



Zoner Photo Studio 13

© 2011 Zoner software

Sommario

Zoner Photo Studio 13	7
Introduzione	7
Nuove caratteristiche	7
Requisiti minimi di sistema	8
Avvertenze	9
Installazione del programma	9
Disinstallazione del programma	9
Risoluzione dei problemi	10
Formati supportati	11
Tasti di scelta rapida	13
Informazioni di contatto	19
Copyright	19
Interfaccia del Programma	21
Il modulo Gestione	22
La finestra Informazioni	22
Il Navigatore	22
La finestra Anteprima	24
La finestra di navigazione	25
Il pannello Attività	25
Il modulo Editor	26
Il modulo Visualizzatore	26
Il modulo RAW	27
Istogramma	31
Acquisizione delle immagini	32
Copia da dispositivo	32
Scansione di immagini via TWAIN	33
Acquisizione di immagini dagli Appunti di Windows	34
Cattura dello schermo	34
Acquisizione di immagini da siti Web	35
Formati di file	36
Il formato RAW	37
Acquisisci immagini da PDF... ..	37
Estrai JPEG da File	38
Modifiche, effetti e miglioramenti	39
Modifica delle immagini	39
Rotazione e inversione	39
Modifica dimensioni	40
Metodi di ricampionamento	40
Ridimensionamento avanzato	41
Dimensioni tela	41

Bordi e riquadri	41
Ritaglio specifico	42
Inserisci testo	42
Inserisci immagine	42
Cambia profondità colore	42
Profili ICC	43
Converti file	43
Converti in JPEG per Web	44
Filtri batch	44
Miglioramento delle immagini	44
Correzione rapida	44
Livelli	45
Curve	45
Migliora colori	46
Migliora temperatura colori	46
Migliora esposizione	47
Migliora immagine	47
Nitidezza	47
Sfuma	48
Schiarisci ombre	48
Disturbo	49
Correggi difetto cromatico	49
Correggi effetto botte	49
Correggi vignettatura	50
Interlacciamento	50
Effetti	51
Toni di grigio	53
Mixer canali	53
Intonazione cromatica	54
Personalizzato	54
Variazioni	54
Cornici	55
Cornici	55
Moduli plug-in	56
Modifica immagine	56
Modifica del bordo della selezione	56
Il livello di modifica	57
Trasparenza nell'Editor	58
Finestra universale per le funzioni di modifica	58
Il menu Visualizza dell'Editor	60
Compressione JPEG lossy e operazioni lossless	61

Gli strumenti dell'Editor **62**

Gli strumenti Sposta e Zoom	63
Lo strumento Ritaglia	63
Strumento Riduzione occhi rossi	64

Gli strumenti di ritocco	64
Strumenti di allineamento	65
Gli strumenti Pennello, Riempimento e Gomma per cancellare	66
Creazione di una selezione	67
Inserimento di Immagini, testi e simboli	68
Filtro gradiente	69
Effetto Droste	70
Informazioni	71
Testo variabile	71
Modifica del testo variabile	72
Importazione/esportazione dati	77
Genera liste	77
Importazione ed esportazione delle descrizioni	78
Importazione da ACDSee™	78
Trova parole chiave	78
Gestione informazioni	78
Elimina blocchi di dati da JPEG	79
Elimina backup EXIF	79
Aggiungi anteprima in EXIF	79
Elimina anteprima EXIF	79
Correggi posizione dati EXIF	79
Imposta data secondo EXIF	79
Commento audio	79
Firme digitali	80
Aggiungi firme digitali	80
Verifica firme digitali	80
Rimozione firma digitale	81
Classificazioni immagini	81
Etichette	81
GPS	81
Assegnazione dati GPS	81
Visualizzazione dati GPS	82
Elimina dati GPS	83
Mappe	83
Interazione con Google Earth	83
Il Pannello parole chiave	84
Pannello descrizioni	85
Informazioni immagine	85
Statistiche	86
Assegnazione informazioni batch	86
Trova e sostituisci	87
Organizzazione delle immagini	88
Catalogo	88
Operazioni sui file	88

Album	90
Compilation CD	90
Album Web	90
Ordinamento	91
Il Filtro	91
Ricerca	91
Archivio media	92
Aggiungi media	92
Rinomina media	92
Rimuovi media	93
Manutenzione archivio media	93
Rimuovi anteprime grandi	93
Crea nuovo archivio	93
Fisicalizzazione	93
Rinomina batch	93
Suggerimenti per la rinomina batch	94
Confronta immagini	95
Ordina immagini	95
Creazione di risultati speciali	97
Panorami	97
Suggerimenti per i panorami	98
Immagini 3D	99
HDR	99
Cartoline	100
Diaporama in PDF	100
Rimozione del disturbo con le esposizioni multiple	101
Rimozione oggetti in movimento	101
Allineamento immagini	102
Pubblicazione	103
Diaporama	103
Sfondo del desktop	103
Stampa di una singola immagine	103
Stampa ed esportazione di gruppi di immagini	104
Stampa con modelli	105
Provini a contatto	106
Calendari	106
Economizzatore carta	106
Impostazioni di stampa	106
Converti in bitmap	107
Esportazione in PDF	108
Crea galleria Web	108
Carica via FTP	109
Invio per e-mail	109
Masterizza CD/DVD con immagini	110

Diaporama su DVD	110
Impostazioni programma	112
Aspetto	112
Generale	112
Visualizza	112
Catalogo	113
Miniature	113
Descrizioni miniature	113
Editor	113
Visualizzatore	114
Cartelle	114
Integrazione	114
Gestione colori	115
Informazioni	116
Informazioni personalizzate	116
Etichette	117
Formato RAW	117
Applicazioni utente	118
Certificati per firma digitale	118
Altro	118
Filtri	119
Moduli plug-in	119
Impostazioni GPS	119
Avanzata	120
Calibrazione monitor	120
Personalizza	120
Impostazioni - Salvare, caricare e ripristinare impostazioni	120

Zoner Photo Studio 13

Introduzione

Grazie di aver scelto Zoner Photo Studio. Questo programma è l'ultimo di una lunga linea di software di elaborazione fotografica di successo. Contiene le ultime tecnologie per l'elaborazione digitale di immagini e molte nuove funzionalità.

Crediamo fermamente che Zoner Photo Studio diventerà un supporto insostituibile per voi nel lavoro fotografico.

Vi auguriamo grande successo nel vostro lavoro con la fotografia digitale e altro ancora.

Zoner Software

Nuove caratteristiche

Programma di base

- Versione del programma nativa a [64-bit](#) - il programma è più veloce e può gestire immagini più grandi
- Supporta la visualizzazione a [10 bit di profondità di colore](#) nell'Editor e nel convertitore RAW (richiede una scheda grafica e uno schermo che supportino la profondità di colore a 10 bit)
- Ulteriori ottimizzazioni per processori multi-core

Interfaccia

- Funzione per visualizzare i file selezionati nel Navigatore in una finestra di visualizzazione o su di un secondo monitor.
- Il [Navigatore](#) adesso ha 3 modalità - Cartelle, Catalogo, Preferiti
- Si possono aprire più schede nel [Visualizzatore](#)
- Nuova barra degli strumenti per classificazioni ed etichette nel Visualizzatore.
- [Aggiunta barra degli strumenti per la personalizzazione del Visualizzatore](#)
- Le barre degli strumenti del [modulo RAW](#) si possono nascondere.
- I tipi di file associati possono essere aperti in una nuova scheda invece che in una nuova istanza del programma

Navigatore

- Nuovo pannello per il [filtraggio lista Catalogo](#) con ricerca di testi completi in tutti i campi di testo e filtraggio per classificazione, etichetta e coordinate GPS
- Capacità di [cancellare file collegati](#) - per esempio, file JPEG accanto ai file RAW
- La [Selezione dei file](#) in base a maschere è stata potenziata per includere classificazioni ed etichette

Elaborazione di file RAW

- Ottimizzazioni dello sviluppo dei file RAW
- Nuove [impostazioni per la conversione di file RAW](#) - vignettatura, formato di uscita, metodo per la sottoesposizione

Strumenti dell'Editor

- [Supporto per la trasparenza](#) - la trasparenza viene ora mantenuta nell'apertura e può essere aggiunta e rimossa; tutti i filtri e gli strumenti rispettano la trasparenza.

