore Il colore dell'ombretto viene controllato utilizzando lo slider della luminosità e quelli della tonalità e della saturazione sotto. Trascina il "plus" per modificare la tonalità e la saturazione.

	Luminosità Questo è usato per modificare la quantità di lucentezza aggiunta all'ombretto. Opacità interna/esterna Questo è usato per modificare l'opacità delle parti interne o esterne del trucco.
Eyliner	L'eyliner può essere usato per spostare l'attenzione sugli occhi. Opacità Controlla l'opacità dell'eyliner. Applicazione Controlla la forma dell'eyliner. Trama Aggiunge consistenza all'eyliner.
Fard	Fard è usato per dare alle guance un colorito rosa. Slider principale Lo slider principale controlla l'opacità del fard. Tutti i controlli in esso contenuti sono interessati dall'opacità. Poiché non si vedrà alcuna differenza sul fard quando l'opacità è a 0, salta automaticamente al 75% quando si aggiusta uno degli altri controlli. Forma del viso È possibile regolare il fard per uniformare forme diverse del viso. Colore Il colore del fard viene controllato utilizzando lo slider della luminosità e quelli della tonalità e della saturazione sotto. Trascina il "plus" per modificare la tonalità e la saturazione.
Bronzer	Il bronzer scolpisce il volto mentre dà un look abbronzato. Slider principale Lo slider principale controlla l'opacità del bronzer. Tutti i controlli in esso contenuti sono interessati dall'opacità. Poiché non si vedrà alcuna differenza sul bronzer quando l'opacità è a 0, salta automaticamente al 75% quando si aggiusta uno degli altri controlli. Colore Il colore del bronzer viene controllato utilizzando lo slider della luminosità e quelli della tonalità e della saturazione sotto. Trascina il "plus" per modificare la tonalità e la saturazione.
Evidenziatore	L'evidenziatore scolpisce il volto mentre aggiunge un colorito. Slider principale Lo slider principale controlla l'opacità dell'intero evidenziatore. Tutti i controlli in esso contenuti sono interessati dall'opacità. Poiché non si vede alcuna differenza sull'evidenziatore quando l'opacità è a 0, salterà automaticamente al 75% quando si aggiusta uno degli altri controlli.

	Colore	Il colore dell'evidenziatore viene controllato utilizzando lo slider della luminosità e quelli della tonalità e della saturazione sotto. Trascina il "plus" per modificare la tonalità e la saturazione.
Matita per sopracciglia		Quando utilizzate i controlli per la matita delle sopracciglia, assicuratevi che le sopracciglia siano posizionate correttamente. Se non sono posizionate correttamente, potete spostarle nella finestra "prima".
	Slider principale	Lo slider principale controlla l'opacità della matita per le sopracciglia. Tutti i controlli in esso contenuti sono interessati dall'opacità. Poiché non si vede alcuna differenza sulla matita per le sopracciglia quando l'opacità è a 0, salterà automaticamente al 75% quando si aggiusta uno degli altri controlli.
	Colore	Il colore della matita viene controllato utilizzando lo slider della luminosità e quelli della tonalità e della saturazione sotto. Trascina il "plus" per modificare la tonalità e la saturazione.
	Sinistra e destra	Utilizzatelo per regolare individualmente l'opacità sinistra e destra.

Esempio

Queste immagini mostrano come il trucco può migliorare leggermente l'aspetto di un volto.



3.3.9 Controlli Occhi

PortraitPro può automaticamente ravvivare, sbiancare e definire gli occhi. I controlli Occhi ti permettono di regolare con esattezza gli effetti desiderati, compreso il cambiamento del colore.

Occhi parzialmente oscurati: Lo slider occhio non dà un buon risultato se applicato sui capelli che coprono gli occhi. Se i capelli coprono gli occhi, usate il pennello Area Capelli (che si trova tra i controlli Capelli) che eliminerà l'effetto dello slider occhio riconoscendo i pixel come capelli.

Se un altro oggetto (come una mano o degli occhiali) copre l'occhio, potete usare **Pennello ripristina** per impedire che vengano apportate modifiche a quell'elemento. Selezionate Ripristina immagine originale e dipingete sull'oggetto.

Occhi totalmente oscurati : Se uno degli occhi è completamente oscurato, potete disattivare tutte le modifiche a quell'occhio usando i pulsanti **Attiva/Disattiva occhi** nella parte superiore del menu Occhio. Se entrambi gli occhi sono oscurati, è sufficiente disattivare completamente il menu degli occhi utilizzando il pulsante di accensione accanto alla sua intestazione.

Slider

Controllo principale	Questo slider è collegato con gli altri slider di questa sezione e consente di effettuare una modifica generale degli occhi. Quando questo slider viene spostato, gli altri si spostano a loro volta.
Sbianca occhi	Sbianca e rende più luminosa la parte bianca degli occhi. L'area sulla quale viene applicato l'effetto è definita dallo slider Schiarimento Area . Lo sbiancamento rimuove ogni colore dal bianco degli occhi lasciando un'ombreggiatura di grigio quando lo slider è al massimo. Cliccate sul pulsante Sbiancamento occhi per accedere ai due sotto-slider che permettono di intervenire su un occhio alla volta.
Occhi limpidi	Rimuove le vene e ogni macchia nel bianco degli occhi. La zona interessata viene controllata con lo slider Sbiancamento Area. Premendo il pulsante Occhi Limpidi si apriranno due sotto-slider che permetteranno di controllare in modo indipendente l'occhio destro e sinistro. I sotto-slider Occhio sinistro e Occhio destro consentono di controllare l'effetto complessivo per ciascun occhio, da 0 (nessun effetto) a 100 (effetto massimo). I sotto-slider Curva sinistra e Curva destra possono essere utilizzati per aumentare la curvatura apparente dell'occhio spostando lo slider verso destra o per far apparire l'occhio più piatto spostando lo slider verso sinistra. Gli slider della curva funzionano regolando l'effetto di pulizia aggiunto, quindi non avranno alcun effetto se lo slider dell'occhio sinistro/destro corrispondente è 0.
Sbianca area	Cambia la zona dell'occhio che verrà sbiancata o pulita dagli slider Sbianca occhi o Occhi Limpidi. Premendo il pulsante Sbianca Area si apriranno due sotto-slider che permetteranno di modificare la zona dell'occhio destro e sinistro separatamente.
Scurimento pupille	Scurisce le pupille (l'area nera al centro dell'occhio).

	Premendo il pulsante Scurimento Pupille si aprono due sotto-slider che vi permettono di scurire le pupille destra e sinistra separatamente.																
Scurisci dimensione pupilla	Utilizzate questa funzione per modificare le dimensioni della pupilla durante l'oscuramento. Premendo il pulsante Scurisci dimensione pupilla si aprono due sotto-slider che consentono di cambiare le pupille sinistra e destra in modo indipendente.																
Definizione occhi	Regola la definizione degli occhi. Premendo il pulsante Definizione Occhi si aprono i seguenti sotto-slider, che permettono di regolare la definizione delle varie parti dell'occhio. <table> <tr> <td>Ciglia Superiori Sx</td><td>Definisce le ciglia superiori dell'occhio sinistro.</td></tr> <tr> <td>Ciglia Inferiori Sx</td><td>Definisce le ciglia inferiori dell'occhio sinistro.</td></tr> <tr> <td>Occhio Sinistro</td><td>Definisce l'occhio sinistro.</td></tr> <tr> <td>Area Ciglia Sinistro</td><td>Regola l'area sulla quale vengono applicati gli effetti di Definizione occhio sinistro.</td></tr> <tr> <td>Ciglia Superiore Dx</td><td>Definisce le ciglia superiori dell'occhio destro.</td></tr> <tr> <td>Ciglia Inferiore Dx</td><td>Definisce le ciglia inferiori dell'occhio destro.</td></tr> <tr> <td>Occhio Destro</td><td>Definisce l'occhio destro.</td></tr> <tr> <td>Area Ciglia Destro</td><td>Regola l'area sulla quale vengono applicati gli effetti di Definizione occhio destro.</td></tr> </table>	Ciglia Superiori Sx	Definisce le ciglia superiori dell'occhio sinistro.	Ciglia Inferiori Sx	Definisce le ciglia inferiori dell'occhio sinistro.	Occhio Sinistro	Definisce l'occhio sinistro.	Area Ciglia Sinistro	Regola l'area sulla quale vengono applicati gli effetti di Definizione occhio sinistro.	Ciglia Superiore Dx	Definisce le ciglia superiori dell'occhio destro.	Ciglia Inferiore Dx	Definisce le ciglia inferiori dell'occhio destro.	Occhio Destro	Definisce l'occhio destro.	Area Ciglia Destro	Regola l'area sulla quale vengono applicati gli effetti di Definizione occhio destro.
Ciglia Superiori Sx	Definisce le ciglia superiori dell'occhio sinistro.																
Ciglia Inferiori Sx	Definisce le ciglia inferiori dell'occhio sinistro.																
Occhio Sinistro	Definisce l'occhio sinistro.																
Area Ciglia Sinistro	Regola l'area sulla quale vengono applicati gli effetti di Definizione occhio sinistro.																
Ciglia Superiore Dx	Definisce le ciglia superiori dell'occhio destro.																
Ciglia Inferiore Dx	Definisce le ciglia inferiori dell'occhio destro.																
Occhio Destro	Definisce l'occhio destro.																
Area Ciglia Destro	Regola l'area sulla quale vengono applicati gli effetti di Definizione occhio destro.																
Definizione sopracciglia	Regola la definizione delle sopracciglia. Premendo il pulsante Definizione sopracciglia si aprono due sotto-slider che ti permettono di definire il sopracciglio destro e sinistro separatamente.																
Luminosità iride	Illumina o scurisce l'iride (l'area colorata dell'occhio). Premendo il pulsante Luminosità iride per accedere ai relativi sotto-slider che permettono di intervenire su un occhio alla volta.																
Modifica colore iride occhi	Premete il pulsante Modifica colore occhi per accedere ai relativi sotto-slider, che permettono di modificare il colore delle iridi. <table> <tr> <td>Cambiamenti</td><td> Quando lo slider è a 0, il colore degli occhi resta invariato (gli slider Colore e Intensità sono disattivati). Impostatelo su 100 per impostare il colore degli occhi selezionato dagli slider Colore e Intensità. Valori più bassi si </td></tr> </table>	Cambiamenti	Quando lo slider è a 0, il colore degli occhi resta invariato (gli slider Colore e Intensità sono disattivati). Impostatelo su 100 per impostare il colore degli occhi selezionato dagli slider Colore e Intensità. Valori più bassi si														
Cambiamenti	Quando lo slider è a 0, il colore degli occhi resta invariato (gli slider Colore e Intensità sono disattivati). Impostatelo su 100 per impostare il colore degli occhi selezionato dagli slider Colore e Intensità. Valori più bassi si																

	fonderanno tra il colore selezionato e il colore degli occhi originale. Se lo slider si trova a 0 e uno degli slider Colore o Intensità viene attivato, il valore dello slider passa automaticamente a 100. Premete il pulsante Cambiamenti per aprire due sotto-slider che consentono di impostare il cambiamento per l'occhio destro e sinistro distintamente. Definisce il colore dell'occhio (quando lo slider Quantità del cambiamento ha un valore diverso da 0). Premete il pulsante Colore per aprire i due sotto-slider che permettono di impostare il colore per l'occhio destro e sinistro separatamente. Colore Intensità Definisce l'intensità del colore degli occhi. Premete sul pulsante Intensità per aprire i due sotto-slider che permettono di impostare l'intensità per l'occhio destro e sinistro separatamente.
Lenti a contatto	Potete scegliere da una lista le lenti a contatto che possono essere applicate all'occhio. C'è uno slider dell'opacità per renderle più chiare o scure, e lo slider scala per modificarne le dimensioni.
Aggiungi palpebra	Accentua la linea sopra l'occhio dove inizia la palpebra.
Rimuovere riflesso pupille	Questo slider scurisce le pupille per rimuovere eventuali riflessi. Si può utilizzare insieme ad Aggiungere Riflesso dal menu a tendina per aggiungere un nuovo riflesso. Premendo il pulsante Rimuovere Riflesso Pupilla si aprono due sotto-slider che permettono di rimuovere il riflesso catch-light dalla pupilla destra e da quella sinistra separatamente.
Aggiungi catchlight	Questo slider ti consente di aggiungere un'immagine (riflesso) agli occhi. Se lo slider è impostato su 0, non verrà aggiunto alcun riflesso. Man mano che si aumenta questo slider, aumenta anche l'intensità dei riflessi aggiunti. Se i riflessi non sono visibili anche quando questo slider è impostato su 100, è possibile che questi siano collocati al di fuori dell'area occhi. Premi il pulsante immagine riflessi per aprire i relativi controlli, quindi utilizza i controlli in basso per spostare i riflessi in vista.

Immagine catchlight	Mostra l'immagine dei riflessi attualmente selezionata. Premi questo pulsante per aprire i controlli che ti mostrano tutte le immagini dei riflessi disponibili. Nei controlli Aggiungi catchlight negli occhi, puoi fare clic su una delle immagini per impostarla come immagine da utilizzare per i riflessi aggiunti agli occhi. Puoi anche regolare la posizione dei riflessi all'interno degli occhi utilizzando i controlli nella parte inferiore del pannello di controllo.
----------------------------	---

Rimozione occhi rossi

Se nella tua foto appaiono gli "occhi rossi" (a causa dei riflessi del flash), questi possono essere rimossi automaticamente selezionando la casella **Rimozione occhi rossi** in cima ai controlli Occhi.

Esempio

Le immagini Prima e Dopo qui sotto mostrano come gli occhi del soggetto siano stati sbiancati e definiti in modo automatico da PortraitPro.



3.3.10 Controlli Bocca e Naso

PortraitPro sbianca i denti e migliora il colore delle labbra automaticamente. I controlli Bocca e Naso vi permettono di regolare con precisione questi effetti per avere esattamente il look che desideri.

Slider

Controllo principale	Questo slider è collegato ad alcune delle altre slider di questa sezione che apportano un miglioramento generale della bocca e del naso. Quando questa slider si muove, anche le altre si spostano a loro volta.
Sbiancamento denti	Rimuove ogni macchia dai denti. L'area di influenza è controllata dallo slider Sbiancamento Area . Questo controllo non viene visualizzato se la bocca è chiusa.
Denti bianchi	Pulisce i denti. La zona interessata viene controllata dalla slider Sbiancamento Area . Questo controllo non viene mostrato se la bocca è chiusa.
Area denti bianchi	Modifica l'area influenzata dagli Slider di Sbiancamento e Denti Bianchi . Questo controllo non viene visualizzato se la bocca è chiusa.

Saturazione labbra	Rende le labbra più colorate.
Scurimento labbra	Usa questo slider verso destra per rendere più scure le labbra, o verso sinistra per renderle più chiare.
Contrasto labbra	Aumenta il contrasto nell'area labbra, dando alle stesse un impatto maggiore.
Definizione bocca	Definisce meglio le linee di contorno e i dettagli della bocca. Premete il pulsante Definizione Bocca per aprire gli slider che permettono di controllare il grado di miglioramento da applicare alle diverse parti della bocca in modo indipendente. Labbro Superiore Definisce meglio solo il labbro superiore. Labbro inferiore Definisce meglio solo il labbro inferiore.
Definisce meglio i denti	Definisce meglio i denti.
Contrasto naso	Migliora il contrasto del naso per attirare l'attenzione.
Inumidire le labbra	Aggiunge brillantezza alle labbra.
Tonalità labbra	Modifica il colore delle labbra.

Esempio



3.3.11 Controlli Capelli

PortraitPro permette di migliorare i capelli del soggetto, semplicemente muovendo gli slider. Nota per favore che prima di fare ciò, è molto importante che l'area dei capelli sia impostata in modo corretto – guardare [Area capelli](#)^[82].

Slider

Ricolora capelli	Controlla la quantità di colore da applicare ai capelli. Il colore è stabilito selezionandone uno dai campioni di capelli. Questo slider verrà automaticamente impostato a 75 se si trovava a 0 quando è stato scelto il colore dal menu a tendina Ricolorazione Capelli.
-------------------------	---

Riflessi colorati	Questo slider ti consente di aggiungere riflessi colorati ai capelli. Apri questa sezione per vedere i controlli che ti consentono di selezionare il colore dei riflessi e gli slider che li controllano. Fai clic su una delle immagini piccole dei capelli per selezionare un colore specifico per i riflessi o utilizza il selettore di colori, se desideri altri colori. Lo slider Spessore regola lo spessore delle luci. Lo slider Frangia controlla la densità delle luci nell'area della frangia dei soggetti che ce l'hanno. Lo slider Casuale altera la distribuzione dei riflessi. I riflessi si generano casualmente, quindi questo slider ti consente di provare diverse variazioni casuali.
Luminosità	Rende i capelli più lucenti. Premendo il pulsante Luminosità si aprono due sotto-slider, Quantità luminosità e Morbidezza luminosità. Quantità luminosità consente di impostare la brillantezza da aggiungere. Morbidezza luminosità controlla la morbidezza della brillantezza aggiunta. Questo non ha alcun effetto se Quantità luminosità è impostato su 0.
Livelli automatici	Migliora automaticamente il contrasto e i colori nella zona dei capelli.
Luce di riempimento	Aggiunge una luce di riempimento alla zona dei capelli, che illuminerà le aree d'ombra.
Neri	Scurisce o schiarisce le aree nere all'interno dei capelli.
Contrasto	Regola il contrasto della zona dei capelli.
Vividezza	L'aumento della vividezza renderà il colore dei capelli più intenso.
Saturazione	Regola la saturazione dei colori nella zona dei capelli.
Temperatura	Regola la temperatura (rosso-blu) dei colori nell'area dei capelli.
Tinta	Regola la tonalità (verde-viola) dei colori nella zona dei capelli.
Definisci	Aumentare o ridurre il contrasto nelle aree scure, se necessario.

[Modalità acconciatura capelli](#)

Ulteriori comandi si trovano nella Modalità acconciatura capelli. Cliccate su **Vai a modalità acconciatura capelli** per accedere agli slider.

Riempimento ombre capelli	Riempie le aree scure tra i capelli (causate da un ammassamento degli stessi) per un effetto più omogeneo.
----------------------------------	--

	 Prima Dopo Cliccate sul pulsante Riempimento ombre capelli per accedere ai seguenti sotto-slider, che permettono di regolare con accuratezza il miglioramento: <table> <tr> <td>Luminosità ombra</td><td>Controlla il grado di luminosità delle ombre schiarite dallo slider "Riempimento ombre capelli".</td></tr> <tr> <td>Trama ombra</td><td>Controlla il grado di consistenza delle ombre schiarite dallo slider Riempimento ombre capelli.</td></tr> </table>	Luminosità ombra	Controlla il grado di luminosità delle ombre schiarite dallo slider "Riempimento ombre capelli".	Trama ombra	Controlla il grado di consistenza delle ombre schiarite dallo slider Riempimento ombre capelli.
Luminosità ombra	Controlla il grado di luminosità delle ombre schiarite dallo slider "Riempimento ombre capelli".				
Trama ombra	Controlla il grado di consistenza delle ombre schiarite dallo slider Riempimento ombre capelli.				
Capelli morbidi	Liscia i capelli arruffati.  Prima Dopo Cliccate sul pulsante Capelli morbidi per accedere ai seguenti sotto-slider, che permettono di regolare con accuratezza l'addolcimento: <table> <tr> <td>Grado di morbidezza</td><td>Modifica il grado con cui lo slider di Capelli Morbidi rende i capelli più o meno morbidi.</td></tr> </table>	Grado di morbidezza	Modifica il grado con cui lo slider di Capelli Morbidi rende i capelli più o meno morbidi.		
Grado di morbidezza	Modifica il grado con cui lo slider di Capelli Morbidi rende i capelli più o meno morbidi.				

Lasciate la modalità di riordino dei capelli premendo il pulsante **OK**.

3.3.12 Controlli immagine

Tali controlli hanno un effetto su tutta l'immagine e consentono all'utente di regolare l'aspetto globale dell'immagine, controllando caratteristiche come il contrasto e la temperatura del colore.

È inoltre possibile ritagliare l'immagine utilizzando lo [strumento Ritaglio](#) .

