

PortraitPro Body Manuale Utente

Versione 2.3

Anthropics Technology Ltd

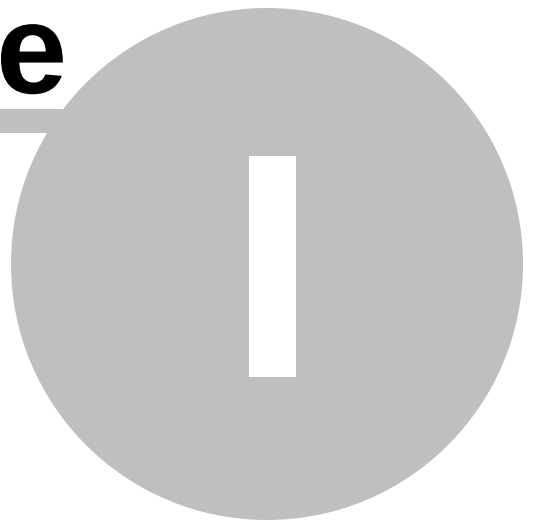
www.portraitprobody.com

Tavola dei Contenuti

Part I Guida introduttiva	6
1 Guida rapida all'uso.....	7
2 Consigli per ottenere risultati migliori.....	7
3 Edizioni di PortraitPro Body.....	9
Part II Guida passo per passo	12
1 Aprire un'immagine.....	12
2 Apri un'immagine in Modalità Lite.....	0
3 Modalità plug-in.....	13
4 Marcatura dell'immagine.....	14
Selezionare il volto	14
Scegliere il genere	16
Evidenziare le articolazioni dello scheletro	17
Evidenziare le curve del corpo	20
Individuare le sovrapposizioni	22
Terminare la marcatura	23
Correggere la marcatura	23
Errori frequenti di marcatura	27
5 Modificare l'immagine.....	28
Slider sagoma	29
Strumenti sagoma	32
Pelle	36
Volto	40
Warp fixer	0
Immagine intera	41
6 Foto di gruppo.....	41
Part III Riferimento	44
1 Homepage.....	44
2 Menu Comandi.....	46
Menu File	46
Menu Modifica	47
Menu Visualizza	48
Menu Aiuto	48
3 Marcatura del corpo.....	49
Riferimento selezionare il volto	49
Riferimento evidenziare le articolazioni dello scheletro	52
Riferimento evidenziare le curve	56
Riferimento individuare le sovrapposizioni	58
4 Modificare l'immagine.....	59
Pannello di navigazione	61
Slider sagoma	62

Strumenti sagoma	67
Strumenti pelle	69
Strumenti volto	73
Strumenti immagine intera	76
5 Guida d'installazione plug-in.....	79
6 Riconoscimenti parti terze.....	80
7 Tipi di file supportati.....	85
8 Scorciatoie da tastiera.....	87
Index	89

Parte



1 Guida introduttiva

Introduzione

PortraitPro Body rappresenta il modo più facile e veloce per ritoccare i ritratti di corpi interi, consentendo di raggiungere risultati professionali in pochi minuti.

PortraitPro Body funziona in un modo completamente diverso rispetto ai consueti software che consentono di realizzare la tecnica dell'aerografia e della deformazione - è stato addestrato con migliaia di esempi di forme e sagome di corpi umani.

Grazie a una conoscenza innata della bellezza umana integrata in PortraitPro Body, è possibile raggiungere la massima qualità nel ritocco dei ritratti di corpi interi in soli pochi minuti.

PortraitPro Body è disponibile in due edizioni, Standard e Studio. Il presente manuale include tutte le edizioni.

PortraitPro Body è disponibile per i computer Windows e Mac. Il presente manuale è per la versione Windows di PortraitPro Body.

Guida introduttiva

Consultate la [Guida rapida all'uso](#)^[7] per visualizzare una panoramica veloce sull'utilizzo di PortraitPro Body.

La [Guida passo per passo](#)^[12] fornisce informazioni più dettagliate su ciascuna fase.

Se necessitate di ulteriore supporto, visitate il sito web <http://www.portraitprobody.com/support/>. Qui, potrete leggere le FAQ più recenti e accedere al nostro servizio di assistenza inviando una domanda al nostro personale di assistenza.

1.1 Guida rapida all'uso

PortraitPro Body vi guiderà nel processo di miglioramento del corpo di una persona in un ritratto. È possibile utilizzare questa guida rapida all'uso per acquisire familiarità con i vari passaggi.

All'apertura di PortraitPro Body, visualizzerete la homepage principale. Questa pagina contiene numerosi video e tutorial che consentono all'utente di conoscere e sperimentare le diverse parti del software. Consigliamo di esercitarvi su alcune di queste componenti nell'ordine suggerito. Tuttavia, se desiderate iniziare a lavorare immediatamente sull'immagine, è necessario procedere come segue:

[Selezionare l'immagine che si desidera migliorare](#)

Cliccate sul pulsante **Nuova immagine**, oppure selezionate *Apri...* dal menu *File*, oppure premete **+ O**. In tal modo comparirà la finestra di dialogo *Apri file* dove è possibile selezionare l'immagine che si desidera caricare.

PortraitPro Body caricherà l'immagine selezionata e la mostrerà nella area di lavoro principale.

[Selezionare il corpo che si desidera migliorare](#)

Cliccate sul centro del volto della persona che si desidera migliorare. Occasionalmente, il software non riuscirà a individuare il volto e chiederà di segnare un secondo punto sul mento.

[Selezionare il genere della persona](#)

Quando richiesto, comunicate al software se la persona selezionata è uomo o donna.

[Evidenziare la posizione delle articolazioni](#)

A questo punto, il software vi guiderà nella marcatura delle posizioni delle articolazioni. Per segnare una posizione, è sufficiente cliccare sulla posizione in questione. In caso di errore, è possibile ritornare al punto precedente oppure premendo **+ Z**. Nel pannello d'aiuto sulla destra sono illustrati alcuni esempi di posizioni ideali delle articolazioni. Se l'osso che precede l'articolazione corrente è completamente nascosto nell'immagine (ad es. dietro il corpo o da un altro oggetto), è possibile contrassegnarlo come "oscurato" premendo **"h"**. Ciò indica che il software non presterà più attenzione a tale dettaglio. Premendo nuovamente **"h"** si ripristinerà lo stato originale dell'immagine.

[Evidenziare le curve](#)

Il software vi aiuterà ora a marcare le curve attorno ai bordi delle braccia, del busto e delle gambe. Ancora una volta, posizionate un punto facendo clic sulla posizione pertinente. Se commettete un errore, potete tornare al punto precedente premendo

1.2 Consigli per ottenere risultati migliori

Se avete la possibilità di leggere solo una pagina di questo manuale, fate in modo di leggere questa al fine di ottenere risultati migliori con PortraitPro Body.

Assicuratevi che le articolazioni e le curve siano collocate con precisione

Otterrete risultati migliori posizionando accuratamente i contorni. Osservate da vicino gli esempi nella finestra di aiuto sul lato destro dell'area di lavoro. È possibile tornare alla fase di marcatura per migliorare il markup in qualsiasi momento (anche se si perderanno tutte le modifiche apportate al corpo). Prestate particolare attenzione per garantire che i contorni intorno al corpo seguano il bordo del corpo.

Non spostate eccessivamente gli slider

Spesso è possibile migliorare considerevolmente una fotografia con modifiche appena percettibili. Regolate gli slider quanto basta per ottenere i risultati desiderati. Se si spostano eccessivamente gli slider, il risultato potrà sembrare innaturale o finto.

Non utilizzate gli slider per eseguire piccole modifiche alla sagoma

È possibile evitare lo spostamento eccessivo degli slider utilizzando gli strumenti della sagoma che consentono di eseguire modifiche su scala ridotta a una parte specifica del corpo.

Risoluzione dei problemi

È possibile modificare le aree che sono danneggiate o distorte in modo irrealistico utilizzando lo [strumento ripara](#)  presente nella sezione strumenti sagoma. Se le distorsioni al corpo corrente apportano modifiche irrealistiche allo sfondo, lo strumento di riparazione può essere utilizzato anche per risolvere questi problemi.

Assicuratevi che l'area della pelle sia corretta

Nella [sezione pelle](#)  PortraitPro Body esegue in automatico una stima nell'immagine delle aree che corrispondono alla pelle. Tuttavia, occasionalmente, è possibile migliorare i risultati regolando l'area della pelle selezionata.

Utilizzate gli strumenti adibiti alla selezione e deselection della pelle per correggere le aree della pelle.

Riparate gli sfondi distorti

Se lo sfondo appare significativamente distorto dopo aver deformato l'immagine, è possibile ripararlo con gli [strumenti ripara e ripristina](#) .

1.3 Edizioni di PortraitPro Body

PortraitPro Body è distribuito in due edizioni, Standard e Studio. L'edizione standard è concepita per utenti occasionali o fotografi dilettanti. L'edizione Studio, invece, è concepita per utenti professionisti e appassionati.

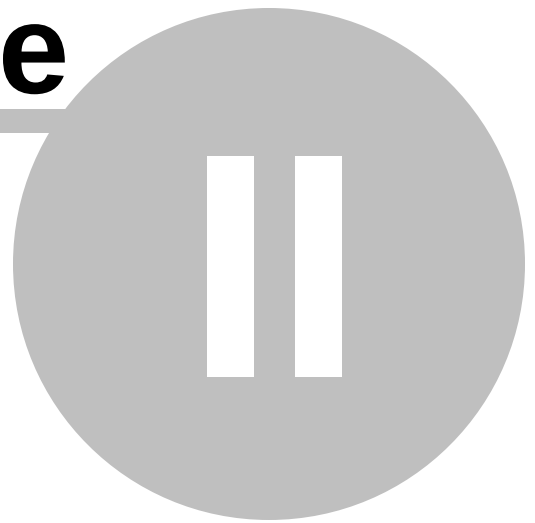
Il presente manuale illustra tutte le edizioni; le funzionalità che sono disponibili solo in alcune edizioni sono indicate con la seguente modalità: Solo edizione Studio

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

Standard	Studio	
✗	✓	Disponibile come filtro avanzato in Photoshop
✗	✓	Disponibile come editor esterno di Lightroom
✗	✓	Leggono il formato da fotocamera RAW
✗	✓	Leggono il formato di Adobe DNG
✗	✓	Leggono e scrivono file TIFF e PNG contenenti 16 bit per colore
✗	✓	Supporto per profili di colore incorporato JPEG, PNG e TIFF
✗	✓	Supporta la conversione tra spazi di colore differenti
✓	✓	Modifica sagoma del corpo
✓	✓	Strumenti generali di distorsione
✓	✓	Levigazione Pelle
✓	✓	Sostituzione ventre

✓	✓	Miglioramento occhi
✓	✓	Modellamento volto
✓	✓	Levigazione volto
✓	✓	Warp fixer
✓	✓	Strumenti controllo immagine intera
✓	✓	Leggono e scrivono immagini nel formato JPEG, PNG e TIFF
✓	✓	Modalità Lite
✓	✓	Assistenza gratuita online

Parte



2 Guida passo per passo

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

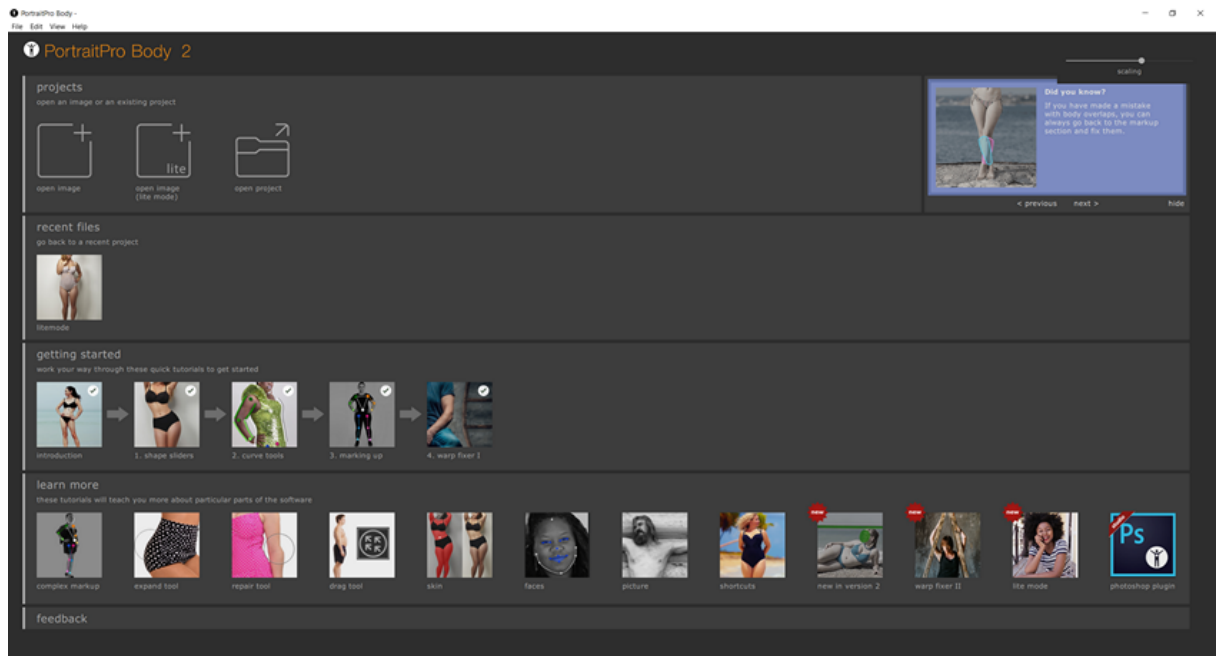
Il programma consiste di due parti:

- o durante le [fasi di marcatura](#)^[49], l'utente annota nell'immagine la posizione delle articolazioni e delle curve.
- o durante le [fasi di miglioramento](#)^[59], l'immagine viene manipolata per creare gli effetti desiderati.

2.1 Aprire un'immagine

Schermata iniziale di PortraitPro Body

L'avvio di PortraitPro Body inizia con la homepage:



Apri un'immagine singola

Per aprire un'immagine da migliorare:

- o Selezionate il comando *Apri* nel [menu File](#)^[46].
- o In alternativa, cliccate sul pulsante contrassegnato con "apri".

Comparirà la finestra Apri immagine o progetto.

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

[Tipi di immagine che PortraitPro Body può aprire.](#)^[85]

2.3 Modalità plug-in

Utilizzare il plug-in di PortraitPro Body

Solamente edizione Studio

L'edizione Studio di PortraitPro Body può essere inserita in una "modalità plug-in". Tale modalità si utilizza quando PortraitPro Body è stato lanciato da un'altra applicazione (ad esempio, Photoshop) per migliorare un'immagine al momento gestita da un'altra applicazione. In questi casi, PortraitPro Body si comporta come un plug-in dell'altra applicazione.

Dopo aver installato il plug-in con successo in base a quanto illustrato nella [Guida installazione plug-in](#)^[79], potrete utilizzare PortraitPro Body come plug-in in qualsiasi applicazione di editing fotografico supportato.

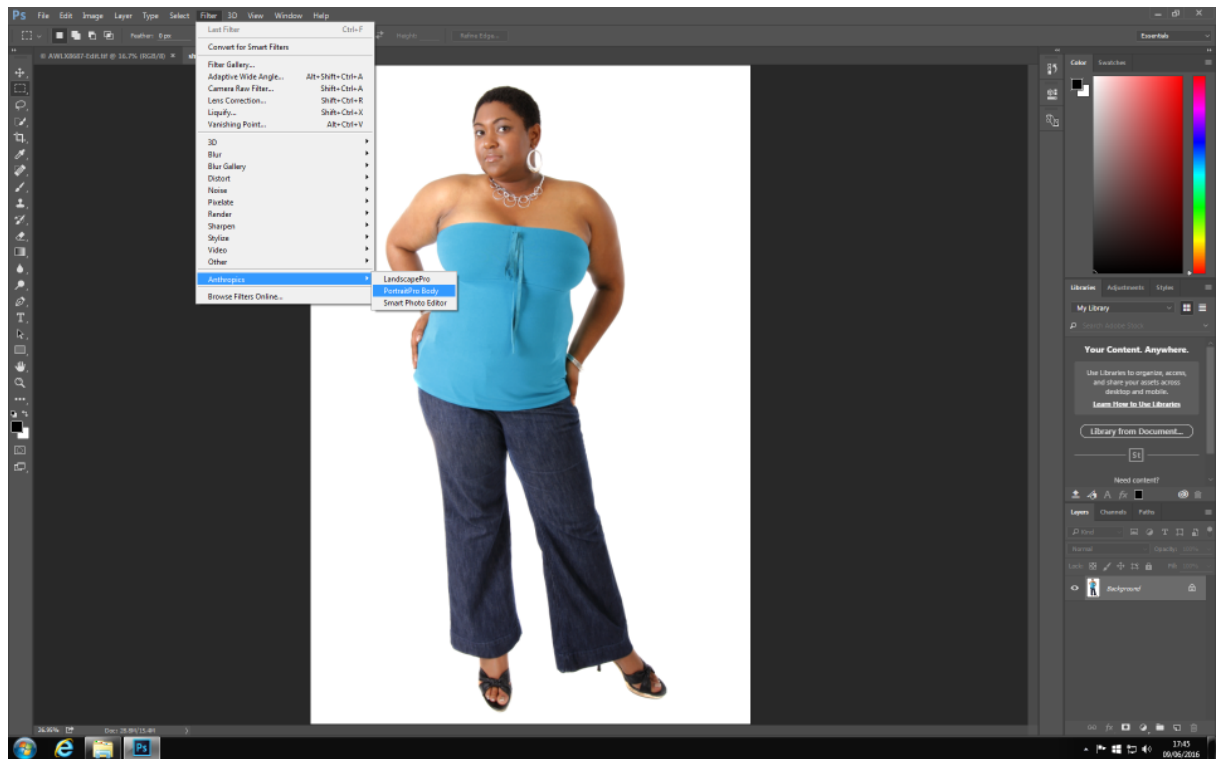
Quando PortraitPro Body è avviato come plug-in da un'altra applicazione, l'immagine o il livello presente nell'altra applicazione sarà automaticamente caricata in PortraitPro Body dove è possibile procedere al miglioramento dei corpi secondo la modalità consueta. Quando sarete soddisfatti dei risultati ottenuti, selezionate Salva e Indietro dal menu File, oppure cliccate sul pulsante di chiusura nella barra degli strumenti. Tale procedimento chiuderà PortraitPro Body e riporterà l'immagine migliorata all'applicazione originale.

Quando PortraitPro Body è in modalità plug-in, l'unico comando presente nel menu File è "Indietro" da plug-in e non è possibile selezionare diversi controlli dalla barra strumenti.

Utilizzare PortraitPro Body da Photoshop

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

Il filtro PortraitPro Body funziona come gli altri filtri Photoshop per quanto concerne l'applicazione alla sezione corrente (o tutta l'area in assenza di selezione) sul livello corrente. Con la selezione del filtro, l'immagine filtrata sarà aperta automaticamente in PortraitPro Body.