- Nuovi strumenti: [Gomma per cancellare](#)
- Nuovi strumenti: [Pennello per la riparazione](#)
- Nuovi strumenti: [Inserisci simbolo](#)
- Ora è possibile modificare una selezione in qualsiasi momento utilizzando il [Pennello selezione](#)
- La [Bacchetta magica](#) ora supporta la selezione per luminosità e tonalità
- [Trasformazioni](#) per testi e simboli inseriti
- Per il [Timbro di clonazione](#) e il [Pennello](#) si può ora scegliere la modalità per la fusione con il resto dell'immagine.
- Qualità migliorata del filtro di modifica [Difetto cromatico](#)
- [Cornici](#) migliorate - migliore qualità nell'utilizzo dei modelli, nuova cornice "Carta per Taccuino"
- Stampa di immagini a 16 bit attraverso un driver XPS

Strumenti Creativi

- Uno strumento per la creazione di [cartoline](#)
- Le immagini possono essere allineate automaticamente prima della creazione di [HDR](#)
- Strumenti per l'esposizione multipla, compreso l'[allineamento](#) automatico - unione di esposizioni per la [rimozione del disturbo](#) o per la [rimozione degli oggetti in movimento](#) da una scena

Formati

- Supporto per caricare e salvare [trasparenze](#)
- Nuovi formati supportati: [JPEG XR](#)
- Supporto per i metadati XMP nei file PNG
- [Scansione in PDF](#)

Altre nuove caratteristiche

- Aggiunta la ripresa accelerata alla [cattura dello schermo](#)
- Nuovi effetti di transizione per [diaporama](#) - pan, zoom avanti, zoom indietro
- Altri miglioramenti di minore rilevanza

Requisiti minimi di sistema

- **Sistema operativo:** Microsoft Windows XP, Windows Vista, Windows 7 (32-bit o 64-bit)
- **Processore:** Pentium compatibile® 300+ MHz
- **RAM:** 512 MB
- **HDD:** 300 MB di spazio libero su disco
- **Risoluzione:** 1024×768 High Color (TrueColor fortemente consigliato)

Devono essere installati Microsoft Internet Explorer 6 o superiore e DirectX 9 o superiore.

Requisiti di sistema per operazioni avanzate

Il lavoro su fotografie di grandi dimensioni e le foto panoramiche richiede soprattutto molta memoria. Si raccomanda di avere sul computer almeno 1 GB di RAM.

Per lavorare meglio, si consiglia inoltre un processore relativamente ad alte prestazioni. Zoner Photo Studio può sfruttare i processori multi-core - se rileva un processore multi-core, divide automaticamente attività e calcoli tra i diversi core.

Per maggiore comodità di lavoro, si consiglia anche una risoluzione del monitor superiore a quella indicata sopra.

Avvertenze

A differenza de programmi di gestione fotografie che lavorano su un database di immagini e non su file reali, Zoner Photo Studio lavora direttamente sul computer e sui dispositivi collegati. Questo significa che è possibile lavorare immediatamente sulle immagini, che non sono intrappolate "dentro" a Zoner Photo Studio; tuttavia significa inoltre che è possibile eliminare questi file e apportare modifiche irreversibili. Pertanto è bene ricordare sempre la prima regola della fotografia digitale:

lavorare sempre su copie dei file e fare un backup degli originali.

A differenza della versione 9 e delle precedenti, Zoner Photo Studio 13 non supporta il download diretto dalle fotocamere Canon, a causa dell'interruzione del supporto da parte di Canon. Se si possiede una fotocamera di questo produttore, tuttavia, è comunque possibile scaricare le foto. Per questo è possibile utilizzare l'interfaccia WIA. Notare che per alcune fotocamere sarà necessario passare alla modalità PTP; consultare le istruzioni del produttore. Può essere necessario usare invece i driver e il software originali del produttore o usare un lettore di schede. Consultare la sezione denominata [Copia di immagini da un dispositivo](#).

Installazione del programma

Prima di installare il programma, accertarsi che la configurazione del computer corrisponda almeno ai requisiti minimi di sistema e che l'utente disponga dei diritti di amministratore sul computer. Per installare il programma sono necessari almeno 200 MB di spazio libero sul disco del sistema.

Se si desidera usare un masterizzatore CD o DVD in Zoner Photo Studio, installare i driver di masterizzazione di Zoner Photo Studio. Se il programma è stato acquistato su disco, anche i driver si troveranno sul disco. È possibile installarli anche con il programma di installazione che si avvia automaticamente quando il disco viene inserito nel computer. In caso contrario, visitare il sito Web Zoner Software e accedere alla pagina <http://support.zoner.com/>. Se viene chiesto di riavviare Windows dopo l'installazione, si consiglia di farlo, soprattutto se si prevede di utilizzare subito le funzioni di masterizzazione.

Versione a 64 bit

Il programma di installazione contiene le versioni a 32 bit e a 64 bit di Zoner Photo Studio. Le due versioni verranno installate o meno in base alla versione di Windows utilizzata:

- **Windows a 32-bit** - viene installata solo la versione a 32 bit del programma
- **Windows a 64-bit** - vengono installate entrambe le versioni del programma, sia quella a 32-bit che quella a 64 bit. Nel menù Start e sul Desktop di Windows verranno a trovarsi due collegamenti, uno per ciascuna piattaforma. Il nome del collegamento per la versione a 64 bit finisce con **x64**. Questi caratteri compaiono anche nella barra del titolo del programma durante l'esecuzione.

Versione a 64 bit - Vantaggi e limitazioni.

Nella versione a 64 bit, il programma è più veloce e rende possibile operare su immagini di maggiori dimensioni. D'altra parte alcune funzioni del programma non sono operative nella versione a 64 bit e pertanto non sono disponibili. La versione a 64-bit non contiene:

- l'Archivio dei media
- l'assegnazione diretta delle coordinate GPS da Google Earth
- i moduli plug-in 8bf a 64 bit

Disinstallazione del programma

Ci sono due modi per disinstallare Zoner Photo Studio.

- Fare clic sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows, accedere al Pannello di controllo, usare la voce Installazione applicazioni, selezionare Zoner Photo Studio 13 e fare clic sul pulsante Rimuovi. (Questa

procedura vale per Windows XP. Se si usa Windows Vista, usare Start, Impostazioni, Pannello di controllo, poi Disinstalla un programma nella parte Programmi del pannello di controllo; quindi Zoner Photo Studio 13 e infine Disinstalla).

- Fare clic sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows, accedere alla cartella Zoner Photo Studio 13 e usare la voce Disinstalla Zoner Photo Studio 13.

Risoluzione dei problemi

Se si verificano problemi nell'uso di Zoner Photo Studio, la prima cosa da fare è accertarsi di stare usando la build più recente del programma. (Una build è una "versione minore", mentre una diversa "versione maggiore" richiederebbe l'acquisto di un aggiornamento. Ogni nuova build rende il programma più affidabile e a volte aggiunge miglioramenti). Per controllare se è disponibile una nuova build, consultare **Guida | Verifica versione corrente...** all'interno del programma.

Se si sta usando la build più recente, controllare le domande frequenti (FAQ) all'indirizzo <http://www.zoner.com/it-it/support/>, in cui vengono fornite possibili soluzioni in base all'esperienza accumulata dal team dell'assistenza Zoner Software.

Se non è presente la soluzione al proprio problema, contattare Zoner Software. Si raccomanda di cercare di fornire tutte le informazioni rilevanti per la soluzione del problema. Queste informazioni comprendono versione, edition e build del programma, il sistema operativo in uso, le eventuali impostazioni speciali utilizzate, ecc. Si raccomanda di descrivere con cura le operazioni esatte che hanno portato a problemi con l'uso di Zoner Photo Studio.