Slider

Livelli automatici	Migliora automaticamente il contrasto e i colori dell'intera immagine. Nota: questo slider potrebbe avere scarso effetto su alcune immagini.
Istogramma piatto	Regola i colori nell'immagine per appiattire l'istogramma.
Esposizione	Regola l'esposizione generale (luminosità) di tutta l'immagine.
Riempimento ombre	Simula l'aggiunta di una luce di riempimento, che illumina le aree più scure dell'immagine.
Neri	Scurisce o illumina le aree molto scure dell'immagine.
Contrasto	Aumenta o diminuisce il contrasto dell'immagine.
Rimozione effetto foschia	Aumenta o diminuisce il contrasto nelle aree buie, se necessario.
Luci alte/basse	Rende le luci più <i>alte</i> (toni più luminosi) o <i>basse</i> (toni più scuri).
Stile colore immagine	Apri questa sezione per vedere i controlli che ti consentono di applicare uno stile di colore all'immagine. Lo slider Cambio colore controlla la quantità di cambio di colore da applicare. Se questo è impostato su 0, non ci saranno modifiche. Il menu a discesa Stile ti consente di selezionare da una serie di stili integrati da applicare. Lo slider Contrasto luminosità influisce sulla luminosità e sul contrasto del cambio di colore.
Vividezza	Regola la vividezza complessiva dei colori nell'intera immagine. L'aumento della vividezza renderà i colori tenui più intensi, ma avrà meno effetto sui colori che sono già saturi. Ciò aiuta a preservare i toni della pelle.
Saturazione	Regola la saturazione dei colori nell'intera immagine. Aumentando la saturazione, i colori dell'immagine saranno più intensi. Ridurre la saturazione renderà i colori meno intensi (più grigi).
Temperatura	Utilizzate questo slider per regolare il colore della pelle per eliminare eventuali dominanze di colore rosso o blu.
Tinta	Utilizzate questo slider per regolare il colore della pelle per eliminare eventuali dominanze di colore verde e viola.
Bianco e nero	Per impostazione predefinita, questo slider converte l'immagine in bianco e nero.

	Se premete il pulsante Bianco e nero , si apriranno tre pozzetti di colore che consentono di impostare il colore per i toni scuri, quello per i toni medi e quello per i toni chiari. Questi sono predefiniti in nero, grigio medio e bianco, ma modificandoli è possibile ottenere una varietà di effetti.												
Luminosità	Rende l'immagine più "brillante". Premendo il pulsante Luminosità si apriranno due slider secondari, Quantità e Morbidezza luminosità. Quantità luminosità consente di impostare la brillantezza da aggiungere. Morbidezza luminosità controlla la morbidezza della brillantezza aggiunta. Questo non ha alcun effetto se Quantità luminosità è impostato su 0.												
Vignettatura	I controlli vignettatura consentono di aggiungere un classico effetto vignettatura sull'immagine. <table border="0"> <tr> <td>Vignettatura</td><td>Lo slider principale controlla l'opacità della vignettatura. Se questo è a 0, nessuna vignettatura viene applicata. A 100, l'effetto vignetta sarà opaco ai bordi.</td></tr> <tr> <td>Raggio</td><td>Controlla il raggio dell'ovale utilizzato per creare l'effetto vignettatura.</td></tr> <tr> <td>Colore</td><td>Imposta il colore per la vignettatura.</td></tr> <tr> <td>Durezza</td><td>Imposta la dimensione della parte morbida della vignettatura.</td></tr> <tr> <td>Offset orizzontale</td><td>Sposta il centro della vignettatura a sinistra e a destra.</td></tr> <tr> <td>Offset verticale</td><td>Sposta il centro della vignettatura in alto o in basso.</td></tr> </table>	Vignettatura	Lo slider principale controlla l'opacità della vignettatura. Se questo è a 0, nessuna vignettatura viene applicata. A 100, l'effetto vignetta sarà opaco ai bordi.	Raggio	Controlla il raggio dell'ovale utilizzato per creare l'effetto vignettatura.	Colore	Imposta il colore per la vignettatura.	Durezza	Imposta la dimensione della parte morbida della vignettatura.	Offset orizzontale	Sposta il centro della vignettatura a sinistra e a destra.	Offset verticale	Sposta il centro della vignettatura in alto o in basso.
Vignettatura	Lo slider principale controlla l'opacità della vignettatura. Se questo è a 0, nessuna vignettatura viene applicata. A 100, l'effetto vignetta sarà opaco ai bordi.												
Raggio	Controlla il raggio dell'ovale utilizzato per creare l'effetto vignettatura.												
Colore	Imposta il colore per la vignettatura.												
Durezza	Imposta la dimensione della parte morbida della vignettatura.												
Offset orizzontale	Sposta il centro della vignettatura a sinistra e a destra.												
Offset verticale	Sposta il centro della vignettatura in alto o in basso.												

3.3.13 Sfondo

PortraitPro consente di aggiungere ulteriori livelli di immagine sull'immagine.

Inoltre, PortraitPro consente di apportare modifiche allo sfondo, inclusa la sostituzione completa dello sfondo o l'aggiunta di elementi aggiuntivi tra lo sfondo e le parti in primo piano dell'immagine.

La [maschera di sfondo](#)⁶⁹ identifica quali parti dell'immagine sono di sfondo e quali sono in primo piano. PortraitPro creerà automaticamente una maschera di sfondo. Vengono forniti strumenti che consentono di modificare la maschera di sfondo come richiesto.

Modificare lo sfondo

Per cambiare lo sfondo dell'immagine, premete il pulsante **Livelli** per aprire la sezione Livelli.

La sezione Livelli conterrà un sottoinsieme di questi pulsanti:

Crea maschera di sfondo	Quando si preme questo pulsante, PortraitPro creerà automaticamente una maschera e passerà ai controlli Sfondo, con la sezione controlli Visualizza/Modifica maschera sfondo ^[69] aperta. Questo pulsante viene visualizzato solo se la maschera di sfondo non è stata ancora creata.
Visualizza/Modifica maschera di sfondo	Passa ai controlli dello sfondo, con la sezione Visualizza/modifica maschera di sfondo ^[69] aperta. Questo pulsante viene visualizzato solo se è stata creata la maschera di sfondo o se l'immagine originale caricata aveva un canale alfa.
Modifica sfondo	Passa ai controlli dello sfondo, con la sezione Modifica sfondo ^[73] aperta. Questo pulsante viene visualizzato solo se è stata creata la maschera di sfondo o se l'immagine originale caricata aveva un canale alfa.
Aggiungi sovrapposizione	Passa ai Controlli sovrapposizione ^[76]. Questo pulsante viene visualizzato solo se non sono già state aggiunte sovrapposizioni.
Visualizza/modifica sovrapposizioni	Passa ai Controlli sovrapposizione ^[76]. Questo pulsante viene visualizzato solo se una o più sovrapposizioni sono già state aggiunte.

Prima di premere il pulsante **Crea maschera di sfondo**, assicuratevi di aver trovato tutti i volti nell'immagine e che i contorni dei volti siano mostrati correttamente attorno a essi. Premete il pulsante **Altri volti** nella barra degli strumenti se alcuni volti non sono stati posizionati correttamente. Questo è necessario poiché PortraitPro deve conoscere la posizione dei volti per creare la maschera di sfondo iniziale.

Non perdere molto tempo a regolare inizialmente la maschera di sfondo. Una volta che la maschera è approssimativamente corretta, premete il pulsante **Avanti** per aprire l'altra sezione, **Modifica sfondo**.

Quando vengono visualizzati i controlli dello sfondo, è possibile alternare tra i controlli [Maschera di sfondo](#) ^[69] e [Immagine di sfondo](#) ^[73] facendo clic sull'intestazione della sezione.

Dopo aver modificato l'immagine di sfondo, tornate alla sezione **Maschera di sfondo** e utilizzate gli strumenti presenti per perfezionare la maschera.

Si noti che l'accuratezza necessaria per la maschera di sfondo dipende in gran parte dalla modifica apportata allo sfondo. Se il nuovo sfondo è molto simile allo sfondo originale, di solito non è necessario essere molto precisi con la maschera di sfondo. Tuttavia, se il nuovo sfondo è molto diverso dall'originale, probabilmente sarà necessaria una maschera altamente accurata.

Aggiunta di sovrapposizioni

Premete il pulsante **Aggiungi sovrapposizione** o **Visualizza/modifica sovrapposizione** (qualunque sia visibile) per aprire [Controlli sovrapposizioni](#)^[76]. Potete utilizzare questi controlli per aggiungere elementi all'immagine.

Viene fornita una selezione di immagini sovrapposte. Potete anche selezionare le vostre immagini. Affinché un'immagine sia utile come sovrapposizione, dovrebbe normalmente avere un canale alfa che imposta una parte dell'immagine in modo da essere trasparente.

3.3.13.1 Modifica maschera di sfondo

Introduzione

La maschera di sfondo copre le aree dell'immagine che contengono lo sfondo. Questa è la parte dell'immagine che sarà influenzata dai [controlli dello sfondo](#)^[73].

I controlli e gli strumenti nella sezione **Modifica maschera dello sfondo** consentono di impostare la maschera dello sfondo.

La maggior parte degli strumenti sono in coppia, per consentire di impostare le aree come sfondo o primo piano. Notate che sebbene sia possibile visualizzare e modificare lo sfondo o il primo piano, esiste solo una maschera. L'area in primo piano è solo l'inverso dello sfondo e viceversa.

Come iniziare

Quando si accede per la prima volta alla sezione **Modifica maschera di sfondo**, la maschera di sfondo verrà creata automaticamente. In genere dovrà essere modificata per ottenere un buon risultato.

Se l'immagine caricata ha già un canale alfa, verrà utilizzata come maschera di primo piano. Inoltre, l'area di sfondo verrà automaticamente contrassegnata come trasparente (consultare la sezione *Trasparenza* nella pagina [Modifica sfondo](#)^[73]).

Questi sono i passaggi consigliati quando si regola una maschera appena creata:

- Utilizzate gli **strumenti di riempimento** per correggere eventuali aree di grandi dimensioni errate.

Questi strumenti consentono di riempire rapidamente grandi aree scarabocchiandoci sopra. L'area riempita si estende automaticamente ai bordi rilevati nell'immagine.

- Premete **Avanti** (in basso a destra nel pannello dei controlli) per aprire i controlli [Scegli sfondo](#)^[73] e impostate lo sfondo desiderato.

Il motivo per impostare lo sfondo desiderato prima di ottenere la maschera esattamente corretta è che l'accuratezza di cui avete bisogno dipenderà in larga misura dalla modifica apportata allo sfondo. Potete risparmiare molto tempo riparando solo le aree visibilmente sbagliate.

- Premete l'intestazione della sezione **Maschera di sfondo** per tornare ai controlli **Modifica maschera di sfondo**.
- Usate gli **strumenti pennello intelligente** su aree vicine ai bordi della maschera che sono sbagliate.

Questi strumenti provano a determinare automaticamente dove si trova il confine tra lo sfondo e il primo piano all'interno dell'area dipinta, quindi non impostano l'intera area dipinta come sfondo o primo piano.

- Utilizzate gli strumenti di sfondo e di primo piano se si dispone di un'area su cui i pennelli intelligenti non funzionano bene.

Potete ingrandire (usando il [controllo zoom](#)^[41]) e quindi usare gli strumenti pennello di sfondo o di primo piano per disegnare un'area.

Gli altri strumenti possono essere utili in alcuni casi. Ad esempio, lo strumento **Trova dettagli** spesso funziona bene per i capelli vaganti attorno ai bordi dei capelli.

Se trovate colori che attraversano i bordi della maschera, a volte questo può essere risolto rapidamente usando uno o più slider **Regola maschera intera**.

Strumenti maschera

I pulsanti nella parte superiore del pannello di controllo forniscono 12 diversi strumenti che possono essere utilizzati per regolare la maschera di sfondo.

Per usare questi strumenti, spostate il cursore sull'immagine. Per la maggior parte degli strumenti, verrà mostrata un'anteprima dell'effetto mentre spostate il mouse sull'immagine. Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse mentre spostate il mouse sull'immagine per applicare lo strumento alla maschera.

La dimensione del pennello può essere regolata usando lo slider **Dimensione pennello** sotto i pulsanti degli strumenti.

Alcuni strumenti hanno anche un'impostazione di intensità. Quando viene selezionato uno di questi strumenti, uno slider **Intensità** verrà visualizzato sotto lo slider **Dimensione pennello**.

Riempi sfondo	Scarabocchiate nelle parti che dovrebbero essere sullo sfondo. Questo pennello riempirà automaticamente l'area scarabocchiata. Scorciatoia da tastiera: S
Riempi primo piano	Scarabocchia nelle parti che dovrebbero essere in primo piano. Questo pennello riempirà automaticamente l'area scarabocchiata. Scorciatoia da tastiera: D
Sfondo intelligente	Imposta parte dell'area dipinta sullo sfondo. Questo strumento tenta di determinare automaticamente quali aree devono essere impostate sullo sfondo confrontando i colori nelle parti vicine dell'immagine in primo piano e quelle che sono in primo piano. Scorciatoia da tastiera: F
Primo piano intelligente	Imposta parte dell'area dipinta in primo piano. Questo strumento tenta di determinare automaticamente quali aree devono essere impostate in primo piano confrontando i colori nelle parti vicine dell'immagine in primo piano e quelle in primo piano. Scorciatoia da tastiera: G
Sfondo	Imposta la maschera sullo sfondo. Scorciatoia da tastiera: H
Primo piano	Imposta la maschera in primo piano (cioè non sullo sfondo). Scorciatoia da tastiera: J
Espandi sfondo	Ingrandisce leggermente l'area di sfondo. Questo ha effetto solo quando è dipinto su un bordo della maschera. Il bordo verrà spostato verso l'area di primo piano per ingrandire l'area di sfondo.

	Scorciatoia da tastiera: K
Espandi primo piano	Ingrandisce leggermente l'area di primo piano. Questo ha effetto solo quando è dipinto su un bordo della maschera. Il bordo verrà spostato verso l'area dello sfondo per ingrandire l'area in primo piano. Scorciatoia da tastiera: L
Ammorbidisci il bordo della maschera	Sfoca il bordo della maschera. Questo strumento ha effetto solo se un bordo della maschera è disegnato. Può essere utile se non desiderate un bordo rigido da cui parte il nuovo sfondo.
Metti a fuoco il bordo della maschera	Mette a fuoco il bordo della maschera. Questo strumento ha anche effetto solo se un bordo della maschera è disegnato.
Trova i bordi netti	Questo strumento può essere utilizzato per allineare un bordo maschera con un bordo duro nell'immagine originale. Questo strumento ha effetto solo se un bordo della maschera è disegnato. Dovrebbe essere usato laddove l'immagine originale ha un bordo netto e desiderate che il bordo della maschera sia allineato con quel bordo. Iniziate rilevando la maschera in modo approssimativo usando gli altri strumenti, quindi usate questo strumento Trova bordi netti per allineare il bordo della maschera esattamente con il bordo dell'immagine originale.
Trova dettaglio	Questo strumento deve essere utilizzato in aree con molti dettagli. Prova a impostare automaticamente sia il primo piano che lo sfondo nell'area dipinta. Questo strumento è effettivamente una combinazione degli strumenti Primo piano intelligente e Sfondo intelligente .

Viste maschera

Quando si modifica la maschera, può essere visualizzata in vari modi per semplificare la visualizzazione di ciò che si sta facendo.

La modalità di visualizzazione può essere selezionata facendo clic su uno dei pulsanti che mostra una piccola immagine di come verrà mostrata la maschera quando viene selezionata quella modalità.

Passando il mouse su ciascun pulsante, il nome della modalità viene visualizzato sopra i pulsanti.

Mostra risultato	Questa è generalmente la vista più utile, poiché mostra esattamente il risultato che otterrete quando avrete finito. Mostra come apparirà il nuovo sfondo sull'immagine originale. Scorciatoia da tastiera: 1 (6 per vista a sinistra)
Mostra solo primo piano	Questo mostra il primo piano dell'immagine originale, con lo sfondo mostrato come una scacchiera. Questa visualizzazione mostra esattamente quali parti dell'immagine originale rimarranno invariate quando lo sfondo viene sostituito. Scorciatoia da tastiera: 2 (7 per vista a sinistra)

Mostra solo sfondo	Questo mostra lo sfondo dell'immagine originale, con il primo piano mostrato come una scacchiera. Questa vista può essere utile per vedere se parti dell'immagine originale che volete in primo piano sono attualmente parte dello sfondo. Scorciatoia da tastiera: 3 (8 per vista a sinistra)
Mostra copertura maschera	Questa funzione mostra l'immagine originale con la maschera dello sfondo sovrapposta come un colore semi-trasparente. Il colore utilizzato per la sovrapposizione può essere selezionato dall'elenco a discesa. Scorciatoia da tastiera: 4 (9 per vista a sinistra)
Mostra solo maschera	Questa funzione mostra solo la maschera. Lo sfondo viene mostrato in bianco e il primo piano in nero. Scorciatoia da tastiera: 5 (0 per vista a sinistra)

A volte può essere utile vedere più di una vista della maschera contemporaneamente. Potete farlo selezionando la scheda **Finestra doppia** sopra l'immagine, che mostra due finestre fianco a fianco. Quando questa scheda è selezionata, nel pannello di controllo vengono visualizzati due set di pulsanti della modalità di visualizzazione maschera, in modo che sia possibile impostare una modalità di visualizzazione diversa nella finestra sulla sinistra e sulla destra.

Quando si visualizza per la prima volta una maschera di sfondo appena creata, la finestra di sinistra verrà impostata su **Mostra solo sfondo** e la finestra di destra su **Mostra solo primo piano**. Questo perché la vista **Mostra risultato** non è utile prima che siano state apportate modifiche all'immagine di sfondo.

Quando si ritorna per visualizzare una maschera di sfondo esistente, la finestra di sinistra verrà automaticamente impostata su **Mostra solo sfondo** e la finestra di destra su **Mostra risultato**. Tuttavia, se avete modificato queste opzioni di visualizzazione, queste verranno ricordate al vostro ritorno.

Regola la maschera intera

Nella parte inferiore del pannello di controllo, sono presenti tre slider che possono essere utilizzati per apportare rapidamente modifiche all'intera maschera.

Notate che questi slider influiscono tutti solo sui bordi della maschera.

Sfoca/focalizza	Spostate questo slider verso sinistra per sfocare tutti i bordi della maschera. Spostate questo slider verso destra per rendere più nitidi tutti i bordi della maschera.
Allarga/Restringi	Spostate questo slider verso sinistra per ingrandire la maschera di sfondo (restringendo il primo piano). Spostate questo slider verso destra per ridurre la maschera di sfondo (ingrandendo il primo piano).
Sposta il bordo	Spostate questo slider verso sinistra per spostare i bordi della maschera verso l'interno. Spostate questo slider verso destra per spostare i bordi della maschera verso l'esterno.

Scorciatoie da tastiera

CMD	Tenendolo premuto, passa temporaneamente allo strumento Panoramica. Questo vi consente di spostare l'immagine nella finestra.
MAIUSC	Tenendolo premuto, passa temporaneamente allo strumento opposto. Passa da uno strumento che influenza lo sfondo a quello che esegue la stessa operazione in primo piano e viceversa. Consente inoltre di alternare tra gli strumenti Ammorbidisci maschera e Metti a fuoco maschera.
S, D, F, G, H, J, K, L	Cambia lo strumento corrente. Le descrizioni degli strumenti sopra mostrano la scorciatoia da tastiera associata a ciascuno strumento.
1, 2, 3, 4, 5	Cambia la modalità di visualizzazione della maschera. Le descrizioni delle viste maschera sopra mostrano la scorciatoia associata alla specifica modalità di visualizzazione. Se è selezionata la scheda Doppia vista , questi tasti influiscono sulla vista corretta.
6, 7, 8, 9, 0	Modifica la modalità di visualizzazione della maschera nella vista a sinistra. Questi tasti hanno effetto solo se è selezionata la scheda Doppia vista .
[.]	Riduci o ingrandisci le dimensioni del pennello.

3.3.13.2 Scegli sfondo

I controlli in questa fase consentono di selezionare cosa volete fare nelle aree di sfondo.

L'immagine di sfondo può essere modificata in due modi:

- È possibile aggiungere ulteriori livelli tra lo sfondo dell'immagine originale e il primo piano dell'immagine originale.
- Gli slider possono essere usati per applicare effetti come la sfocatura all'immagine di sfondo.