Posizione plug-in: Filter > Anthropics > PortraitProBody

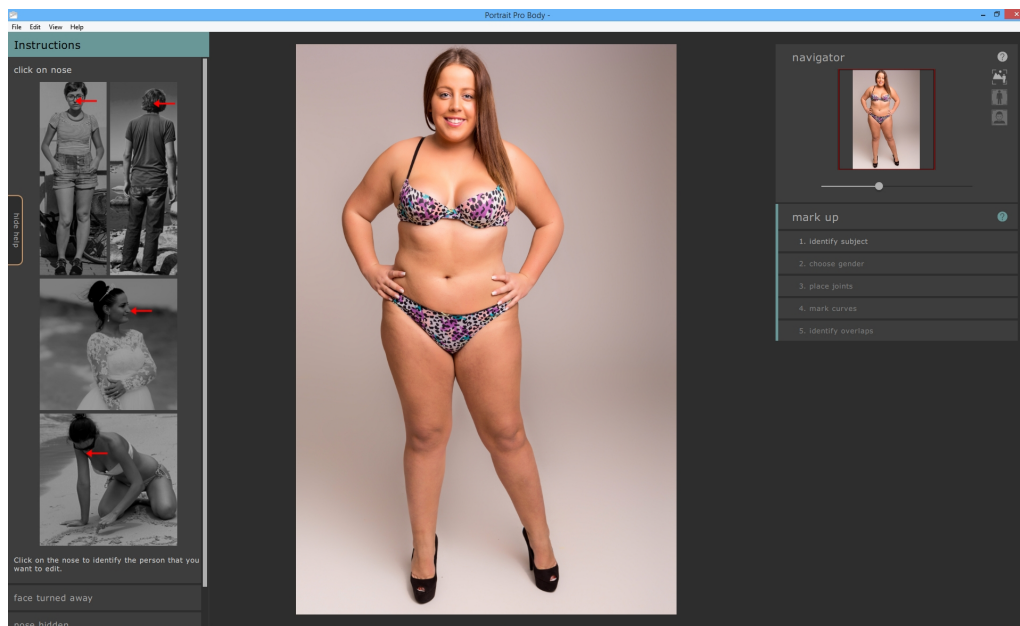
2.4 Marcatura dell'immagine

Prima di poter modificare l'immagine, è necessario comunicare al software la persona su cui si desidera lavorare nell'immagine, il genere e la posizione delle articolazioni e delle curve del corpo.

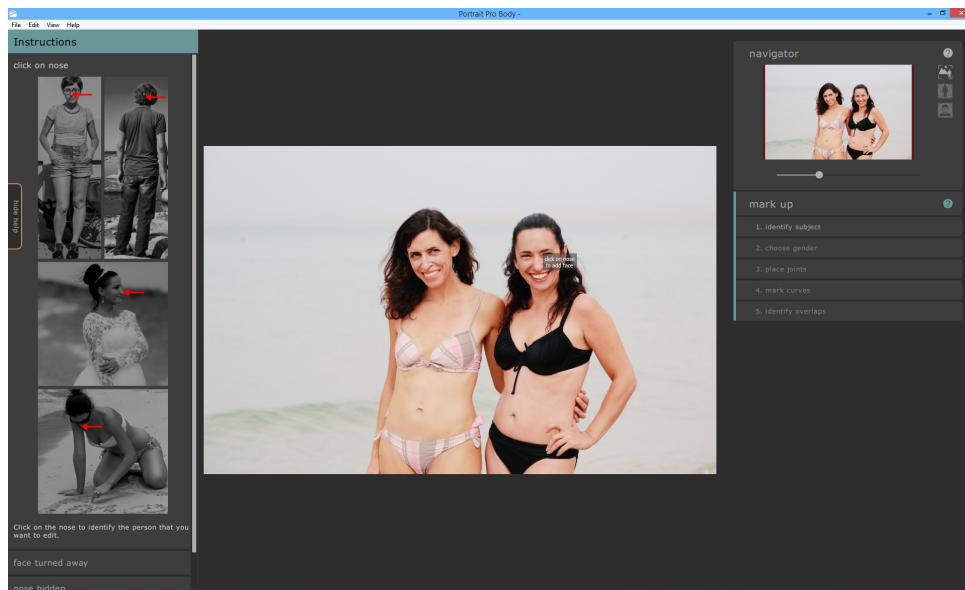
2.4.1 Selezionare il volto

Dopo aver aperto l'immagine, inizia il processo di marcatura.

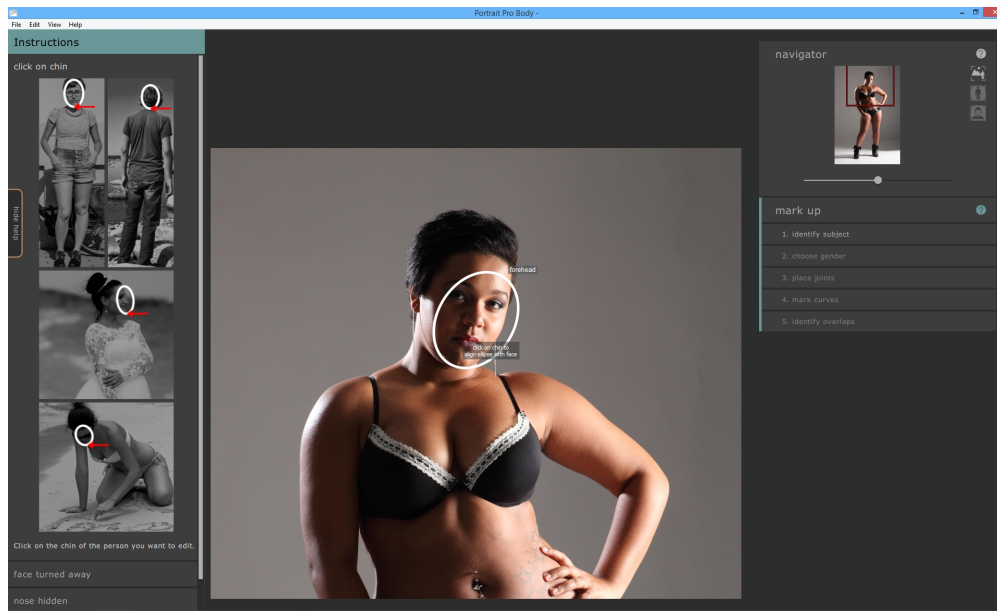
Durante l'intero processo d'aiuto, un pannello collocato sul lato sinistro della finestra fornirà istruzioni e indicazioni per affrontare situazioni insolite. Questo pannello può essere nascosto cliccando sulla scheda situata nell'pannello sulla sinistra, oppure utilizzando il menu Visualizza.



Per indicare la persona che si desidera modificare, spostate il mouse al centro del volto (la punta del naso può essere un ottimo punto di riferimento) e cliccate sull'immagine. Se il software è riuscito a individuare il volto, verrà richiesto di specificare il genere.



Può accadere che il software non riesca a individuare il volto sulla base del clic effettuato. Tale possibilità è particolarmente frequente quando il volto è vicino al profilo, o è parzialmente oscurato dai capelli, o da un altro oggetto. Quando ciò accade, il software chiederà di selezionare un secondo punto sul mento della persona che si intende modificare. Una volta eseguito, si visualizza un ovale; cliccando sul punto corretto del mento, questo ovale dovrebbe circondare il volto.

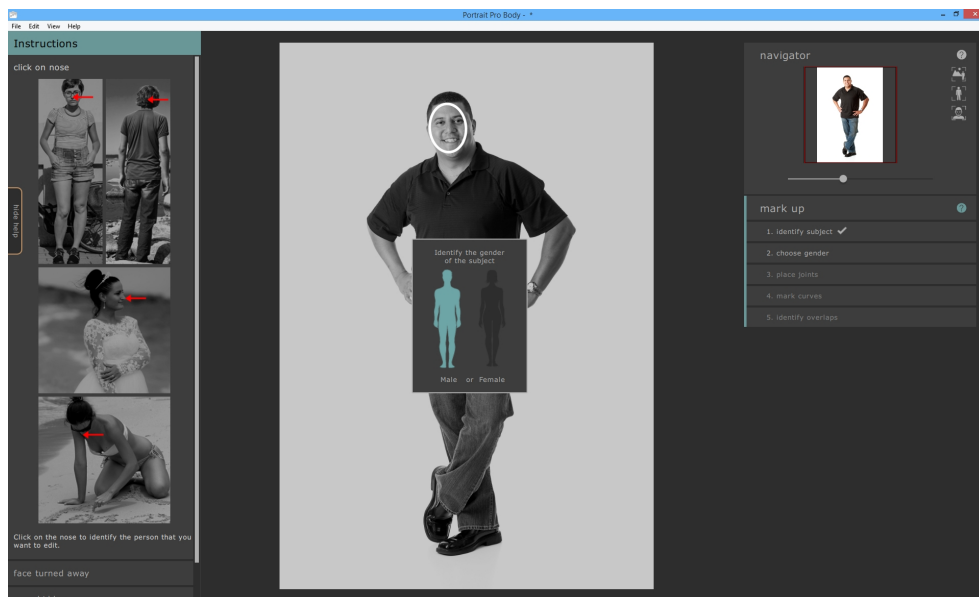


In alternativa, la mancata individuazione del volto potrebbe essere causata dal fatto che avete cliccato sulla posizione errata dell'immagine durante la prima fase. Se questo è il caso, potete annullare la modifica selezionando Annulla dal menu Modifica o utilizzando la scorciatoia CTRL + Z.

Per ulteriori informazioni, consultate il [riferimento selezionare il volto](#) 491.

2.4.2 Scegliere il genere

Il passo successivo consiste nell'indicare se l'individuo è uomo o donna. Ciò è possibile attraverso una semplice finestra di dialogo che si sovrappone all'immagine.



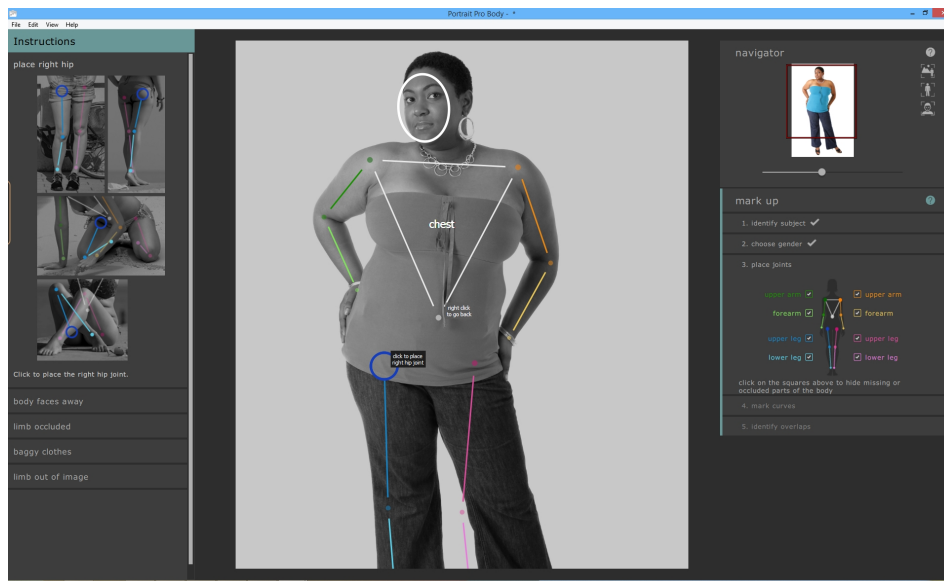
Per selezionare il genere, cliccate sull'immagine del corpo maschile o femminile.

In caso di errore, è possibile ritornare a questa parte del programma cliccando su "Scegli il genere" nel

pannello sulla destra.

2.4.3 Evidenziare le articolazioni dello scheletro

L'obiettivo della terza fase di marcatura consiste nell'indicare la collocazione dell'ossatura della persona. Le articolazioni sono evidenziate una dopo l'altra, seguendo un ordine prestabilito. Per segnare la posizione di un'articolazione, è sufficiente cliccare sul punto corretto nell'immagine. Il cursore salterà poi al punto successivo.



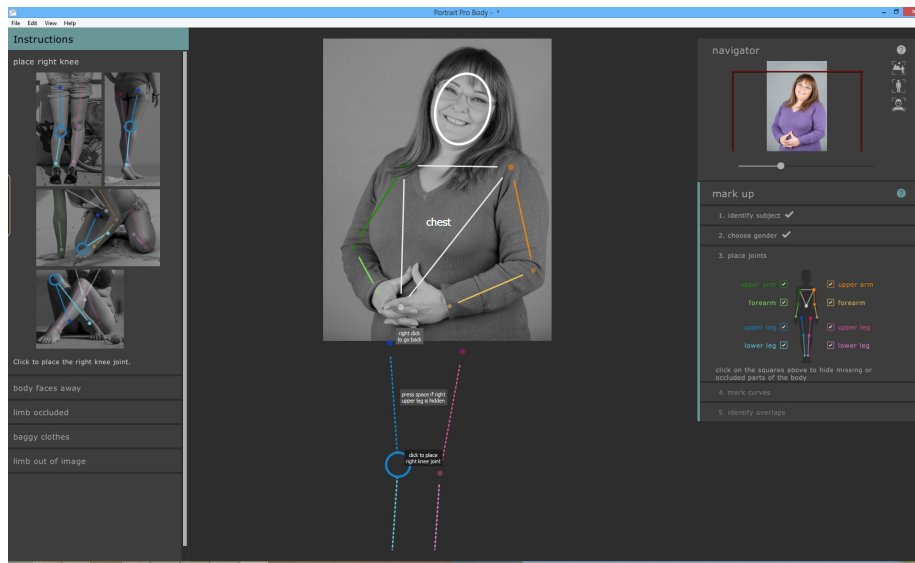
Se desiderate modificare la posizione del punto appena evidenziato, è possibile ritornare al punto precedente premendo il tasto Backspace o cliccando con il tasto destro del mouse.

Le posizioni delle articolazioni sono aggiunte nel seguente ordine:

- o Spalla destra (sul lato sinistro dell'immagine per le persone rivolte verso la fotocamera)
- o Gomito destro
- o Polso destro
- o Spalla sinistra
- o Gomito sinistro
- o Polso sinistro
- o Omelico
- o Anca destra
- o Ginocchio destro
- o Caviglia destra
- o Anca sinistra
- o Ginocchio sinistro
- o Caviglia sinistra

In ogni fase, il pannello di aiuto sul lato sinistro mostra alcuni esempi sui luoghi precisi in cui i punti devono essere segnati. In generale, il punto deve essere collocato al centro dell'articolazione, affinché le "ossa" siano disposte partendo dal centro dell'arto.

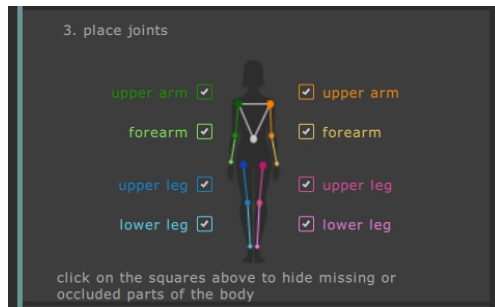
Se l'articolazione si colloca esternamente ai contorni dell'immagine, occorre semplicemente segnare le articolazioni nei luoghi in cui pensi possano trovarsi al di fuori dell'immagine.



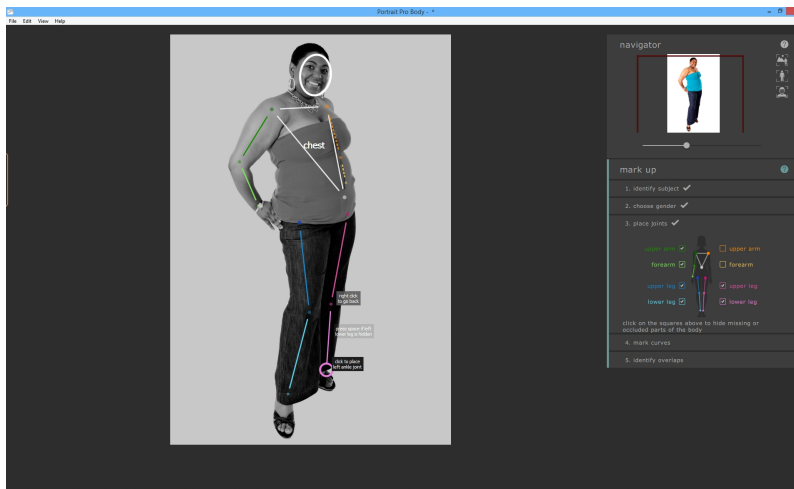
Alcuni esempi di marcatura insolita sono inclusi nel pannello di aiuto collocato sulla sinistra.

Arti nascosti

L'icona del corpo presente nel pannello sulla destra può essere utilizzata per segnare gli arti nascosti. Ad esempio, se il braccio è completamente oscurato dal corpo o da un altro oggetto, in questo punto può essere segnalato come nascosto.



Quando si indica che un arto è nascosto, questo comparirà come una linea tratteggiata nel pannello principale. In alternativa, premendo il pulsante H, diventerà visibile l'arto che precede il punto attuale.



La segnalazione di un arto nascosto comporta che non avrà alcun altro effetto sui vari procedimenti e non sarà necessario segnare le curve di questo arto nella fase successiva. La segnalazione di arti nascosti deve essere effettuata soltanto se questi sono completamente invisibili nell'immagine. Se invece, anche solo una parte dell'arto è visibile (ad es. la metà superiore della coscia, mentre l'altra metà non è visibile), allora non deve essere etichettata come nascosta.

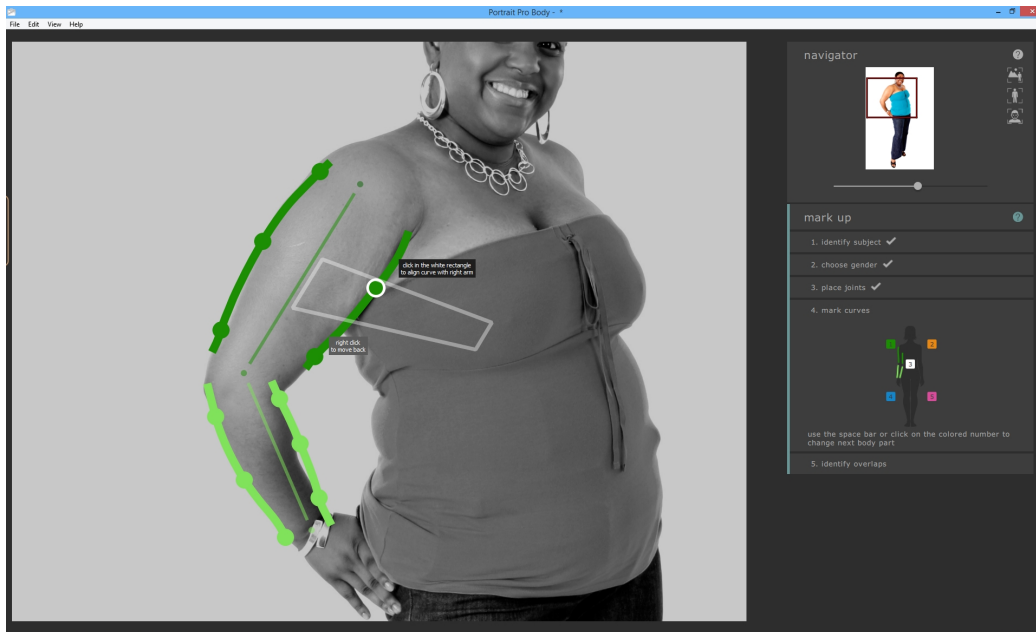
Per ulteriori informazioni, consultate il [riferimento evidenziare le articolazioni dello scheletro](#) ⁵².

2.4.4 Evidenziare le curve del corpo

La quarta fase di marcatura consiste nell'evidenziare le curve del corpo. Si procede in un ordine stabilito:

- o braccio destro
- o braccio sinistro
- o busto
- o gamba destra
- o gamba sinistra

Con l'inizio della fase di marcatura, la curva si attacca al cursore del mouse. Segnate il primo punto spostando il cursore del mouse in un punto sull'estremità dell'arto. Il cursore del mouse deve rimanere all'interno di un piccolo rettangolo o triangolo, affinché sia evidente l'estremità da evidenziare. L'obiettivo consiste semplicemente nel posizionare questo punto specifico sull'estremità dell'arto. In questa fase, non è necessario che l'intera curva sia ben allineata -- ciò si realizzerà in modo naturale non appena saranno evidenziati ulteriori punti.



Per correggere il punto, premete il pulsante sinistro del mouse. Il programma salterà alla posizione successiva sulla curva. Una volta segnati tutti i punti sul braccio sinistro, il software procederà verso il braccio destro e continuerà il procedimento. I punti che si collocano sugli arti nascosti o esternamente all'immagine sono automaticamente ignorati.