L'assistenza tecnica può essere contattata comodamente utilizzando l'opzione **Guida | Contatta l'assistenza tecnica...**In questo modo verrà elaborata automaticamente dal proprio client di posta un'e-mail indirizzata all'assistenza tecnica Zoner Software, contenente le informazioni sul sistema operativo in uso e altre rilevanti informazioni tecniche, se si utilizza la relativa opzione. Queste informazioni sono preziose per il team dell'assistenza Zoner Software, poiché possono aiutare a scoprire la causa del problema.

L'assistenza tecnica sarà lieta di ricevere suggerimenti sui possibili miglioramenti o espansioni del programma. Molte delle funzionalità presenti oggi sono state sviluppate grazie ai suggerimenti degli utenti.

Assistenza tecnica

I contatti e modelli per l'assistenza sono disponibili sul sito Web Zoner: <http://www.zoner.com/it-it/support/>

Formati supportati

Zoner Photo Studio 13 può **leggere** i seguenti formati:

Formati bitmap

PSD, PSB – Immagine Adobe Photoshop

JPEG – Formato File Interchange

GIF – Formato Compuserve Graphics Interchange

TIFF – Formato Tagged Image File

PNG – Portable Network Graphics

PCD – Photo CD Kodak

BMP – Bitmap di Windows

PCX – File immagine ZSoft

TGA – TrueVision Targa

ICO – Icone di Windows

RLE – Bitmap di Windows

MAC – Mac Paint

WPG – WordPerfect Graphics (bitmap)

DIB – Bitmap di Windows

BMI – Immagine Zoner Bitmap

PSP, PSPIMAGE – Paint Shop Pro

CRW, CR2 – RAW Canon

DNG – Digital Negative ("RAW Adobe")

MRW – RAW Minolta

NEF – RAW Nikon

ORF – RAW Olympus

PEF – RAW Pentax

ARW, SRF, SR2 – RAW Sony

MEF – RAW Mamiya

ERF – RAW Epson

RAW – Altri formati RAW

THM – Miniatura JPEG

HDP, WDP – HD Photo (precedentemente, Windows Media Photo)

JP2, J2K, JPC – JPEG 2000 Codestream

PNM, PPM, PAM, PBM, PGM – Gruppo di formati "portable bitmap"

WBMP – Formato "wireless"

3FR – Immagine RAW Hasselblad

BMS, JPS, PNS – Immagine stereoscopica

DCM – Immagine DICOM

KDC – Immagine Kodak Digital Camera

RAF – RAW Fuji

FFF – Immagine RAW Hasselblad

RWZ – Immagine RAW Rawzor

RWL – Immagine RAW Leica

MPO – Oggetto Immagine multipla

CS1 – Immagine RAW Sinar

JXR – JPEG XR

SRW – Immagine RAW Samsung

Formati vettoriali

WMF – Windows Metafile

EMF – Enhanced Metafile

ZBR – Zebra per Windows, il più vecchio editor grafico prodotto da Zoner Software

ZMF – Zoner Draw 4 e 5

ZCL – clip art per Zoner Draw 3

ZMP – Lavori di stampa Zoner Photo Studio

Formati multimediali

FLI, FLC – animazioni

Se è stato installato il supporto **DirectX** in Windows, Zoner Photo Studio supporta anche i seguenti formati:

File video – **ASF, AVI, M1V, MOV, MPE, MPEG, MPG, QT, WMV**

File audio – **AIF, AIFF, AU, MID, MIDI, MP2, MP3, MPA, RMI, SND, WAV, WMA**

Per maggiori informazioni su **DirectX**, visitare: <http://www.microsoft.com/directx>.

Se ci sono problemi nella riproduzione dei file **AVI**, è possibile che non sia stato installato il codec necessario per i file in questione. Non tutti i file AVI usano lo stesso codec. Molti problemi relativi a codec assenti possono essere risolti con il pacchetto di codec gratuito (e open-source) chiamato FFDSHOW. Vedere <http://www.free-codecs.com/download/FFDSHOW.htm>.

Tasti di scelta rapida

Tasti di scelta rapida globali

Ctrl+Tab, Ctrl+Shift+Tab	Modifica la scheda attiva
Ctrl+F4	Chiude la scheda attiva
F11, Ctrl+F11, F12	Vista a pieno schermo (varie modalità)
Ctrl+M	Opzioni
F1	Argomenti della guida
F5	Aggiorna
Alt+C	Copia nella cartella
Alt+M	Sposta nella cartella
F2	Rinomina
Ctrl+Shift+numero (1 - 5)	Assegna classificazione immagine
Ctrl+Maiusc+0	Rimuovi classificazione
Shift+Alt+numero (1 - 9)	Assegna etichetta all'immagine
Maiusc+Alt+0	Rimuovi etichetta

Modifiche di base all'immagine

Ctrl+L	Ruota a sinistra
Ctrl+R	Ruota a destra
Ctrl+Maiusc+R	Rotazione precisa
Ctrl+Maiusc+W	Ritaglio specifico
Ctrl+E	Modifica dimensioni
Maiusc+E	Ridimensionamento avanzato
Ctrl+W	Dimensioni tela
Ctrl+Maiusc+T	Inserisci immagine
Ctrl+T	Inserisci testo
Ctrl+Maiusc+B	Bordi e riquadri
Ctrl+Q	Filtri batch
Maiusc+Q	Applica ultimo filtro batch

Miglioramento delle immagini

Ctrl+0	Correzione rapida
Maiusc+L	Livelli
Maiusc+C	Curve
Ctrl+1	Migliora colori
Ctrl+2	Migliora temperatura colori
Ctrl+3	Migliora esposizione
Ctrl+4	Migliora immagine
Ctrl+5	Nitidezza

Ctrl+6	Sfuma
Ctrl+7	Schiarisci ombre
Ctrl+Maiusc+N	Disturbo
Ctrl+Maiusc+A	Correggi difetto cromatico
Ctrl+Maiusc+D	Correggi effetto botte
Ctrl+Maiusc+V	Correggi vignettatura
Ctrl+Maiusc+L	Interlinea
Ctrl+G	Toni di grigio

Solo Navigatore

Backspace	Livello superiore
Esc	Deseleziona tutto
Num *	Inverti selezione
Num /	Selezione avanzata
Num +	Aggiungi alla selezione
Num -	Elimina dalla selezione
Ctrl+Maiusc+K	Trova e sostituisci
Canc	Elimina file o cartella
Maiusc+Canc	Elimina file o cartella senza passare dal cestino
Ctrl+Maiusc+C	Copia immagine negli appunti
Ctrl+C	Copia file or cartella
Ctrl+X	Taglia file o cartella
Ctrl+V	Incolla file o cartella
Ctrl+A	Seleziona tutto
Ctrl+I	Inverti selezione
Ctrl+F	Cerca
Ctrl+P	Procedura guidata Stampa ed esporta
Ctrl+O	Ordina immagini
F3	Diaporama
Ctrl+F3	Impostazione diaporama
F4	Visualizzatore
F7	Nuova cartella
Ctrl+Maiusc+P	Riproduci commento audio
Ctrl+Maiusc+S	Arresta commento audio
Ctrl+Maiusc+M	Invia per e-mail
Ctrl+Maiusc+F	Converti file
Maiusc+Invio	Informazioni immagine
Maiusc+Alt+Invio	Informazioni immagine
Alt+Invio	Proprietà file
Invio	Apri in Editor
Ctrl+Invio	Apri in Editor
Ctrl+K	Assegnazione informazioni batch
Ctrl+Maiusc+Q	Rinomina batch

Ctrl+J	Confronta immagini
Ctrl+Q	Filtri batch - impostazioni
Maiusc+Q	Applica ultimo filtro batch
Maiusc+K	Mostra/nascondi pannello parole chiave
Alt+numero (1 - 9)	Spazio di lavoro personalizzato
Alt+0	Spazio di lavoro predefinito
F8	Modalità navigatore
F9	Modalità anteprima/informazioni
Tab	Commuta il fuoco tra Navigatore e Visualizzatore
Shift+Tab	Cambia il fuoco tra le diverse finestre del Visualizzatore