Aggiunta di livelli

I tre pulsanti nella parte superiore dei controlli Immagine di sfondo consentono di aggiungere i seguenti tipi di livello:

Colore piatto	Aggiunge un livello che riempie l'intera area di sfondo con un colore piatto. Il colore da usare può essere impostato usando il controllo per il selettore del colore.
----------------------	--

	È presente anche uno slider di opacità che consente di sfumare il livello di colore. Imposta questo slider su 100 se desiderate che il colore piatto sia opaco, il che nasconderà completamente tutti i livelli sottostanti, incluso lo sfondo dell'immagine originale.
Gradiente colore	Aggiunge un livello che riempie l'intera area di sfondo con un gradiente di colore. Il gradiente è impostato da due colori e due posizioni all'interno dell'immagine. I colori sono impostati usando i controlli di selezione dei colori. Le posizioni di questi due colori sono mostrate da cerchi nell'immagine, che possono essere trascinati per spostare il gradiente di colore. Quando si trascinano le posizioni dei colori nell'immagine, salteranno su varie posizioni come i bordi dell'immagine originale o quando sono allineati verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente. Per disattivare lo snap, tenete premuto il tasto ALT durante il trascinamento. È presente anche uno slider di opacità che consente di sfumare il livello del gradiente di colore. Imposta questo slider su 100 se desiderate che il colore piatto sia opaco, il che nasconderà completamente tutti i livelli sottostanti, incluso lo sfondo dell'immagine originale.
Immagine sfondo	Aggiunge un nuovo livello all'immagine. Premete il pulsante Seleziona immagine per visualizzare una finestra di dialogo che consente di scegliere la nuova immagine. Se è selezionato Apri cartella sfondi integrati, la finestra di dialogo del file si aprirà nella cartella dell'applicazione che contiene una selezione di sfondi forniti con PortraitPro. Altrimenti, la finestra di dialogo del file si aprirà nell'ultima cartella dalla quale avete selezionato un file. Una volta caricata la nuova immagine, è possibile posizionarlo nell'immagine. Un rettangolo viene mostrato intorno alla nuova immagine. Trascina all'interno del rettangolo per spostarlo oppure trascina un angolo o un bordo per ridimensionarlo. Potete anche ruotare l'immagine trascinando all'esterno del rettangolo. Quando si trascina per riposizionare l'immagine, si bloccherà in varie posizioni per aiutarvi ad allinearla con precisione. Per disattivare lo snap, tenete premuto il tasto ALT durante il trascinamento. È presente anche uno slider di opacità che consente di sfumare il livello dell'immagine. Premete il pulsante Imposta ritaglio su questa immagine per impostare il rettangolo di ritaglio sui bordi correnti di questa immagine. Notate che se successivamente spostate l'immagine, il rettangolo di ritaglio non verrà aggiornato, quindi dovrete premere di nuovo questo pulsante se desiderate anche regolare il ritaglio.

Visualizzazione e modifica dei livelli

I nuovi livelli vengono sempre aggiunti sopra tutti i livelli che sono già stati aggiunti. Il primo livello viene aggiunto sopra l'immagine originale.

I livelli aggiunti sono mostrati nella sezione Livelli di sfondo sotto i pulsanti. Fate clic su uno dei livelli per aprire i controlli in esso contenuti, che ne consentono la modifica.

I livelli possono essere riordinati premendo le frecce su e giù nella barra dei titoli per ogni livello. Lo sfondo dell'immagine originale deve essere sempre il livello più basso.

I livelli possono essere eliminati premendo la X nella barra dei titoli.

Trasparenza

Selezionate la casella **Rendi trasparente lo sfondo** per rendere trasparente l'area dello sfondo. Le aree trasparenti sono mostrate usando un motivo a scacchiera.

Con il [salvataggio del risultato](#) ¹⁵⁾, se ci sono aree trasparenti, un canale alfa verrà automaticamente salvato con l'immagine, a condizione che il formato del file immagine lo supporti. Il formato del file immagine JPEG non supporta la trasparenza.

Regola sfondo

L'intero sfondo, costituito da tutti i livelli di sfondo composti insieme, può essere regolato usando gli slider

Regola sfondo.

Sfoca	Sfoca l'area dello sfondo. Se viene applicata una sfocatura, si attiva lo slider Profondità di campo, che può essere utilizzato per simulare un effetto di profondità di campo. Se lo slider Profondità di campo è 0, non viene applicato alcun effetto di profondità di campo. L'effetto profondità di campo utilizza il semplice presupposto che lo sfondo sia un piano piatto che retrocede in lontananza. Per simulare un punto di messa a fuoco e una profondità di campo, una linea orizzontale lungo lo sfondo rimane non sfocata e la sfocatura aumenta su entrambi i lati fino a raggiungere la quantità di sfocatura impostata dallo slider Sfocatura. Lo slider Profondità di campo controlla le dimensioni dell'area non sfocata (simulando la profondità di campo di un obiettivo). Se lo slider Profondità di campo è maggiore di zero, lo slider Posizione piano di messa a fuoco si attiva e può essere utilizzato per impostare l'altezza alla quale la linea non sfocata è impostata, che simula la distanza nella scena su cui è impostato il punto di messa a fuoco.
Luminosità	Illumina o scurisce l'area dello sfondo.
Contrasto	Aumenta o diminuisce il contrasto dell'area dello sfondo.
Esposizione	Aumenta o diminuisce l'esposizione dell'area dello sfondo.

Recupero flash	Riduce la luminosità di aree molto luminose che potrebbero essere state sovraesposte da un flash.
Neri	Riduce la luminosità delle aree scure per migliorare l'area nera dell'immagine.
Curve dei toni	Aperte la sezione Curve di tono per mostrare gli slider che vi consentono di regolare in modo selettivo la luminosità di diverse parti dell'immagine in base alla loro luminosità.
Temperatura	Regola la temperatura del colore dello sfondo. Spostate lo slider verso sinistra per ridurre la temperatura del colore (rendendolo più blu) o verso destra per aumentare la temperatura del colore (rendendolo più giallo).
Tinta	Regola la tonalità di colore dello sfondo. Spostate lo slider verso sinistra per rendere l'immagine più magenta o verso destra per renderla più verde.

Regola primo piano

La maggior parte degli slider disponibili nella sezione **Regola sfondo** sono disponibili anche per regolare l'immagine in primo piano. Questa è la parte dell'immagine originale che non fa parte dello sfondo.

3.3.13.3 Sovrapposizioni

PortraitPro consente di aggiungere immagini sovrapposte alla vostra immagine.

Queste vengono aggiunte dopo tutti gli altri effetti e dopo l'elaborazione, quindi non saranno interessate da nessun altro slider.

Per aggiungere una sovrapposizione:

- Premete il pulsante [Livelli](#)  per aprire i controlli Livelli
- Premete il pulsante **Aggiungi sovrapposizione** per passare ai controlli **Visualizza/modifica sovrapposizione**
- Premete il pulsante **Aggiungi livello immagine di fondo** per aggiungere un'immagine
- Premete il pulsante **Seleziona immagine** per visualizzare la finestra di dialogo in cui selezionare un'immagine

Dopo aver aggiunto un'immagine, è possibile spostarsi. Ruotatela e ridimensionatela trascinando i punti di controllo nella vista principale.

I livelli possono essere riordinati ed eliminati allo stesso modo dei livelli nei controlli [Immagine di sfondo](#) .

3.3.14 Riferimento Strumenti

Questa sezione descrive gli strumenti disponibili in PortraitPro.

Questi strumenti diventano accessibili in fase di [miglioramento immagine](#)^[14] e funzionano nella schermata dell'immagine migliorata ("Dopo").

Quando cambi strumento, cambi di conseguenza cosa accadrà se clicchi sulla schermata dell'immagine migliorata.

Ogni strumento ha un proprio cursore di una certa forma, in questo modo potrai facilmente controllare quale strumento viene selezionato.

Scorrimento Manuale ^[15]	Permette di scorrere la visuale sull'immagine. È impostato come predefinito se nessun altro strumento viene selezionato.
Pennelli ^[15]	Ti permettono di intervenire sull'immagine migliorata per ritoccare o ripristinare macchie.
Pennelli di area	Ti permettono di intervenire sull'immagine migliorata per rifinire aree di pelle o capelli.
Ritaglia ^[77]	Permette di ritagliare l'immagine.

3.3.14.1 Ritaglio

Per selezionare lo strumento Ritaglia, premi il pulsante **Strumento Ritaglia** nella sezione [Strumenti](#)^[77].

Lo strumento Ritaglia viene utilizzato per regolare quale area dell'intera immagine verrà utilizzata per il ritratto. Potrebbe essere necessario ritagliare per eliminare distrazioni, in modo che il ritratto si focalizzi sulla persona nella foto. Quando ritagli in realtà non perdi nessun elemento dell'immagine, modifichi semplicemente l'area visualizzata e puoi sempre tornare indietro e regolare nuovamente il ritaglio, se hai sbagliato.

All'apertura dello strumento, la griglia di ritaglio verrà sovrapposta alla tua immagine.



Questa griglia mostra la parte dell'immagine che verrà visualizzata, divisa in terzi per riferimento. Regola la griglia facendo clic e tenendo premuto su un punto qualsiasi della griglia e trascinandolo nella posizione desiderata.

Quando sei soddisfatto dell'aspetto del ritaglio, fai clic su **Conferma** per apportare le modifiche. Se desideri annullare le modifiche appena apportate, fai clic su **Annulla**.



SUGGERIMENTO: I fotografi professionisti di solito posizionano gli occhi o la bocca in un ritratto sulla "terza" riga. Ciò conferisce un equilibrio più gradevole all'immagine.

Puoi anche correggere le proporzioni del ritaglio utilizzando la funzione **Correggi proporzioni** nel pannello di controllo del ritaglio. Ad esempio, potresti voler stampare un'immagine di 15 x 23 cm (questa è una dimensione di stampa fotografica standard), quindi desideri lavorare con questo rapporto d'aspetto. A tale scopo, imposta i valori di Regola rapporto d'aspetto facendo clic nelle caselle A: e Per: e inserendo il rapporto desiderato. Una volta fatto ciò, la griglia di ritaglio rimarrà automaticamente in quel rapporto mentre la trascini.

3.3.14.2 Pennello luminosità

Per selezionare il Pennello luminosità, premi il pulsante **Pennello luminoso** nella sezione [Strumenti](#) .

Il pennello luminoso ti consente di dipingere sull'immagine in un modo che ti consente di schiarire o scurire le aree su cui dipingi.

Se dipingi con un colore più luminoso del grigio medio, schiarirai l'immagine.

Se dipingi con un colore più scuro del grigio medio, scurirai l'immagine.

Se dipingi esattamente con il grigio medio, rimuoverai gli effetti di luce che hai dipinto in precedenza.

Controlli

Dimensione pennello: questo slider ti consente di impostare la dimensione del pennello con cui dipingerai.

Intensità pennello: imposta l'intensità di pittura del pennello. Per ottenere effetti delicati, mantieni basso lo slider dell'intensità.

Mantieni in primo piano/sullo sfondo: se questa casella è selezionata, la pittura verrà mascherata nelle aree in primo piano o sullo sfondo, a seconda di dove si fa clic per la prima volta. Se fai prima clic in primo piano, il pennello dipingerà solo sulle aree in primo piano, oppure se fai prima clic sullo sfondo, il pennello dipingerà solo sulle aree dello sfondo.

Colore pennello: imposta il colore con cui dipingere. Se dipingi con il grigio medio, non otterrai alcun effetto: i colori più scuri del grigio medio scuriranno l'immagine, mentre i colori più chiari del grigio medio schiariranno l'immagine.

Imposta colore Su Rimuovi illuminazione: imposta il colore su grigio medio. Dipingere con questo colore non ha alcun effetto e può essere utilizzato per rimuovere gli effetti di luce dipinti in precedenza.

Rimuovi tutto: premi su questo pulsante per rimuovere tutti gli effetti di luce che sono stati dipinti sull'immagine.

3.3.14.3 Strumento clona

Per selezionare lo strumento Clona, premi il pulsante **Strumento clona** nella sezione [Strumenti](#) .

Lo strumento clona ti consente di copiare una parte dell'immagine in un'altra, il che può essere utile per nascondere qualcosa nell'immagine.

Lo strumento ha due modalità, **Aggiungi** e **Rimuovi**, che vengono selezionate utilizzando i due pulsanti nella parte superiore del pannello di controllo.

Quando sei in modalità **Aggiungi**, puoi dipingere sull'immagine per aggiungere una toppa sull'area che desideri nascondere. Quando rilasci il mouse, la forma che hai dipinto apparirà delineata in blu e una seconda copia di quella forma apparirà delineata in rosso. L'area delineata in rosso verrà copiata nell'area delineata in blu. Verrà visualizzata una freccia dall'area delineata in rosso all'area delineata in blu per indicare cosa verrà copiato.

La posizione dell'area delineata in rosso (l'area di origine) può essere regolata trascinandola nell'immagine.

La dimensione dell'area delineata in blu (l'area di destinazione) può essere estesa dipingendola ulteriormente in modalità **Aggiungi**. Nota che la dimensione dell'area delineata in rosso sarà sempre la stessa dell'area delineata in blu.

Puoi anche aggiungere più aree da clonare dipingendo su parti diverse dell'immagine.

Premi il pulsante **Rimuovi** per accedere alla modalità **Rimuovi**. In questa modalità, puoi dipingere su un'area delineata in blu per ridurne le dimensioni o anche per rimuoverla completamente. Attenzione: puoi ridurre le dimensioni di un'area solo dipingendo sull'area delineata in blu. Dipingere sull'area delineata in rosso non ha alcun effetto.

Usa lo slider Dimensione pennello per controllare la dimensione del pennello con cui stai dipingendo.

Controlli area

Ogni volta che viene aggiunta una nuova area, un pulsante numerato apparirà nel pannello di controllo.

Passa il mouse su un pulsante numerato per vedere l'area sulla quale influisce o passa il mouse su un'area nella finestra principale per evidenziare il pulsante ad essa associato.

Per regolare le impostazioni per un'area, selezionatela premendo il relativo pulsante numerato. Attenzione: quando viene aggiunta una nuova area, questa viene selezionata automaticamente.

Quando viene selezionato il pulsante di un'area, si visualizzano tre slider, che consentono di perfezionare il modo in cui i pixel di origine vengono copiati nell'area di destinazione.

Bordi: questo slider influisce sul modo in cui le differenze tra i bordi delle aree di origine e di destinazione vengono utilizzate per regolare i colori copiati.

Contrasto: questo slider consente di regolare il contrasto dei pixel copiati dall'area di origine, il che può essere utile quando si cerca di far corrispondere l'area di destinazione. Lascia questo slider al centro se non è necessario modificare il contrasto o spostalo a sinistra per ridurre il contrasto o a destra per aumentare il contrasto.

Luce: questo slider controlla l'applicazione dell'algoritmo che tenta di far corrispondere la luminosità durante la copia dei pixel dall'area originale a quella di destinazione.

3.3.14.4 Sostituisci cielo

Per selezionare lo strumento Sostituisci cielo, premi il pulsante **Sostituisci cielo** nella sezione [Strumenti](#) .

Questo strumento è utile per le immagini in cui è visibile una quantità ragionevole di cielo. Ti consente di sostituire il cielo con uno più interessante da un'ampia selezione di cieli attraenti.

La modalità Sostituisci cielo ha due sezioni di controlli:

Area cielo: fornisce controlli che consentono di perfezionare l'area dell'immagine che contiene il cielo.

Aspetto cielo: fornisce i controlli per apportare modifiche al cielo.

Quando si accede per la prima volta a questa modalità, verranno visualizzati i controlli dell'Aspetto cielo.

Puoi modificare i controlli visualizzati facendo clic sui controlli **Area cielo** o **Aspetto cielo**.

Nella parte superiore del pannello di controllo troverai la casella di controllo **Sostituisci cielo**. Consente di attivare e disattivare la funzione di sostituzione cielo.

Controlli dell'area del cielo

Quando i controlli Area cielo sono aperti, l'area dell'immagine principale diventa in bianco e nero e l'area del cielo viene mostrata sovrapposta in arancione.

L'area del cielo viene rilevata automaticamente, ma non sarà sempre completamente corretta.

Sono disponibili otto strumenti pennello che possono essere utilizzati per perfezionare l'area del cielo. Il nuovo cielo verrà posizionato ovunque sia mostrato come area di cielo, quindi per ottenere i migliori risultati è necessario che sia accurato.

Gli strumenti disponibili sono:

Imposta cielo, Imposta non cielo: seleziona uno di questi strumenti per modificare le aree impostate in modo errato. Per utilizzare questi strumenti devi solo scrivere nell'area che desideri modificare. Questi strumenti provano a riempire automaticamente l'area in cui stai scribacchiando. Utilizza lo slider **Intensità pennello** per controllare l'area interessata da questi strumenti oltre all'area in cui scarabocchi.

Pennello smart (duro o morbido): utilizza questi strumenti per migliorare il bordo dell'area del cielo. Se il bordo deve essere netto, utilizza il pennello duro. Se il bordo deve essere delicato, utilizza il pennello morbido. Quando utilizzi questi strumenti, fai clic prima nell'area che desideri espandere (cielo o non cielo), quindi porta lo strumento sul bordo. Lo strumento estenderà l'area su cui hai fatto clic per la prima volta.

Bordo sfumato: utilizza questo strumento per sfumare leggermente il bordo tra cielo e non cielo dipingendo lungo la parte del bordo che desideri sfumare.

Annulla attenuazione bordi: utilizza questo strumento per rendere leggermente più nitido il bordo tra cielo e non cielo dipingendo lungo la parte del bordo che desideri rendere più nitido.

Dettagli cielo: utilizza questo strumento per individuare piccoli dettagli nell'area del cielo che dovrebbero essere non cielo, scarabocchiando approssimativamente l'area contenente i piccoli dettagli.

Espandi pennello: utilizza questo strumento per espandere leggermente un'area. Per prima cosa fai clic nell'area che desideri espandere (cielo o non cielo), quindi sposta il pennello verso l'alto e quindi lungo il bordo che desideri espandere.

Controlli Aspetto cielo

Fai clic sul controllo che mostra un'immagine del cielo per far apparire un elenco di tutti i cieli che possono essere scelti. Usa la barra di scorrimento per visualizzare tutti i cieli disponibili, quindi fai clic su uno per selezionarlo. Vedrai quindi l'area del cielo nell'immagine principale sostituita dal cielo scelto.

Quando hai sostituito il cielo nell'immagine principale, puoi fare clic e trascinare il mouse nell'immagine principale per spostare il cielo all'interno dell'immagine. Se non riesci a spostare il cielo perché non abbastanza grande, puoi utilizzare lo slider **Zoom** per ridimensionarlo.

A volte, potresti voler vedere il cielo specchiarsi orizzontalmente nella tua immagine. Premi il pulsante **Capovolgi cielo orizzontalmente** per farlo. Puoi premere di nuovo il pulsante per tornare al cielo non specchiato.

I seguenti slider possono essere utilizzati per ottenere i migliori risultati quando si aggiunge il nuovo cielo all'immagine:

Illumina dal cielo: se l'immagine contiene colori diversi rispetto al cielo, l'immagine combinata può sembrare piuttosto innaturale. Usa questo slider per cambiare i colori nella tua immagine, avvicinandoli a quelli che si trovano nel cielo per dare l'impressione che l'illuminazione provenga dal cielo. Questo può aiutare a rendere l'immagine finale molto più naturale.

Bordo cielo: può essere utilizzato per rimuovere un artefatto dell'"alone" che può presentarsi dove il bordo del cielo è morbido e lascia trasparire lo sfondo originale. Usa questo slider per spostare i bordi morbidi verso l'interno e rimuovere questo alone.

Elimina foschia: aggiunge o rimuove la foschia dall'immagine.

Esposizione: regola l'esposizione del cielo.

Contrasto: regola il contrasto del cielo.

Sfoca cielo: sfoca il cielo. Potrebbe essere necessario se l'immagine originale è stata scattata con una profondità di campo ridotta, nel qual caso il cielo potrebbe apparire innaturale nell'immagine combinata se è troppo nitido.

Zoom cielo: ingrandisce le dimensioni del cielo. Il cielo può essere spostato all'interno dell'immagine facendo clic e trascinandolo nella finestra dell'immagine.