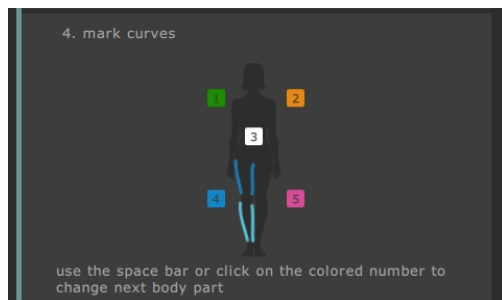
In ogni fase, il pannello di aiuto collocato sul lato sinistro mostra alcuni esempi sui luoghi precisi in cui le curve devono essere evidenziate. Solitamente tale procedimento è immediato, ad eccezione del busto femminile. In questo caso, la curva del busto deve anche circondare la parte esterna del petto.



Alcuni esempi di marcatura insolita sono inclusi nel pannello di aiuto collocato sulla sinistra.

Se desiderate modificare la posizione del punto appena evidenziato, è possibile ritornare al punto precedente premendo il tasto Backspace o cliccando con il tasto destro del mouse.

Se desiderate ritornare a un arto differente, è sufficiente cliccare sul numero corretto che compare sull'icona del corpo sulla destra, oppure premere i pulsanti delle frecce destra e sinistra per spostarsi all'arto successivo o precedente.

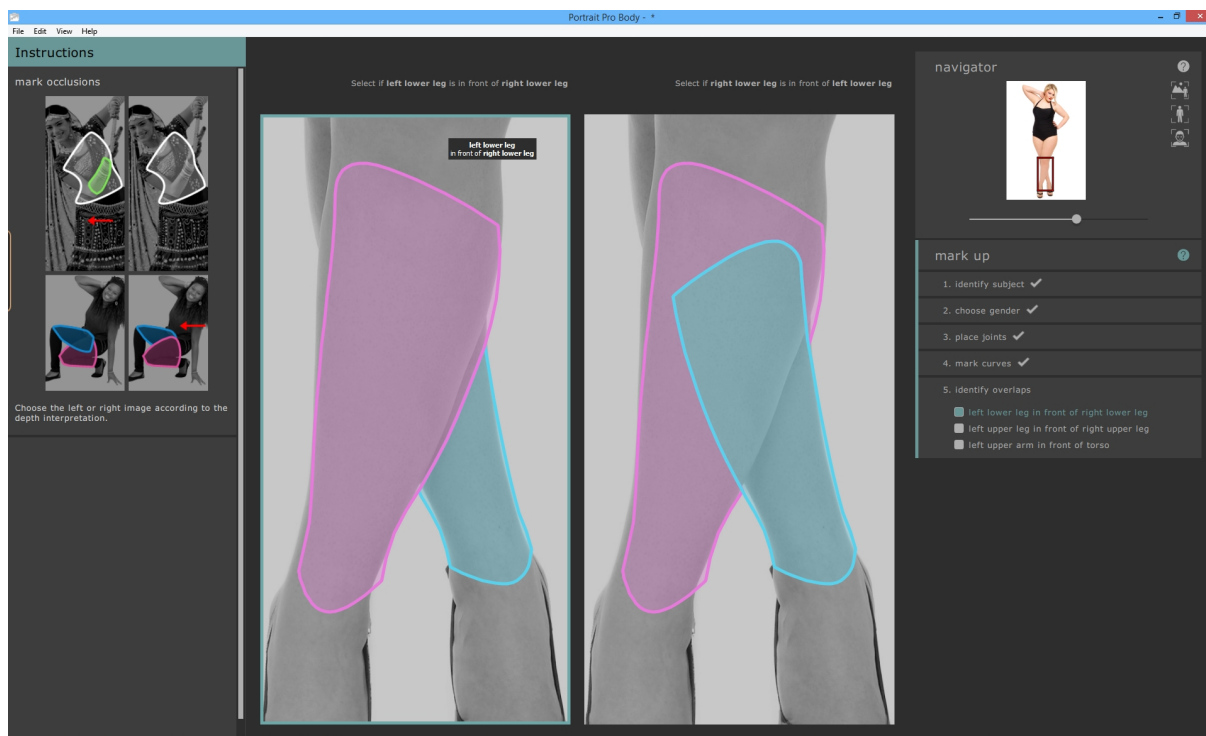


Per ulteriori informazioni, consultate il [riferimento evidenziare le curve](#) 561.

2.4.5 Individuare le sovrapposizioni

In alcune immagini, le articolazioni e le curve evidenziate si sovrappongono e il software chiederà all'utente di individuare gli arti frontali. Nel caso di immagini che non presentano alcuna ambiguità, si salta questo passaggio.

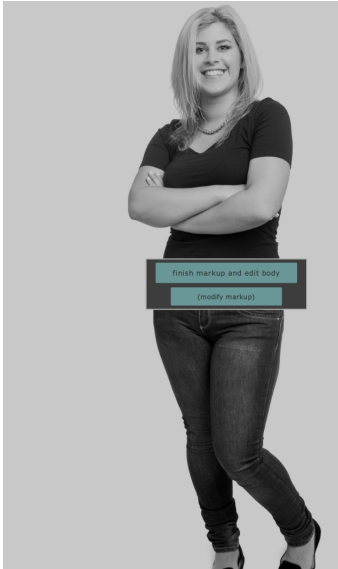
Un caso tipico si presenta nel seguente modo:



In questo caso, l'interpretazione a sinistra indica che l'arto inferiore sinistro (rosa) è collocato di fronte all'arto inferiore destro (blu). L'interpretazione a destra indica che l'arto inferiore sinistro è collocato dietro all'arto inferiore destro. Nel caso specifico è evidente che l'arto sinistro è collocato di fronte all'arto destro, rendendo quindi corretta l'interpretazione a sinistra. Per confermare ciò, è sufficiente cliccare sull'immagine di sinistra e il software passerà alla sovrapposizione successiva.

2.4.6 Terminare la marcatura

Con il completamento della marcatura comparirà una finestra di dialogo che chiederà all'utente se desidera procedere alla modalità di modifica o continuare a evidenziare l'immagine.



In circostanze normali, l'utente procederà alla modalità di modifica. Tuttavia, se *sapete* con certezza di aver commesso errori nelle fasi di marcatura, cliccando sull'altro pulsante, avrete la possibilità di correggerli.

2.4.7 Correggere la marcatura

In qualsiasi momento è possibile ritornare alla fase di marcatura, sebbene sia raramente necessario una volta acquisita un po' di pratica.

- o Dalla modalità di modifica, cliccate su "marcatura immagine" dal pannello sulla destra (tutte le modifiche effettuate sull'immagine andranno perse). Successivamente, cliccate sulla sezione (seleziona il volto, scegli il genere, evidenzia le articolazioni e le curve, individua le sovrapposizioni) nel pannello collocato sulla destra.
- o Dalla modalità di marcatura, cliccate direttamente sulla sezione (seleziona il volto, scegli il genere, evidenzia le articolazioni, evidenzia le curve, individua le sovrapposizioni) nel pannello sulla destra.

Ciascuna modalità di marcatura funziona in modo leggermente diverso quando si ritorna a questa funzione. Invece di evidenziare l'immagine con una serie consecutiva di clic, è possibile modificare qualsiasi caratteristica della marcatura in qualsiasi momento. Le fasi da seguire di volta in volta sono illustrate nelle sezioni seguenti.

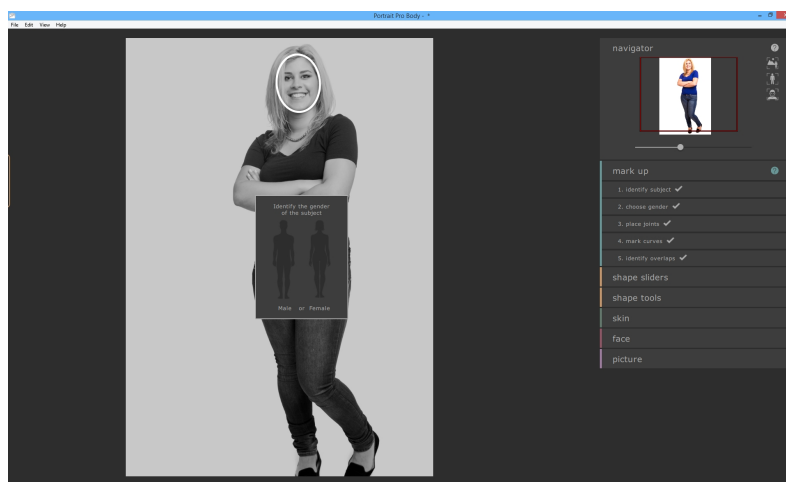
[Selezionare il volto](#)

È possibile aggiustare i punti del viso cliccando e trascinando i due controlli sull'ovale del viso. L'ovale del viso deve approssimativamente circondare il volto presente nell'immagine.



Scegliere il genere

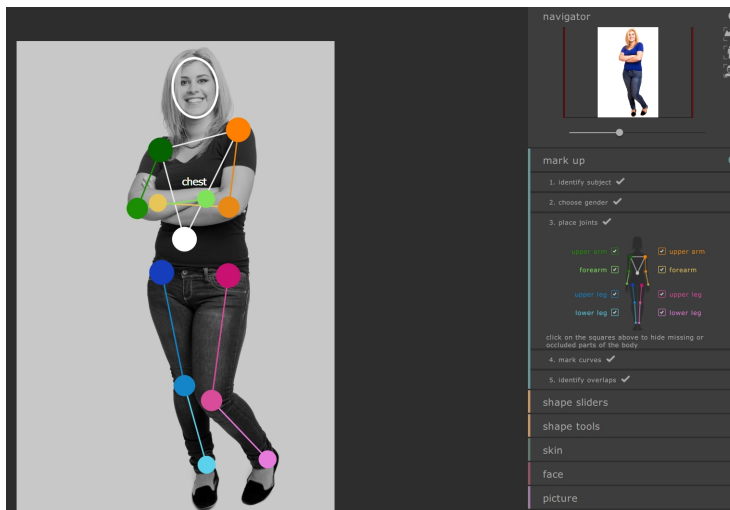
Per selezionare il genere, cliccate sull'immagine del corpo maschile o femminile nella finestra pop-up.



In caso di errore, è possibile ritornare a questa parte del programma cliccando su "Scegli il genere" nel pannello sulla destra.

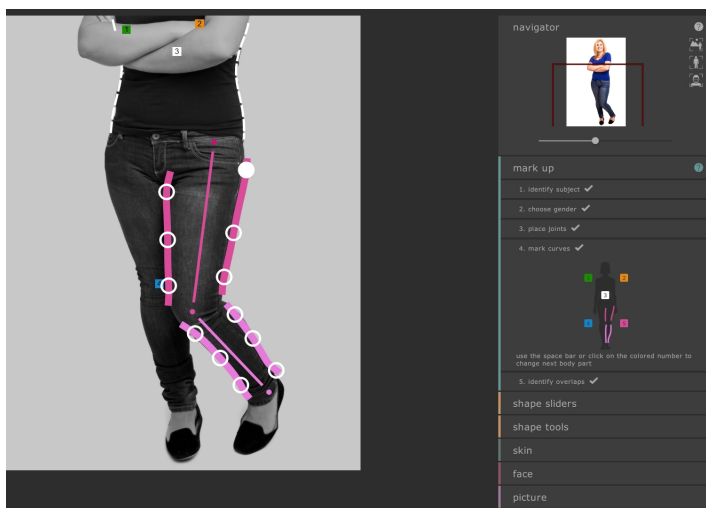
Evidenziare le articolazioni dello scheletro

Quando ritornate alla fase di marcatura dell'ossatura, è possibile vedere tutti i punti contemporaneamente. Per modificare la posizione di una di queste articolazioni, è sufficiente cliccare e trascinare il punto all'interno dell'immagine.

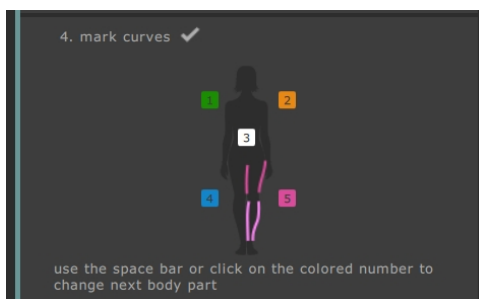


Evidenziare le curve

Quando si ritorna alla fase di marcatura delle curve, è ancora possibile modificare soltanto le curve di una parte del corpo alla volta, tuttavia è ora possibile sistemare qualsiasi punto presente sulle curve cliccandoci sopra e trascinandolo.



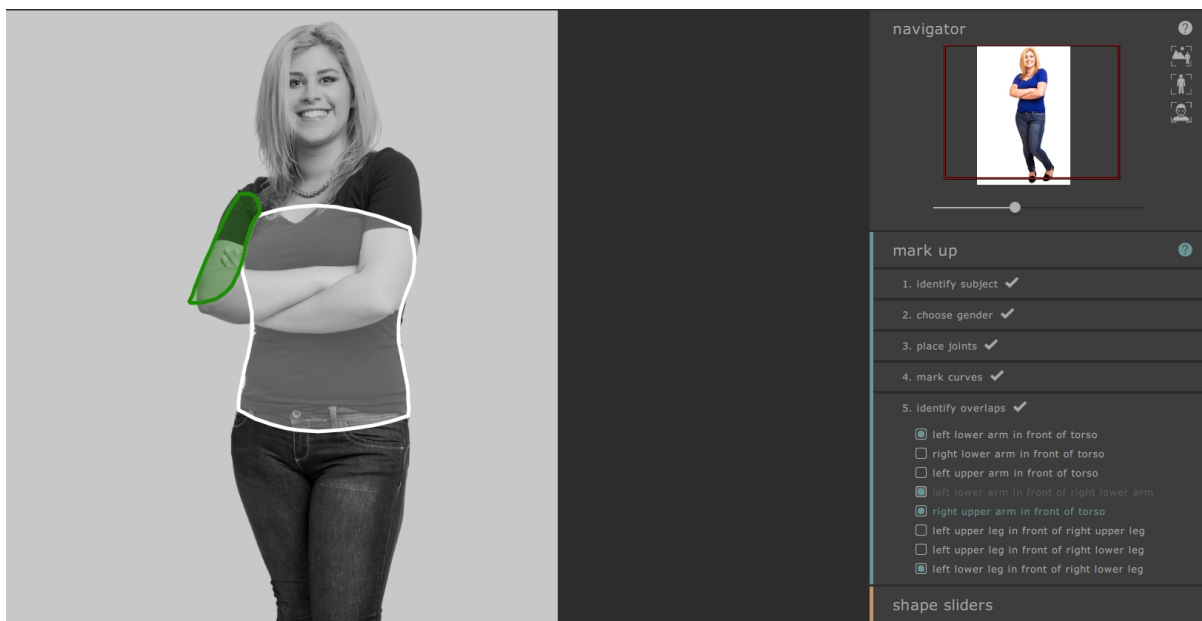
Per spostarvi da una parte all'altra del corpo, premete la barra spaziatrice per passare alla parte successiva o il tasto Backspace per tornare indietro, oppure utilizzate i tasti 1, 2, 3, 4 e 5 per passare direttamente al braccio destro, al braccio sinistro, al busto, alla gamba destra e alla gamba sinistra. Inoltre, è possibile individuare la parte del corpo desiderata sull'icona del corpo collocata sul lato destro:



In alternativa, è possibile cliccare sulle etichette colorate contenenti i numeri che si sovrappongono all'immagine.

Individuare le sovrapposizioni

Per modificare l'interpretazione, cliccate sull'elenco nel pannello sulla destra per passare alla parte del corpo frontale.



Passare alla modalità di modifica

Una volta concluse tutte le modifiche desiderate, cliccate sul pulsante nel pannello sulla destra corrispondente alla modalità di modifica (ad es. slider sagoma o pelle) che si intende utilizzare.

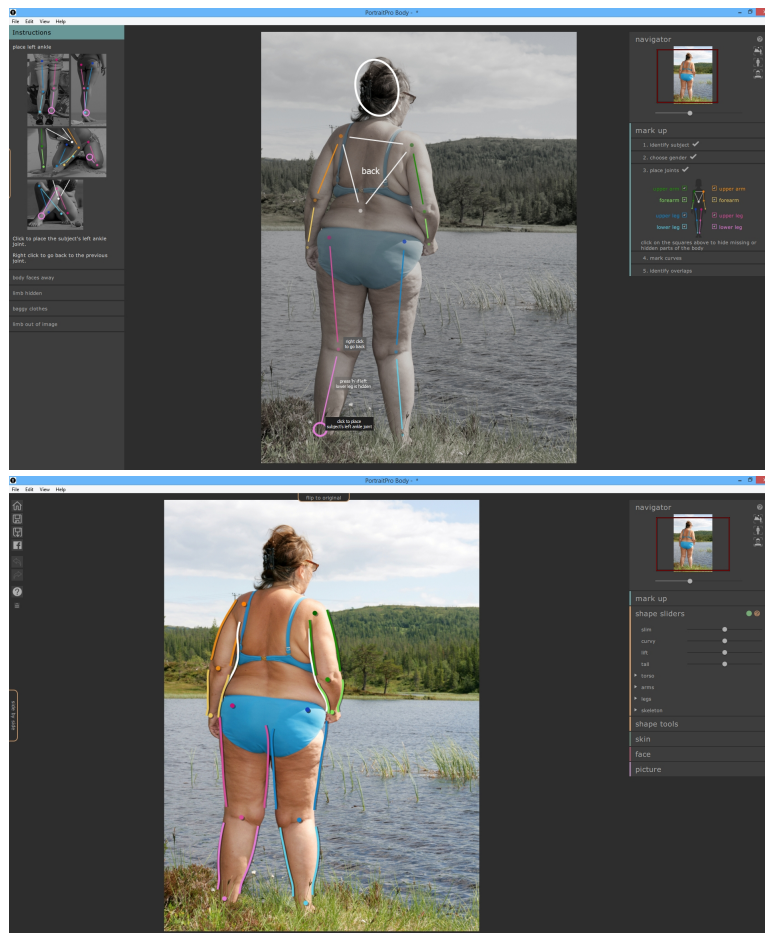
Il software procederà a una nuova analisi e successivamente, sarà possibile iniziare una nuova modifica.

2.4.8 Errori frequenti di marcatura

In linea di massima, non è necessario posizionare le curve con estrema precisione. Fintanto che i punti dell'ossatura siano collocati in modo pressoché corretto, le opzioni di modifica funzioneranno in modo soddisfacente.

Tuttavia, si presentano due problemi frequenti:

- o Quando il soggetto si allontana dalla fotocamera, ricordatevi di segnare i punti del braccio destro sul lato destro dell'immagine (invece del lato sinistro come avviene normalmente). Il software è in grado di capire che l'individuo si sta allontanando dalla fotocamera e individua nel centro la "schiena" invece del "petto".
- o Prestate attenzione a individuare correttamente le sovrapposizioni -- in caso di errore, alcune curve utili non saranno visibili nelle fasi di modifica e al loro posto ne compariranno altre per errore.

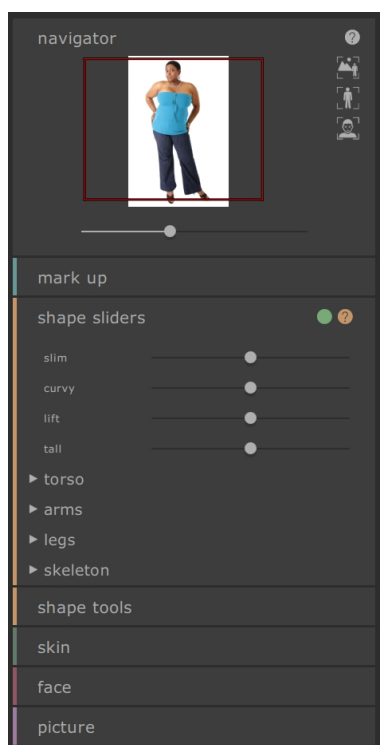


2.5 Modificare l'immagine

Con il completamento della marcatura, l'immagine è pronta per essere manipolata. Dopo un breve intervallo di elaborazione, il software passerà alla modalità di modifica e una serie di sezioni differenti comparirà nel pannello sulla destra. Queste sezioni includono:

- o [Slider sagoma](#) ²⁹
- o [Strumenti sagoma](#) ³²
- o [Pelle](#) ³⁶
- o [Volto](#) ⁴⁰
- o [Warp fixer](#) [?]
- o [Immagine intera](#) ⁷⁶

Dopo aver terminato le fasi di marcatura, si aprirà la modalità degli slider della sagoma. Un'opzione conclusiva sul lato destro consente di ritornare alla procedura di marcatura. Per procedere a una di queste sezioni, è sufficiente cliccare sulla rispettiva denominazione.