Pannello descrizioni

Invio	Immagine successiva
Maiusc+Invio	Immagine precedente
Ctrl+Invio	Passa alla riga successiva nel pannello descrizioni

Solo Editor

Ctrl+N	Nuova immagine
Ctrl+Canc	Elimina file
Ctrl+Maiusc+Canc	Elimina file o cartella senza passare dal cestino
Canc	Elimina l'area selezionata dall'immagine
Ctrl+O	Apri file
Ctrl+S	Salva file
Ctrl+Maiusc+S	Salva con nome
Ctrl+Maiusc+E	Esporta in PDF - solo nell'editor lavori di stampa
Maiusc+R	Converti in bitmap - solo nell'editor lavori di stampa
Z	Zoom*
P	Sposta*
C	Ritaglio*
H	Livella orizzonte*
K	Modifica collinearità*
V	Prospettiva*
X	Mesh di morphing*
R	Riduzione occhi rossi*
S	Timbro di clonazione*
U	Ferro da stiro*
E	Pennello effetto*
J	Pennello per la riparazione*
B	Pennello*
G	Riempimento*
Y	Gomma per cancellare*
M	Selezione rettangolare*
O	Selezione ellittica*

Voi	Lazo*
N	Lazo poligonale*
A	Lazo magnetico*
W	Bacchetta magica*
Q	Pennello selezione*
I	Inserisci immagine*
T	Inserisci testo*
Shift+T	Inserisci simbolo*
F	Filtro gradiente*
D	Effetto Droste*
Ctrl+A	Mostra tutta l'immagine
Ctrl+Maiusc+I	Inverti selezione
Esc	Cancella l'eventuale selezione
Ctrl+A	Strumento Ritaglia - crea il rettangolo di ritaglio più grande possibile, rispettando il rapporto tra i lati.
Maiusc+A	Strumento Ritaglia - crea il rettangolo di ritaglio più grande possibile, rispettando il rapporto tra i lati; ruota il rettangolo di ritaglio se in tal modo si ottengono dimensioni maggiori
` (il tasto sotto Esc)	Inverti i lati di ritaglio
Ctrl+C	Copia immagine
Ctrl+Ins	Copia immagine
Ctrl+V	Inserisci immagine
Maiusc+Ins	Inserisci immagine
Ctrl+Maiusc+Ins	Incolla immagine in nuovo Editor
Maiusc+Invio	Informazioni immagine
Invio	Passa al Navigatore
Ctrl+Invio	Passa al Visualizzatore
F3	Esegui diaporama
Esc	Chiudi l'Editor (a meno che non sia presente una selezione o qualche altra funzione da cui "uscire con esc")
Ctrl+F	Schermo intero
Tasti freccia	Panoramica immagine
Barra spaziatrice	Modalità panoramica temporanea*
Ctrl+Spacebar	Modalità panoramica temporanea*
Tab	Alterna segni di ritaglio (off/sezione aurea/terzi)
1	Zoom 10 %*
2	Zoom 25 %*
3	Zoom 50 %*
4	Zoom 100%*
5	Zoom 200 %*
6	Zoom 400 %*
7	Zoom 800 %*
8	Zoom 1.600%*
Num +	Zoom avanti*

Num -	Zoom indietro*
Num 0	Adatta immagine*
Num *	Zoom 100%*
Num .	Adatta un lato*
Num /	Blocca zoom*
Ctrl+Page Up	Pagina precedente (file multipagina)
Ctrl+Page Down	Pagina successiva
Ctrl+Maiusc+X	Elimina pagina
Home	Primo file nella cartella*
Fine	Ultimo file nella cartella*
PagSu	File precedente*
PagGiù	File successivo*
Maiusc+P	Anteprima colore pre-stampa (se la gestione colore è attiva ed è stato impostato un profilo stampante)
Ctrl+Maiusc+O	Visualizza punti di messa a fuoco (disponibile solo in immagini non ritagliate di fotocamere Canon)
Maiusc+O	Visualizza sovraesposti
Ctrl+H	Visualizza Istogramma
Ctrl+Shift+H	Istogramma avanzato
Ctrl+Z	Annulla
Ctrl+Y	Ripeti
Ctrl+Maiusc+Z	Ripeti
Maiusc+Z	Annulla ultimo passo
Ctrl+P	Stampa

*questi tasti di scelta rapida non sono disponibili nella modifica di testi, ecc. nella versione dell'Editor usata per la modifica dei lavori di stampa

Finestra Visualizzatore

Ctrl+O	Apri
Maiusc+Invio	Informazioni immagine
Home	Prima
PagSu	Indietro
PagGiù	Avanti
Fine	Ultima
Ctrl+Invio	Passa all'Editor
Invio	Passa al Navigatore
Ctrl+C	Copia negli appunti
Voi	Ruota temporaneamente a sinistra
R	Ruota temporaneamente a destra
Ctrl+L	Ruota a sinistra
Ctrl+R	Ruota a destra
Num +	Zoom avanti
Num -	Zoom indietro
Num *	Scala 1:1

Num 0	Adatta immagine
K	Blocca zoom
Ctrl+F	Schermo intero
Maiusc+I	Mostra intestazione
Ctrl+I	Mostra pie' di pagina
F3	Esegui diaporama
F3	Pausa diaporama
Ctrl+F3	Impostazioni diaporama

Editor - Selezione e ritaglio

Tasti freccia	Sposta il riquadro di selezione
Ctrl+tasti freccia	Sposta velocemente il riquadro di selezione
Shift+tasti freccia	Modifica forma riquadro di selezione

Quando si usa lo strumento di testo nell'Editor per lavori di stampa

Ctrl+B	Grassetto
Ctrl+I	Corsivo
Ctrl+A	Seleziona tutto
Ctrl+D	Duplica l'oggetto selezionato nell'editor lavori di stampa

Editor - rotella del mouse

- **Rotazione** - immagine precedente o successiva o cambio di livello di zoom (secondo le impostazioni in **Impostazioni | Preferenze | Editor | Utilizza la rotella del mouse per scorrere le immagini**)
- **clic** - schermo intero
- **Ctrl+rotazione** - panoramica verticale
- **Maiusc+rotazione** - panoramica orizzontale
- **Ctrl+Maiusc+rotazione** - cambia livello di zoom

Informazioni di contatto

Zoner Software

51 Georgetown Dr., Dallas, GA 30132, USA

e-mail: support@zoner.it
<http://www.zoner.com/it-it/>

Copyright

Team di sviluppo

Dusan Dolezal, Petr Grolich, Ales Hasala, Ladislav Matula, Pavel Minar, Petr Minar, Martin Sliwka, Vojtech Tryhuk.

Riconoscimenti

Zdeněk Bulín, Jan Kovařík, Jaroslav Mejstřík

Zoner Photo Studio 13- Guida

È possibile stampare qualsiasi parte della guida, ma solo per uso personale, salvo autorizzazione da parte di Zoner Software. Questa guida è protetta da diritti d'autore e non può essere distribuita senza permesso, né commercialmente né gratuitamente. Nessuna parte della guida può essere copiata, pubblicata o trasferita mediante alcun altro mezzo, compresa la registrazione elettronica o fotografica, se non previa autorizzazione scritta di Zoner Software.

Queste informazioni sono fornite senza garanzia; possono essere modificate senza preavviso e non possono essere considerate vincolanti per il produttore. Zoner Software non si assume responsabilità per eventuali errori o imprecisioni contenute nel testo.

Revisione: 1

Software: © 1994- 2011 ZONER software, a.s.

Documentazione: © 2001- 2011 ZONER software, a.s.

Illustrazioni e fotografie: © 1999- 2011 ZONER software, a.s.

Tutti i diritti riservati.

Zoner Draw e Zoner Photo Studio sono marchi registrati di Zoner Software; Windows è un marchio registrato di Microsoft Corp. Altri marchi usati in questo testo possono essere a loro volta marchi registrati dei rispettivi proprietari.