3.3.15 Strumenti Area Pelle

PortraitPro determina automaticamente quali aree dell'immagine corrispondono alla pelle. Questa è l'area che sarà interessata dalla levigatura della pelle e dagli slider di illuminazione della pelle. Per alcune immagini, PortraitPro potrebbe non identificare esattamente l'area della pelle corretta, quindi è necessario controllare sempre e ripararla se necessario.

Per controllare e correggere l'area della pelle, fate clic sul pulsante **Visualizza/Modifica area della pelle** che si trova nella parte superiore di ciascuna delle sezioni che contengono slider che migliorano l'area della pelle. Queste sezioni sono: [Levigazione pelle](#)^[49] e [Luminosità e colorazione della pelle](#)^[53].

Questo permetterà di passare agli strumenti di selezione dell'area della pelle. L'area della pelle verrà visualizzata per impostazione predefinita come una sovrapposizione blu traslucida sull'immagine migliorata. Se questo colore non semplifica la visualizzazione dell'area della pelle nell'immagine, potete scegliere un altro colore dall'elenco a discesa **Colore**.



Se l'area della pelle è errata, regolatela manualmente utilizzando i [Pennelli area della pelle](#) ¹⁷.

Potete anche fare ricalcolare a PortraitPro l'area della pelle facendo clic sul pulsante **Ricalcola area della pelle**.

Premete il pulsante **OK** per tornare ai controlli slider.

3.3.16 Strumenti Area Capelli

PortraitPro identifica automaticamente le aree della fotografia in cui sono presenti capelli. Gli effetti dei relativi slider vengono applicati su quest'area. È importante che l'area capelli sia individuata con accuratezza per ottenere il massimo dagli slider capelli.

Per controllare e aggiustare l'area capelli:

Premete il pulsante **Mostra controlli capelli** per aprire la sezione [capelli](#) ⁶³.

Cliccate quindi il pulsante **Visualizza/Modifica area capelli** sopra l'elenco degli slider capelli per accedere agli strumenti di selezione dell'area capelli. L'area identificata come capelli viene visualizzata con una patina colorata sull'immagine migliorata. Se avete problemi a visualizzare l'area dei capelli nell'immagine, potete scegliere un altro colore o regolare l'opacità utilizzando l'elenco nel menu a tendina.



Se l'area capelli è errata, modificarla manualmente utilizzando i [Pennelli area capelli](#) ^[17].

Premete il pulsante **OK** per ritornare ai controlli capelli.

3.3.17 Strumenti maschera effetti

La *maschera effetti* consente di impostare le aree in cui verranno applicati gli effetti. Questo può essere utile per evitare che effetti come levigazione della pelle o trucco vengano applicati su aree del viso che sono oscurate.

Nota che i cambiamenti di forma dovuti a cambiamenti nella sezione [Modellamento volto](#) ^[47] ignorano la maschera degli effetti.

Per visualizzare o modificare la maschera effetti, passate con il mouse sopra il pulsante pennello [Ripristina](#) ^[15] nella barra degli strumenti sopra la vista principale, quindi fate clic su **Visualizza/Modifica maschera effetti** per passare a [Strumenti pennello maschera effetti](#) ^[17].

3.4 Riferimento Finestre di Dialogo

Questa sezione descrive le finestre di dialogo in PortraitPro.

Batch Automatico Salva Opzioni ^[84]	Edizione Studio Max ^[7] Opzioni da usare quando si lavora con un batch automatico.
Batch Manuale ^[86]	Edizione Studio ^[7] Controlli da usare quando si lavora con un batch manuale.
Seleziona Genere ^[89]	Seleziona manualmente il genere e l'età del volto.

Opzioni Salvataggio Immagine 	Opzioni di salvataggio di un' immagine come file JPEG o TIFF.
Impostazioni Generali 	Impostazioni che controllano le varie parti di PortraitPro.
Configurazione Colori 	Impostazioni Profili di Colore (Solo per Edizione Studio).
Lingua	Impostazioni Lingua Interfaccia Utente (solo per versioni multi-lingue).
Salva Slider 	Opzione utilizzata per salvare i valori correnti degli slider.
Gestione Slider Salvati 	Per gestire le impostazioni degli Slider Salvati (rinomina, riordina o cancella).

3.4.1 Automatic Batch

[Edizione Studio Max](#) 

Questa finestra appare quando iniziate un nuovo [batch automatico](#) .

Potete anche farla apparire quando il batch è già in corso:

- Selezionate il comando **Cambia Impostazioni** dal menu del Batch Automatico
- Cliccate il pulsante **Cambia Impostazioni** nel pannello di controllo mentre visualizzate il sommario del batch automatico.

Opzioni Salvataggio Batch Automatico

☒ Salvataggio Automatico

Salva folder

☒ Salva sulla Subfolder della Folder Originale

☐ Salva su una Specifica Folder

Nome del File dell'immagine Elaborata

Aggiungi Prefisso: Aggiungi Suffisso:

Immagine Tipo Salvata

Genere/Eta' di tutti i Volti

Applica Impostazioni di base

Impostazioni di base predefinite per i Volti Femminili:

Impostazioni di base predefinite per Volti Maschili:

Impostazioni di base predefinite per i Volti dei Bambini:

Opzioni per lo sfondo

☐ Trova automaticamente lo sfondo e rendilo trasparente

Opzioni ricerca volto

☐ Se non viene trovato alcun volto, usa la modalità Solo pelle

Salva Automaticamente

Se questa casella è stata selezionata, ogni immagine verrà salvata automaticamente dopo essere stata modificata. Il salvataggio sarà eseguito in una delle cartelle della sezione **Cartelle Salvate**, con il nome nella sezione **Nome File Immagine Modificata**.

Se la casella non è stata selezionata, le immagini verranno modificate ma non verranno salvate automaticamente. Questo può andare bene se volete salvare solo alcune delle immagini caricate. Quindi assicuratevi che questa casella non sia stata selezionata, quando scaricate le immagini. Così potrete esaminare tutte le immagini e eliminare quelle che non volete. Una volta finito, selezionate la casella.

Salva Cartella

Si può scegliere la cartella dove le immagini modificate verranno salvate, o si può creare un'altra cartella dove gli originali verranno salvati.

Per salvare all'interno della stessa cartella in cui si trovano le immagini originali, scegliete l'opzione Salva nella cartella Originale e cancellate il testo vicino a questa opzione. Comunque, PortraitPro non permette di sovrascrivere l'immagine modificata, quindi, se impostate questa opzione, dovete digitare un prefisso o un suffisso nella denominazione.

Nome del File dell'immagine Modificata

L'immagine modificata verrà salvata con lo stesso nome del file dell'immagine originale, a meno che non digitiate un prefisso o un suffisso.

Il prefisso verrà inserito all'inizio del nome del file.

Il suffisso verrà inserito alla fine del nome del file.

Salva Tipo Immagine

Premete il pulsante Cambia per selezionare il formato di file da usare quando salvate l'immagine modificata.

Genere/età di Tutti i Volti

Questo comando dovrebbe solitamente essere automatico per il genere e età. Se i volti in tutte le immagini hanno lo stesso genere o la stessa età di media, impostateli manualmente per eliminare il rischio di errori

Applicate Impostazioni di Base

Usate i controlli a tendina per selezionare le impostazioni più adatte da applicare ad ogni volto di donna, uomo e bambino che si vuole ritoccare.

Potete selezionare un volto dalla sequenza di immagini che viene visualizzata dopo la manipolazione, nella fase [modellamento volto](#)¹⁴. Potete cambiare le impostazioni di base a seconda dei volti.

3.4.2 Manual Batch

[Solo per Edizione Studio](#)⁷⁴

Per aprire questa finestra di dialogo, seleziona **File > Apri Gruppo...** dal menu comandi.



Questa finestra di dialogo ti permette di impostare una lista di file su cui lavorare. Puoi anche impostare le opzioni di salvataggio da utilizzare quando ogni file viene salvato.

[Aggiungere File](#)

Per aggiungere file al gruppo, premi il pulsante **Aggiungi File**. Questo apre una finestra di dialogo che puoi usare per selezionare i file da aggiungere.

I file del gruppo sono visibili nella lista in cima alla finestra.

Usare Lista Gruppo

Quando premi il pulsante OK, le tue modifiche vengono salvate e il primo file che non è stato già completato nella lista verrà aperto.

Quando hai terminato di migliorare quell'immagine, seleziona il comando **Salva e Apri Successivo** dal menu **File**^[32]. Questo salverà il file corrente usando le opzioni selezionate e poi aprirà automaticamente il prossimo file nella lista.

Se apri di nuovo la finestra di dialogo Gruppo, vedrai un'un'icona accanto al file che hai appena completato.

Le seguenti icone possono apparire accanto ai file nella lista:

	In Attesa - il file sta aspettando di essere eseguito
	Completato - il file è stato elaborato e salvato
	Fallito - Impossibile aprire il file
	Saltato - il file è stato chiuso senza salvare le modifiche

Puoi ripristinare lo status di un file su "In Attesa" cliccando col tasto destro sul file e selezionando **Ripristina Stato** dal menu a tendina.

Una volta completati tutti i file nel gruppo, premi il pulsante **Rimuovi Completati** per rimuoverli dalla lista.

I file nel Gruppo e le sue impostazioni vengono salvati quando PortraitPro viene chiuso, in modo da poter continuare a lavorare su di essi quando PortraitPro viene riaperto.

Riorganizzare i File

I file vengono aperti nell'ordine mostrato in questa lista. Se desideri riordinarli, seleziona uno o più file nella lista e premi il pulsante Muovi in Alto o Muovi in Basso.

Puoi anche rimuovere gli oggetti selezionati premendo il pulsante **Rimuovi**. Nota che in questo caso i file verranno solamente rimossi dalla lista, non cancellati dal disco.

Per selezionare più di un file nella lista, tieni premuto il tasto CTRL quando selezioni un altro file. In alternativa, puoi tenere premuto il tasto SHIFT per aggiungere tutti i file compresi tra quello corrente e quello su cui hai cliccato.

Opzioni di Salvataggio

I file vengono salvati nel formato mostrato nella sezione Opzioni Salvataggio. Premi il pulsante **Modifica** per aprire una finestra di dialogo che ti permette di cambiarne il formato.

Se selezioni la casella **Salva Anche Sessione**, allora anche il file di sessione PortraitPro (estensione .pp) verrà salvato. IN questo modo verranno salvati l'immagine, le posizioni dei punti e i valori di tutti gli slider. In questo modo potrai aprire un file di sessione per continuare a migliorare un'immagine senza dover posizionare di nuovo i punti sul viso. Il file di sessione verrà salvato nella stessa cartella e con lo stesso nome dell'immagine migliorata, ma con l'estensione .pp.

Se l'opzione **Salva nella Stessa Cartella del File Originale** è selezionata, i file verranno salvati nella stessa cartella del file originale. Se vuoi salvare le immagini migliorate in una cartella differente, deseleziona la casella e inserisci un percorso nel campo **Percorso Cartella**. Puoi premere il pulsante Sfoglia per aprire una finestra di dialogo che ti permette di selezionare una cartella in cui salvare.

L'immagine migliorata verrà salvata in un file con lo stesso nome del file originale. Se hai specificato un suffisso da aggiungere alle [Impostazioni Salvataggio File](#)^[92], questo verrà a sua volta aggiunto.

3.4.3 Seleziona Genere

Questa finestra compare se il genere del volto non e' stato selezionato.



Premi il pulsante **Femminile** o **Maschile** per inserire il genere (o **Ragazza** o **Ragazzo** se il volto e' di una persona giovane). Fatto questo, *PortraitPro* potrà passare alla prossima fase.

Se non si vuole selezionare il genere del soggetto e si desidera cancellare quest'azione, si torna alla fase precedente.

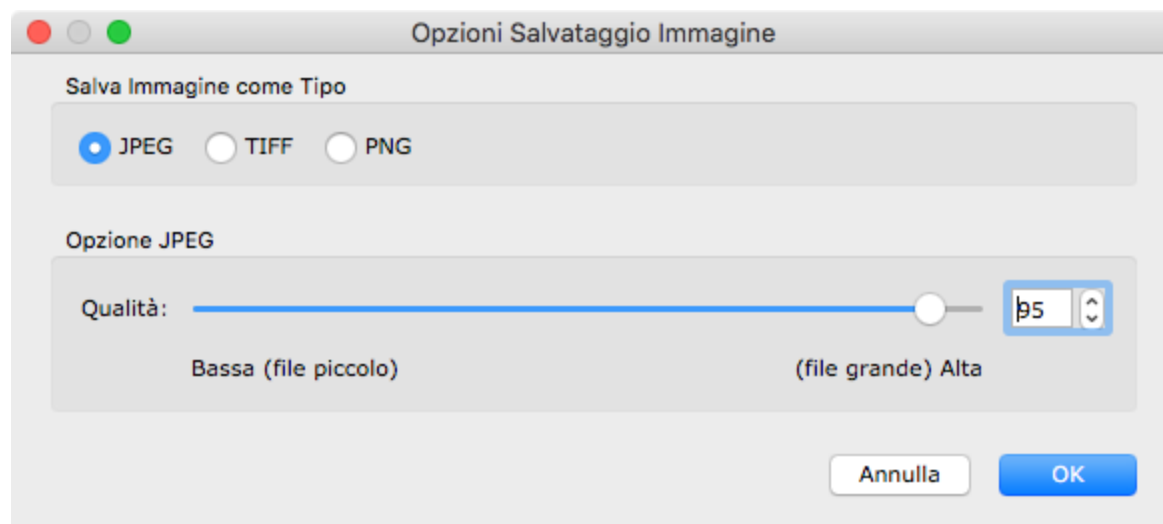
Se la finestra appare automaticamente quando è stato trovato un unico volto, comparirà il pulsante per il **Rilascio Linee di Contorno**, nel caso in cui il volto non sia stato trovato correttamente.

La finestra può apparire nei seguenti casi:

- dopo aver [caricato un'immagine](#)^[12], quando è stato trovato un solo volto.
- Quando si preme il pulsante **Seleziona** su un volto nella fase [Seleziona Volto](#)^[27], se il genere non e' stato ancora selezionato.

3.4.4 Opzioni Salva Immagine

Quando salvi un'immagine usando il comando di menu **File > Salva Jpg/Tiff/Png**, apparirà la finestra di dialogo Opzioni Salvataggio Immagine.



Questa ti permette di selezionare con quale tipologia di file salvare l'immagine, se come JPEG, TIFF o PNG.

Formato JPEG

Se selezioni JPEG, puoi controllare la qualità dell'immagine salvata. Il vantaggio di scegliere un'immagine a bassa qualità è quello di avere un file di dimensioni ridotte. JPEG è di solito la migliore opzione se non hai intenzione di effettuare ulteriori modifiche dopo che l'immagine è stata salvata.

Formato TIFF

Salvare un'immagine come TIFF dà come risultato un file più grande rispetto al JPEG. Tuttavia, TIFF registra l'immagine così com'è, senza mai perdere qualità. Questa è la migliore opzione se intendi riaprire l'immagine in seguito su altri programmi di ritocco.

Le immagini TIFF possono essere registrate sia come non compresse, sia come compresse con la minima perdita di informazioni. L'impostazione raccomandata è per il salvataggio compresso. L'unica ragione per non selezionare la compressione a perdita minima, sarebbe quella di salvarle perché poi si intende riaprire il file TIFF in un'altra applicazione che non supporta la compressione TIFF (sebbene sia improbabile che i moderni software non supportino questo formato).

Formato PNG

PNG è un formato che usa una compressione con minore perdita di definizione.

Impostazioni Bits

[Solo per l'Edizione Studio & Studio Max](#) ⁷⁴

TIFFs ePNGs possono immagazzinare dagli 8 ai 16 bits (24 o 48 bits per pixel rispettivamente). Se si verificano distorsioni nell'immagine elaborata, si può rimediare usando 16 bits invece di 8. Comunque, se usate 16 bits raddoppierete le dimensioni del file in confronto ad 8. C'è da dire che non tutti i programmi possono leggere immagini a 16 bits.

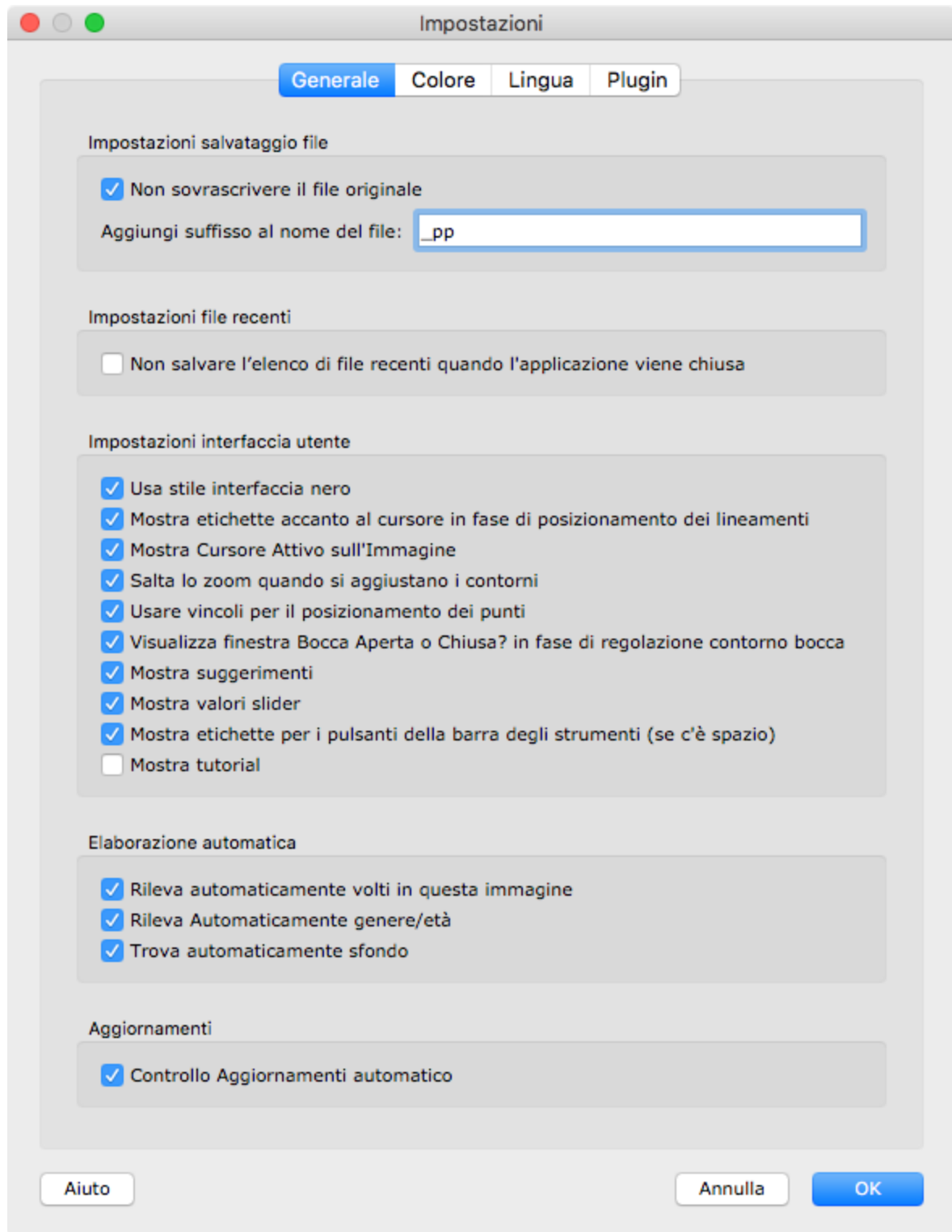
3.4.5 Impostazioni

Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate il comando di menu **File> Impostazioni**.

Generale 	Impostazioni generali
Colore 	Impostazioni colori
Lingua 	Impostazioni Lingua
Plugin 	Consente di installare il plug-in Photoshop che consente a PortraitPro di essere utilizzato come filtro da Photoshop.
GPU 	L'edizione Solo Studio Max  Consente di abilitare o disabilitare l'accelerazione GPU.

3.4.5.1 Impostazioni Generali

Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate il comando **PortraitPro > Preferenze**.