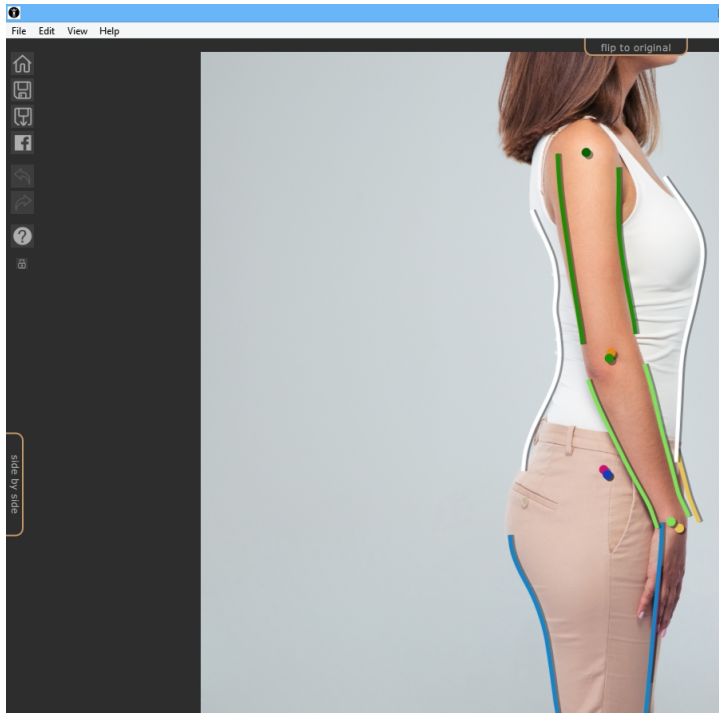


Ciascuna di queste sezioni presenta una serie di controlli e due pulsanti che sono visibili nella barra dei titoli quando è aperta. Il primo pulsante consente di disattivare gli effetti previsti da questa sezione (gli slider e gli strumenti della sagoma sono connessi a tal riguardo). Per resettare gli effetti previsti da una sezione, premete su questo pulsante (il colore cambierà da verde a rosso) e procedete a un nuovo inizio. Il secondo pulsante attiva una schermata di aiuto che spiega le funzioni presenti nel pannello.



Inoltre, la principale pagina di editing contiene molti altri controlli. Una scheda sopra l'immagine principale consente di saltare dall'immagine originale all'immagine modificata (non accadrà nulla fino a quando non effettuerete alcune modifiche). Premendo il pulsante INVIO, otterrete lo stesso risultato. Una seconda scheda sull'estremità sinistra dello schermo consente di vedere l'immagine originale accanto all'immagine modificata

(cliccando due volte su questa, l'immagine originale si rimuove nuovamente).



Infine, una barra degli strumenti contiene i pulsanti per:

- o Home / Chiudi -- chiudete il progetto corrente e ritornate alla schermata iniziale
- o Salva il progetto -- salvate il progetto corrente
- o Esporta l'immagine -- salvate l'immagine modificata
- o Condividi -- Pubblicate una foto prima / dopo su Facebook
- o Annulla -- Annullate l'ultima modifica
- o Ripristina -- Ripristinate l'ultima modifica annullata
- o Aiuto -- Si apre un aiuto sensibile al contesto che guiderà l'utente all'interno della schermata
- o Blocca -- Blocca la barra degli strumenti che rimane sempre visibile, oppure la sblocca diventando visibile solo quando il mouse è vicino



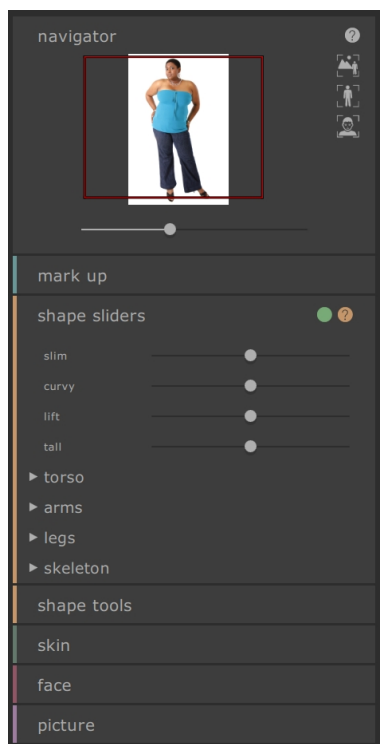
2.5.1 Slider sagoma

Nella modalità "slider sagoma", è possibile effettuare notevoli manipolazioni alla sagoma del corpo semplicemente spostando gli slider nel pannello sulla destra.

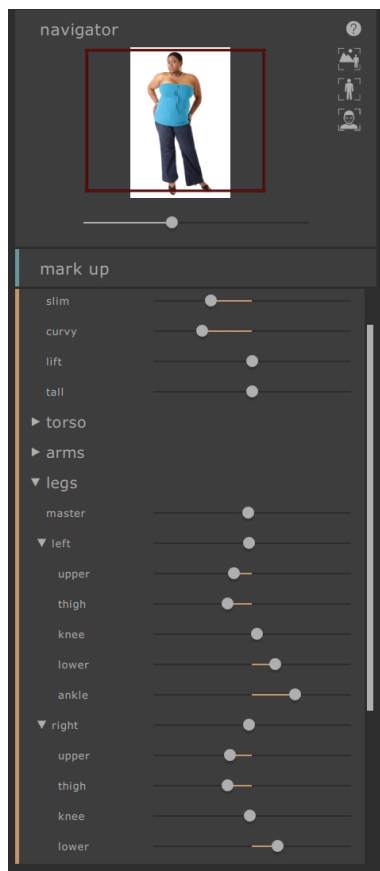
Questi slider sono suddivisi in sezioni differenti.

Quattro slider in cima alla sezione apportano modifiche su larga scala a tutta la sagoma:

- o Dimagrimento -- rende più magro tutto il soggetto
- o Curve (solo per le donne) --riduce il girovita ed espande il seno e i fianchi
- o Scolpito (solo per gli uomini) -- snellisce il ventre e allarga le spalle
- o Lifting -- solleva le zone glutei / petto
- o Allungamento -- aumenta la lunghezza delle gambe e del busto e allunga il collo



Sotto questi slider, sono presenti quattro sezioni che modificano rispettivamente il busto, le gambe, le braccia e l'ossatura. Cliccando sul titolo o sul triangolo, è possibile aprire ciascuna sezione e mostrare ulteriori slider; inoltre, è possibile aprire le sottosezioni nello stesso modo per modificare progressivamente parti più dettagliate del corpo.



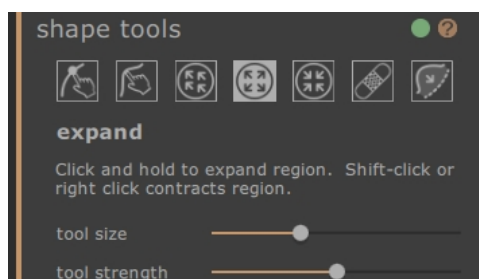
Le sezioni comprendono

- o Busto -- consente la modifica dei fianchi, girovita, petto, ecc.
- o Braccia -- consente la modifica delle braccia e avambracci, dei gomiti, dei polsi, ecc.
- o Gambe -- consente la modifica della parte superiore e inferiore delle gambe, cosce, ginocchia e caviglie
- o Ossatura -- consente di spostare le articolazioni per ottenere vari effetti, incluso l'allungamento delle gambe e del collo e l'ancheggiamento

Per ulteriori informazioni, consultate il [riferimento slider sagoma](#) ⁶²¹.

2.5.2 Strumenti sagoma

La sezione "strumenti sagoma" fornisce una serie di strumenti per la modifica della sagoma della persona nell'immagine direttamente manipolando l'immagine. In generale, questi strumenti eseguono modifiche su scala più ridotta rispetto a quelle possibili con gli slider sagoma.



Strumento modifica corpo

Selezionando questo strumento e spostando il mouse sull'immagine, saranno sottolineate le curve presenti sull'estremità del corpo. È possibile utilizzare questo strumento per afferrare le curve e spostarle. Il programma conosce le statistiche relative alla sagoma del corpo umano e sulla base di queste tenta di trovare una soluzione compatibile e di buon senso con la posizione attuale del mouse. Ad esempio, spostando il lato sinistro del busto, anche la parte destra si sposterà. Una volta spostato un punto, questo viene fissato a meno che un altro punto non sia collocato nelle vicinanze.



Selezionando lo strumento spostamento curve, è anche possibile spostare le articolazioni dell'ossatura, le quali sono rappresentate tramite puntini colorati sulla posizione delle articolazioni. Per spostare le articolazioni, è sufficiente trascinarle in una nuova posizione.

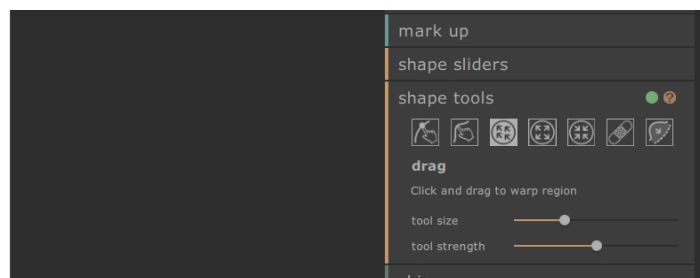
Strumento modifica localizzata corpo

Lo strumento di modifica localizzata delle curve consente di effettuare modifiche su scala ridotta alle curve. Per spostare una curva, è sufficiente cliccarci sopra e spostare il mouse per trascinarla in una nuova posizione. Solo le curve molto vicine al mouse subiranno degli effetti. Selezionando questo strumento comparirà uno slider che controlla la dimensione dell'area che subirà tale modifica locale.



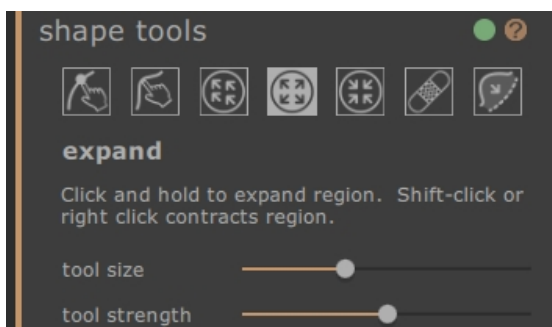
Strumento trascinamento

Lo strumento di trascinamento può essere utilizzato ovunque nell'immagine -- è utilizzato per modificare localmente la sagoma dell'immagine cliccando e trascinando il mouse. Un cerchio intorno al cursore consente di visualizzare l'area che verrà trascinata. Selezionando questo strumento comparirà uno slider nel pannello sulla destra che controlla sia l'area che ha subito la modifica (dimensione dello strumento) che l'intensità della modifica (intensità dello strumento).



Strumento espansione

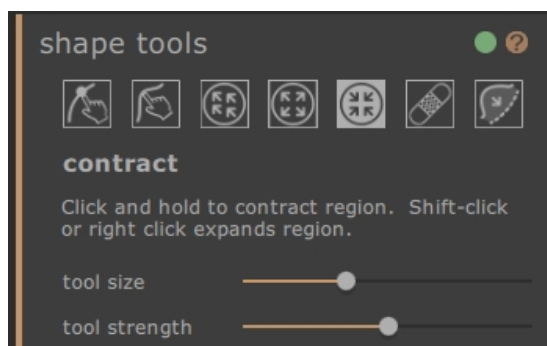
Anche lo strumento di espansione può essere utilizzato ovunque nell'immagine e causa un'espansione localizzata all'interno dell'area circolare del cursore quando si tiene premuto il mouse. Selezionando questo strumento, compaiono alcuni slider nel pannello sulla destra che controlla sia la dimensione del pennello che l'intensità dell'effetto.



Strumento contrazione

Anche lo strumento di contrazione può essere utilizzato ovunque nell'immagine e causa un restringimento localizzato all'interno dell'area circolare del cursore quando si tiene premuto il mouse. Selezionando questo strumento, compariranno alcuni slider nel pannello sulla destra che controllano sia la dimensione del cursore

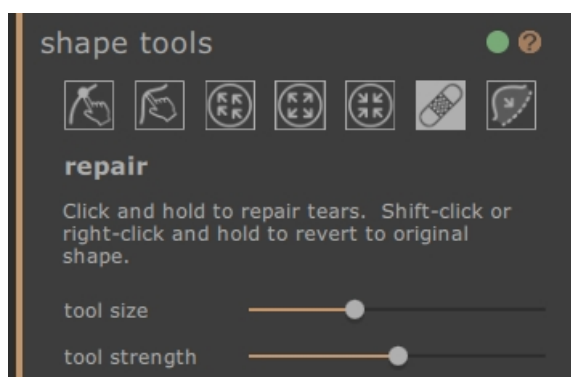
che l'intensità dell'effetto.



Strumento riparazione

Lo strumento di riparazione risolve le problematiche relative alla sagoma dell'immagine rendendo armoniose localmente le modifiche alla sagoma all'interno della finestra circolare. Occasionalmente, lo spostamento degli slider, o l'utilizzo di altri strumenti sagoma provoca danni, discontinuità, o modifiche irrealistiche alla sagoma. Applicando lo strumento di riparazione tenendo premuto il mouse sull'area desiderata, questi problemi si risolveranno gradualmente. Selezionando questo strumento compariranno alcuni slider nel pannello sulla destra che controllano sia la dimensione del cursore che l'intensità dell'effetto.

Tenendo premuto il pulsante MAIUSC, lo strumento di riparazione si tramuterà in strumento di ripristino. Tale strumento ha l'effetto di ripristinare localmente la sagoma dell'immagine al suo stato originale. Oltre a indicare che le modifiche alla sagoma appaiono armoniose, riporta anche gli oggetti alla loro posizione originale.



Strumento compressioni e protuberanze

Lo strumento "compressioni e protuberanze" è molto specifico, in quanto utilizzato per risolvere le problematiche relative alla sagoma su scala più ridotta rispetto a quella che può essere trattata mediante gli strumenti curve. Tipicamente, si utilizza per ridurre le protuberanze sui fianchi, o le pieghe dovute al grasso o a un bikini allacciato stretto. Per mettere in funzione tale strumento, spostate il cursore su una delle curve esistenti. L'area presa in considerazione viene ingrandita e si visualizza la sagoma prima e dopo la variazione. Tenendo premuto il pulsante del mouse si eseguono le modifiche da apportare alla sagoma. Sostanzialmente, viene stimata la sagoma presente nell'immagine a livello locale e modificata in curve più armoniose (ma solitamente preferibili) rispetto a quelle disegnate durante la fase di marcatura.



Strumento immagine prima



Immagine con strumento



Strumento immagine dopo

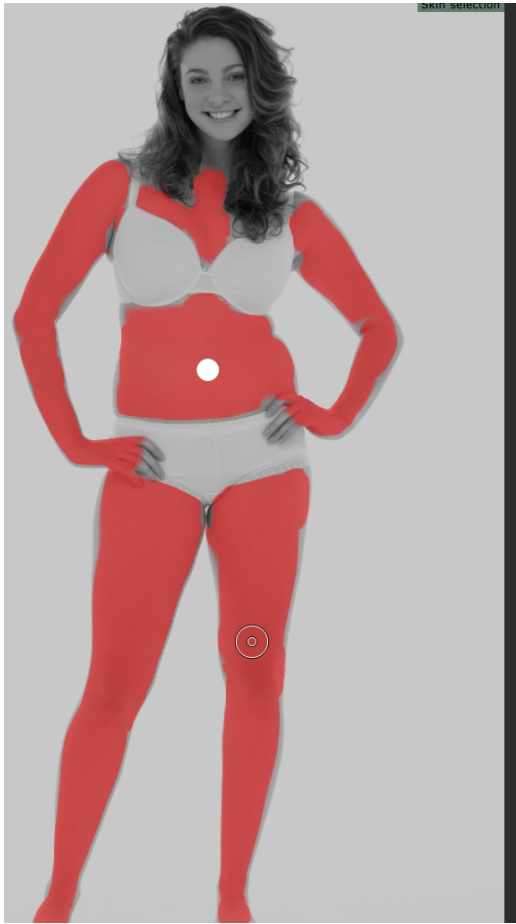
Per ulteriori informazioni, consultate il [riferimento strumenti sagoma](#)^[67].

2.5.3 Pelle

La sezione "pelle" consente di manipolare la consistenza della pelle e restringere l'area del ventre. Tale funzione si applica soltanto al corpo. Per manipolare la pelle del viso, utilizzate la sezione "volto".

[Tela di marcatura](#)

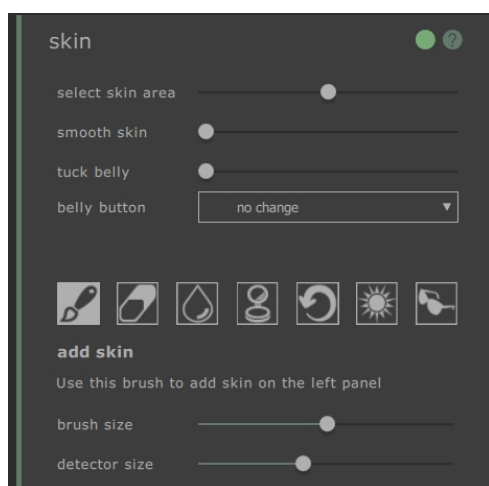
Quando si apre la sezione "pelle", compare una seconda copia dell'immagine sul lato sinistro dell'immagine in fase di modifica. Questa si presenta in scala di grigi, ma con una maschera rossa sovrapposta che indica una stima dell'area della pelle. Ciò determinerà le parti dell'immagine modificate da questa sezione.



Generalmente, la selezione automatica dell'area della pelle è abbastanza corretta. Tuttavia, in caso di errore, il primo slider in cima ("seleziona area pelle") aumenta o diminuisce la quantità di pelle selezionata. Per affinare ulteriormente l'area della pelle, utilizza gli strumenti "evidenzia pelle" o "rimuovi pelle" per aggiungere o eliminare direttamente la pelle nel pannello di sinistra.

I controlli rimanenti nella sezione "pelle" sono utilizzati per manipolare la consistenza della pelle. Lo strumento "leviga pelle" leviga l'area della pelle selezionata per donare un effetto aerografato. Lo slider "addome tonico" tonifica l'area del ventre per ridurre il grasso e aumentare la definizione. Il menu a discesa dell'ombelico consente di inserire un'opzione differente per l'ombelico. In caso in cui il nuovo ombelico non si trovi nella posizione corretta, è possibile modificarlo trascinando il punto di controllo bianco nel pannello di sinistra.

La barra degli strumenti in fondo contiene strumenti per selezionare, rimuovere e levigare la pelle, eliminare le imperfezioni, ripristinare, illuminare e scurire la pelle. Di seguito si fornisce una definizione degli effetti ottenuti con questi strumenti:



Strumento "aggiungi pelle"

Selezionando questo strumento e spostando il mouse sull'immagine di sinistra, compare un cursore con due cerchi concentrici. Quando l'utente dipinge sulla tela seleziona la pelle trovando eventuali aree all'interno del cerchio più grande caratterizzate dai colori presenti nel cerchio più piccolo. Un'anteprima dell'area selezionata sarà aggiornata direttamente. Con la selezione di questo strumento, compaiono due slider nella parte sottostante che controllano la dimensione dei cerchi concentrici.

Strumento "rimuovi pelle"

Questo strumento esegue l'effetto opposto allo strumento "aggiungi pelle" -- invece di aggiungere, riduce la pelle nell'area selezionata. Similmente a quanto accade con lo strumento "aggiungi pelle", nella parte sottostante allo strumento compaiono due slider che controllano i cerchi concentrici nel cursore.