- Filtro di importazione ed esportazione JPEG – Copyright © 1991-2000, Thomas G. Lane – Copyright © 1991-1998, Independent JPEG Group
- Filtro di importazione ed esportazione PNG – Copyright © 1998-2010 Glenn Randers-Pehrson
- Filtro di importazione ed esportazione TIFF – Copyright © 1988-1997 Sam Leffler – Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.
- Libreria di compressione e decompressione ZLIB – Copyright © 1995-2005 Jean-Loup Gailly, Mark Adler
- ddraw – Copyright © 1997-2010 Dave Coffin
- Canon Digital Camera SDK - Copyright © 1997-2007 Canon Inc.
- HD Photo DPK 1.0 – Copyright © 2005-2007 Microsoft Corporation
- JasPer 1.900.1 – Copyright © 1999-2007 Michael David Adams
- Morpher punti Thin Plate Spline 2D – Copyright © 2003-2005 Jarno Elonen

- JPEG XR Reference software - Copyright © 2008-2010 ITU-T/ISO/IEC
- minizip 0.15 – Copyright © 1998 Gilles Vollant
- Regex library – Copyright © 1998-2000, Dr John Maddock
- Intel® Integrated Performance Primitives – Copyright © 2002-2010, Intel Corporation. – Tutti i diritti riservati
- Motore JavaScript SpiderMonkey
- Sviluppato con la consulenza del prof. RNDr. Miloslavem Druckmüller, CSc.
- Little cms – Copyright © 1998-2005 Marti Maria
- Adobe XMP Software Development Kit – Copyright © 2000-2005 Adobe Systems Incorporated
- Template Numerical Toolkit – National Institute of Technology, USA
- Adobe DNG Software Development Kit 1.3 – Copyright © 2006 Adobe Systems Incorporated
- Rawzor SDK Copyright © 2008-2010 Sachin Garg
- SQLite 3.6.23
- Snowball - Copyright © 2001, Dr. Martin Porter

Interfaccia del Programma

L'interfaccia del programma Zoner Photo Studio è costituita da quattro moduli: **Gestione**, **Visualizzatore**, **Editor** e **RAW**. È possibile passare da un modulo all'altro usando i pulsanti in alto a destra nella finestra del programma.

Le finestre per i singoli moduli si aprono in schede a partire da in alto a sinistra della finestra del programma. Si può aprire solo una scheda con il modulo di Gestione, ma è possibile tenere aperte contemporaneamente più schede dei moduli Editor, Visualizzatore e RAW.

- [Il modulo Gestione](#) - usare questo modulo per sfogliare e organizzare le fotografie. Contiene sempre almeno una finestra del [Browser](#) e può contenere una sola finestra del [Navigatore](#), dell'[Anteprima](#) e delle [Informazioni](#) (Le ultime due sono normalmente unite in una sola finestra). Si può anche usare il pannello Attività per accedere velocemente alle funzioni selezionate.
- [Il modulo Visualizzatore](#) è dedicato alla visualizzazione rapida delle immagini.
- [Il modulo Editor](#) è dedicato alla modifica delle immagini.
- [Il modulo RAW](#) è dedicato alla ricezione di foto da qualsiasi formato RAW o dal formato DNG.



I menu a sinistra, visualizzati sotto le schede, cambiano quando si passa da un modulo all'altro. I menu a destra restano sempre uguali.

Per fare in modo che il programma mostri tutti gli avvisi, compresi quelli per i quali è stata attivata l'opzione "Non visualizzare più," fare clic su **Schermo intero** per aprire un menù contenente le opzioni collegate alle viste a schermo intero e semi-intero: **Nascondi barra del titolo [F11]**, **Nascondi menù e schede [Ctrl+F11]** e **Nascondi barre degli strumenti [Ctrl+F12]**. Per visualizzare i menù, le schede o le barre degli strumenti quando sono nascoste, spostare il cursore del mouse sul bordo superiore dello schermo.

Fare clic su **Secondo Schermo** per utilizzare un secondo schermo (se disponibile) in modo da aprire una finestra del Visualizzatore che mostri il file evidenziato nel navigatore.

Il pulsante dei Messaggi mostra un elenco di messaggi riguardanti Zoner Photo Studio.

Il menu **Impostazioni** (in alto a destra, sotto l'area per la selezione di un modulo) contiene la finestra **Opzioni [Ctrl+M]** nella quale sono presenti altre [preferenze del programma](#). **Gestione impostazioni** consente di esportare singole impostazioni dei filtri. È possibile inoltre usarla per **salvare** e **caricare** o **ripristinare** [impostazioni](#)

[predefinite per l'intero programma](#). Questo menu comprende anche una funzione che è possibile usare per [calibrare il monitor](#), la quale elenca i passi da seguire e nella quale sono visualizzate le immagini di prova del processo. Usare l'ultima opzione, **Personalizza...**, per adattare menù, tasti di scelta rapida e barre degli strumenti secondo le proprie necessità. Tutte le opzioni possono essere personalizzate per Editor e Navigatore separatamente.

Il menù **Guida** inizia con una voce che mostra gli **Argomenti della guida [F1]**. Con il comando **Verifica versione corrente...**, il programma controlla automaticamente su Internet se la versione in uso è la più aggiornata. Usare la voce **Licenza** per inserire un codice di licenza e attivare il programma. **Contatta l'assistenza tecnica...** apre la finestra di un nuovo messaggio di posta elettronica nel proprio programma di posta elettronica. Salvo nel caso in cui sia stata deselezionata l'opzione corrispondente, tale messaggio e-mail include un allegato contenente informazioni sulla versione di Windows in uso e le relative impostazioni. Per determinare quale edizione del programma sia in uso e quale build (patch) si stia usando, fare clic su **Informazioni su...**

Il modulo Gestione

Il modulo Gestione, nel menu principale, è il centro di Zoner Photo Studio. I menù Gestione sono organizzati secondo i passaggi di un tipico flusso di lavoro fotografico - **Acquisisci, Modifica, Informazioni, Organizza, Crea, Pubblica e Spazio di lavoro**. Queste funzioni verranno trattate in altre sezioni.

Sono inoltre disponibili varie funzioni utili per mezzo della **barra degli strumenti principale** e della **barra degli strumenti personalizzata**, nella parte superiore della finestra.

Operazioni con le finestre

È possibile spostare le finestre nel modulo Gestione facendo clic sulle barre del titolo (le barre sopra le finestre che ne contengono il nome) e trascinandole. Per ridimensionare un'immagine, fare clic e trascinare un punto del suo contorno.

Oltre alla disposizione standard delle finestre (con il Navigatore e l'Anteprima/Informazioni a sinistra, e una finestra Informazioni e un Navigatore singolo a destra), Zoner Photo Studio è possibile definire anche altre disposizioni. Per passare da una disposizione salvata all'altra - o da uno spazio di lavoro salvato all'altro - usare i tasti di scelta rapida da **[Alt+0]** a **[Alt+9]** oppure il menu Spazio di lavoro. Per salvare uno spazio di lavoro, usare **Spazio di lavoro | Salva spazio di lavoro....** Viene salvata solo la disposizione delle finestre; altre informazioni, come la cartella corrente, non vengono salvate. Per accedere rapidamente alle proprie cartelle preferite, usare **Cartelle preferite**, un pulsante disponibile sulla barra degli strumenti Navigatore.

Per tornare alla disposizione predefinita delle finestre, premere [Alt+0].

La finestra Informazioni

Usare questa finestra per visualizzare tutte le [informazioni immagine \(metadati\)](#) disponibili per l'immagine selezionata (evidenziata) nella finestra del Navigatore. Se la finestra Anteprima non viene visualizzata, è possibile far passare la finestra Informazioni alla modalità Anteprima. Per compiere questa operazione, usare il comando Anteprima sul menu della barra del titolo della finestra.

Le informazioni sono organizzate in gruppi per tipo. Per configurare le informazioni visualizzate, fare clic su **Impostazioni** in basso alla finestra. Le impostazioni in **Impostazioni di visualizzazione** possono essere salvate e richiamate usando la funzione Impostazioni.

Per i file non di sola lettura, è possibile modificare alcune informazioni direttamente all'interno di questa finestra. Le modifiche alle informazioni delle immagini così effettuate vengono salvate nel disco quando si passa al file successivo.