Impostazioni di salvataggio file

Non sovrascrivere il file di immagine originale - spunta questa casella e quando si salva un'immagine PortraitPro creerà un nome predefinito per il file diverso dal nome del file originale.

Aggiungi Suffisso al Nome Immagine - con l'opzione sopra attivata, il nuovo nome file per i file salvati sarà uguale al vecchio nome file con il testo qui aggiunto. Per impostazione predefinita, il suffisso aggiunto è "_pp": per esempio, se viene caricato un file chiamato picture.jpg, il file salvato predefinito sarà picture_pp.jpg

Impostazioni file recenti

Non salvare l'elenco di file recenti quando l'applicazione è chiusa spunta questa casella e nessuna cronologia dei file aperti verrà salvata quando l'applicazione è chiusa.

Impostazioni interfaccia utente

Utilizzate lo stile di interfaccia utente scuro - spunta questa casella per utilizzare uno schema a colori scuri oppure deseleziona questa casella per uno stile Mac più convenzionale.

Mostra etichetta per cursore quando si individuano dei punti di funzionalità - spunta questa casella e quando posizioni i 5 principali punti sul viso, il cursore avrà un testo supplementare accanto ai punti per aiutarvi. </2 >

Mostra slider attivo sull'immagine: - selezionate questa casella per visualizzare temporaneamente lo slider che si sta regolando sull'immagine principale. Questo vi aiuta a vedere dove si trova lo slider senza dover distogliere lo sguardo dall'immagine principale.

Ignora zoom avanti durante la regolazione delle linee - seleziona questa casella per ignorare i passi in cui l'immagine viene ingrandita all'occhio sinistro, all'occhio destro e al naso e alla bocca dopo che i primi 5 punti sono stati individuati. Nota: questo non influisce sul profilo (dove il viso è di lato).

Utilizza vincoli di posizione - controlla questa casella per costringere alcuni punti a distendersi lungo determinate righe quando vengono spostati. Ciò può aiutare a impedire che i punti si posizionino nel posto sbagliato, anche se gli utenti esperti possono ottenere risultati migliori se questa impostazione è disattivata.

Chiede se la bocca è chiusa quando se ne regola il contorno - seleziona questa casella e quando si regolano i punti sulla bocca, PortraitPro chiederà se essa è aperta o chiusa. Si noti che anche con questa opzione attivata è possibile premere la barra spaziatrice per selezionare la bocca aperta e passare alla fase di spostamento effettivo dei punti della bocca. Dopo aver fatto ciò, se la bocca è realmente chiusa, basterà spostare i punti del labbro, che si fonderanno per formare una forma di bocca chiusa.

Mostra suggerimenti per gli strumenti - deseleziona questa casella per disattivare tutti i suggerimenti degli strumenti (la guida popup visualizzata quando si posiziona il mouse su un controllo).

Mostra valori slider : - selezionate questa casella per mostrare sempre il valore numerico corrente di ciascuno slider alla sua destra. Se questa opzione non è selezionata, il valore numerico viene visualizzato solo mentre state regolando uno slider.

Mostra etichette per i pulsanti della barra degli strumenti (se spazio) : - selezionare questa casella per mostrare il testo in ciascun pulsante sulla barra degli strumenti, se è presente spazio per esso.

Mostra tutorial : selezionate questa casella per mostrare i tutorial nella schermata principale dell'applicazione.

Impostazioni di elaborazione automatica

Trova automaticamente volti nelle immagini: - selezionate questa casella per trovare automaticamente i volti nelle immagini quando vengono aperti. Se questa casella è deselezionata, dovrete individuare manualmente tutti i volti nelle immagini prima che possano essere migliorate.

Trova automaticamente genere/età : - selezionate questa casella per determinare automaticamente genere ed età (adulto o bambino) per tutti i volti che si trovano in un'immagine quando viene aperta. Se questa casella è deselezionata, dovrete selezionare manualmente il genere e l'età per ogni viso prima che possa essere migliorato.

Trova automaticamente sfondo: - selezionate questa casella per trovare automaticamente la maschera di sfondo dell'immagine quando viene aperta. Se questa casella è deselezionata, dovrete premere il pulsante **Crea maschera di sfondo** nella [sezione livelli](#)⁶⁷ per trovare la maschera di sfondo.

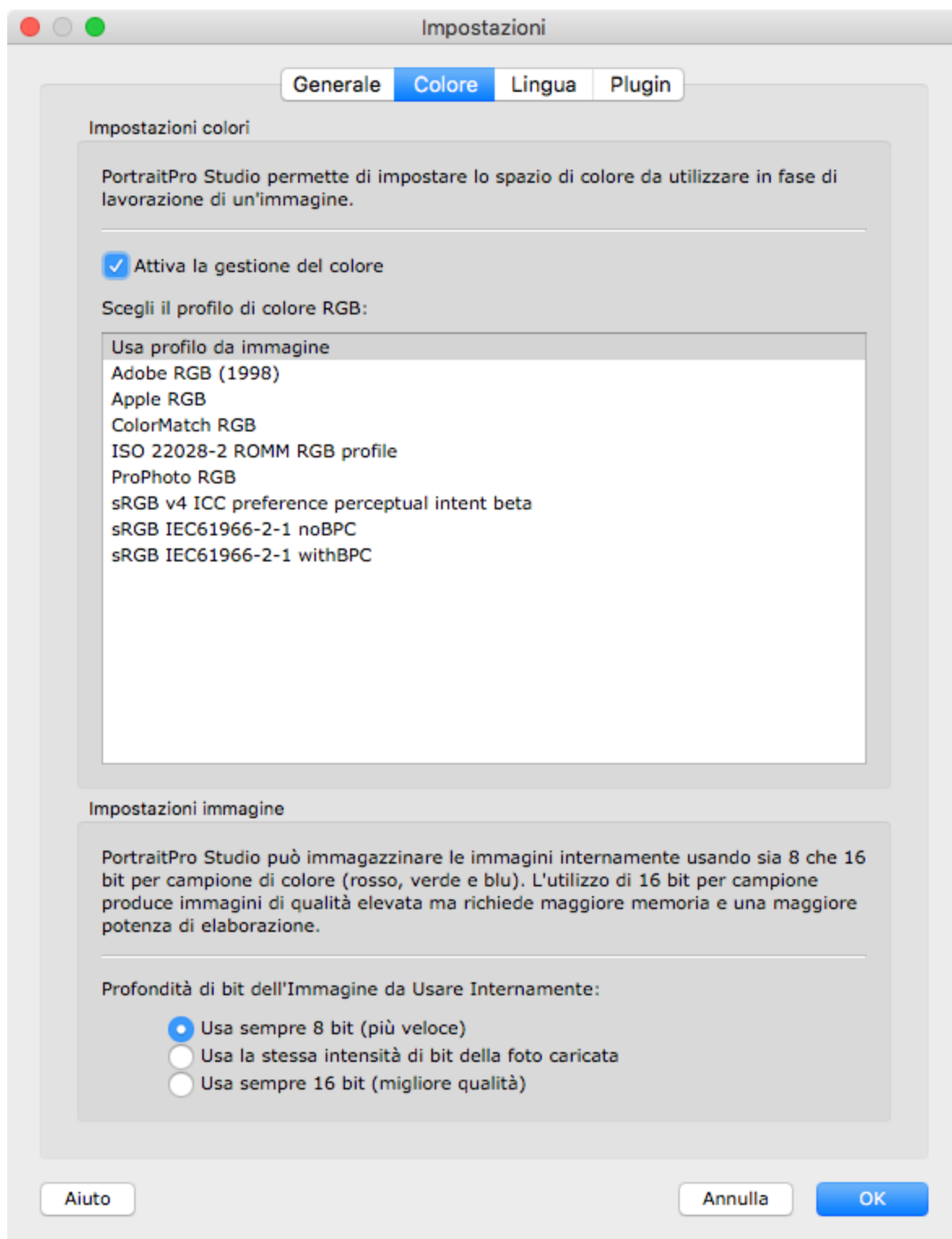
Impostazioni aggiornamenti

Controlla automaticamente aggiornamenti: - se questa opzione è selezionata, PortraitPro controllerà periodicamente se è disponibile una nuova versione di PortraitPro. Se è disponibile un aggiornamento, verrà visualizzato un pulsante nella schermata di benvenuto. Quando fate clic sul pulsante di aggiornamento, viene aperto il vostro browser che mostra le informazioni sull'aggiornamento disponibile.

3.4.5.2 Configurazione Colori

[Solo edizioni Studio & Studio Max](#)⁷¹

Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate il comando **PortraitPro > Preferenze** e quindi selezionate la scheda **Colore**.



La gestione del colore aiuta a garantire che i colori che si visualizzano sul monitor siano il più vicino possibile a come dovrebbero apparire.

Inoltre, è possibile configurare il profilo colore di lavoro che PortraitPro Studio utilizza internamente. Ciò influisce sulla *gamma di colori* che può essere rappresentata. Questo sarà anche lo spazio colore utilizzato durante il salvataggio delle immagini.

Potete anche configurare la *profondità di colore* utilizzata da PortraitPro Studio. Questo è il numero di bit utilizzati per rappresentare ciascun campione di colore.

Ogni pixel è composto da 3 campioni di colore (rosso, verde e blu), quindi:

- 8 bit per campione di colore corrisponde a 24 bit per pixel.
- 16 bit per campione di colore corrisponde a 48 bit per pixel.

Nota: questa finestra di dialogo è disponibile solo nelle edizioni Studio di PortraitPro. L'edizione standard di PortraitPro funziona con Gestione colore disattivata e 8 bit per campione di colore. Ciò significa che i colori visualizzati sullo schermo potrebbero non essere precisi, tuttavia i profili dei colori vengono conservati, il che significa che le immagini salvate da PortraitPro avranno gli stessi profili dei colori delle immagini caricate originariamente. Se si utilizzano queste immagini in altri programmi con gestione dei colori, i colori appariranno corretti.

[Una spiegazione della gestione del colore](#)

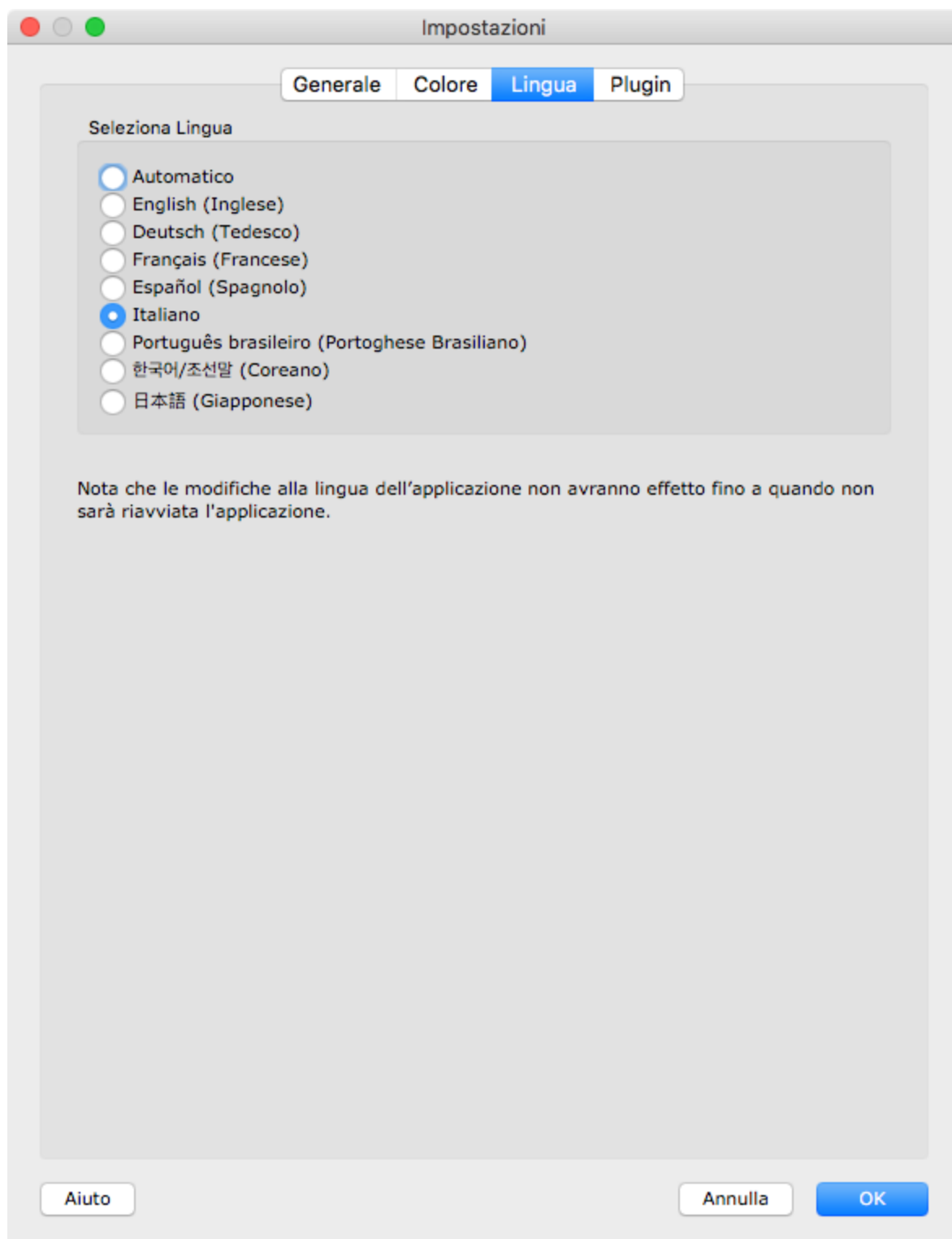
Quando la gestione del colore è attiva, PortraitPro assicurerà che i colori sullo schermo siano visualizzati correttamente in base al profilo colore specificato nell'immagine e al profilo del monitor. Per ottenere risultati ottimali, calibrate il monitor anziché utilizzare il profilo fornito dal produttore del monitor.

Ad esempio, se sul disco è presente un'immagine salvata con un profilo sRGB e la stessa immagine è stata salvata con un profilo Adobe (1998), verranno visualizzate con colori leggermente diversi con la gestione del colore disattivata, ma quando la gestione del colore è attiva, avranno lo stesso aspetto. In effetti, la gestione del colore delle due immagini potrebbe apparire leggermente diversa a causa della perdita di colori fuori gamma durante la creazione delle immagini o degli errori di arrotondamento causati dalle diverse conversioni del profilo colore nel processo di visualizzazione delle immagini. Tuttavia, eventuali modifiche sarebbero molto lievi e normalmente non evidenti.

Se stampate molto, allora una buona regola è usare Adobe (1998) come profilo di lavoro, o se visualizzate principalmente le immagini sul vostro monitor, allora sRGB è più adatto. In entrambi i casi è meglio non convertire da un profilo colore a un altro senza motivo, perché durante la conversione potrebbero esserci dei colori che diventano fuori gamma (cioè non possono essere rappresentati nel nuovo spazio colore) e quindi andranno persi e potrebbero essere introdotti anche errori di arrotondamento che apparirebbero come strisce di colore su gradienti uniformi nell'immagine.

3.4.5.3 Impostazioni Lingua

Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate **PortraitPro > Preferenze**, quindi selezionate la scheda **Lingua**.

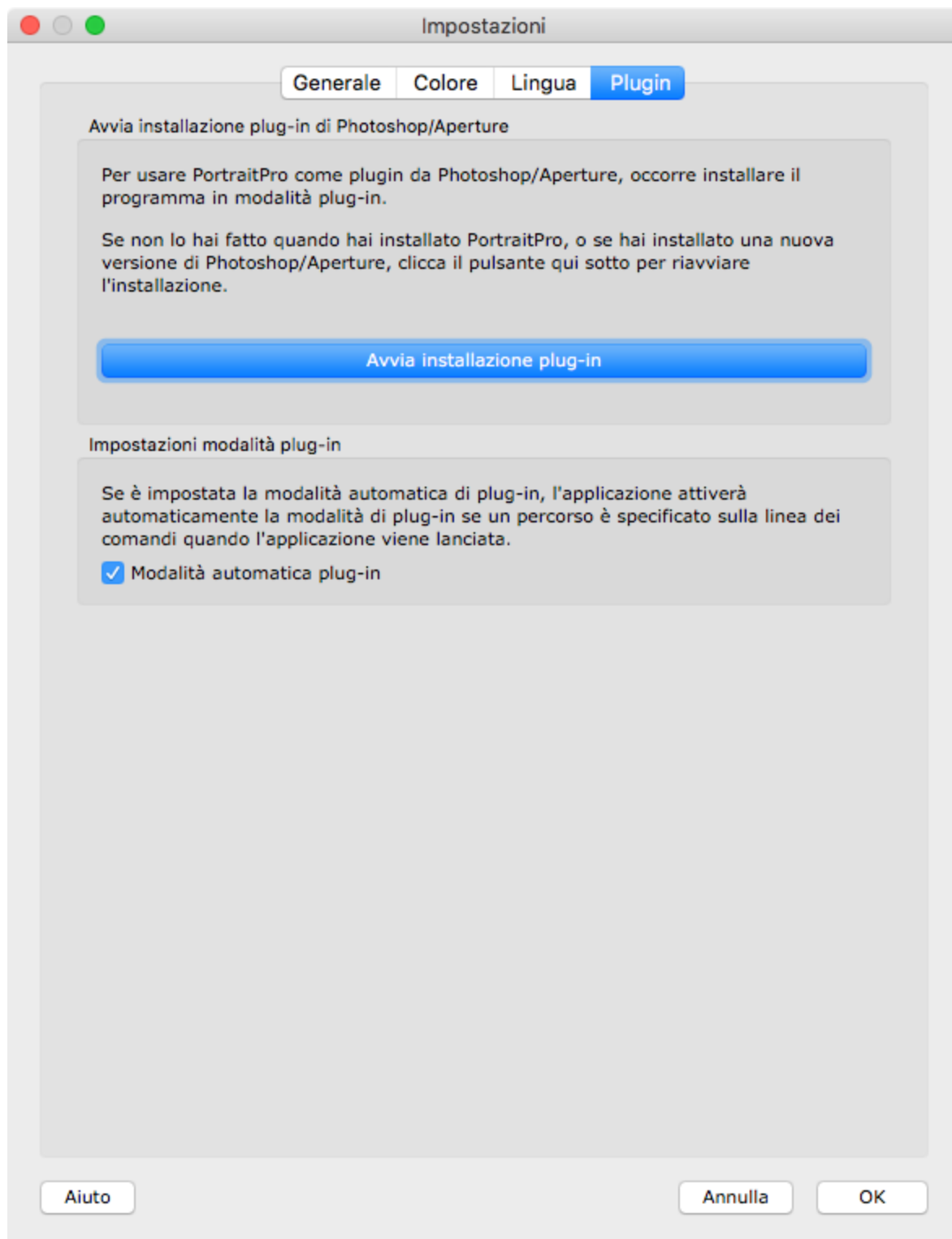


Se si seleziona l'opzione *Automatico*, la lingua verrà automaticamente impostata sulla stessa lingua del computer se tale lingua è supportata, altrimenti verrà selezionato l'inglese.

3.4.5.4 Plugin

[Solo edizioni Studio & Studio Max](#) ⁷¹

Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate **PortraitPro > Preferenze** Preferenze dal menu comandi e poi la scheda **Plugin**.



Questa finestra di dialogo consente di installare il filtro plug-in che rende PortraitPro disponibile in Photoshop/Aperture.

Vi sarà stata offerta la possibilità di installare il plug-in quando è stato installato PortraitPro. Questo pannello consente di rieseguire il programma di installazione del plug-in. Ciò vi consente di installare il plug-in se si è scelto di non installarlo al momento dell'installazione di PortraitPro o se è stata installata una nuova versione di Photoshop/Aperture.

Il programma di installazione del plug-in rileverà automaticamente quali versioni di Photoshop/Aperture sono state installate. È sufficiente selezionare la casella accanto a ciascuna applicazione rilevata per installare il plug-in per tale applicazione.

Vi verrà anche offerta la possibilità di selezionare una cartella in cui installare il plug-in. Ciò è utile se desiderate installare il plug-in per altre applicazioni che ritenete compatibili o se disponete di un'installazione di Photoshop/Aperture che non è stata rilevata automaticamente per qualche motivo.