Strumento di levigazione

Lo strumento "leviga pelle" consente di levigare localmente un'area nell'immagine. Si applica cliccando e trascinando direttamente sull'immagine di destra. La dimensione dell'area su cui si applica l'effetto e l'intensità dell'effetto sono controllate da due slider che compaiono selezionando questo strumento. Lo strumento funzionerà anche sulle aree che non sono state selezionate come pelle e l'area levigata sarà aggiunta alla maschera della pelle.

Strumento "elimina imperfezioni"

Lo strumento "elimina imperfezioni" si utilizza per eliminare macchie, nevi, tatuaggi e altre caratteristiche della pelle. Esegue una stima partendo dall'estremità del cursore circolare. La dimensione dell'area e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustate utilizzando gli slider che compaiono con la selezione dello strumento nella parte sottostante.

Strumento "ripristina"

Lo strumento "ripristina" riporta la pelle presente all'interno del cursore circolare al suo stato originale. La dimensione dell'area modificata e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustate utilizzando gli slider che compaiono con la selezione dello strumento nella parte sottostante.

Strumento "illumina pelle"

Questo strumento illumina localmente l'immagine quando l'utente clicca sulla tela di destra. È possibile utilizzare tale funzione per diminuire le ombre che potrebbero appiattire l'aspetto di un'area dell'immagine. La dimensione dell'area modificata e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustati utilizzando gli slider che compaiono con l'apertura dello strumento nella parte sottostante.

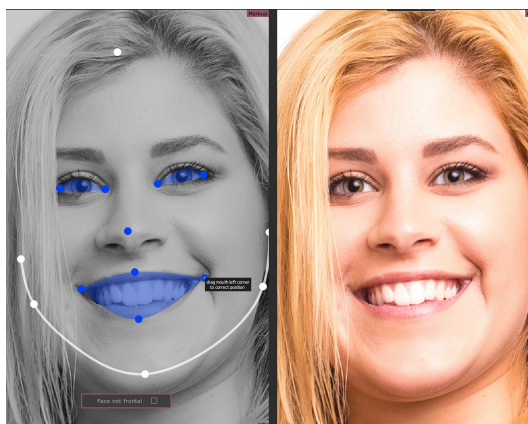
Strumento "scurisci pelle"

Lo strumento "scurisci pelle" riduce l'intensità dell'immagine quando l'utente clicca sulla tela di destra. È possibile utilizzare tale funzione per aumentare le ombre che potrebbero rendere l'aspetto di un'area meno piatto. La dimensione dell'area modificata e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustate utilizzando gli slider che compaiono con la selezione dello strumento nella parte sottostante.

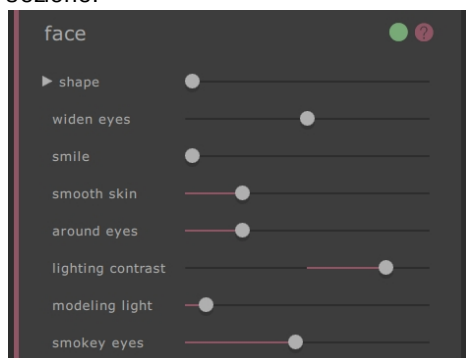
Per ulteriori informazioni, consultate il [riferimento sezione pelle](#)⁶⁹.

2.5.4 Volto

La sezione "volto" è utilizzata per apportare modifiche al viso del soggetto. Quando cliccate su questa sezione, la schermata di visualizzazione eseguirà uno zoom all'interno della zona del viso e una seconda tela si aprirà sul lato sinistro. Questa nuova tela mostra una stima della marcatura dei punti del viso. Se questi punti sono posizionati in modo errato, le funzioni previste da questa sezione non funzioneranno correttamente. Per modificare la marcatura, è sufficiente cliccare e trascinare i punti nella posizione corretta.



Si segnala che la sezione volto è concepita solo per visi frontali. Per indicare che il viso non è frontale, cliccate sul pulsante sovrapposto alla tela sinistra (marcatura), disattivando così l'effetto nella parte restante della sezione.



La sezione "volto" è composta unicamente da slider manipolati nel pannello sulla destra che apportano modifiche alla tela principale. Questi rientrano grosso modo in tre categorie:

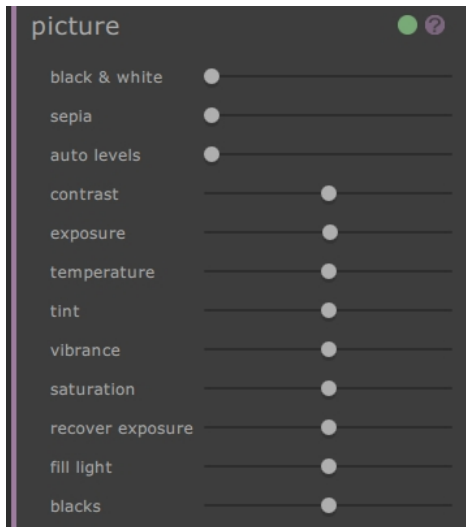
- o Slider contorno -- questi consentono di modificare la forma generale del viso e anche di manipolarne le componenti (ad es. la dimensione degli occhi).
- o Slider di levigazione -- questi consentono di levigare la pelle del viso.
- o Slider luminosità -- questi consentono di reilluminare il viso rendendo l'immagine più attraente.

Si segnala che il prodotto aggiuntivo [PortraitPro](#) è specializzato nelle modifiche al viso e include molte più funzioni di modifica della forma e dell'aspetto del viso nelle foto con ritratti.

Per ulteriori informazioni, consultate il [riferimento sezione volto](#)⁶⁹.

2.5.6 Immagine intera

La sezione "Immagine intera" comprende le funzioni di modifica globale che si possono eseguire sul contrasto, la luminosità e lo spettro cromatico di tutta l'immagine, similmente a quelle previste dagli strumenti di editing dell'immagine di tipo tradizionale. Tutti questi effetti si ottengono spostando direttamente gli slider nel pannello sulla destra.



Le funzioni di modifica previste dagli slider sono:

- o bianco e nero -- converte l'immagine in bianco e nero
- o seppia -- converte l'immagine al color seppia
- o livelli automatici -- una trasformazione intelligente che tenta di migliorare l'immagine nel suo insieme
- o contrasto -- aumenta o diminuisce il contrasto dell'immagine lasciando invariati la luminosità media e il colore
- o esposizione -- aggiusta la luminosità complessiva dell'immagine
- o temperatura -- aggiusta il colore di tutta l'immagine per eliminare eventuali dominanti di colore dell'immagine (rosso-blu)
- o tonalità -- aggiusta il colore di tutta l'immagine per eliminare eventuali dominanti di tonalità (verde-viola)
- o vividezza -- rende più intensi i colori nell'immagine
- o saturazione -- simile alla vividezza, ma con effetto più lieve sui colori i quali, di conseguenza, risultano meno intensi
- o recupero dell'esposizione -- recupera le parti dell'immagine sovraesposte
- o luce di riempimento -- illumina le zone in ombra
- o neri -- scurisce le aree nere dell'immagine

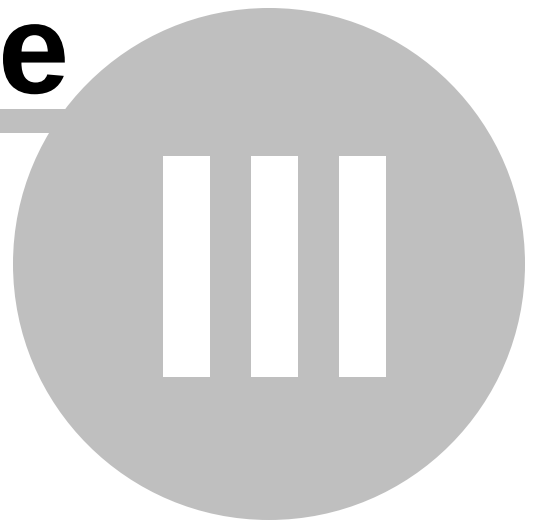
Per ulteriori dettagli, consultate [Strumenti immagine intera](#) ⁷⁶¹.

2.6 Foto di gruppo

Lavorare con le foto di gruppo

Se nell'immagine è presente più di una persona, sarà necessario salvare l'immagine e riapirla successivamente per iniziare a lavorare su un altro corpo nell'immagine.

Parte



3 Riferimento

Questa sezione fornisce informazioni relativamente ai comandi e ai controlli differenti presenti in PortraitPro Body.

La pagina [Riferimento homepage](#)^[44] descrive l'applicazione homepage.

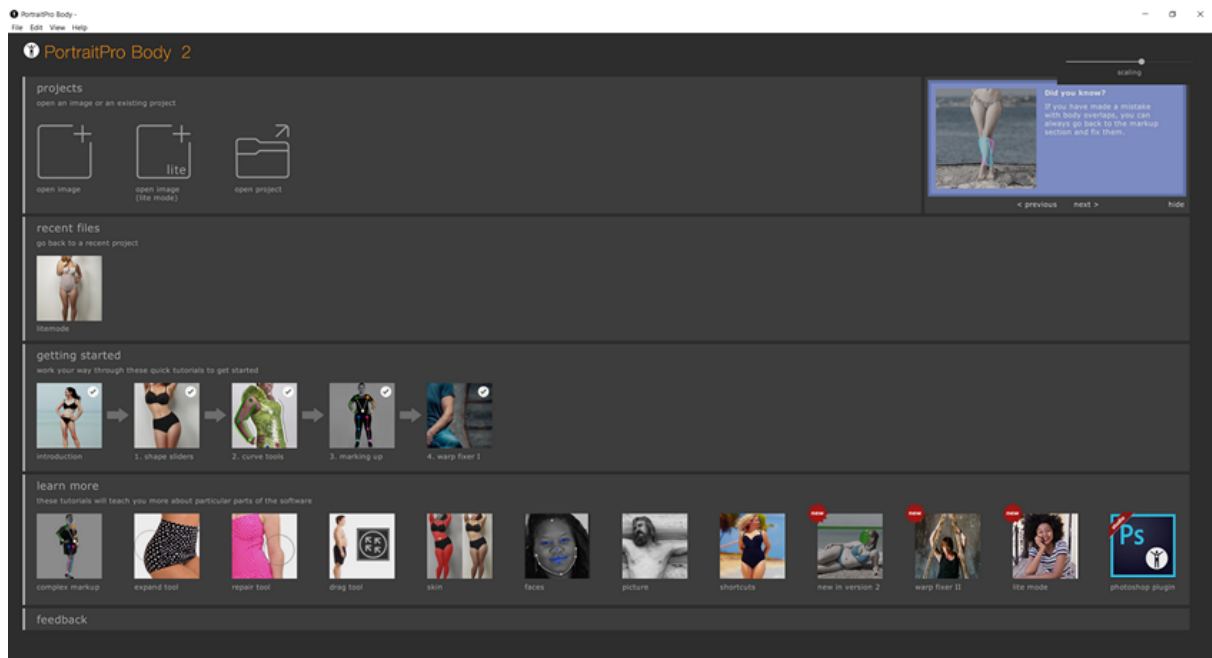
La pagina [Comandi di menu](#)^[46] descrive ciascun comando presente nei menu.

La pagina [Marcatura del corpo](#)^[49] descrive ciascun controllo disponibile in fase di [marcatura di un'immagine](#)^[14].

La pagina [Migliorare il corpo](#)^[59] descrive i controlli disponibili in fase di miglioramento di un'immagine.

3.1 Homepage

Quando caricate il programma o chiudete un progetto, si aprirà la homepage.



Dalla homepage, potete:

- o Modificare una nuova immagine
- o Caricare un progetto esistente
- o Ricaricare un progetto di recente utilizzo
- o Aprire un tutorial riguardante un aspetto particolare del software

Progetti

Per caricare una nuova immagine, cliccate sul pulsante "Nuova immagine". Per caricare un progetto esistente, cliccate sul pulsante "Apri progetto". È possibile aprire una finestra per eseguire entrambe le funzioni premendo la barra spaziatrice dalla homepage. In alternativa, (e da qualsiasi punto in questo software), potete premere CTRL+O oppure utilizzare Apri dal menu File.

Tutte queste operazioni consentono la visualizzazione della finestra di dialogo per aprire i file. In questa finestra, potete selezionare il progetto o l'immagine che si desidera aprire.

[File recenti](#)

Sotto al pulsante "Apri file" sono collocate le icone relative agli otto progetti recentemente utilizzati. Per ciascun progetto si presenta un'immagine in miniatura del corpo manipolato con il nome del file. Cliccate sull'icona corretta per riprendere a lavorare su questo progetto. Questa sezione comparirà solo dopo aver salvato il primo file del progetto.

[Guida introduttiva](#)

La sezione introduttiva comprende il video (che viene avviato la prima volta che si carica il software) e quattro tutorial, ciascuno dei quali consiste in un breve video e un progetto su cui lavorare. L'utente è incoraggiato ad esercitarsi nel corso di questi tutorial quando apre il software per la prima volta.

[Per saperne di più](#)

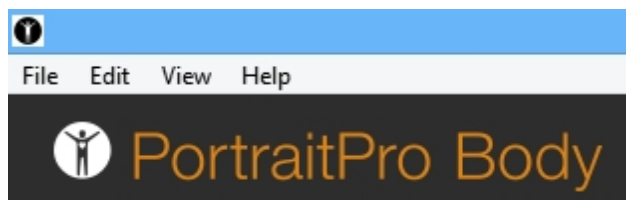
La sezione "Per saperne di più" contiene una serie di tutorial che spiegano altre parti del software. Questa sezione si apre dopo aver guardato i tutorial introduttivi.

[Slider ridimensionamento](#)

Lo slider collocato nella parte in alto a destra della homepage consente all'utente di ridimensionare tutti gli elementi presenti nell'interfaccia utente. Spostate questo slider per ridurre o ingrandire il contenuto dell'interfaccia adattandolo alle dimensioni dello schermo su cui state lavorando.

3.2 Menu Comandi

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



Menu File ⁴⁶	I comandi per aprire e salvare i file, stampare o modificare le impostazioni
Menu Modifica ⁴⁷	Annulla & Ripeti
Menu Visualizza ⁴⁸	I comandi per controllare la visibilità e l'aspetto dei vari elementi dell'interfaccia utente
Menu Aiuto ⁴⁹	I comandi per lanciare l'aiuto, controllare gli aggiornamenti, ricevere assistenza o visualizzare la casella

3.2.1 Menu File

Il menu File comprende le seguenti funzioni:

Apri...	Apri un'immagine oppure un file di progetto (consultare Tipi di file supportati ⁸⁵). Se un file già aperto contiene modifiche non salvate, verrà richiesto di salvare o rifiutare le modifiche prima di aprire un nuovo file.
Salva progetto	Salva il progetto nel formato nativo (".prb"). Se il progetto non è stato precedentemente salvato, comparirà il pannello Salva file che richiede il nome del file. Questo comando è disponibile soltanto nella fase di miglioramento del corpo ⁵⁹.
Salva progetto come...	Salva il file corrente: Questa funzione è simile alla funzione Salva, fatta eccezione per il fatto che il pannello Salva file è sempre mostrato per consentire la selezione del luogo in cui salvare il file.

	Questo comando è disponibile soltanto nella fase di miglioramento del corpo ^[59] .
Esporta immagine...	Salva il file corrente. La prima volta che si utilizza questo comando dopo aver aperto un file, si applicano le seguenti regole: Aprendo un file JPEG, l'immagine migliorata sarà salvata come file JPEG. Aprendo un file PNG, l'immagine migliorata sarà salvata come file PNG. Aprendo un file TIFF o qualsiasi tipo di file RAW (<u>solamente l'edizione Studio</u>), l'immagine migliorata sarà salvata come file TIFF. Tutti gli altri tipi di file possono essere salvati come JPEG, TIFF o PNG e possono essere selezionati dai tipi di file. Da questo momento in poi, questa funzione salverà lo stesso tipo di file come salvato in precedenza. Questo comando è disponibile soltanto nella fase di miglioramento del corpo^[59].
Condividi	Connette a Facebook e pubblica una foto prima / dopo con un commento. Questo comando è disponibile soltanto nella fase di miglioramento del corpo^[59].
Chiudi / Homepage	Chiude la sessione corrente. In caso di modifiche non salvate, verrà richiesto di salvarle o di rifiutarle. La funzione Chiudi riporta l'utente alla Homepage^[44].
Stampa...	Fa apparire la finestra di dialogo Stampa che consente di stampare l'immagine migliorata.
Esci	Chiude l'applicazione. In caso di modifiche non salvate, verrà richiesto di salvarle o di rifiutarle.

Modalità plug-in

Se l'applicazione è in [modalità plug-in](#)^[13], l'unica funzione presente nel menu File è **Ritorna dal plug-in**, che riporta l'immagine migliorata all'applicazione chiamante e chiude PortraitPro Body.

3.2.2 Menu Modifica

Il menu Modifica comprende le seguenti funzioni:

Annulla	Annulla le modifiche apportate ai valori degli slider e quelle effettuate 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 vi piacciono le modifiche. Questo comando è disponibile soltanto in fase di miglioramento dell'immagine.
Ripristina	Consente di ripetere un'operazione che è stata annullata con la funzione <i>Annulla</i> .

3.2.3 Menu Visualizza

Il menu Visualizza comprende i seguenti comandi:

Schermo intero	Apri l'applicazione fino a riempire lo schermo intero per massimizzare lo spazio di lavoro. Per ripristinare la finestra dell'applicazione, selezionate nuovamente questo comando.
Blocca barra degli strumenti	Si attiva se la barra degli strumenti è sempre visibile (bloccata); altrimenti, compare solo quando il mouse è vicino alla parte superiore sinistra dell'immagine.
Prima e dopo	Si attiva se l'utente sta visualizzando una tela singola (dopo), oppure due tele una accanto all'altra (prima e dopo).
Aiuto Marcatura	Si attiva se l'aiuto è mostrato in modalità marcatura.
Modifica le dimensioni	Modifica la dimensione del carattere e gli elementi dell'interfaccia per renderli più grandi o più piccoli.
Anima	Dà inizio a un'animazione mostrando il cambiamento dell'immagine (cliccate sull'immagine per interromperla).

3.2.4 Menu Aiuto

Il menu Aiuto comprende le seguenti funzioni:

Contenuti	Lancia l'aiuto online, contenente l'Indice.
Guida rapida all'uso	Lancia l'aiuto online contenente la Guida rapida all'uso  .
Scorciatoie da tastiera	Lancia l'aiuto online indicante le Scorciatoie da tastiera  .
Controlla aggiornamenti...	Lancia il browser web predefinito per verificare se si possiede la versione più recente di PortraitPro Body. Se sono disponibili aggiornamenti, saranno forniti i link per scaricarli.

Supporto...	Lancia il browser web predefinito per mostrare le pagine di supporto di PortraitPro Body. Si può utilizzare per trovare le risposte alle domande frequenti, o per contattare il servizio di assistenza PortraitPro Body.
Informazioni	Fa comparire la casella Informazioni, la quale indica la versione di PortraitPro Body posseduta.

3.3 Marcatura del corpo

Dopo aver caricato una nuova immagine, l'utente deve svolgere una serie di fasi di marcatura prima di poter modificare l'immagine.

Queste consistono in:

- o Individuazione della persona che si desidera modificare
- o Individuazione del genere della persona scelta
- o Evidenziazione delle articolazioni della persona nell'immagine
- o Evidenziazione delle curve sulle estremità degli arti e del busto
- o Individuazione della profondità degli arti (se ambigua)

[Aiuto Marcatura](#)

Durante le fasi di marcatura è disponibile una finestra d'aiuto che fornisce una guida. Per impostazione predefinita, tale finestra è visibile sul lato sinistro della tela principale. Una scheda sull'estremità sinistra dell'immagine (che si espande con l'avvicinamento del mouse) può essere utilizzata per attivare o disattivare questa finestra d'aiuto per la marcatura. Ciò si può anche fare selezionando "Aiuto marcatura" dal menu Visualizza.