Fare clic su **Copia negli Appunti** per inviare tutte le informazioni non nascoste di questa finestra agli Appunti di Windows.

Il Navigatore

Il menu principale

Il menu principale di Zoner Photo Studio si trova sotto una barra con le schede di tutte le finestre aperte del programma.

Le funzioni disponibili nel modulo Gestione sono suddivise in diversi menu in base alla fase a cui appartengono nel flusso di lavoro fotografico. Questi menu sono: **Acquisisci, Modifica, Informazioni, Organizza, Pubblica, Crea e Spazio di lavoro**.

La parte principale del Navigatore viene usata per mostrare i contenuti della cartella selezionata nello strumento di navigazione. Per impostazione definita, vengono visualizzati in una modalità detta **Miniature**. La maggior parte delle altre modalità, come **Icone grandi, Icone piccole, Elenco e Dettagli**, sono analoghe alle modalità degli strumenti di navigazione standard di Windows. L'ultima modalità di visualizzazione è denominata **Caselle** e combina una miniatura e diverse righe di informazioni su un'immagine. Per passare da una modalità di visualizzazione all'altra, usare **Modalità di visualizzazione** sulla barra degli strumenti Navigazione posta nella parte superiore della Gestione.

Quando è attiva la vista Catalogo, la parte superiore della finestra di navigazione mostra una barra degli strumenti denominata [Filtro Catalogo](#).

Nell'area in basso alla finestra Gestione può essere visualizzato il **pannello Descrizioni**, e altri pannelli vengono visualizzati qui quando si sfogliano le cartelle speciali di Zoner Photo Studio (ad es. il pannello delle impostazioni per gli Album Web). Sul lato sinistro della finestra può essere visualizzato il **Pannello parole chiave**, il quale permette di assegnare con facilità delle parole chiave alle fotografie.

Per passare da una modalità di visualizzazione all'altra, usare il pulsante **Modalità display** nella barra degli strumenti Navigazione della finestra, oppure il menu contestuale in qualsiasi parte vuota dell'elenco del Navigatore, oppure anche ruotando la rotella del mouse tenendo premuto **[Ctrl]**. Per modificare la visualizzazione delle miniature e le relative informazioni, usare [Impostazioni | Preferenze... | Miniature](#) e [Impostazioni | Preferenze... | Descrizioni miniature](#).

Il Navigatore Zoner Photo Studio funziona in modo per lo più analogo al funzionamento dei file in Windows. Per selezionare immagini, copiare e spostare file mediante trascinamento, ecc. usare le tradizionali procedure di Windows. Inoltre è possibile usare i pulsanti nella barra degli strumenti Principale per visualizzare i file, modificarli nell'Editor, ruotarli, stamparli, ecc. La barra degli strumenti di Navigazione mostra la cronologia delle cartelle visitate e le cartelle Preferiti; può inoltre essere usata per impostare le modalità di ordinamento e visualizzazione. Per impostazione predefinita, la barra degli strumenti personalizzata mostra le **funzioni di modifica**; nel Navigatore, è possibile applicare tali funzioni a più foto contemporaneamente, ovvero è possibile effettuare **modifiche in batch**.

Quando si organizzano le foto, il modo migliore a volte è aprire un'altra finestra del Navigatore. A tal fine, usare **Spazio di lavoro | Due Navigatori sovrapposti/affiancati**. Per passare da un Navigatore all'altro, fare clic all'interno del Navigatore al quale si desidera passare. L'elenco delle cartelle nello strumento di navigazione cambia automaticamente per rispondere al nuovo Navigatore: la cartella visitata nel Navigatore viene selezionata automaticamente nello strumento di navigazione.

Quando le miniature vengono caricate in background, sul cursore del mouse viene visualizzata una clessidra.

Modalità Miniature

È la modalità predefinita. In questa modalità di visualizzazione, nelle finestre del Navigatore vengono visualizzate delle miniature (piccole anteprime). È possibile visualizzare anche altre informazioni accanto alle miniature.

Le miniature riportano icone che indicano l'eventuale presenza di [informazioni immagine \(metadati\)](#) e altri fatti relativi all'immagine a cui si riferiscono. Dall'angolo in alto a sinistra di ciascuna miniatura, le icone si riferiscono a informazioni immagine fotografiche, informazioni immagine testuali (nome, autore, descrizione, ecc.), parole chiave, commenti audio, backup delle informazioni, firme digitali, dati GPS e stato on-line/off-line. Lo stato on-line/off-line è rilevante solo nell'Archivio media, perciò non viene mostrato nella navigazione normale.

Facendo doppio clic su una di queste icone viene aperta una finestra che mostra informazioni al riguardo. All'estrema destra di ciascuna miniatura si trova l'icona del programma associato con il tipo di file in Windows. Facendo doppio clic su questa icona, l'immagine verrà aperta in quel programma (a differenza del doppio clic nella parte principale della miniatura, che la aprirà nell'Editor o nel Visualizzatore di Zoner Photo Studio). La visualizzazione di queste icone rallenta leggermente la navigazione; perciò, se lo si desidera, è possibile disattivarle in [Impostazioni | Preferenze... | Miniature](#).

Nel lato inferiore, una miniatura può avere un simbolo di collegamento di Windows, per indicare che si sta lavorando su un collegamento a un file e non su un "vero" file. In basso a destra sono indicati la classificazione e/o l'etichetta colorata eventualmente assegnate all'immagine.

È possibile impostare il programma in modo che visualizzi, sotto le miniature, diverse righe di informazioni immagine (ora, otturatore, ecc.). Effettuare questa configurazione in [Impostazioni | Preferenze... | Descrizioni miniature](#).

Per velocizzare la navigazione, il programma usa le miniature memorizzate all'interno delle immagini (p. es. nelle informazioni EXIF) e le miniature memorizzate ("in cache") su disco dopo la prima visita a una cartella. Le miniature in cache vengono caricate alla visita successiva; questa operazione è molto più rapida rispetto a generarle di nuovo.

Modalità dettagli

La modalità Dettagli mostra sempre nella parte alta una riga di intestazioni di colonna, come la sua omonima in Windows. Usando il menu contestuale per queste intestazioni di colonna, è possibile aggiungere o rimuovere colonne per una serie di informazioni immagine. Facendo clic su un'intestazione e trascinandola è possibile spostare l'intera colonna in un'altra posizione. Facendo clic sull'intestazione, l'elenco file verrà ordinato secondo il tipo di informazioni di quella colonna. Successivi clic passeranno dall'ordinamento crescente all'ordinamento decrescente. La freccia accanto al nome della colonna indica l'ordine crescente/decrescente.

Gli sfondi dei file nell'elenco hanno colori diversi secondo i tipi di file. Questa caratteristica può essere disattivata, se lo si desidera: accedere a **Impostazioni | Preferenze | Visualizza | Utilizza i colori per evidenziare bitmap/vettore/video/audio**. Per i file che possono avere una miniatura, la miniatura del file verrà mostrata accanto al cursore del mouse quando vi passa sopra.

Modalità Caselle

Questa modalità è simile alla modalità Miniature con l'aggiunta di descrizioni più dettagliate. La differenza in questo caso è che le informazioni extra sono visualizzate a destra delle miniature. Questo è particolarmente pratico quando si visualizzano lunghi testi come le descrizioni. La larghezza delle colonne viene impostata automaticamente sulla base delle dimensioni della miniatura e la larghezza della finestra del Navigatore. Per cambiare le impostazioni della modalità di visualizzazione Caselle, usare **Impostazioni | Preferenze... | Descrizioni miniature**.

Se la descrizione mostrata per una miniatura è più larga dello spazio per visualizzarla, viene visualizzata una freccia di scorrimento a destra dell'area della descrizione. Inoltre è possibile scorrere il testo della descrizione facendo clic con il tasto centrale nell'area della descrizione e trascinare nella direzione desiderata.