[Impostazioni modalità plug-in](#)

Modalità plug-in automatico - Se questa opzione è selezionata, PortraitPro entrerà in [modalità plug-in](#)²⁵ se nel comando viene specificato un percorso all'avvio dell'applicazione.

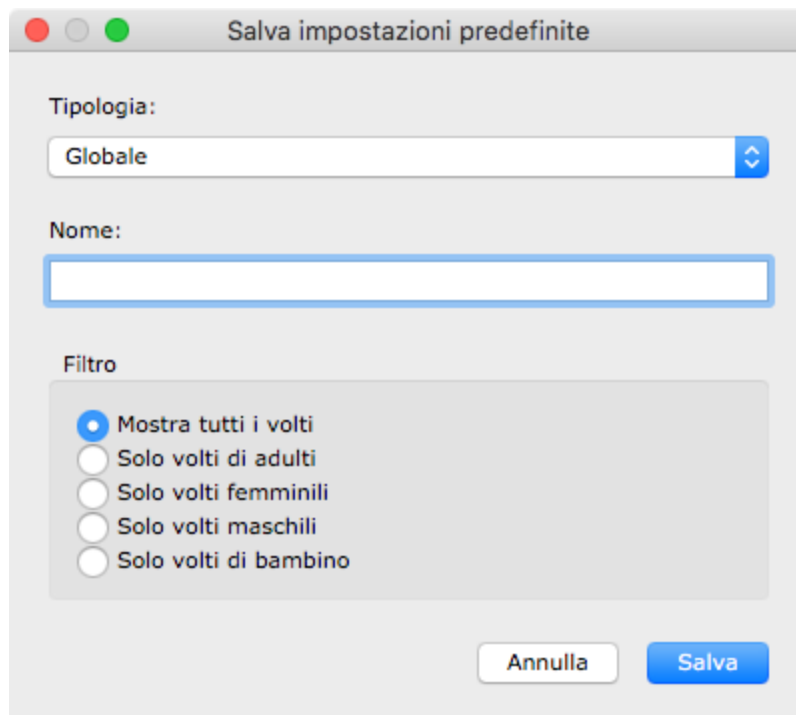
3.4.5.5 Impostazioni GPU

[Solo edizione Studio Max](#)⁷⁴

Sfortunatamente, l'accelerazione GPU è disponibile solo per PC Windows, poiché i Mac non hanno il tipo di hardware GPU richiesto.

3.4.6 Salva Impostazioni di Base

Per visualizzare questa finestra di dialogo, premete il pulsante Salva preset nei [controlli Preset](#)⁴².



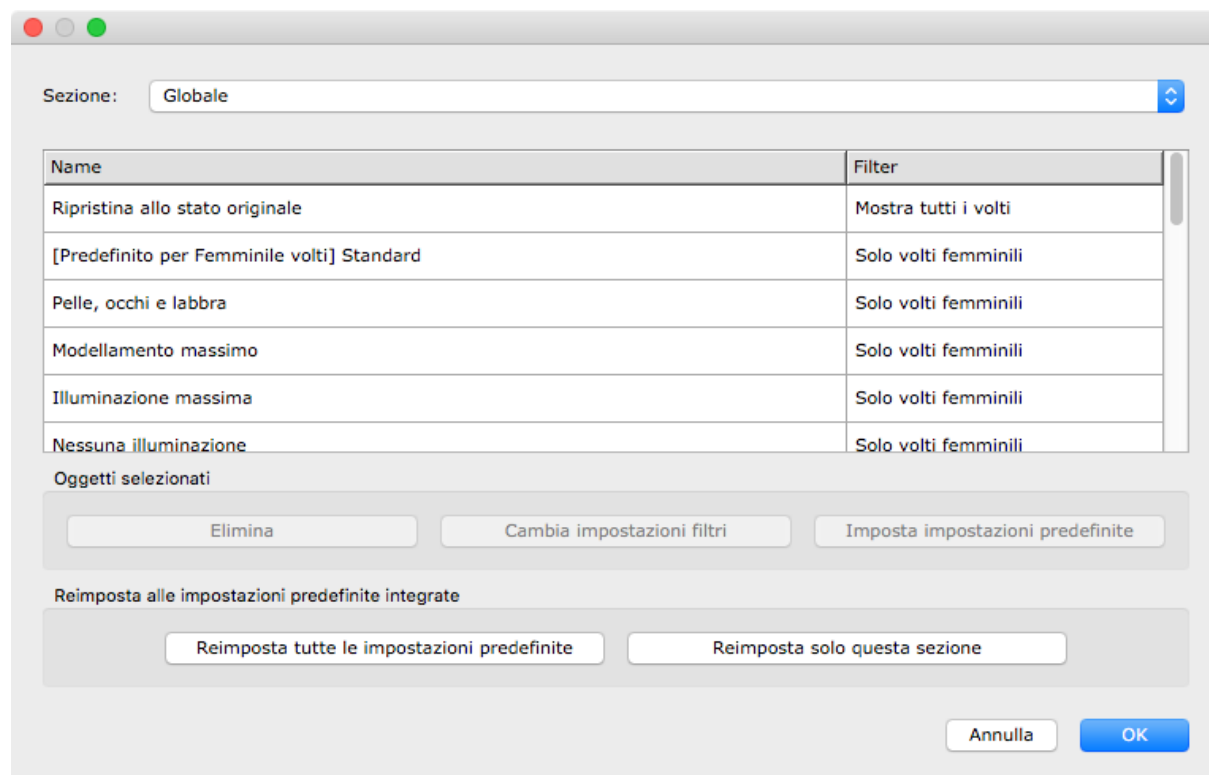
Selezionate il tipo di preset da salvare. I preset globali contengono tutti gli slider. Gli altri tipi contengono solo gli slider per una singola sezione.

Immettete un nome e quando premete il pulsante **Salva** verranno salvati i valori correnti dello slider. Se immettete il nome di un preset esistente, questo verrà sostituito. Nota: se desiderate sostituire un preset esistente, il modo più semplice per farlo è fare clic con il tasto destro del mouse su quel predefinito e selezionare il comando *Aggiorna impostazioni correnti* dal menu a comparsa.

Selezionate una delle opzioni del filtro per controllare i tipi di facce per le quali verrà mostrato il preset.

3.4.7 Gestione Impostazioni di base

Per visualizzare questa finestra di dialogo, premete il pulsante GESTIONE nei controlli [Preset](#) ⁴².



Questa finestra di dialogo mostra tutti i preset. Questi possono essere filtrati utilizzando il menu a discesa per mostrare i preset per particolari sezioni dell'immagine.

Per rinominare un preset, fate doppio clic sul suo nome nell'elenco, quindi digitate il nuovo nome.

Per riordinare i preset, è possibile trascinarli in nuove posizioni nell'elenco.

Per eliminare un preset, fate clic su quello da eliminare in modo che sia evidenziato, quindi premete il pulsante **Elimina**.

Per impostare un preset come valori iniziali da utilizzare quando viene caricata un nuovo volto, fate clic su quella desiderata, quindi su Imposta valori predefiniti. Si aprirà un menu che consente di verificare per quali volti questo deve essere impostato come predefinito.

Per eliminare tutti i preset, fate clic su **Ripristina tutti i preset**. Per eliminare solo i preset nella sezione corrente, fate clic su **Ripristina solo questa sezione**. Quando fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Predefiniti, verrà chiesto di confermare. Fate clic su OK per confermare o Annulla per tornare al menu dei preset. Per continuare senza eliminare i preset, chiudete la finestra di dialogo Preset facendo clic su Annulla.

3.5 Guida per l'Installazione de Plug-in

[Solo Edizioni Studio & Studio Max](#) ⁷¹

[Installare il plug-in PortraitPro per Photoshop](#)

Nelle versioni Studio & Studio Max di PortraitPro è possibile utilizzare PortraitPro come [plug-in](#) ²⁵¹ da Photoshop e da altre suite compatibili per la modifica di foto.

Il programma di installazione plug-in viene eseguito come un programma di installazione separato dopo che l'installazione di PortraitPro è terminata.

Il programma di installazione rileverà automaticamente tutte le applicazioni compatibili. Puoi quindi selezionare le applicazioni per le quali desideri che il plug-in venga installato.

(N.B.: il plug-in può essere installato da PortraitPro in qualsiasi momento in **PortraitPro > Preferenze > Plug-in > Installa plug-in**).

[Reinstallazione plug-in](#)

Se non hai installato i plug-in quando è stato installato Portrait Pro, probabilmente perché in quel momento l'altra applicazione non era ancora stata installata, puoi installare il plug-in in un secondo momento.

A tale scopo, apri la finestra di dialogo [Impostazioni plug-in](#) ⁹⁸¹, da dove è possibile eseguire nuovamente l'installazione dei plug-in.

[Risoluzione problemi](#)

Se il plug-in PortraitPro non viene visualizzato in Photoshop (o altra applicazione compatibile), potrebbe non essere stato installato correttamente. Questo può essere causato dall'installazione del plug-in nella cartella sbagliata.

Per risolvere questo problema, è necessario trovare la cartella corretta per il plug-in da installare. Di solito la posizione di installazione del plug-in è "/Applications/<APPLICATION-NAME>/Plug-Ins", per esempio **"/Application/Adobe Photoshop CC/Plug-ins/"**. Una volta trovata la cartella corretta, esegui il programma di installazione plug-in dalla finestra di dialogo [Impostazioni plugin](#) ⁹⁸¹ e seleziona l'opzione "Scegli percorso manualmente".

3.6 Riconoscimenti Parti Terze

Nella presente sezione sono menzionate le librerie appartenenti a parti terze utilizzate da PortraitPro. Porgiamo i nostri più sentiti ringraziamenti agli autori per aver messo a disposizione queste preziose risorse.

[dcraw](#)

La lettura delle immagini in formato RAW è fornita da [dcraw](#).

Copyright 1997-2012 di Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net

[tiff](#)

La lettura e la scrittura delle immagini in formato TIFF sono fornite da [libtiff](#).

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Con la presente si concede gratuitamente il permesso per l'utilizzo, la copia, la modifica, la distribuzione e la vendita di questo software e della sua documentazione per qualsiasi scopo, a condizione che l'informativa sul copyright sopra indicata e questa indicazione di permesso siano riportate su tutte le copie del software e nella relativa documentazione e i nominativi di Sam Leffler e Silicon Graphics non siano utilizzati a scopo promozionale o nella pubblicità del software senza previa autorizzazione scritta specifica di Sam Leffler e Silicon Graphics.

IL SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È" E SENZA ALCUNA GARANZIA DI QUALSIASI TIPO, IMPLICITA O ESPLICITA, INCLUSE SENZA LIMITAZIONE, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI.

IN NESSUN CASO SAM LEFFLER O SILICON GRAPHICS SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO SPECIALE, INCIDENTALE, INDIRETTO O CONSEGUENZIALE DI QUALSIASI TIPO O ENTITÀ DERIVANTE DA QUALSIVOGLIA PERDITA DI UTILIZZO, DATI O PROFITTI, INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE SIANO STATI AVVERTITI DELL'EVENTUALITÀ DI TALE DANNO, NÉ PER ALTRE IPOTESI DI RESPONSABILITÀ CAUSATE O COLLEGATE ALL'USO O ALLE PRESTAZIONI DI QUESTO SOFTWARE.

[jpeg](#)

La lettura e la scrittura delle immagini in formato JPEG sono fornite da [jpeg](#).

Parti del presente software sono basate sul lavoro dell'Independent JPEG Group.

Questo software è protetto da copyright (C) 1991-2011, Thomas G. Lane, Guido Vollbeding.

[png](#)

La lettura e la scrittura delle immagini in formato PNG sono fornite da [png](#).

[zlib](#)

Il supporto per la libreria di compressione Zlib è fornito da [zlib](#).

(C) 1995-2012 Jean-loup Gailly e Mark Adler

[Adobe DNG SDK](#)

La lettura del formato PNG è fornita da Adobe DNG SDK.

La codifica lossless di JPEG è stata adattata da:

Copyright (C) 1991, 1992, Thomas G. Lane.

Parte del software appartenente a Independent JPEG Group.

Copyright (c) 1993 Brian C. Smith,
Reggenti dell'Università della California
Tutti i diritti riservati.

Copyright (c) 1994 Kongji Huang e Brian C. Smith.
Cornell University
Tutti i diritti riservati.

Con la presente si concede gratuitamente il permesso per l'utilizzo, la copia, la modifica, la distribuzione di questo software e della sua documentazione per qualsiasi scopo, senza un'autorizzazione scritta, a condizione che l'informativa sul copyright sopra indicata e i due paragrafi seguenti siano riportati su tutte le copie del software.

IN NESSUN CASO CORNELL UNIVERSITY SARÀ RESPONSABILE PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, SPECIALE, INCIDENTALE, O CONSEQUENZIALE DI QUALSIASI TIPO O ENTITÀ DERIVANTE DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE.E DELLA RELATIVA DOCUMENTAZIONE, INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE CORNELL UNIVERSITY SIA STATA AVVERTITA DELL'EVENTUALITÀ DI TALE DANNO.

CORNELL UNIVERSITY DECLINA ESPRESSAMENTE QUALSIASI GARANZIA, COMPRESE TRA LE ALTRE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ PER SCOPI PARTICOLARI. IL SOFTWARE VENDUTO AI SENSI DEL PRESENTE CONTRATTO È FORNITO SECONDO IL PRINCIPIO "COSÌ COM'È" E CORNELL UNIVERSITY NON AVRÀ ALCUN OBBLIGO DI FORNIRE MANUTENZIONE, ASSISTENZA, AGGIORNAMENTI, MIGLIORAMENTI, O MODIFICHE.

Copyright © 2006 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Adobe è un marchio commerciale registrato o marchio commerciale di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o altri paesi. Windows è un marchio commerciale registrato o marchio commerciale di Microsoft® Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. Mac è un marchio commerciale di Apple Computer, Inc. registrato negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i marchi qui identificati appartengono ai rispettivi proprietari.

Adobe XMP SDK

Il kit di sviluppo XMP SDK di Adobe è utilizzato da Adobe DNG SDK

Copyright 2009 Adobe Systems Incorporated e altri. Tutti i diritti riservati. È possibile reperire la versione originale di questo codice sorgente al sito web <http://adobe.com>.

Libreria lcms

La gestione del colore con profili ICC è eseguita da [lcms](#).

Little CMS

Copyright (c) 1998-2007 Marti Maria Saguer

Con la presente si concede, a chiunque ottenga una copia di questo software e dei file di documentazione associati (il "Software"), l'autorizzazione a usare gratuitamente il Software senza alcuna limitazione, compresi i diritti di usare, copiare, modificare, unire, pubblicare, distribuire, cedere in sottolicensa e/o vendere copie del Software, nonché di permettere ai soggetti cui il Software è fornito di fare altrettanto, alle seguenti condizioni:

L'informativa sul copyright sopra riportata e questa indicazione di permesso devono essere incluse in tutte le copie o nelle parti rilevanti del Software.

IL SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA ALCUNA GARANZIA DI QUALSIASI TIPO, IMPLICITA O ESPLICITA, INCLUSE SENZA LIMITAZIONE, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER

SCOPI SPECIFICI E LA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI ALTRUI. IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I TITOLARI DEI DIRITTI D'AUTORE SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI RICHIESTA DI RISARCIMENTO, DANNO O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, ILLECITO CIVILE O ALTRIMENTI, DERIVANTI DA O IN CONNESSIONE CON IL SOFTWARE O CON ALTRE ATTIVITÀ LEGATE AL SOFTWARE.

OpenCV

La ricerca automatica delle caratteristiche utilizza la libreria [OpenCV](#).

Contratto di Licenza

Per la libreria Open Source Computer Vision

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, tutti i diritti riservati.

Copyright (C) 2008-2011, Willow Garage Inc., tutti i diritti riservati.

I copyright di terzi sono proprietà dei rispettivi titolari.

La redistribuzione e l'utilizzo nei moduli origine e binari, con o senza modifica, sono consentiti purché siano soddisfatte le seguenti condizioni:

- * Le redistribuzioni di codice sorgente devono riprodurre l'informativa di copyright sopra riportata, il presente elenco delle condizioni e la seguente liberatoria.

- * Le redistribuzioni in formato binario devono riprodurre l'informativa sul copyright sopra riportata, il presente elenco delle condizioni e la seguente liberatoria nella documentazione e/o in altri materiali forniti con la distribuzione.

- * Il nome dei titolari del copyright non può essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivanti da questo software senza previa autorizzazione scritta.

Il software è fornito dai titolari del copyright e dai collaboratori "così com'è", senza alcuna garanzia di qualsiasi tipo, implicita o esplicita, incluse senza limitazione, le garanzie di commerciabilità o idoneità per scopi specifici. In nessun caso Intel Corporation o i suoi collaboratori saranno responsabili per qualsiasi danno diretto, indiretto, incidentale, speciale, consequenziale o esemplare (che include, ma non si limita a, fornitura di prodotti o servizi sostitutivi, perdita di utilizzo, dati o profitti; oppure, interruzione dell'attività) a prescindere dalla causa, che sia durante un contratto, responsabilità incondizionata o a causa di un torto (compresa la negligenza o comunque derivante), provocato da un qualsiasi utilizzo del software, anche se informati della possibilità di tali danni.

Strumenti per l'apprendimento automatico

Gli strumenti per l'apprendimento automatico sono forniti da Darwin.

DARWIN: STRUMENTI PER L'APPRENDIMENTO AUTOMATICO, LA RICERCA E LO SVILUPPO

Copyright (c) 2007-2012, Stephen Gould

Tutti i diritti riservati.

La redistribuzione e l'utilizzo nei moduli origine e binari, con o senza modifica, sono consentiti purché siano soddisfatte le seguenti condizioni:

- * Le redistribuzioni di codice sorgente devono riprodurre l'informativa sul copyright sopra riportato, il presente elenco delle condizioni e la seguente liberatoria.

* Le redistribuzioni in formato binario devono riprodurre la menzione di copyright sopra riportata, il presente elenco delle condizioni e la seguente liberatoria nella documentazione e/o in altri materiali forniti con la distribuzione.

*Il nome dei titolari del copyright e dei suoi collaboratori non può essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivanti da questo software senza previa autorizzazione scritta.

IL SOFTWARE È FORNITO DAI TITOLARI DEL COPYRIGHT E DAI COLLABORATORI "COSÌ COM'È", SENZA ALCUNA GARANZIA DI QUALSIASI TIPO, IMPLICITA O ESPLICITA, INCLUSE SENZA LIMITAZIONE, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI. IN NESSUN CASO INTEL CORPORATION O I SUOI COLLABORATORI SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, INCIDENTALE, SPECIALE, CONSEGUENZIALE O ESEMPLARE (CHE INCLUDE, MA NON SI LIMITA A, FORNITURA DI PRODOTTI O SERVIZI SOSTITUTIVI, PERDITA DI UTILIZZO, DATI O PROFITTI; OPPURE, INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ) A PRESCINDERE DALLA CAUSA, CHE SIA DURANTE UN CONTRATTO, RESPONSABILITÀ INCONDIZIONATA O A CAUSA DI UN TORTO (COMPRESA LA NEGLIGENZA O COMUNQUE DERIVANTE), PROVOCATO DA UN QUALSIASI UTILIZZO DEL SOFTWARE, ANCHE SE INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

Boost

Le classi generali sono fornite dalle librerie [boost](#).

Boost Software License - Versione 1.0 - 17 Agosto 2003

Con la presente si concede, a titolo gratuito, a qualunque persona o organizzazione in possesso di una copia di questo software e dei file di documentazione associati coperti dalla presente licenza (il "Software"), l'autorizzazione a usare, riprodurre, mostrare, distribuire, eseguire e trasmettere il Software e di creare opere derivate del Software, nonché di permettere ai soggetti cui il Software è fornito di fare altrettanto, alle seguenti condizioni:

L'informativa sul copyright inclusa nel Software e la presente dichiarazione, incluse la concessione di licenza sopra riportata e la seguente liberatoria, devono essere incluse in tutte le copie del Software, parziale o completo, e in tutte le opere derivanti dal Software, a meno che tali copie o le opere derivate siano concepite esclusivamente nella forma di codice oggetto eseguibile da un processore di linguaggio sorgente.