Generalmente, l'aiuto comprende alcune pagine. La prima pagina in alto (visibile di default) fornisce istruzioni di carattere generale per l'evidenziazione dell'area in esame. Le pagine successive trattano casi particolari (ad es. come evidenziare l'ossatura quando si trova parzialmente fuori dai limiti dell'immagine). Per visualizzare queste pagine, cliccate sulla rispettiva scheda nella finestra d'aiuto. Durante i tutorial questo aiuto tratterà in modo specifico l'immagine in fase di marcatura.

3.3.1 Riferimento selezionare il volto

Per individuare la persona che si desidera modificare, spostate il mouse al centro della punta del naso. Se il software individua con successo il volto, verrà richiesto di specificare il genere.



Può accadere che il software non riesca a individuare il volto sulla base del clic effettuato. Tale possibilità è particolarmente frequente quando il volto è vicino al profilo, o è parzialmente oscurato dai capelli, o da un altro oggetto. Quando ciò accade, il software chiederà di selezionare un secondo punto sul mento della persona che si intende modificare. Una volta eseguito, si visualizza un ovale; cliccando sul punto corretto del mento, questo ovale dovrebbe circondare il volto.



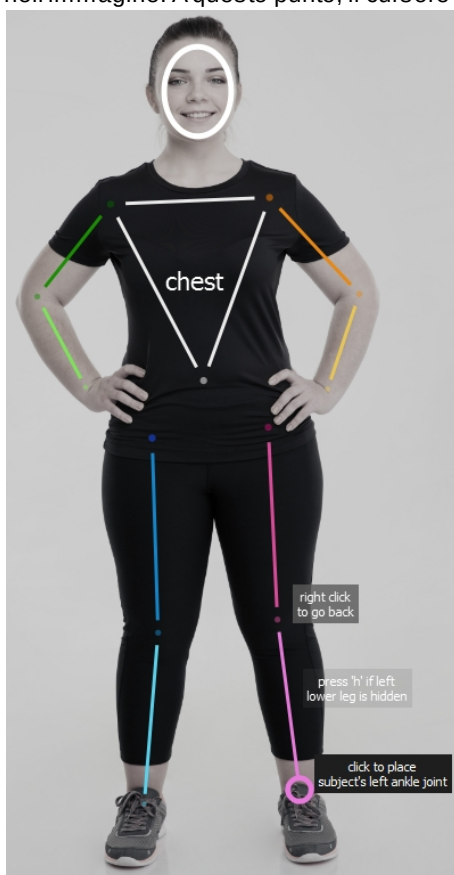
In alternativa, la mancata individuazione del volto potrebbe essere causata dal fatto che avete cliccato sulla posizione errata dell'immagine durante la prima fase. Se questo è il caso, potete annullare la modifica selezionando Annulla dal menu Modifica o utilizzando la scorciatoia CTRL + Z.

Casi particolari:

Volto che si gira dalla parte opposta	Se il volto si gira dalla parte opposta, provate a immaginare dove potrebbe essere il naso.
Naso nascosto	Se il naso è nascosto da un altro oggetto, provate a immaginare dove potrebbe essere.
Naso fuori dall'immagine	Se il naso si trova fuori dall'immagine, cliccate nel punto in cui pensate possa trovarsi. È possibile fare una panoramica dell'immagine utilizzando CTRL + trascinamento del mouse, oppure tramite il navigatore nell'angolo in alto a destra.

3.3.2 Riferimento evidenziare le articolazioni dello scheletro

Durante il processo iniziale di marcatura, le articolazioni sono evidenziate una dopo l'altra, in un ordine prestabilito. Per evidenziare la posizione di un'articolazione, è sufficiente cliccare sul punto corretto nell'immagine. A questo punto, il cursore salterà al punto successivo.



Se desiderate modificare la posizione del punto appena evidenziato, è possibile ritornare al punto precedente premendo il tasto Backspace o cliccando con il tasto destro del mouse.

Quando l'utente ritorna in questa sezione (cliccando su "evidenzia articolazioni" nel pannello sulla destra), tutte le posizioni esistenti delle articolazioni sono mostrate in parallelo e l'utente può aggiustarle cliccandoci sopra e trascinandole.

Le articolazioni dello scheletro sono (in ordine di marcatura)

Spalla destra	Un punto nel centro dell'articolazione della spalla destra, in modo tale che si collochi a metà tra le due estremità del braccio. La spalla destra si trova sulla sinistra dell'immagine nelle foto in cui il soggetto si rivolge alla fotocamera (ovvero, nella maggior parte delle foto).
---------------	---

Gomito destro	Un punto nel centro del gomito destro, in modo tale che sia posizionato a metà tra la parte superiore e inferiore del braccio e a metà tra le due estremità della parte superiore e le due estremità della parte inferiore del braccio.
Polso destro	Un punto nel centro del polso destro, in modo tale che si collochi a metà tra le due estremità del braccio.
Spalla sinistra	Un punto nel centro dell'articolazione della spalla sinistra, in modo tale si collochi a metà tra i due lati del braccio. La spalla sinistra si trova sulla destra dell'immagine nelle foto in cui il soggetto si rivolge alla fotocamera.
Gomito sinistro	Un punto nel centro del gomito sinistro, in modo tale che si collochi a metà tra la parte superiore e inferiore del braccio e a metà tra le due estremità della parte superiore e le due estremità della parte inferiore del braccio.
Polso sinistro	Un punto al centro del polso sinistro, in modo tale che si collochi a metà tra le due estremità del braccio.
Ombelico	Un punto sull'ombelico del soggetto.
Anca destra	Un punto in cima alla gamba destra, a metà tra le due estremità della gamba.
Ginocchio destro	Un punto al centro del ginocchio destro in modo tale che si collochi a metà tra la parte superiore e inferiore della gamba e a metà tra le due estremità della parte superiore e le due estremità della parte inferiore della gamba.
Caviglia destra	Un punto al centro della caviglia destra, in modo tale che si collochi a metà tra i due profili della parte inferiore della gamba.
Anca sinistra	Un punto in cima alla gamba sinistra, a metà tra le due estremità della gamba.
Ginocchio sinistro	Un punto al centro del ginocchio sinistro in modo tale che si collochi a metà tra la parte superiore e inferiore della gamba e a metà tra le due estremità della parte superiore e le due estremità della parte inferiore della gamba.
Caviglia sinistra	Un punto al centro dell'anca sinistra, in modo tale che si collochi a metà tra i due profili della parte inferiore della gamba.

Casi particolari:

Corpo che si allontana	Se il corpo si sta allontanando, allora la spalla destra si troverà sulla parte destra dello schermo. Altrimenti, sarà sulla parte sinistra dello schermo.
Arto oscurato	Se l'arto è nascosto da un'altra parte del corpo o da un oggetto, provate a immaginare dove dovrebbe comparire. Premete sul pulsante "h", oppure utilizzate il controllo presente nel pannello sulla destra per etichettarlo come nascosto (vedere sotto).
Indumenti larghi	Se l'arto è oscurato da indumenti larghi, provate a immaginare dove potrebbe

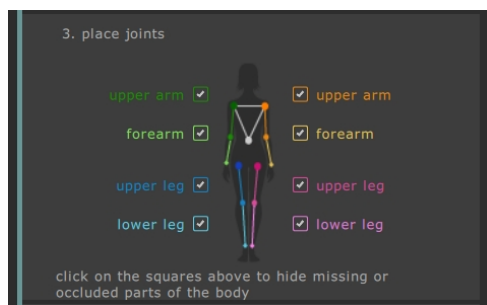
	essere.
Arto fuori dall'immagine	Se l'arto è parzialmente o completamente esterno all'immagine, immaginate dove potrebbe essere.

Eeguire una panoramica della tela

Quando il mouse è vicino all'estremità dell'immagine, una freccia comparirà ad indicare che è possibile fare una panoramica della tela in quella direzione premendo la barra spaziatrice.

Arti nascosti

L'icona del corpo presente nel pannello sulla destra può essere utilizzata per segnare gli arti nascosti. Ad esempio, se il braccio è completamente oscurato dal corpo o da un altro oggetto, in questo punto può essere segnalato come nascosto.



Quando si indica che un arto è nascosto, questo comparirà con una linea tratteggiata nel pannello principale. Un metodo alternativo per passare da un arto all'altro, precedentemente alla segnalazione dell'articolazione in esame come nascosta o visibile, consiste nel premere il pulsante "h" quando il mouse è nel pannello principale.



La segnalazione di un arto nascosto comporta che non avrà alcun altro effetto sui vari procedimenti e non sarà necessario segnare le curve di questo arto nella fase successiva. La segnalazione di arti nascosti deve essere effettuata soltanto se questi sono completamente invisibili nell'immagine. Se invece, anche solo una parte dell'arto è visibile (ad es. la metà superiore della coscia, mentre l'altra metà non è visibile), non deve essere etichettato come nascosto.

3.3.3 Riferimento evidenziare le curve

La quarta fase di marcatura consiste nell'evidenziare le curve del corpo. Si procede in un ordine stabilito:

- o braccio destro
- o braccio sinistro
- o busto
- o gamba destra
- o gamba sinistra

Durante la fase iniziale di marcatura, la curva è attaccata al cursore del mouse. Evidenzia il primo punto spostando il cursore del mouse in un punto sull'estremità dell'arto. Il cursore del mouse deve rimanere all'interno di un piccolo rettangolo o triangolo, affinché sia evidente l'estremità da evidenziare. L'obiettivo consiste semplicemente nel posizionare questo punto specifico sull'estremità dell'arto. In questa fase, non è necessario che l'intera curva sia ben allineata -- infatti, l'allineamento si realizzerà in modo naturale non appena saranno evidenziati ulteriori punti.

Per correggere il punto, premete il pulsante del mouse. Il programma correggerà quel punto specifico e salterà alla posizione successiva sulla curva. Una volta segnati tutti i punti sul braccio destro, il software procederà al braccio sinistro e continuerà il procedimento. I punti che si collocano sugli arti nascosti o esterni all'immagine sono automaticamente ignorati.

Se desiderate modificare la posizione del punto appena evidenziato, è possibile ritornare al punto precedente premendo il tasto Backspace o cliccando con il tasto destro del mouse.

Quando l'utente intende modificare le curve che sono state già evidenziate, tutti i punti segnati su una parte specifica del corpo diventano visibili contemporaneamente. Questi punti (e di conseguenza le curve a cui sono attaccati) possono essere spostati cliccandoci sopra e trascinandoli. È possibile passare da una curva all'altra utilizzando la freccia destra e sinistra, cliccando sui numeri presenti nell'immagine, oppure cliccando sul controllo nel pannello sulla destra.

Busti femminili

Nel caso del busto femminile, le curve devono essere evidenziate intorno al petto.



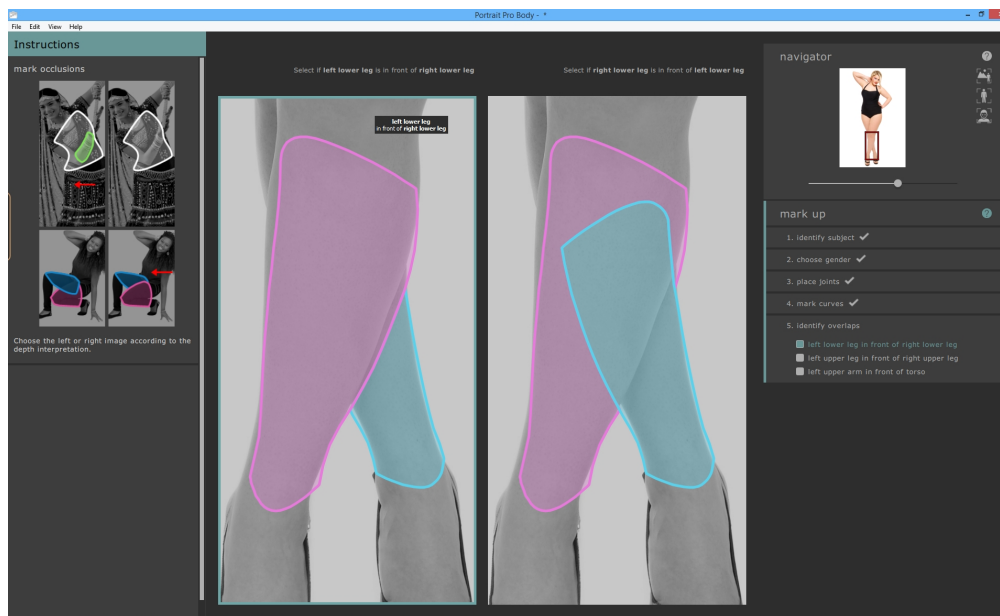
Casi particolari

Arto oscurato	Nel caso in cui l'arto sia nascosto da un'altra parte del corpo o da un oggetto, provate a immaginare dove potrebbero essere le curve se non fossero oscurate.
Indumenti larghi	Se l'arto è oscurato da indumenti larghi, provate a immaginare dove potrebbero essere le curve del corpo.

3.3.4 Riferimento individuare le sovrapposizioni

In alcune immagini, le articolazioni e le curve evidenziate si sovrappongono e il software chiederà all'utente di individuare gli arti frontali. Nel caso di immagini che non presentano alcuna ambiguità, si salta questo passaggio.

Un caso tipico si presenta nel seguente modo:

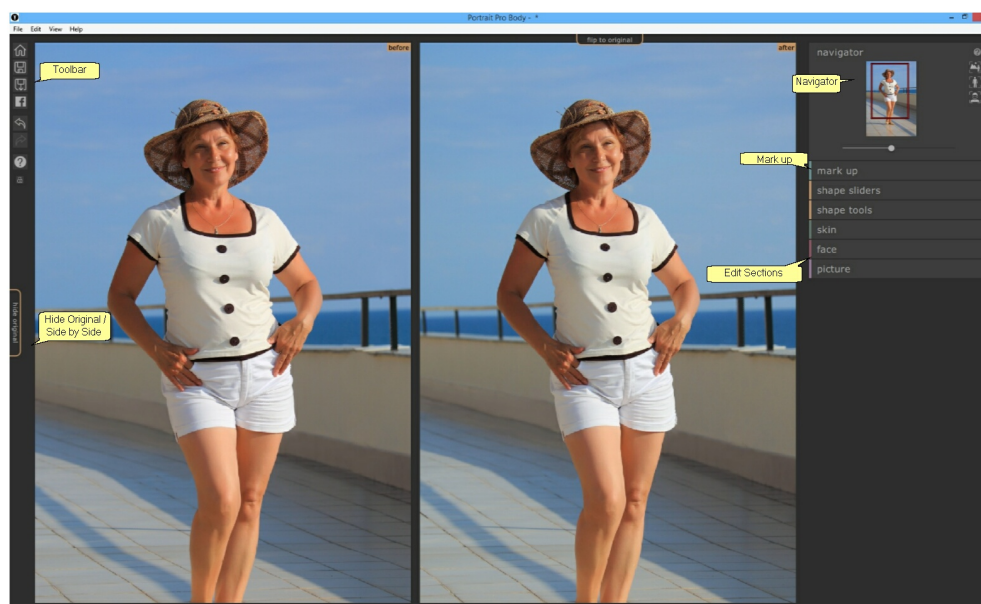


In questo caso, l'interpretazione a sinistra indica che l'arto inferiore sinistro (rosa) è collocato di fronte all'arto inferiore destro (blu). L'interpretazione a destra indica che l'arto inferiore sinistro è collocato dietro all'arto inferiore destro. Nel caso specifico è evidente che l'arto sinistro è collocato di fronte all'arto destro, rendendo quindi corretta l'interpretazione a sinistra. Per confermare ciò, è sufficiente cliccare sull'immagine di sinistra e il software passerà alla sovrapposizione successiva.

Nel caso in cui l'utente intenda modificare le sovrapposizioni dopo aver marcato l'immagine, il software presenta soltanto l'interpretazione corrente relativa a una specifica ambiguità. Per modificare l'interpretazione, cliccate sull'immagine per sostituire la parte del corpo frontale. Per modificare la sovrapposizione da analizzare, selezionate il confronto nel pannello collocato sulla destra.

3.4 Modificare l'immagine

La presente sezione descrive i controlli principali a disposizione durante il miglioramento di un'immagine.



Tele

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

Foto originale - Mostra l'immagine originale ("Prima") (non sempre presente).

Per effettuare una panoramica di una tela qualsiasi, premete CTRL e trascinate la tela con il mouse per tradurre. Per eseguire lo zoom avanti e indietro, utilizzate i pulsanti + e -.

In alternativa, potete utilizzare il [pannello di navigazione](#).⁶¹

Visualizzare l'immagine migliorata

La scheda collocata sulla sinistra dell'immagine controlla il layout della finestra di visualizzazione su cui l'utente sta lavorando.

- Cliccate sulla scheda **fianco a fianco** per ritornare alla presentazione delle immagini una di fianco all'altra.
- Cliccate sulla scheda **nascondi originale** per visualizzare soltanto l'immagine migliorata.

Saltare dall'immagine migliorata all'immagine originale

Indipendentemente dal tipo di layout, potete premere sul tasto Invio in qualsiasi momento per passare dalla

visualizzazione dell'immagine migliorata all'immagine originale. L'immagine originale compare soltanto premendo il tasto Invio.

Questo procedimento consente di saltare dall'immagine migliorata all'immagine originale mettendo in risalto le modifiche effettuate.

In alternativa, potete cliccare e tenere premuto il pulsante del mouse sulla scheda sopra l'immagine che indica **salta all'originale**. Premendo Maiusc su questa scheda, il sistema inizierà un'animazione fluida tra l'immagine originale e l'immagine migliorata.

Barra degli strumenti

I pulsanti previsti dalla barra degli strumenti sono:

- o Home / Chiudi -- chiudete il progetto corrente e ritornate alla schermata iniziale
- o Salva il progetto -- salvate il progetto corrente
- o Esporta l'immagine -- salvate l'immagine modificata
- o Condividi -- Pubblicate una foto prima / dopo su Facebook
- o Annulla -- Annullate l'ultima modifica
- o Ripristina -- Ripristinate l'ultima modifica annullata
- o Aiuto -- Si apre un aiuto sensibile al contesto che guiderà l'utente all'interno della schermata

Pannello di navigazione

Il pannello di navigazione collocato nell'angolo in alto a destra aiuta l'utente a spostarsi all'interno della tela. Prevede controlli di zoom per adattare l'immagine, zoom all'interno del corpo e zoom del viso nel soggetto in esame, nonché controlli per effettuare panoramiche e zoom. Ulteriori dettagli sono disponibili in [riferimento pannello di navigazione](#).

Marcatura

Cliccando sul titolo "marcatura" ritornerete alla sezione medesima e potete modificare la marcatura del corpo in caso di errore. Attenzione: se selezionate questa opzione, tutte le modifiche effettuate sull'immagine andranno perse.

Sezioni di modifica

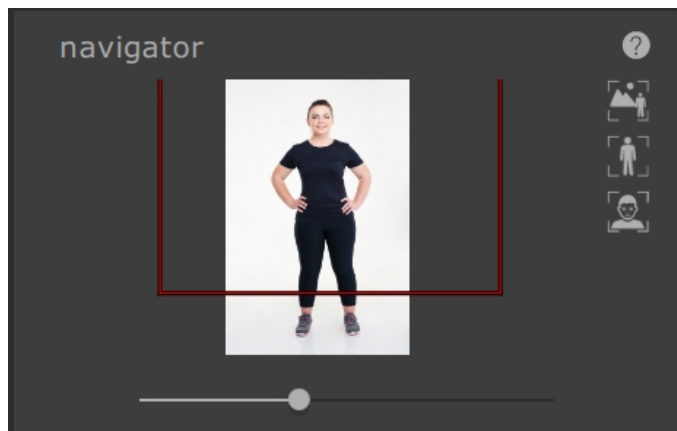
Le opzioni di modifica sono raggruppate nelle seguenti sezioni:

- Slider sagoma -- eseguite modifiche su larga scala alla sagoma del corpo trascinando gli slider
- Strumenti Sagoma -- eseguite modifiche su scala ridotta alla sagoma del corpo utilizzando pennelli e altri strumenti
- Pelle -- eseguite modifiche all'aspetto e alla compattezza della pelle
- Volto -- eseguite modifiche alla forma e all'aspetto del volto
- Immagine intera -- eseguite modifiche globali ad alcune caratteristiche dell'immagine, come la luminosità e il contrasto

3.4.1 Pannello di navigazione

Il pannello di navigazione è collocato nell'angolo in alto a destra delle schermate di modifica e di marcatura.