Informazioni sulla barra di stato

La barra di stato contiene informazioni relative all'immagine attiva. Si trova nella parte inferiore della finestra del Navigatore. Le informazioni visualizzate qui possono essere impostate con **Impostazioni | Preferenze | Generale | Informazioni sulla barra di stato**. Questa impostazione viene usata anche nell'Editor. I "codici" visualizzati qui e in altri luoghi menzionati sopra per l'impostazione delle informazioni da visualizzare in diversi punti sono chiamati "Testo variabile" e sono trattati in un altro punto della Guida. Il lato destro della barra di stato mostra alcune informazioni speciali: il numero totale degli oggetti (normalmente file) nell'elenco e le dimensioni dei file selezionati.

Tipi di file visualizzati

Normalmente il programma visualizza tutti i file in tutti i formati grafici, audio e video supportati. Per mostrare una gamma più ampia o più ristretta di tipi di file, usare **Impostazioni | Preferenze | Integrazione**. Qui è inoltre possibile impostare l'opzione **Nel Navigatore visualizza anche le cartelle**.

La finestra Anteprima

Usare la finestra Anteprima per avere una rapida anteprima dell'immagine attiva (evidenziata) nel Navigatore e le informazioni di base su tale immagine. Se la finestra Informazioni non viene visualizzata, è possibile far passare la finestra Anteprima alla modalità Informazioni. Per compiere questa operazione, usare il comando Informazioni sul menu della barra del titolo della finestra.

È possibile usare il menu contestuale in questa finestra per attivare la visualizzazione delle sovra- e sottoesposizioni nell'immagine o attivare la visualizzazione dell'istogramma. È inoltre possibile visualizzare temporaneamente le sovraesposizioni facendo clic sulla rotella del mouse sopra la finestra Anteprima. Facendo doppio clic sulla finestra Anteprima, l'immagine visualizzata in anteprima viene aperta nel Visualizzatore o nell'Editor a seconda delle impostazioni presenti in [Impostazioni | Preferenze](#).

Si noti che è possibile personalizzare l'indicazione della sovra/sottoesposizione nelle [preferenze del programma](#).

La parte inferiore di questa finestra mostra informazioni sulle dimensioni del file e dell'immagine e le date di creazione e ultima modifica.

La finestra di navigazione

Il navigatore può trovarsi in una delle tre seguenti modalità di visualizzazione : **Cartelle**, **Catalogo** e **Preferiti**. Per passare da una modalità di visualizzazione all'altra, fare clic sulle corrispondenti linguette poste in basso nel Navigatore. Fare clic su una delle voci del navigatore per visualizzare i file corrispondenti a quella voce.

Cartelle

In alto a destra nel Navigatore si trova il comando per la scelta di una delle modalità di visualizzazione delle cartelle:

- **Albero** - In questa modalità di visualizzazione, è possibile sfogliare tutte le cartelle sul computer come avviene in Windows.
- **Immagini** – Collegamento alla cartella dove sono contenute le immagini. All'installazione di Zoner Photo Studio, è stata scelta la cartella che verrà utilizzata per le Immagini. Se non è stata selezionata, è stata mantenuta come impostazione predefinita la cartella Immagini di Windows (nella cartella Documenti di Windows). L'impostazione può essere modificata nelle preferenze di programma alla voce [Cartelle](#).
- **Cartelle ZPS** – Qui viene mostrata la cartella "sopra" tutte le cartelle speciali di Zoner Photo Studio – ovvero, Album, Compilation CD, Archivio media, Risultati della ricerca e Album Web. È possibile che, all'installazione di < % TITLE%>, l'utente abbia configurato le proprie impostazioni per questa cartella. In caso contrario, è stata mantenuta come impostazione la cartella Documenti di Windows. L'impostazione può essere modificata nelle preferenze di programma alla voce [Cartelle](#).
- **Album** – Mostra i propri album. In Zoner Photo Studio, gli album sono normali cartelle di Windows e gli elementi che contengono sono collegamenti di Windows, perciò è possibile lavorare con gli album anche all'esterno del programma. (Questa opzione è consigliata se si ha familiarità con i collegamenti di Windows). Come tutte le altre cartelle speciali, la cartella Album si trova all'interno delle Cartelle Zoner Photo Studio.
- **Album Web** – Qui viene creato, memorizzato e gestito l'albero degli Album Web. Ciascun album Web e cartella può avere la sua immagine, titolo, descrizione e impostazioni personalizzate. Durante la consultazione di un singolo album Web (ma non la cartella Album Web in sé), viene visualizzato un pannello di controllo speciale nella parte inferiore della finestra attiva del Navigatore. Per maggiori informazioni, vedere [Album Web](#).
- **Compilation CD** – Questa cartella contiene compilation di immagini pronte da masterizzare su un disco con Zoner Photo Studio. Durante la consultazione di una singola compilation CD (ma non la cartella Compilation CD in sé), viene visualizzato un pannello di controllo speciale nella parte inferiore della finestra attiva del Navigatore. Il pulsante **Masterizza** inizia il processo di masterizzazione per la compilation corrente. Il pulsante **Ricalcola le dimensioni** indica le dimensioni correnti della compilation, perciò è possibile assicurarsi che possa essere contenuta sul disco (operazione che per motivi di velocità non viene eseguita "sul momento").
- **Archivio media** – Questa cartella contiene sottocartelle per ciascun archivio media. Contengono collegamenti alle immagini di un dato archivio. È possibile visualizzare anteprime e informazioni sulle immagini sfogliando queste cartelle. Per maggiori informazioni su questa funzione, visitare l'argomento denominato [Archivio media](#).

È possibile trascinare cartelle nella finestra di navigazione. È possibile scorrere le finestre durante il trascinamento. Per farlo, tenere il cursore sopra l'estremità dell'elenco verso cui si desidera effettuare lo scorrimento. È inoltre possibile espandere una cartella (ovvero visualizzare le sue sottocartelle) durante il trascinamento, tenendo il cursore sopra il segno "+" accanto alla cartella.

Catalogo

Il Catalogo visualizza le immagini organizzate in cartelle, ordinate per data di ripresa. Per maggiori informazioni, si veda il capitolo denominato [Catalogo](#).

Preferite

Questa modalità visualizza un elenco delle Cartelle Preferite, per accedervi più rapidamente.

Il pannello Attività

Il pannello Attività consente di accedere con facilità alle funzioni di Zoner Photo Studio usate più frequentemente.

Questo pannello contiene le schede **Acquisisci**, **Modifica**, **Organizza**, **Crea** e **Pubblica**, con funzioni selezionate per il proprio flusso di lavoro fotografico in ciascun pannello. Fare clic sul nome di una funzione per usarla

immediatamente.

Il modulo Editor

Per modificare le immagini, usare gli [strumenti](#) e le [finestre di modifica](#) dell'Editor. È possibile aprire più finestre dell'Editor contemporaneamente.

È possibile aprire una nuova finestra dell'Editor in [diversi modi](#). Per chiudere una finestra attiva dell'Editor, premere **[Esc]** o **[Ctrl+F4]**. Se sono state apportate modifiche all'immagine all'interno, verrà chiesto se si desidera salvare le modifiche prima di chiuderla.

Inoltre è possibile avviare l'Editor indipendentemente come programma di visualizzazione di determinati formati di immagine in Windows. Il "programma di visualizzazione di un formato" formalmente viene chiamato il programma "associato" al formato. È possibile associare Zoner Photo Studio con molti formati diversi alla voce **Impostazioni | Preferenze | Integrazione**.

La finestra dell'Editor ha diversi menu principali: **File, Modifica, Migliora, Effetti, Livello, Selezione e Visualizza**. I contenuti di questi menu sono descritti in sezioni separate.

Al di sotto dei menu sono presenti delle **barre degli strumenti contenenti i pulsanti degli strumenti e delle funzioni dell'Editor per lo strumento corrente**. È possibile aggiungere, togliere o ridisporre i pulsanti di alcune barre degli strumenti usando il comando **Personalizzato...** nel menu contestuale o **Impostazioni | Personalizzato... nel menu del programma principale (ovvero fuori dall'Editor)**. La barra degli strumenti delle opzioni è speciale. Cambia di volta in volta in modo da offrire le opzioni relative allo strumento attivo nella **barra degli strumenti principale**, che si trova sul lato sinistro della finestra dell'Editor.