IL SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA ALCUNA GARANZIA DI QUALSIASI TIPO, IMPLICITA O ESPLICITA, INCLUSE SENZA LIMITAZIONE, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI E LA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI ALTRUI. IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I TITOLARI DEI DIRITTI D'AUTORE SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI RICHIESTA DI RISARCIMENTO, DANNO O ALTRE RESPONSABILITÀ, SIA IN UN'AZIONE DI CONTRATTO, ILLECITO CIVILE O ALTRIMENTI, DERIVANTI DA O IN CONNESSIONE CON IL SOFTWARE O CON ALTRE ATTIVITÀ LEGATE AL SOFTWARE.

Triangolazione di Delaunay

Una funzione di triangolazione di Delaunay è fornita da Ken Clarkson, AT&T

Ken Clarkson ha scritto questo manuale. Copyright (c) 1995 di AT&T.

Con la presente si concede gratuitamente il permesso per l'utilizzo, la copia, la modifica, la distribuzione di questo software per qualsiasi scopo, a condizione che la presente informativa sia inclusa nella sua interezza in tutte le copie del software, che costituiscono o includono una copia o modifica di questo software e in tutte le copie della documentazione di supporto prevista per tale software.

IL SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È" E SENZA ALCUNA GARANZIA DI QUALSIASI TIPO, IMPLICITA O ESPLICITA. NELLO SPECIFICO, GLI AUTORI E AT&T NON RILASCIANO ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIE DI ALCUN TIPO RELATIVAMENTE ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI.

Dlib

[Dlib](#), un toolkit di apprendimento automatico.

Boost Software License - Versione 1.0 - 17 Agosto 2003

L'autorizzazione è concessa, gratuitamente, a qualsiasi persona o organizzazione che ottenga una copia del software e della documentazione di accompagnamento coperta da questa licenza (il "Software") per utilizzare, riprodurre, visualizzare, distribuire, eseguire e trasmettere il Software e preparare lavori derivati dal Software e consentire a terzi a cui il Software è fornito di farlo, tutti soggetti a quanto segue:

Le note sul copyright del software e l'intera dichiarazione, inclusa la concessione della licenza di cui sopra, questa limitazione e la seguente dichiarazione di non responsabilità, devono essere incluse in tutte le copie del software, in tutto o in parte, e in tutte le opere derivate del software, a meno che copie o opere derivate sono esclusivamente sotto forma di codice oggetto eseguibile generato da un elaboratore del linguaggio di origine.

IL SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA ALCUNA GARANZIA DI QUALSIASI TIPO, IMPLICITA O ESPLICITA, INCLUSE SENZA LIMITAZIONE, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI E LA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI ALTRUI. I TITOLARI DEL COPYRIGHT, O CHIUNQUE DISTRIBUISCA IL SOFTWARE, SARANNO RESPONSABILI DI QUALSIASI DANNO O ALTRA RESPONSABILITÀ, IN CONTRATTO, TORTO ALTRO, DERIVANTE DA O IN CONNESSIONE CON IL SOFTWARE O CON L'USO O ALTRE INTERAZIONI CON IL SOFTWARE.

TensorFlow

[TensorFlow](#), un framework di apprendimento automatico open source.

Copyright 2018 The TensorFlow Authors. Tutti i diritti riservati.

Licenza Apache
Versione 2.0, gennaio 2004
<http://www.apache.org/licenses/>

TERMINI E CONDIZIONI PER L'USO, LA RIPRODUZIONE E LA DISTRIBUZIONE

1. Definizioni.

"Licenza" indica i termini e le condizioni d'uso, riproduzione, e distribuzione come definito dalle sezioni da 1 a 9 di questo documento.

"Licenziante" indica il proprietario del copyright o l'entità autorizzata da il proprietario del copyright che concede la licenza.

"Entità legale" indica l'unione dell'entità che agisce e tutto il resto altre entità che controllano, sono controllate o sono in comune controllo con quell'entità. Ai fini di questa definizione, "controllo" significa (i) il potere, diretto o indiretto, di causare la direzione o gestione di tale entità, sia per contratto o altrimenti, o (ii) proprietà del cinquanta per cento (50%) o più delle azioni in circolazione o (iii) titolarità effettiva di tale entità.

"Tu" (o "Tuo") indica una persona fisica o giuridica che esercita le autorizzazioni concesse da questa Licenza.

"Modulo" di origine indica il modulo preferito per apportare modifiche, incluso ma non limitato a codice sorgente del software, documentazione sorgente e file di configurazione.

Per "oggetto" si intende qualsiasi forma risultante dalla trasformazione meccanica

o traduzione di un modulo sorgente, incluso ma non limitato a codice oggetto compilato, documentazione generata, e conversioni ad altri tipi di media.

"Lavoro" indica il lavoro d'autore, sia nel formato sorgente che in oggetto, reso disponibile ai sensi della Licenza, come indicato da un avviso sul copyright incluso o allegato all'opera (un esempio è fornito nell'Appendice di seguito).

Per "Lavori derivati" si intende qualsiasi lavoro, sia in formato sorgente che oggetto,

basato (o derivato) sull'Opera e per il quale le revisioni editoriali, annotazioni, elaborazioni o altre modifiche rappresentano, nel suo insieme, un'opera d'autore originale. Per gli scopi della presente Licenza, le opere derivate non includeranno le opere rimaste separabili o semplicemente collegabili (o associate per nome) alle interfacce dell'opera e delle relative opere derivate.

Con il termine "Contributo" si intende qualsiasi opera d'autore, inclusa la versione originale dell'Opera e qualsiasi modifica o aggiunta a quell'Opera o alle sue opere derivate, cioè intenzionalmente presentate al Licenziante per l'inclusione nell'Opera da parte del proprietario del copyright

o da una persona fisica o giuridica autorizzata a presentare per conto del proprietario del copyright. Ai fini di questa definizione, "presentato" indica qualsiasi forma di comunicazione elettronica, verbale o scritta inviata al Licenziante o ai suoi rappresentanti, incluse ma non limitate a comunicazioni su mailing list elettroniche, sistemi di controllo del codice sorgente, ed emettere sistemi di tracciamento gestiti da o per conto del Licenziante allo scopo di discutere e migliorare l'Opera, ma esclusa la comunicazione chiaramente marcata o altrimenti designata per iscritto dal proprietario del copyright come "Non un contributo".

Il termine "Collaboratore" indica il Licenziante e qualsiasi persona fisica o giuridica per conto del quale è stato ricevuto un contributo dal licenziante e successivamente incorporato nell'Opera.

2. Concessione della licenza di copyright. Soggetto ai termini e alle condizioni di

questa Licenza, ogni Collaboratore con la presente vi concede una licenza del copyright perpetua,
in tutto il mondo, non esclusiva, gratuita, esente da royalty, irrevocabile per riprodurre, preparare opere derivate di,
mostrare pubblicamente, eseguire pubblicamente, concedere in licenza e distribuire

l'Opera e tali opere derivate in formato Sorgente o Oggetto.

3. Concessione della licenza di brevetto. Soggetto ai termini e alle condizioni di questa Licenza, ogni Collaboratore con la presente vi concede una licenza del copyright perpetua,
in tutto il mondo, non esclusiva, gratuita, esente da royalty, irrevocabile (salvo quanto indicato in questa sezione) licenza di brevetto per fare, aver fatto,

utilizzare, offrire per vendere, vendere, importare e altrimenti trasferire l'Opera,

laddove tale licenza si applichi solo alle rivendicazioni di brevetto concesse in licenza

da tale Collaboratore che sono necessariamente violate dal loro Contributo/i da solo o in combinazione con il/i proprio/i contributo/i con il Lavoro a cui sono stati inviati tali Contributi. Se voi avviate un contenzioso brevettuale contro qualsiasi entità (inclusa una domanda riconvenzionale in una controversia) relativa all'Opera o un Contributo incorporato nell'Opera costituisce una violazione brevettuale contributiva o diretta, quindi eventuali licenze di brevetto

concesse all'utente ai sensi della presente Licenza per quel Lavoro terminerà alla data di presentazione di tale controversia.

4. Ridistribuzione. È possibile riprodurre e distribuire copie dell'opera o delle relative opere derivate su qualsiasi supporto, con o senza modifiche e nel formato Sorgente o Oggetto, purché soddisfino le seguenti condizioni:

(a) Dovete dare a tutti gli altri destinatari dell'Opera o delle opere derivate una copia di questa Licenza; e

(b) Dovete fare in modo che tutti i file modificati rechino avvisi evidenti riguardo alla modifica dei file; e

(c) Si deve conservare, nella formato Sorgente di qualsiasi Opera derivata che viene distribuita, tutti i copyright, brevetti, marchi e avvisi di attribuzione dal formato Sorgente dell'Opera, esclusi quegli avvisi che non riguardano alcuna parte di delle opere derivate; e

(d) Se l'Opera include un file di testo "AVVISO" come parte della sua distribuzione, quindi tutte le Opere derivate distribuite devono includere una copia leggibile degli avvisi di attribuzione contenuti all'interno di tale file di AVVISO, esclusi gli avvisi che non riguardano alcuna parte delle Opere derivate, in almeno uno dei seguenti luoghi: all'interno di un file di testo di AVVISO distribuito come parte delle Opere derivate; nel modulo Sorgente o documentazione, se fornita insieme alle Opere derivate; o, all'interno di un display generato dalle Opere derivate, se e ovunque compaiano normalmente avvisi di terze parti. I contenuti del file AVVISO sono solo a scopo informativo e

non modificano la Licenza. È possibile aggiungere il proprio avviso di attribuzione all'interno di Opere derivate che distribuite, accompagnate da o in aggiunta al testo AVVISO dall'Opera, fornito che tali avvisi di attribuzione aggiuntivi non possono essere interpretati come modifica della Licenza.

Si può aggiungere la propria dichiarazione sul copyright alle proprie modifiche e fornire termini e condizioni di licenza aggiuntivi o diversi per l'uso, la riproduzione o la distribuzione delle vostre modifiche o per tali Opere derivate nel loro complesso, a condizione che il vostro utilizzo, riproduzione e distribuzione dell'Opera rispettino le condizioni indicate nella presente Licenza.

5. Presentazione dei contributi. Salvo diversa indicazione esplicita, qualsiasi Contributo presentato intenzionalmente per l'inclusione nell'Opera da parte vostra al Licenziante sarà soggetto ai termini e alle condizioni di questa Licenza, senza ulteriori termini o condizioni. Nonostante quanto sopra, nulla nel presente documento potrà sostituire o modificare i termini di qualsiasi accordo di licenza separato che potreste aver eseguito con il Licenziante in merito a tali Contributi.

6. Marchi. Questa Licenza non concede il permesso di usare denominazioni commerciali marchi, marchi di servizio o nomi di prodotti del Licenziante, ad eccezione di quanto richiesto per un uso ragionevole e consueto nella descrizione sull'origine dell'Opera e riproduzione del contenuto del file AVVISO.

7. Dichiarazione di non responsabilità della garanzia. Se non richiesto dalla legge applicabile o concordato per iscritto, il Licenziante fornisce l'Opera (e ciascun collaboratore fornisce i propri contributi) su una BASE "COSÌ COM'È", SENZA GARANZIE O CONDIZIONI DI QUALSIASI TIPO, espresso o implicito, inclusi, a titolo esemplificativo, eventuali garanzie o condizioni di TITOLO, NON VIOLAZIONE, COMMERCIALITÀ o IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE. Siete i soli responsabili per la determinazione dell'appropriatezza dell'uso o della ridistribuzione dell'Opera e assumerne un rischio qualsiasi associato all'esercizio delle autorizzazioni ai sensi della presente Licenza.

8. Limitazione di responsabilità. In nessun caso e in nessuna teoria legale, in caso di illecito (inclusa negligenza), contratto o altro, a meno che non sia richiesto dalla legge applicabile (come atti deliberati e grossolanamente negligenti) o concordati per iscritto, ogni collaboratore sarà responsabile nei confronti dell'utente per danni, inclusi eventuali danni, diretti, indiretti, speciali, accidentali o consequenziali di qualsiasi personaggio derivante da questa Licenza o fuori uso o incapacità di utilizzare il l'Opera (inclusa ma non limitato a danni per perdita di avviamento, interruzione del lavoro, guasti o malfunzionamenti del computer o qualsiasi altro altri danni o perdite commerciali), anche se tale Collaboratore è stato informato della possibilità di tali danni.

9. Accettazione della garanzia o responsabilità aggiuntiva. Durante la ridistribuzione

l'opera o delle sue opere derivate, potete scegliere di offrire, addebitare una commissione per, accettazione del supporto, garanzia, indennità, o altri obblighi di responsabilità e/o diritti coerenti con questa licenza. Tuttavia, accettando tali obblighi, è possibile agire solo per vostro conto e sotto la vostra esclusiva responsabilità, non per conto di qualsiasi altro collaboratore e solo se si accetta di indennizzare, difendere ed esonerare ogni collaboratore da qualsiasi responsabilità sostenuti da, o rivendicati, tale Collaboratore per aver accettato tale garanzia o responsabilità aggiuntiva.

RISOLUZIONE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

APPENDICE: Come applicare la licenza Apache al vostro lavoro.

Per applicare la Licenza Apache al vostro lavoro, allegare quanto segue avviso boilerplate, con i campi racchiusi tra parentesi "[]" sostituito con le vostre informazioni identificative. (Non includete le parentesi!) Il testo deve essere racchiuso nella sintassi del commento appropriato per il formato del file. Raccomandiamo anche che il nome del file o della classe e la descrizione dello scopo vengano inclusi nella stessa "pagina stampata" della nota sul copyright per facilitare l'identificazione all'interno di archivi di terze parti.

Copyright 2017, Gli autori di TensorFlow.

Licenza concessa in licenza Apache, Versione 2.0 (la "Licenza"); non è possibile utilizzare questo file se non in conformità con la Licenza. È possibile ottenere una copia della Licenza all'indirizzo

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Se non richiesto dalla legge applicabile o concordato per iscritto, il software distribuito ai sensi della Licenza è distribuito su una BASE "COSÌ COM'È", SENZA GARANZIE O CONDIZIONI DI QUALSIASI TIPO, esplicite o implicite. Consultate la Licenza per le autorizzazioni specifiche per la lingua e limitazioni ai sensi della Licenza.

Alcuni codici di TensorFlow sono derivati da Caffè, che è soggetto al seguente avviso di copyright:

COPYRIGHT

Tutti i contributi dell'Università della California:

Copyright (c) 2014, The Regents dell'Università della California (Regents)
Tutti i diritti riservati.

Tutti gli altri contributi:

Copyright (c) 2014, i rispettivi collaboratori
Tutti i diritti riservati.

Caffe utilizza un modello di copyright condiviso: ogni collaboratore detiene il copyright sui rispettivi contributi a Caffe. Il controllo delle versioni del progetto registra per intero tali contributi e dettagli sul copyright. Se un collaboratore desidera contrassegnare ulteriormente il loro diritto d'autore specifico su un determinato contributo, dovrebbero indicare il loro copyright è solo nel messaggio di commit della modifica quando è stato realizzato.

LICENZA

La redistribuzione e l'utilizzo in formato sorgente e binario, con o senza modifiche, sono concessi purché siano soddisfatte le seguenti condizioni:

1. Le redistribuzioni del codice sorgente devono conservare la suddetta nota sul copyright, questo elenco delle condizioni e la seguente dichiarazione di non responsabilità.
2. Le redistribuzioni in forma binaria devono riprodurre la suddetta nota sul copyright, questo elenco di condizioni e la seguente dichiarazione di non responsabilità nella documentazione e/o altri materiali forniti con la distribuzione.

QUESTO SOFTWARE È FORNITO DAI TITOLARI E CONTRIBUTORI DEL COPYRIGHT "COSÌ COM'È" E QUALSIASI GARANZIA ESPlicita O IMPLICITa, COMPRESA, MA NON LIMITATA ALLE IMPLICITe GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE SONO ESCLUSE. IN NESSUN CASO IL PROPRIETARIO O I COLLABORATORI DEL COPYRIGHT SARANNO RESPONSABILI PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, INCIDENTALI, SPECIALI, ESEMPLARI O CONSEGUENZIALI (COMPRESO, MA NON LIMITATO, L'APPROVVIGIONAMENTO DI MERCI O SERVIZI SOSTITUTIVI; PERDITA DI UTILIZZO, DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ) TUTTAVIA CAUSATA E SU QUALSIASI TEORIA DI RESPONSABILITÀ, IN CONTRATTO, STRETTA RESPONSABILITÀ, O TORTO (COMPRESA NEGLIGENZA O ALTRO) SORGENTE IN QUALSIASI MODO DALL'USO DI QUESTO SSOFTWARE, ANCHE SE INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI DETTI DANNI.

ACCORDO DI CONTRIBUTO

Contribuendo al repository BVLC/caffe tramite richiesta di pull, commento, o altrimenti, il contributore rilascia il suo contenuto ai termini di licenza e copyright qui contenuti.

Eigen

Eigen, una libreria di modelli C++ per algebra lineare: matrici, vettori, solutori numerici e algoritmi correlati.

Mozilla Public License Versione 2.0

=====

1. Definizioni

1.1. Con il termine "Collaboratore"

si intende ogni persona fisica o giuridica che crea e contribuisce alla creazione o alla proprietà del Software incluso.

- 1.2. Con il termine "Versione collaboratore"
si intende la combinazione dei Contributi di altri (se presenti) utilizzati da un collaboratore e dal contributo di quel collaboratore specifico.
- 1.3. Con il termine "Contributo"
si intende il software incluso di un collaboratore specifico.
- 1.4. Con il termine "Software incluso"
si intende il modulo del codice sorgente a cui il collaboratore iniziale ha allegato
la nota nell'Allegato A, la forma eseguibile di tale modulo codice sorgente e modifiche di tale modulo del codice sorgente, in ogni caso comprese le relative parti.
- 1.5. "Incompatibile con le licenze secondarie"
significa che
- (a) il Collaboratore iniziale ha allegato l'avviso descritto nell'Allegato B al software incluso; o
 - (b) che il Software incluso è stato reso disponibile ai sensi della versione 1.1 o precedente della Licenza, ma non anche ai sensi della termini di una licenza secondaria.
- 1.6. "Modulo eseguibile"
indica qualsiasi forma di lavoro diversa dal Modulo codice sorgente.
- 1.7. "Lavoro più ampio"
indica un'opera che combina il software incluso con altro materiale, in un file o file separati, che non coincidono con il software incluso.
- 1.8. Il termine "Licenza"
si riferisce a questo documento.
- 1.9. "Licenziabile"
significa avere il diritto di concedere, nella massima misura possibile, sia al momento della concessione iniziale o successivamente, qualsiasi e tutti i diritti trasmessi da questa Licenza.
- 1.10. Con il termine "Modifiche"
si intende uno dei seguenti:
- (a) qualsiasi file nel modulo del codice sorgente risultante da un'aggiunta a, cancellazione o modifica dei contenuti del software incluso
o
 - (b) qualsiasi nuovo file nel modulo del codice sorgente contenente qualsiasi software incluso
.
- 1.11. Con il termine "Reclami di brevetto" di un collaboratore
si intende qualsiasi richiesta di brevetto, incluso, a titolo esemplificativo, metodo,
reclami su processi e apparati, in qualsiasi brevetto concesso in licenza da tale Collaboratore che verrebbe violato, ma per la concessione della Licenza, creando, usando, vendendo, offrendo in vendita, avendo

realizzato, importato o trasferito i suoi Contributi o la sua Versione collaboratore.

1.12. Con il termine "Licenza secondaria"

si intende la GNU General Public License, Versione 2.0, la GNU Lesser General Public License, Versione 2.1, GNU Affero General Public License, Versione 3.0 o versioni successive di tali licenze.

1.13. Con il termine "Modulo codice sorgente"

si intende la forma del lavoro preferita per apportare modifiche.

1.14. "Voi" (o "vostro")

indica una persona fisica o giuridica che esercita diritti in virtù di questa licenza. Per le persone giuridiche, "Voi" include qualsiasi entità che controlla, è controllata da o è sotto il vostro comune controllo. Ai fini dell'applicazione di questa definizione, con il termine "controllo" si intende (a) il potere, diretto o indiretto, per causare la direzione o la gestione di tale entità, sia per contratto o altro, oppure (b) proprietà di più del cinquanta per cento (50%) delle azioni in circolazione o proprietà effettiva di tale entità.