Consente di visualizzare la parte specifica dell'immagine visibile nella finestra operativa. Inoltre, fornisce i controlli per eseguire lo zoom avanti e indietro, oppure una panoramica della visualizzazione corrente.



Il pannello di navigazione comprende i seguenti controlli:

Barra dei titoli	Consente di ridurre il navigatore per creare spazio aggiuntivo. Cliccate nuovamente per espandere il controllo dello zoom.
Pulsante Aiuto	Il pulsante d'aiuto aziona la guida di supporto sensibile al contesto che aiuta a spiegare i controlli presenti in questa sezione.
Slider Zoom	Consente di eseguire lo zoom avanti (trascinandolo verso destra), oppure indietro (trascinandolo verso sinistra).
Pulsante "Adatta all'immagine intera"	Esegue uno zoom della visualizzazione in modo tale da rendere visibile tutta l'immagine.
Pulsante "Adatta al corpo"	Esegue uno zoom della finestra in modo tale da centrare la visualizzazione sul corpo corrente.
Pulsante "Adatta al volto"	Esegue uno zoom della visualizzazione sul volto.

Il rettangolo presente nel Controllo Zoom può essere trascinato per eseguire una panoramica della finestra di visualizzazione.

Scorciatoie da tastiera

+	Zoom avanti
-	Zoom indietro
1	Esegue uno zoom in modo tale da rendere visibile l'immagine
2	Esegue uno zoom in modo tale da rendere visibile il corpo
3	Esegue uno zoom in modo tale da rendere visibile il volto

È possibile eseguire una panoramica dell'immagine anche premendo CTRL e trascinando la tela con il mouse.

3.4.2 Slider sagoma

Gli slider della sagoma consentono di apportare notevoli modifiche alla sagoma del soggetto.



La sezione degli slider relativi alla sagoma comprende i seguenti controlli:

Barra dei titoli	Consente di ridurre la sezione degli slider sagoma.
------------------	---

	Cliccate di nuovo per espandere il controllo degli slider sagoma.
Pulsante Attiva/Disattiva	Consente di attivare e disattivare le modifiche apportate alla sagoma. Al fine di resettare le modifiche alla sagoma, utilizzate questo pulsante per disattivarle e procedete a nuove modifiche spostando gli slider. Questo pulsante attiva e disattiva anche la sezione "strumenti sagoma".
Pulsante Aiuto	Il pulsante aiuto aziona il sistema di guida che spiega i controlli presenti in questa sezione.
Slider	Ciascuno slider consente di modificare la sagoma in un modo differente. Per spostare lo slider, cliccate sulla manopola e trascinatela verso sinistra o destra. Per resettare lo slider, fate doppio clic su di esso. Se uno slider non produrrà alcun effetto, apparirà di colore grigio e sarà mostrato come inattivo. È possibile avere un'anteprima delle aree dell'immagine modificate dallo slider cliccando rispettivamente sul nome.
Pulsante espandi slider	Apre una nuova sezione o sottosezione di slider.
Pulsante Riduci slider	Riduce una sezione o sottosezione di slider.

Slider principali

dimagrimento	Rende il corpo complessivamente più magro
curve (solo per le donne)	Riduce il girovita e ingrandisce i fianchi e il seno
scolpito (solo per gli uomini)	Allarga le spalle e snellisce il girovita
lifting	Solleva il petto, l'addome e i glutei
allungamento	Allunga gli arti e il busto

Slider Busto

principale	modifica la dimensione di tutto il busto
petto	modifica la dimensione del petto

girovita	modifica la dimensione del girovita
anche	modifica la larghezza dei fianchi
addome	modifica la dimensione dell'addome (identico allo slider girovita in caso di visualizzazione frontale)
glutei	modifica la dimensione dei glutei (identico alle anche in caso di visualizzazione frontale)
altezza del petto	Solleva il petto verticalmente
altezza addome	Solleva l'addome verticalmente
altezza glutei	Solleva i glutei verticalmente

Slider Braccia

principale	Modifica la dimensione di entrambe le braccia
sinistro	Modifica la dimensione del braccio sinistro
superiore sinistro	Modifica la dimensione del braccio superiore sinistro
lifting sinistro	Solleva l'area sottostante alla parte superiore del braccio sinistro
inferiore sinistro	Modifica la dimensione della parte inferiore del braccio sinistro
polso sinistro	Modifica la dimensione del polso sinistro
destra	Modifica la dimensione del braccio destro
superiore destro	Modifica la dimensione del braccio superiore destro
Lifting destro	Solleva l'area sottostante alla parte superiore del braccio destro
inferiore destro	Modifica la dimensione del braccio inferiore destro
polso destro	Modifica la dimensione del polso sinistro

Slider Gambe

principale	Modifica la dimensione di entrambe le gambe
sinistro	Modifica la dimensione della gamba sinistra
superiore sinistro	Modifica la dimensione della parte superiore della gamba sinistra
coscia sinistra	Modifica la dimensione della parte superiore della coscia sinistra
ginocchio sinistro	Modifica la dimensione del ginocchio sinistro
inferiore sinistro	Modifica la dimensione della parte inferiore della gamba sinistra
caviglia sinistra	Modifica la dimensione della caviglia sinistra
destra	Modifica la dimensione della gamba destra
superiore destro	Modifica la dimensione della parte superiore della gamba destra
coscia destra	Modifica la dimensione della parte superiore della coscia destra
ginocchio destro	Modifica la dimensione del ginocchio destro
inferiore destro	Modifica la dimensione della parte inferiore della gamba destra
caviglia destra	Modifica la dimensione della caviglia destra

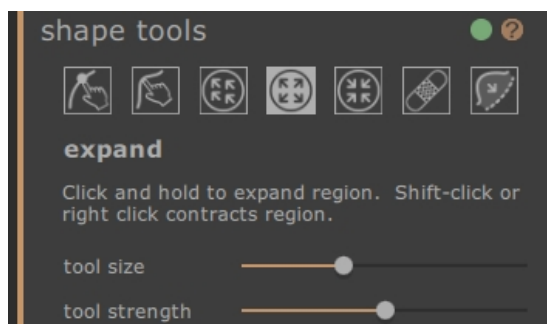
Slider Ossatura

lunghezza del collo	sposta la testa parallelamente al busto
posizione del volto	Sposta la testa perpendicolarmente al busto
larghezza spalle	Allarga le spalle
gomito sinistro	Sposta il gomito sinistro verso o lontano dal corpo (utile qualche volta quanto si snellisce il busto per evitare danni all'immagine)
gomito destro	Sposta il gomito destro verso o lontano dal corpo (utile qualche volta quanto si snellisce il busto per evitare danni all'immagine)
angolazione delle anche	Modifica l'angolazione delle anche

lunghezza del busto	Modifica la lunghezza del busto
altezza delle anche	Sposta le anche verso l'alto o il basso, modificando così la proporzione tra la lunghezza del busto e delle gambe
lunghezza delle gambe	Aumenta la lunghezza delle gambe

3.4.3 Strumenti sagoma

La sezione "strumenti sagoma" fornisce una serie di strumenti per la modifica della sagoma della persona nell'immagine direttamente manipolando l'immagine. In generale, questi strumenti eseguono modifiche su scala più ridotta rispetto a quelle possibili con gli slider sagoma.



La sezione degli slider relativi alla sagoma comprende i seguenti controlli:

Barra dei titoli	consente di ridurre la sezione degli strumenti sagoma. Cliccate di nuovo per espandere la sezione degli strumenti sagoma.
Pulsante Attiva/ Disattiva	Consente di attivare e disattivare le modifiche apportate alla sagoma. Al fine di resettare le modifiche alla sagoma, utilizzate questo pulsante per disattivarle e procedete a nuove modifiche utilizzando gli strumenti. Questo pulsante attiva e disattiva anche la sezione slider sagoma.
Pulsante Aiuto	Il pulsante d'aiuto aziona la guida di supporto sensibile al contesto che aiuta a spiegare i controlli presenti in questa sezione.
Strumenti	Ciascuno strumento effettua modifiche di tipo diverso al corpo. Cliccate sull'icona dello slider per selezionarlo. Premete ripetutamente il pulsante TAB per spostarvi tra i vari strumenti.
Strumento corrente	Lo strumento corrente è evidenziato e il nome viene indicato sotto l'icona degli strumenti. Inoltre, è fornita una breve descrizione dello strumento.
Slider degli strumenti	Per alcuni strumenti, gli slider compariranno sotto le icone degli strumenti che controllano la dimensione e l'intensità dello strumento. Per resettare gli slider, cliccate due volte su di questi.

Scorciatoie da tastiera

[	Riduci dimensione strumento (laddove applicabile)
]	Aumenta dimensione strumento (laddove applicabile)
9	Riduci intensità strumento (laddove applicabile)
0	Aumenta intensità strumento (laddove applicabile)
Tab	Sposta allo strumento successivo
Maiusc	Se premuto si modifica nello strumento alternativo -- da modifica corpo a modifica localizzata corpo e viceversa, da espandi a contraì e viceversa, da ripeti a ripristina.

Strumento modifica corpo

Selezionando questo strumento e spostando il mouse sull'immagine, saranno evidenziate le curve presenti sull'estremità del corpo. È possibile utilizzare questo strumento per afferrare le curve e spostarle. Il programma conosce le statistiche relative alla sagoma del corpo umano e sulla base di queste tenta di trovare una soluzione compatibile e di buon senso con la posizione attuale del mouse. Ad esempio, spostando il lato sinistro del busto, si sposterà anche il lato destro. Una volta spostato un punto, questo viene fissato a meno che un altro punto non sia collocato nelle vicinanze.

Selezionando lo strumento spostamento curve, è anche possibile spostare le articolazioni dell'ossatura, le quali sono rappresentate tramite puntini colorati sulla posizione delle articolazioni. Per spostare le articolazioni, è sufficiente trascinarle in una nuova posizione.

Strumento modifica localizzata corpo

Lo strumento di modifica localizzata delle curve consente di effettuare modifiche su scala ridotta alle curve. Per spostare una curva, è sufficiente cliccarci sopra e spostare il mouse per trascinarla in una nuova posizione. Solo le curve molto vicine al mouse subiranno degli effetti. Selezionando questo strumento comparirà uno slider che controlla la dimensione dell'area che subirà tale modifica locale.

Strumento trascinamento

Lo strumento di trascinamento può essere utilizzato ovunque nell'immagine -- è utilizzato per modificare localmente la sagoma dell'immagine cliccando e trascinando il mouse. Un cerchio intorno al cursore consente di visualizzare l'area che verrà trascinata. Selezionando questo strumento compariranno alcuni slider nel pannello sulla destra che controllano sia l'area che ha subito la modifica che l'intensità della modifica.

Strumento espansione

Anche lo strumento di espansione può essere utilizzato ovunque nell'immagine e causa un'espansione localizzata o una dilatazione all'interno dell'area circolare del cursore quando si tiene premuto il mouse. Selezionando questo strumento, compaiono alcuni slider nel pannello sulla destra che controllano sia la dimensione del cursore che l'intensità dell'effetto.

Strumento contrazione

Anche lo strumento di contrazione può essere utilizzato ovunque nell'immagine e causa un restringimento localizzato all'interno dell'area circolare del cursore quando si tiene premuto il mouse. Selezionando questo strumento, compariranno alcuni slider nel pannello sulla destra che controllano sia la dimensione del cursore che l'intensità dell'effetto.

Strumento di riparazione / ripristino

Lo strumento di riparazione risolve le problematiche relative alla sagoma dell'immagine rendendo armoniose localmente le modifiche alla sagoma all'interno della finestra circolare. Occasionalmente, lo spostamento degli slider, o l'utilizzo di altri strumenti sagoma provoca danni, discontinuità, o modifiche irrealistiche alla sagoma. Applicando lo strumento di riparazione tenendo premuto il mouse sull'area desiderata, questi problemi si risolveranno gradualmente. Selezionando questo strumento compariranno alcuni slider nel pannello sulla destra che controllano sia la dimensione del cursore che l'intensità dell'effetto.

Tenendo premuto il pulsante MAIUSC, lo strumento di riparazione si tramuterà in strumento di ripristino. Tale strumento ha l'effetto di ripristinare localmente la sagoma dell'immagine al suo stato originale. Oltre a indicare che le modifiche alla sagoma appaiono armoniose, riporta anche gli oggetti alla loro posizione originale.

Strumento compressioni e protuberanze

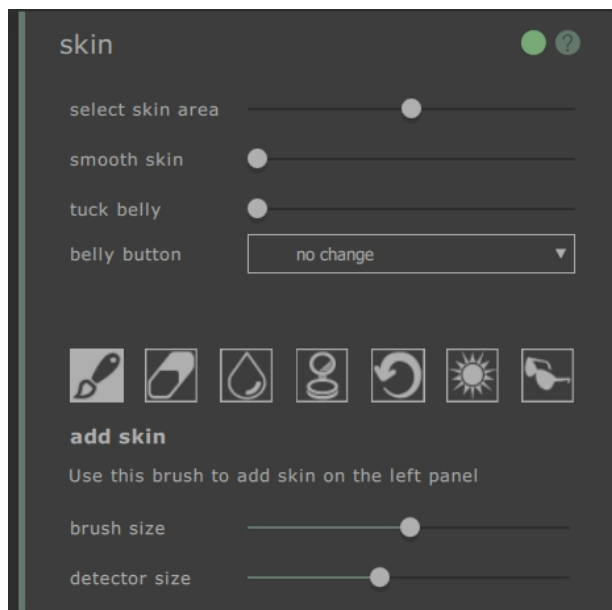
Lo strumento "compressioni e protuberanze" è molto specifico, in quanto utilizzato per risolvere le problematiche legate alla sagoma su scala più ridotta rispetto a quella che può essere trattata con gli strumenti curve. Tipicamente, si utilizza per ridurre le protuberanze sui fianchi, o le pieghe dovute al grasso o a un bikini allacciato stretto. Per mettere in funzione tale strumento, spostate il cursore su una curva esistente. L'area presa in considerazione viene ingrandita e si visualizza la sagoma prima e dopo la variazione. Tenendo premuto il pulsante del mouse si eseguono le modifiche da apportare alla sagoma. Sostanzialmente, viene stimata la sagoma presente nell'immagine a livello locale e modificata in curve più armoniose (ma solitamente preferibili) rispetto a quelle disegnate durante la fase di marcatura.

3.4.4 Strumenti pelle

La sezione "strumenti pelle" fornisce una serie di strumenti per modificare la pelle della persona nell'immagine e restringere l'area del ventre spostando gli slider, oppure manipolando direttamente l'immagine. Tale funzione si applica soltanto al corpo -- per manipolare la pelle del viso, utilizzate la sezione "volto".

La sezione "pelle" consente di manipolare la consistenza della pelle e restringere l'area del ventre. Tale funzione si applica soltanto al corpo -- per manipolare la pelle del viso, utilizzate la sezione "volto".

Tela di marcatura



La sezione "pelle" contiene i seguenti controlli:

Barra dei titoli	Cliccate per selezionare la sezione "pelle". Consente di ridurre la sezione "pelle". Cliccate nuovamente per espandere la sezione "pelle".
Pulsante Attiva/Disattiva	Consente di attivare e disattivare le modifiche effettuate sulla pelle. Al fine di resettare le modifiche effettuate sulla pelle, utilizzate questo pulsante per disattivarle; successivamente, procedete a nuove modifiche utilizzando i controlli. Inoltre, questo procedimento attiva o disattiva la sezione contenente gli slider della pelle.
Pulsante Aiuto	Il pulsante d'aiuto aziona la guida di supporto sensibile al contesto che aiuta a spiegare i controlli presenti in questa sezione.
Seleziona l'area della pelle	Spostando questo slider aumenta o diminuisce la quantità di pelle selezionata sulla tela di marcatura.
Pelle levigata	Questo slider leviga l'area della pelle selezionata sulla tela di marcatura.
Addome tonico	Questo slider sostituisce l'area del ventre con una versione più tonica.
Ombelico	Il menu a discesa dell'ombelico consente la sostituzione dell'ombelico attuale con altre opzioni differenti. La posizione del nuovo ombelico può essere manipolata tramite un controllo sulla tela di marcatura.

Strumenti pelle

Sotto gli slider pelle è presente una serie di strumenti mirati alla selezione e alla modifica della pelle.

Strumenti	Ciascuno strumento effettua modifiche di tipo diverso alla pelle. Cliccate sull'icona dello slider per selezionarlo. Premete ripetutamente il pulsante TAB per spostarvi tra i vari strumenti.
Strumento corrente	Lo strumento corrente è evidenziato e il nome viene indicato sotto l'icona degli strumenti. Inoltre, è fornita una breve descrizione dello strumento.
Slider degli strumenti	Per alcuni strumenti, gli slider compariranno sotto le icone degli strumenti che controllano la dimensione e l'intensità dello strumento. Per resettare gli slider, cliccate due volte su di questi.

Di seguito si illustrano gli strumenti:

aggiungi pelle	Selezionando questo strumento e spostando il mouse sull'immagine di sinistra, compare un cursore con due cerchi concentrici. Per dipingere sulla tela, si seleziona la pelle individuando eventuali aree all'interno del cerchio più grande caratterizzate dai colori presenti nel cerchio più piccolo. L'anteprima dell'area selezionata verrà aggiornata direttamente. Selezionando questo strumento, appariranno due slider nella parte sottostante che controllano la dimensione dei cerchi concentrici. Se durante la selezione di questo strumento si preme Maiusc, si passerà allo strumento "rimuovi pelle".
rimuovi pelle	Questo strumento svolge la funzione opposta allo strumento "aggiungi pelle" -- invece di aggiungere, riduce la pelle dell'area selezionata. Similmente a ciò che accade nella funzione "aggiungi pelle", sotto lo strumento compaiono due slider che controllano i cerchi concentrici all'interno del cursore. Premendo Maiusc durante la selezione di questo strumento, si passerà allo strumento "aggiungi pelle".
leviga pelle	Lo strumento "leviga pelle" consente di levigare localmente un'area nell'immagine. Si applica cliccando e trascinandolo direttamente sull'immagine di destra. La dimensione dell'area su cui si applica l'effetto e l'intensità dell'effetto sono controllate da due slider che compaiono selezionando questo strumento. Lo strumento funzionerà anche sulle aree che non sono state selezionate come pelle e l'area levigata sarà aggiunta alla maschera della pelle.
elimina imperfezioni	Lo strumento "elimina imperfezioni" si utilizza per eliminare macchie, nevi, tatuaggi e altre caratteristiche della pelle. Esegue una stima partendo dall'estremità del cursore circolare. La dimensione dell'area e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustate utilizzando gli slider che compaiono con la selezione dello strumento nella parte sottostante.

ripristina	Lo strumento "ripristina" riporta la pelle presente all'interno del cursore circolare al suo stato originale. La dimensione dell'area modificata e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustate utilizzando gli slider che compaiono con la selezione dello strumento nella parte sottostante.
illumina pelle	Questo strumento illumina localmente l'immagine quando l'utente clicca sulla tela di destra. È possibile utilizzare tale funzione per diminuire le ombre che potrebbero appiattire l'aspetto di un'area dell'immagine. La dimensione dell'area modificata e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustati utilizzando gli slider che compaiono con l'apertura dello strumento nella parte sottostante.
scurisci pelle	Lo strumento di scurimento della pelle scurisce l'immagine localmente quando l'utente clicca sulla tela di destra. La dimensione dell'area interessata e l'intensità dell'effetto possono essere aggiustate utilizzando gli slider che compaiono con la selezione dello strumento nella parte sottostante.

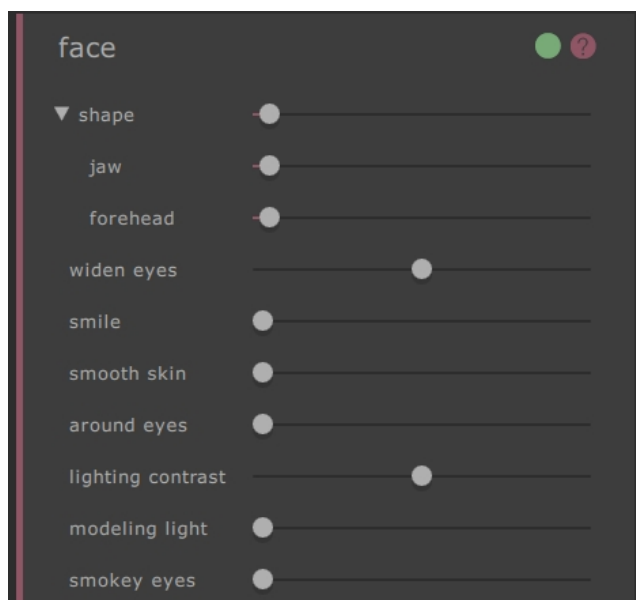
[Scorciatoie da tastiera](#)

[	Riduci dimensione strumento (laddove applicabile)
]	Aumenta dimensione strumento (laddove applicabile)
9	Riduci intensità strumento (laddove applicabile)
0	Aumenta intensità strumento (laddove applicabile)
Tab	Sposta allo strumento successivo
Maiusc	Se premuto passa allo strumento alternativo -- da "modifica pelle" a "rimuovi pelle" e viceversa, da "illumina" a "scurisci pelle" e viceversa

3.4.5 Strumenti volto

La sezione "volto" è utilizzata per apportare modifiche al viso del soggetto. Quando cliccate su questa sezione, la schermata di visualizzazione eseguirà uno zoom all'interno della zona del viso e una seconda tela si aprirà sul lato sinistro per la marcatura.

[Tela di marcatura](#)



La sezione "pelle" contiene i seguenti controlli:

Barra dei titoli	Cliccate sulla sezione del volto. Consente di ridurre la sezione del volto.
------------------	--

	Cliccate di nuovo per espandere la sezione del volto.
Pulsante Attiva/Disattiva	Consente di attivare e disattivare le modifiche apportate al viso. Per resettare le modifiche apportate al viso, utilizzate questo pulsante per disattivarle e procedete a nuove modifiche utilizzando i controlli previsti da una nuova procedura di inizio.
Pulsante Aiuto	Il pulsante d'aiuto aziona la guida di supporto sensibile al contesto che aiuta a spiegare i controlli presenti in questa sezione.
Slider	Ciascuno slider consente di modificare il viso in modi differenti. Per spostare lo slider, cliccate sulla manopola e trascinatela verso sinistra o destra. Per resettare lo slider, fate doppio clic su di esso.
Pulsante espandi slider	Apri una nuova sezione o sottosezione di slider.
Pulsante Riduci slider	Riduce una sezione o sottosezione di slider.

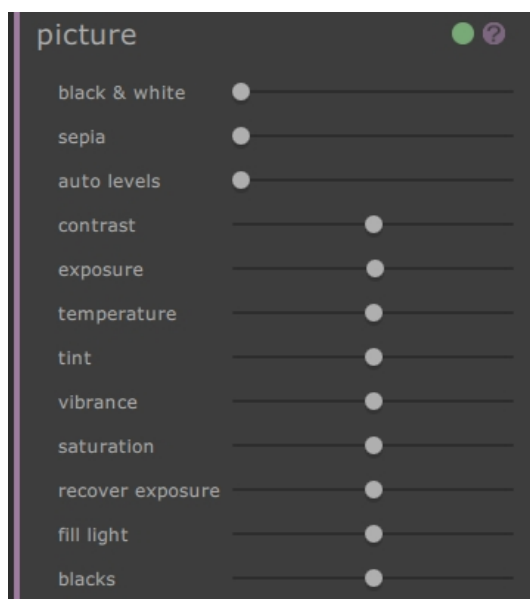
Controlli

Contorno	Questo slider apporta modifiche generali al contorno del viso.
Mandibola	Questo slider apporta modifiche al contorno della mandibola.
Fronte	Questo slider apporta modifiche al contorno della fronte.
Ingrandire occhi	Lo slider "ingrandire occhi", aumenta la dimensione degli occhi.
Sorriso	Lo slider "sorriso" esegue modifiche ridotte agli angoli della bocca per aumentare la dimensione del sorriso.
Pelle levigata	Lo slider "pelle levigata" leviga la pelle del viso nella sua interezza.
Intorno agli occhi	Questo slider apporta modifiche alla pelle intorno agli occhi eliminando le borse e le rughe.
Luminosità Contrasto	Lo slider "luminosità contrasto" modifica la luminosità contrasto.
Luce pilota	Reillumina in modo da rendere il soggetto più attraente.
Occhi con effetto sfumato	Occhi con effetto lievemente sfumato.

Si segnala che il prodotto aggiuntivo [PortraitPro](#) è specializzato nelle modifiche al viso e include molte più funzioni di modifica della forma e dell'aspetto del viso nelle foto con ritratti.

3.4.6 Strumenti immagine intera

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.



La sezione "immagine intera" contiene i seguenti controlli:

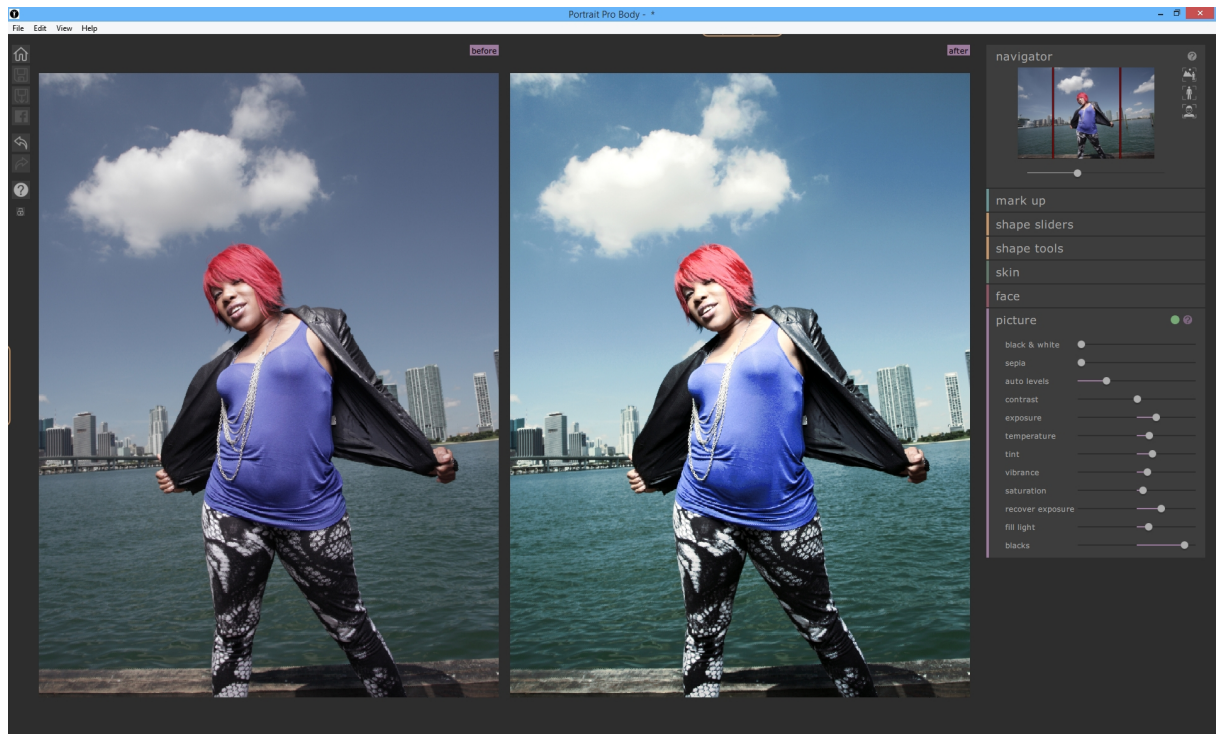
Barra dei titoli	Cliccate sulla sezione "immagine intera". Consente di ridurre la sezione "immagine intera". Cliccate nuovamente per espandere la sezione "immagine intera".
Pulsante Attiva/Disattiva	Consente di attivare e disattivare le modifiche effettuate sull'immagine. Per resettare le modifiche apportate all'immagine, utilizzate questo pulsante per disattivarle e procedete a nuove modifiche utilizzando i controlli previsti da una nuova procedura di inizio.
Pulsante Aiuto	Il pulsante d'aiuto aziona la guida di supporto sensibile al contesto che aiuta a spiegare i controlli presenti in questa sezione.
Slider	Ciascuno slider consente di modificare l'immagine in modi differenti. Per spostare lo slider, cliccate sulla manopola e trascinatela verso sinistra o destra. Per resettare lo slider, fate doppio clic su di esso.

Slider

Bianco e nero	Acquisisce l'immagine da colori a bianco e nero e di qualsiasi tipologia intermedia.
Seppia	Acquisisce l'immagine da colori a seppia e di qualsiasi tipologia intermedia.

Livelli automatici	Imposta automaticamente i livelli affinché l'oggetto più scuro nell'immagine risulti nero e quello più chiaro risulti bianco.
Contrasto	Aumenta o diminuisce il contrasto di tutta l'immagine mettendo in risalto i dettagli, senza alterare la luminosità media e il colore dell'immagine.
Esposizione	Regola l'esposizione generale (luminosità) di tutta l'immagine.
Temperatura	Regola il colore di tutta l'immagine per eliminare eventuali dominanti di colore (rosso-blu).
Tonalità	Regola il colore di tutta l'immagine per eliminare eventuali dominanti di tonalità (verde-viola).
Vividezza	Regola la vividezza generale di tutta l'immagine. Aumentando la vividezza, i colori della fotografia diventeranno più intensi. Diminuendo la vividezza, i colori saranno meno intensi (più grigi).
Saturazione	Regola la saturazione cromatica generale (intensità dei colori) di tutta l'immagine. La vividezza e la saturazione sono effetti simili, la differenza consiste nel fatto che rispetto alla saturazione, la vividezza ha un effetto più lieve sui colori, i quali di conseguenza risultano meno intensi. Nessuno slider ha effetto sulle zone nere, bianche o grigie.
Recupero dell'esposizione	Nel caso in cui una parte della foto sia molto sovraesposta, recupererà alcuni dettagli nelle aree sovraesposte dell'immagine.
Luce di riempimento	Riempie le ombre con la luce.
Neri	Annerisce ancora di più neri.

Esempio



3.5 Guida d'installazione plug-in

Solamente edizione Studio

Installazione di PortraitPro Body come plug-in di Photoshop

Nelle edizioni Studio di PortraitPro Body esiste l'opzione di utilizzare PortraitPro Body come [plug-in](#) ¹³ da Photoshop e da altre suite di editing foto compatibili.

Questa opzione è disponibile per l'installazione sulla schermata "Installazione completa" delle edizioni Studio.

Per iniziare l'installazione del plug-in, cliccate su **Termina** sulla schermata "Installazione completa" con la casella di controllo **Lancia programma installazione plug-in per Photoshop** selezionata.

Il programma di installazione sarà firmato da Anthropics Technology Ltd. Selezionate **Continua** per procedere al programma d'installazione.

Comparirà la schermata di selezione della lingua. Selezionate la lingua che vi interessa e cliccate su **OK** per continuare.

Comparirà la schermata di Benvenuto, cliccate su **Avanti >** per passare alla schermata successiva.

Dalla schermata **Seleziona posizione installazione** è possibile selezionare i programmi in cui si desidera installare il plug-in. I software installati compatibili con il plug-in sono riconosciuti automaticamente e visualizzati dal programma d'installazione. Controllate le caselle dei software riconosciuti al fine di installare il plug-in per quei programmi specifici. È anche possibile selezionare manualmente il percorso d'installazione segnando la casella **Scegli installazione percorso manuale**, la quale consentirà di installare il plug-in in una cartella specifica. Una volta completata la selezione delle opzioni necessarie, cliccate su **Avanti >** per procedere alla schermata successiva.

Selezionando **Scegli installazione percorso manuale** nella schermata **Seleziona posizione di installazione**, sarete condotti alla schermata **Cartella di destinazione plug-in**. Potrete selezionare la cartella di qualsiasi programma supportato che il plug-in non ha individuato automaticamente. Cliccate su **Sfoglia** e selezionate la cartella plug-in del programma che si desidera far installare al plug-in di PortraitPro. Successivamente, cliccate su **Avanti >**.

Su questa schermata verrà richiesto di selezionare la versione del plug-in che si desidera installare. Questa versione deve corrispondere al programma in cui si sta installando il plug-in. Per le applicazioni a 32 bit, selezionate il plug-in a 32 bit e il plug-in a 64 bit per le applicazioni a 64 bit. Una volta completata la selezione, cliccate su **Avanti >**.

Cliccando su **Installa** in questa schermata si installerà il plug-in di PortraitPro Body all'interno dei programmi desiderati.

Se l'utente installa Photoshop dopo PortraitPro Body e desidera aggiungere il plug-in, può avviare il programma di installazione Photoshop plug-in, disponibile direttamente dal menu Avvio, oppure può essere trovato selezionando Windows Q. In alternativa, è possibile avviare manualmente il file eseguibile che solitamente si trova in C:\Program Files\PortraitProBody\PhotoshopPluginInstaller.exe.

Reinstallazione plug-in

Se i plug-in non sono stati installati con PortraitPro Body, probabilmente perché le altre applicazioni non erano già installate in quel momento, è possibile installare il plug-in successivamente.

Per fare ciò, avviate nuovamente il programma di installazione per PortraitPro Body.

Risoluzione dei problemi

Se il plug-in di PortraitPro Body non compare in Photoshop (o altre applicazioni compatibili), potrebbe essere presente un errore di installazione. Questo potrebbe essere causato dall'installazione del plug-in nella cartella errata.

Per correggerlo, è necessario trovare la cartella corretta in cui installare il plug-in. Solitamente, la posizione d'installazione del plug-in è "C:\Program Files\<APPLICATION-NAME>\Plug-ins" ad esempio, "**C:\Program Files\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins**".

3.6 Riconoscimenti parti terze

Nella presente sezione sono menzionate le librerie appartenenti a parti terze utilizzate PortraitPro Body. 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 by Dave Coffin, dcoffin a cybercom o net

[tiffib](#)

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

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

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

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

[jpeglib](#)

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

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

This software is copyright (C) 1991-2011, Thomas G. Lane, Guido Vollbeding.

[pnglib](#)

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

[zlib](#)

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

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

[Adobe DNG SDK](#)

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

Lossless JPEG code adapted from:

Copyright (C) 1991, 1992, Thomas G. Lane.
Part of the Independent JPEG Group's software.

Copyright (c) 1993 Brian C. Smith,
The Regents of the University of California
All rights reserved.

Copyright (c) 1994 Kongji Huang and Brian C. Smith.
Cornell University
All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose, without fee, and without written agreement is hereby granted, provided that the above copyright notice and the following two paragraphs appear in all copies of this software.

IN NO EVENT SHALL CORNELL UNIVERSITY BE LIABLE TO ANY PARTY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE AND ITS DOCUMENTATION, EVEN IF CORNELL UNIVERSITY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

CORNELL UNIVERSITY SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE SOFTWARE PROVIDED HEREUNDER IS ON AN "AS IS" BASIS, AND CORNELL UNIVERSITY HAS NO OBLIGATION TO PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT, UPDATES, ENHANCEMENTS, OR MODIFICATIONS.

Copyright © 2006 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe is a registered trademark or trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Windows is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in The United States and/or other countries. Mac is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the United States and other countries. All trademarks noted herein are the property of their respective owners.

[Adobe XMP SDK](#)

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

Copyright 2009 Adobe Systems Incorporated and others. All rights reserved. The original version of this source code may be found at <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

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[OpenCV](#)

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

License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.

Copyright (C) 2008-2011, Willow Garage Inc., all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * The name of the copyright holders may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

[Strumenti per l'apprendimento automatico](#)

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

DARWIN: A FRAMEWORK FOR MACHINE LEARNING RESEARCH AND DEVELOPMENT

Copyright (c) 2007-2012, Stephen Gould

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * Neither the name of the software's copyright holders nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Boost

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

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Triangolazione di Delaunay

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

Ken Clarkson wrote this. Copyright (c) 1995 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHORS NOR AT&T MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

3.7 Tipi di file supportati

PortraitPro Body 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 oppure che utilizza un programma di compressione senza perdita di informazione Attenzione: i file TIFF contenenti immagini caratterizzate da 16 bit per campione di colore (48 bit per pixel) sono supportati soltanto nell'edizione Studio.
PNG	.png	File immagine che utilizza un programma di compressione senza perdita di informazione
PRB	.prb	I tipi di file con formato proprietario utilizzati da PortraitPro Body per memorizzare una sessione

Edizione Studio

Inoltre, PortraitPro Studio supporta la lettura dei seguenti file da fotocamera in formato RAW:

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

Nikon	.nef
Olympus	.orf
Panasonic	.raw; .rw2
Pentax	.ptx; .pef
Phase One	.tif; .iiq
Red	.r3d
QuickTake	.qtk
Sigma	.x3f
Sony	.arw; .srf; .sr2

3.8 Scorciatoie da tastiera

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

Menu Comandi

CTRL+O	Comando File > Apri
CTRL+S	Comando File > Salva progetto
CTRL+W	Comando File > Chiudi
CTRL+I	Comando File > Esporta immagine
CTRL+Z	Comando Modifica > Annulla
CTRL+Y	Comando Modifica > Ripeti
CTRL+A	Comando Modifica > Anima

Schermata di avvio

CTRL+O	Fa comparire la finestra di dialogo "Apri file" che consente di selezionare il file da aprire
--------	---

Tutte le modalità

+	Zoom avanti
-	Zoom indietro
CTRL	Passa temporaneamente alla modalità panoramica
1	Zoom sull'immagine
2	Zoom sul corpo
3	Zoom sul volto

Modalità di modifica

INVIO	Salta all'originale se premuto
INVIO	Salta all'originale se premuto
TAB	Passa al pennello successivo
[	Riduci il pennello
]	Ingrandisci il pennello
9	Riduci l'intensità del pennello
0	Aumenta l'intensità del pennello
MAIUSC	Inverti temporaneamente nello strumento alternativo

Indice

- A -

Addome tonico 36
Apri immagine 12
Avvio 7

- B -

Braccia 7, 20, 23, 27, 56, 62
Busto 7, 49
Busto femminile 20, 56

- E -

Edizioni 9

- F -

Foto di gruppo 41

- G -

Gambe 7, 29, 52, 62
Genere 16
Guida rapida all'uso 7

- H -

Homepage 44, 46

- I -

Immagine intera 40, 73
Bianco e Nero 41
Seppia 76

- J -

JPEG 46, 85

- L -

Luminosità 40, 73

- M -

Marcatura 14, 17, 20, 23, 52, 56
Menu Comandi 44, 46, 87
Menu File 46
Menu Visualizza 46, 48

- O -

Ombelico 17, 52
Ossatura 7, 17, 49, 52

- P -

Pelle 7, 36, 69, 73
Photoshop 9, 13, 79
Plug-in 13, 79
PNG 9, 46, 80, 85

- R -

RAW 9, 32, 46, 67, 85

- S -

Salva 7, 28, 44, 46, 47
Scorciatoie da tastiera 32, 48, 67, 87
Slider 29, 32, 62, 67
Slider allungamento 29, 62
Slider curve 29, 62
Slider dimagrimento 29, 62
Slider lifting 29, 62
Sovrapposizioni 7, 22, 23
Strumenti sagoma 7, 29, 59, 62
Area contrazione 32
Area di contrazione 67
Compressioni e protuberanze 32, 67
Strumento di espansione corpo 67
Strumento di modifica localizzata del corpo 67
Strumento espansione 32
Strumento modifica corpo 32

Strumenti sagoma 7, 29, 59, 62

Strumento modifica localizzata del corpo 32

Strumento trascinamento 7, 32, 67

Supporto 6, 9, 46

- T -

TIFF 9, 46, 80, 85

Tipi di file 85

- V -

Volto 14, 40, 73