2. Concessioni e condizioni di licenza

2.1. Concessioni

Ogni collaboratore con la presente concede all'utente una licenza in tutto il mondo, senza diritti d'autore, non esclusiva:

(a) in base ai diritti di proprietà intellettuale (diversi da brevetto o marchio) Concesso in licenza da tale Collaboratore per utilizzare, riprodurre, mettere a disposizione, modificare, visualizzare, eseguire, distribuire e sfruttare in altro modo i suoi Contributi, su base non modificata, con modifiche o come parte di un'opera più ampia; e

(b) in base alle richieste di brevetto di tale Collaboratore per effettuare, utilizzare, vendere, offrire per la vendita, aver effettuato, importato e trasferito in altro modo i suoi Contributi o la sua versione di Collaboratore.

2.2. Data effettiva

Le licenze concesse nella Sezione 2.1 in relazione a qualsiasi Contributo diventano effettive per ciascun Contributo alla data in cui il Collaboratore è il primo a distribuire tale contributo.

2.3. Limitazioni alla concessione dei diritti di accesso

Le licenze concesse in questa Sezione 2 sono gli unici diritti concessi ai sensi di questa licenza. Nessun diritto o licenza addizionale risulterà implicitamente dalla distribuzione o licenza di software incluso ai sensi della presente licenza.

Fermo restando la precedente Sezione 2.1 (b), nessuna licenza di brevetto è concessa da un Collaboratore:

- (a) per qualsiasi codice che un collaboratore ha rimosso dal software incluso;
o
- (b) per le violazioni causate da: (i) vostra e qualsiasi altra terza parte modifiche del software incluso o (ii) la combinazione dei suoi Contributi con altri software (eccetto come parte della sua Versione collaboratore); o
- (c) in base a richieste di brevetto violate dal Software incluso in assenza dei suoi contributi.

La presente Licenza non concede alcun diritto su marchi, marchi di servizio, o loghi di qualsiasi collaboratore (salvo quanto necessario per conformarsi i requisiti di preavviso nella Sezione 3.4).

2.4. Licenze successive

Nessun collaboratore concede ulteriori sovvenzioni a seguito della vostra scelta a distribuire il software incluso in una versione successiva di questa Licenza (vedere la Sezione 10.2) o ai sensi di una Licenza secondaria (se consentito ai sensi della sezione 3.3).

2.5. Rappresentazione

Ogni collaboratore dichiara che i suoi contributi sono creazioni originali o hanno diritti sufficienti a concedere i diritti ai suoi Contributi trasmessi dalla presente Licenza.

2.6. Uso corretto

Questa Licenza non ha lo scopo di limitare i diritti concessi ai sensi delle dottrine del copyright applicabili di uso corretto, trattamento equo o altro equivalenti.

2.7. Condizioni

Le sezioni 3.1, 3.2, 3.3 e 3.4 sono le condizioni delle licenze concesse nella sezione 2.1.

3. Responsabilità

3.1. Distribuzione del modulo sorgente

Tutta la distribuzione del software coperto nel modulo del codice sorgente, inclusa qualsiasi

Le modifiche che create o alle quali contribuite, devono essere previste dai termini di questa Licenza. È necessario informare i destinatari che la Forma del codice sorgente del software incluso è regolata dai termini di questa Licenza e come possono ottenere una copia di questa Licenza. Non è possibile tentare di alterare

o limitare i diritti dei destinatari nella Forma del codice sorgente

.

Distribuzione del modulo eseguibile

Se distribuite il software incluso in formato eseguibile, allora:

- (a) tale software incluso deve essere reso disponibile anche nel formato del codice sorgente
come descritto nella Sezione 3.1, e dovete informare i destinatari del formato eseguibile su come ottenere una copia di tale codice sorgente
Formato con mezzi ragionevoli in modo tempestivo, a pagamento non di più rispetto al costo di distribuzione al destinatario; e
- (b) È possibile distribuire tale Modulo eseguibile secondo i termini di questa Licenza, o concedi in licenza in termini diversi, a condizione che la
la licenza per il modulo eseguibile non tenti di limitare o alterare
i diritti dei destinatari nel Modulo del codice sorgente ai sensi della presente Licenza.

3.3. Distribuzione di un'opera più ampia

Potete creare e distribuire un'opera più ampia secondo i termini desiderati, purché rispettiate anche i requisiti della presente Licenza per il software incluso. Se l'opera più ampia è una combinazione di Software incluso e un'opera regolata da una o più licenze secondarie e il software incluso non è incompatibile con le licenze secondarie, questa licenza consente all'utente di distribuire ulteriormente tale software incluso secondo i termini di tali licenze secondarie, in modo che il destinatario dell'opera più ampia possa, a propria discrezione, distribuire ulteriormente il software incluso ai sensi della presente Licenza o di tale licenza o licenze secondaria/e.

3.4. Avvisi

Non è possibile rimuovere o alterare la sostanza di eventuali avvisi di licenza (inclusi avvisi di copyright, note sui brevetti, dichiarazioni di non responsabilità della garanzia, o limitazioni di responsabilità) contenute nel Modulo del codice sorgente del Software incluso, salvo che sia possibile modificare qualsiasi avviso di licenza nella misura necessaria per rimediare alle inesattezze di fatto note.

3.5. Applicazione di termini aggiuntivi

Potete scegliere di offrire e addebitare una commissione per, garanzia, supporto, indennità o responsabilità verso uno o più destinatari del software incluso. Tuttavia, potete farlo solo per vostro conto e non per conto di altri collaboratori. Dovete chiarire assolutamente che tale garanzia, supporto, indennizzo o obbligo di responsabilità è offerto solo da voi, e con la presente accettate di indennizzare ogni Collaboratore per qualsiasi responsabilità sostenuta da tale collaboratore a seguito di garanzia, supporto, termini di indennizzo o responsabilità che offrite. È possibile includere ulteriori esoneri di garanzia e limitazioni di responsabilità specifiche per qualsiasi giurisdizione.

4. Impossibilità di ottemperare a causa di statuto o regolamento

Se per voi è impossibile rispettare uno qualsiasi dei termini di questa

Licenza relativa ad alcuni o tutti i software inclusi a causa dello statuto, ordine giudiziario o regolamento, è necessario: (a) rispettare i termini della presente Licenza nella massima misura possibile; e (b) descrivere le limitazioni e il codice che influenzano. Tale descrizione deve essere inserita in un file di testo incluso in tutte le distribuzioni del software incluso

sotto questa Licenza. Salvo quanto vietato dalla legge o regolamento, tale descrizione deve essere sufficientemente dettagliata per un destinatario dell'abilità ordinaria per essere in grado di capirlo.

5. Risoluzione

5.1. I diritti concessi ai sensi della presente Licenza termineranno automaticamente se non si rispettano i termini. Tuttavia, se vi conformate, allora i diritti concessi ai sensi della presente Licenza da un particolare Collaboratore vengono ripristinati (a) in via provvisoria, a meno che e fino a tale data

in cui il Collaboratore termina esplicitamente e in modo definitivo le vostre concessioni e (b)

su base continuativa, se tale Collaboratore non vi comunica l'inosservanza con mezzi ragionevoli prima di 60 giorni dopo il ritorno alla conformità. Inoltre, le vostre concessioni da un particolare collaboratore vengono ripristinate su base continuativa se tale collaboratore vi informa della non conformità con alcuni mezzi ragionevoli, questa è la prima volta che avete ricevuto la notifica di non conformità con questa Licenza da tale collaboratore e vi conformate prima di 30 giorni dalla ricevuta dell'avviso.

5.2. Se si avvia una controversia contro qualsiasi entità facendo valere un brevetto richiesta di violazione (escluse le azioni di giudizio dichiarative, rivendicazioni contrarie e rivendicazioni incrociate) che affermano che una versione Collaboratore

viola direttamente o indirettamente qualsiasi brevetto, quindi i diritti concessi a voi da tutti i Collaboratori per il software incluso nella sezione 2.1 della presente Licenza terminerà.

5.3. In caso di risoluzione ai sensi delle precedenti sezioni 5.1 o 5.2, tutti i contratti di licenza con l'utente finale (esclusi distributori e rivenditori) che sono stati validamente concessi da voi o dai vostri distributori ai sensi della presente Licenza prima della risoluzione deve sopravvivere alla risoluzione.

*

*

* 6. Dichiarazione di non responsabilità

*

* -----

*

*

*

* Il software incluso è fornito ai sensi della presente Licenza su una base "così com'è" *

* senza alcuna garanzia, espressa, implicita o *

* statutarie, incluse, a titolo esemplificativo, le garanzie che il *

* Il software incluso è privo di difetti, commerciabile, adatto per uno *

* scopo particolare o non violazione. L'intero rischio relativo *

* alla qualità e alle prestazioni del software incluso sono a carico dell'utente.

*

* Qualora un software incluso dovesse rivelarsi difettoso sotto qualsiasi aspetto, voi *
 * ((non un collaboratore) si assume il costo di eventuali interventi di assistenza necessari, *
 * riparazioni o correzioni. La presente dichiarazione di non responsabilità costituisce una *
 * parte essenziale di questa Licenza. Alcun utilizzo dei software inclusi è *
 * autorizzato ai sensi della presente Licenza, salvo in questa dichiarazione di non responsabilità. *

*

* 7. Limitazione di responsabilità *

* ----- *

* In nessuna circostanza e in nessuna teoria legale, sia in torto *
 * (inclusa la negligenza), per contratto o altro, *
 * nessun Collaboratore o chiunque distribuisca il software incluso come *
 * consentito sopra, sarà responsabile nei vostri confronti per qualsiasi danno diretto, indiretto, *
 * speciale, incidentale o consequenziale di qualsiasi personaggio *
 * inclusi, a titolo esemplificativo, danni per perdita di profitti, perdita di *
 * avviamento, interruzione del lavoro, guasti o malfunzionamenti del computer o qualsiasi altro *
 * danno o perdita commerciale, anche se tale parte *
 * è stata informata della possibilità di tali danni. Questo *
 * la limitazione di responsabilità non si applica alla responsabilità per decesso o *
 *
 * lesioni personali derivanti dalla negligenza di tale parte nella misura in cui la legge *
 * applicabile proibisca tale limitazione. Alcune *
 * giurisdizioni non consentono l'esclusione o la limitazione di *
 * danni accidentali o consequenziali, quindi questa esclusione e *
 * limitazione potrebbe non essere applicabile. *

*

8. Controversia

Qualsiasi controversia relativa a questa Licenza può essere proposta solo nei tribunali di una giurisdizione in cui il convenuto mantiene il proprio luogo di attività principale e tale contenzioso sarà regolato da leggi in materia giurisdizione, senza riferimento alle disposizioni sul conflitto di leggi. Nulla in questa Sezione può impedire la possibilità di una parte di presentare rivendicazioni incrociate o contro-pretese.

9. Varie ed eventuali

Questa Licenza rappresenta l'accordo completo relativo all'oggetto trattato nella presente. Se una qualsiasi disposizione di questa Licenza è ritenuta inapplicabile, tale disposizione sarà riformata solo nella misura necessaria per renderla esecutiva. Qualsiasi legge o regolamento che preveda una formulazione di un contratto interpretabile contro il disegnatore

non deve essere utilizzata per interpretare questa Licenza contro un Collaboratore.

10. Versioni della licenza

10.1. Nuove versioni

Mozilla Foundation è l'amministratore della licenza. Salvo quanto previsto nella Sezione

10.3, nessuno, fatto salvo l'amministratore della licenza ha il diritto di modificare o pubblicare nuove versioni di questa Licenza. Ad ogni versione verrà assegnato un numero di versione distintivo.

10.2. Effetto di nuove versioni

È possibile distribuire il software incluso secondo i termini della versione della Licenza in base alla quale avete originariamente ricevuto il Software incluso, o in base ai termini di qualsiasi versione successiva pubblicata dall'amministratore della licenza.

10.3 Versioni modificate

Se si crea un software non regolato da questa Licenza e si desidera creare una nuova licenza per tale software, è possibile creare e utilizzare una versione modificata di questa Licenza se si rinomina la licenza e si rimuovono eventuali riferimenti al nome dell'amministratore della licenza (tranne che per notare che tale licenza modificata differisce da questa Licenza).

10.4. Modulo di distribuzione del codice sorgente incompatibile con le licenze secondarie

Se si sceglie di distribuire un modulo codice sorgente incompatibile con Le licenze secondarie ai sensi di questa versione della Licenza, la nota descritta nell'Allegato B della presente Licenza deve essere allegata.

Allegato A - Avviso di licenza del modulo di codice sorgente

Questo modulo del codice sorgente è soggetto ai termini del pubblico di Mozilla License, v. 2.0. Se una copia dell'MPL non è stata distribuita con questo file, potete ottenerne uno su <http://mozilla.org/MPL/2.0/>.

Se non è possibile o desiderabile inserire l'avviso in un particolare file, allora è possibile includere l'avviso in una posizione (come un file LICENZA in una directory pertinente) in cui è probabile che un destinatario cerchi tale avviso.

È possibile aggiungere ulteriori avvisi accurati sulla proprietà del copyright.

Allegato B - Avviso "Incompatibile con le licenze secondarie"

Questo modulo del codice sorgente è "Incompatibile con le licenze secondarie", come definito dalla Mozilla Public License, v. 2.0.

3.7 Tipologie di File Supportati

PortraitPro può leggere e scrivere i seguenti tipi di file:

Tipo	Estensione	Descrizione
JPEG	.jpg; .jpeg	Tipo di file di immagine che utilizza una compressione con perdita
TIFF	.tif; .tiff	Tipo di file di immagine non compresso o che utilizza una compressione senza perdita N.B.: i file TIFF contenenti immagini con 16 bit per campione di colore (48 bit per pixel) sono supportati solo nell'edizione Studio.
PNG	.png	Un altro formato comune per i file immagine N.B.: i file PNG contenenti immagini con 16 bit per campione di colore (48 bit per pixel) sono supportati solo nell'edizione Studio.
PPX	.ppx	Tipo di file proprietario utilizzato da PortraitPro per memorizzare una sessione

Edizioni Studio

Inoltre, le edizioni PortraitPro Studio e Max Studio supportano la lettura dei seguenti file RAW della fotocamera:

Produttore	Tipo
Adobe	.dng
ARRI	.ari
Canon	.crw; .cr2
Epson	.erf
Fuji	.raf
Imacon	.fff
Kodak	.tif; .kdc; .dcr
Mamiya	.mef; .mos
Minolta	.mrw

Nikon	.nef
Olympus	.orf
Panasonic	.raw; .rw2
Pentax	.ptx; .pef
Phase One	.tif; .liq
Red	.r3d
QuickTake	.qtk
Sony	.arw; .srf; .sr2

3.8 Abbreviazioni Tastiera

PortraitPro fornisce le seguenti scorciatoie da tastiera nelle varie fasi dell'applicazione.

Comandi di menu

CMD+O	Comando File > Apri .
F4	Solo Edizione Studio  Comando File > Apri Batch .
CMD+S	Comando File > Salva .
CMD+W	Comando File > Chiudi .
CMD+E	Comando File > Migliora un altro volto in questa foto .
CMD+A	Comando File > Modifica contorni .
CMD+Z	Comando Modifica > Annulla .
CMD+Y	Comando Modifica > Ripeti .

Schermata iniziale

BARRA SPAZIATRICE	Apri la finestra di dialogo Apri che consente di selezionare il file da aprire.
-------------------	---

Seleziona genere

f	Riconosce il volto come Donna , quindi procede alla fase Localizza lineamenti.
---	---

m	Riconosce il volto come maschio , quindi procede alla fase Localizza lineamenti.
---	---

Localizza lineamenti

Nessuna scorciatoia da tastiera

Modifica contorni

BARRA SPAZIATRICE	Passa al lineamento successivo da modificare.
.	Passa alla fine della fase Modifica contorni.

Migliora foto

+	Zoom avanti.
-	Zoom indietro.
INVIO (mentre si tiene premuto)	Mostra una visualizzazione dell'immagine migliorata per mostrare l'immagine originale.
a	Mostra/Nascondi area pelle.
t	Seleziona Strumento ritocco.
r	Seleziona strumento Ripristina.
s	Seleziona lo strumento Espandi area pelle.
d	Seleziona lo strumento Riduci area pelle.
h	Seleziona lo strumento Estendi area dei capelli.
j	Seleziona lo strumento Riduci area dei capelli.
c	Seleziona strumento Ritaglia.
[	Riducete il raggio del pennello (quando uno strumento pennello ^[15] o uno strumento pennello area ^[17] è selezionato).
]	Aumentate il raggio del pennello (quando uno strumento pennello è selezionato).
0-9	Modificate l'intensità del pennello (quando è selezionato il pennello ritocco o ripristina).
ESC	Deseleziona lo strumento attualmente selezionato.
BARRA SPAZIATRICE (mentre si tiene premuto)	Quando viene selezionato uno strumento pennello, passa temporaneamente allo strumento panoramica.
MAIUSC (mentre si tiene premuto)	Quando viene selezionato uno strumento pennello, passa temporaneamente al pennello opposto.
ALT (mentre si tiene premuto)	Quando viene selezionata un pennello intelligente, blocca temporaneamente il rilevatore. Questo è utile quando si rifiniscono

	dettagli come le ciocche di capelli.
F2	Apri la Finestra di dialogo Salva preset ^[100] .
F3	Apri la finestra di dialogo Salva istantanea ^[44] .
F4	Seleziona il ripristino ai preset originali, che imposta i comandi per lasciare invariata l'immagine.
F7	Adatta la visualizzazione per mostrare l'intera immagine.
F8	Adatta la visualizzazione per mostrare il volto corrente.
F9	Seleziona la scheda Controlli ^[45] nel pannello comandi.
F10	Seleziona la scheda Preset ^[42] nel pannello comandi.
F11	Seleziona la scheda Istantanee ^[44] nel pannello comandi.
F12	Ritorno dal plugin: se l'applicazione è in modalità plug-in ^[25] , salva l'immagine e chiude l'applicazione.

Indice

- A -

aggancio pannelli di controllo 39
aggiusta le linee di contorno 22
alterna migliorata e originale 39
apri immagine 12
area capelli 82
area pelle 81

- B -

batch automatico 18
bit per campione 91, 94

- C -

cambia faccia corrente 26
cielo 80
controlli colorazione pelle 53
controllo zoom 41

- E -

elimina preset 101
Estensioni dei file 120
eyeliner 55

- F -

facce multiple 26
fard 55
finestra di dialogo delle impostazioni del colore 91
foto di gruppo 26

- G -

gestisci la finestra di dialogo dei preset 101
guida rapida all'uso 6

- I -

Immagini raw 120
impostazioni colore 94
Impostazioni del plug-in di Photoshop 98
impostazioni lingua 96
Impostazioni predefinite 42
inizio 6
introduzione 6
istantanee 44

- J -

jpeg 90

- L -

luminosità pelle 53

- M -

manuale batch 20
mascara 55
maschera sfondo 69
menu aiuto 36
menu file 32
menu modifica 34
Menu Visualizza 36
migliora immagine 14
migliora solo pelle 27

- N -

navigatore 41

- O -

ombretto 55
opacità (pennello) 15
opzioni salvataggio immagine 90
orientamento immagine 27

- P -

pannello dei controlli 39
pennello luminosità 78
pulsante 1:1 41
pulsante adatta 41
pulsante viso 41

- R -

raggio (pennello) 15
rapporto di aspetto 77
rimozione occhi rossi 59
rimuovi oggetti 79
rinomina preset 101
riordina preset 101
rossetto 55
ruota immagine 27

- S -

salva la finestra di dialogo dei preset 100
salva risultato 15
scorciatoie da tastiera 121
sessione 32
slider 45
slider bocca 62
slider capelli 63
slider contrasto 65
slider della sagoma 47
slider immagine 65
slider luminosità 65
slider modellamento viso 47
slider occhi 59
slider pelle 49
Slider salvati 42
solo vista dopo 39
sostituisci cielo 80
sostituzione dello sfondo 67
sovrapposizioni 76
strumenti pennello 15
strumento clona 79
strumento di scorrimento manuale 15
strumento estendi maschera della pelle 17
strumento ripristina 49
strumento ritaglia 77

strumento ritocco 49
strumento taglia maschera della pelle 17

- T -

tiff 90
Tipi di file 120
trasparenza 73
trucco 55

- V -

vignettatura 65
vista prima e dopo 39
visualizza/modifica area pelle 81