La barra di stato mostra informazioni sull'immagine aperta nell'Editor. È possibile impostare quale genere di informazione viene mostrata nella parte di sinistra della barra di stato mediante la funzione [Testo variabile](#) modificando le impostazioni della barra di stato nelle [preferenze del programma](#). Questa impostazione è condivisa da Editor e Navigatore. Se non si è mai utilizzato il Testo variabile prima d'ora, si consiglia per prima cosa di consultare la relativa sezione - [Testo variabile](#).

Sul lato destro della barra di stato si trovano informazioni sulle dimensioni e la profondità di colore dell'immagine, e, per i file multi-pagina, il numero di pagina. Ancora più a destra si trova la posizione corrente del cursore del mouse. Se è attiva una selezione, qui sono riportate altezza e larghezza.

All'estrema destra è possibile verificare se l'immagine è stata modificata o meno dall'ultima volta che è stata salvata. Se è stata modificata, qui sarà presente un asterisco (*). Se si chiude l'Editor con modifiche non salvate, verrà chiesto se si desidera salvarle. In caso di risposta negativa, tutte le modifiche non salvate verranno perse.

È possibile impostare l'Editor sulla modalità a schermo intero premendo **[Ctrl+F]** o facendo clic sulla rotella del mouse. In modalità a schermo intero, tutti i menu e le barre degli strumenti sono nascosti. È possibile tornare alla modalità normale premendo **[Ctrl+F]** o facendo clic sulla rotella del mouse.

Se si desidera, è possibile eliminare il file che si sta modificando direttamente dall'interno dell'Editor. Per questa operazione, usare **File | Elimina file [Ctrl+Canc]**. Se si sta usando il Cestino in Windows (è l'impostazione predefinita, a meno che non sia stata disattivata), l'immagine verrà inviata al Cestino. Premere **[Ctrl+Shift+Del]** per saltare il Cestino.

Il modulo Visualizzatore

Usare il modulo Visualizzatore per visualizzare rapidamente le immagini a dimensioni intere. È inoltre possibile usare il Visualizzatore per ruotare, copiare, spostare ed eliminare immagini, per mostrare informazioni sulle immagini e per aggiungere descrizioni e classificazioni.

Per richiamare il modulo Visualizzatore quando si sta lavorando nel Navigatore, premere **[F4]**, fare clic sul pulsante **Visualizzatore** nell'area di selezione del modulo, usare il menu contestuale dell'immagine nell'elenco del Navigatore oppure fare doppio clic sull'anteprima – se la relativa opzione è impostata in [Impostazioni | Preferenze...](#)

Quando è possibile, il Visualizzatore carica le immagini a qualità anteprima per rendere più rapida la visualizzazione. Durante lo zoom, l'immagine viene caricata a qualità intera in background, in modo che sia possibile anche visualizzarne i dettagli alla massima qualità. Durante il caricamento in background, nel cursore del mouse verrà visualizzata una clessidra (Windows XP) o un cerchio rotante (Windows Vista). Quando si passa all'immagine successiva, il Visualizzatore "ricorda" l'immagine precedente e inizia, in background, a precaricare la successiva in modo che sia possibile passare da un'immagine all'altra senza rallentamenti.

Il Visualizzatore prevede la possibilità di eseguire diaporama **automatici** premendo **[F3]**, oppure diaporama personalizzabili (con ad es. effetti di transizione e musica) mediante **Impostazioni diaporama... [Ctrl+F3]** nel menu Diaporama o nel menu contestuale del Visualizzatore. Facendo clic sulla rotella del mouse durante un diaporama vengono temporaneamente evidenziate le sovraesposizioni.

È possibile spostarsi tra le immagini con i tasti freccia, i tasti **[PagSu]** e **[PagGiù]** oppure facendo clic sulla rotella del mouse.

Sia durante il diaporama che durante la visualizzazione ordinaria, è possibile eseguire lo zoom in avanti o indietro mediante **[Num +]**, **[Num -]**, **[Num *]**, (1:1) e **[Num 0]** (adatta immagine) sul tastierino numerico. Per bloccare il livello di zoom in modo che rimanga invariato mentre ci si sposta tra le immagini, premere **[K]** oppure usare il corrispondente pulsante sulla barra degli strumenti.

Il Visualizzatore comprende una **barra delle Miniature** in alto, con miniature per tutte le immagini della cartella corrente, un [pannello Descrizioni](#), una finestra per la modifica delle [Informazioni immagine](#) e una finestra per visualizzare su una mappa la [posizione](#) in cui l'immagine è stata scattata (se l'immagine include dati GPS).

La maggior parte delle funzioni e impostazioni del Visualizzatore sono disponibili nel menu contestuale del Visualizzatore.

Il modulo RAW

Usare il modulo RAW per convertire immagini dai formati RAW nei normali formati bitmap. Con questo modulo è possibile aprire contemporaneamente più finestre. Per aprire una finestra RAW, fare clic sul modulo RAW in alto a destra del modulo Gestione oppure usare **Acquisisci | Converti DNG/RAW** nel menu Gestione oppure **File | Converti DNG/RAW** nel menu dell'Editor. Questa funzione è rivolta agli utenti avanzati che desiderano sfruttare al massimo [il formato RAW](#).

Il modulo di elaborazione RAW può essere usato sia per elaborare singole immagini che per elaborarle in batch. Ogni comando del modulo RAW, tranne nel caso del menu della coda, funziona solo per l'immagine attiva in quel momento, incluso i pulsanti Aggiungi alla coda, Sviluppa e Invia all'Editor. Per le impostazioni di elaborazione RAW e modifica in batch, usare il menu contestuale della colonna di miniature. Per aggiungere immagini alla coda, usare questo menu contestuale oppure il pulsante Aggiungi alla coda.

La colonna di miniature

Fare clic su una delle miniature presenti per caricare l'immagine corrispondente. Possono essere presenti fino a tre icone su ciascuna miniatura:

- un'icona in alto a sinistra, la quale indica che l'immagine è stata aggiunta alla coda
- un'icona in alto a destra, la quale indica che l'immagine è già stata elaborata nella coda
- un'icona in basso a destra, la quale indica che l'immagine contiene impostazioni non predefinite di conversione RAW

Se un'immagine è attualmente in corso di elaborazione, al di sotto della sua miniatura viene visualizzato il relativo avanzamento.

È possibile selezionare contemporaneamente diverse immagini usando il consueto metodo di Windows, ovvero facendo clic su **[Ctrl]** e **[Maiusc]**. Usare la combinazione di tasti **[Ctrl+A]** per selezionare tutte le immagini contemporaneamente. Quando sono selezionate diverse immagini, è possibile fare clic con il pulsante destro su una qualsiasi delle immagini selezionate oppure usare il menu Coda per modificare le impostazioni di conversione RAW per tutte le immagini contemporaneamente e per aggiungere tutte le immagini selezionate alla coda.

I comandi del menu contestuale sono:

- Aggiungi alla coda - aggiunge tutte le immagini selezionate alla coda di elaborazione
- Rimuovi dalla coda - rimuove tutte le immagini selezionate dalla coda
- Aumenta priorità - imposta le immagini selezionate come le successive a essere elaborate una volta terminata l'elaborazione dell'immagine corrente
- Incolla impostazioni predefinite - reimposta i valori predefiniti originali dell'immagine
- Incolla impostazioni correnti - configura le impostazioni della foto corrente per tutte le immagini selezionate
- Incolla impostazioni dagli appunti - incolla le impostazioni degli Appunti nelle immagini selezionate
- Rimuovi dall'elenco - rimuove completamente le immagini selezionate dall'elenco delle immagini nella colonna di miniature

Alcune di queste funzioni sono disponibili anche dal menù principale della coda. Questo menu contiene anche una funzione per avviare l'elaborazione della coda.

Quando viene aggiunta un'immagine alla coda, le sue impostazioni di conversione vengono salvate. Qualsiasi altra modifica delle impostazioni non influirà sulla sua elaborazione, a meno che non venga rimossa dalla coda e quindi aggiunta nuovamente. Questo vale anche per le impostazioni quali il formato file e il percorso di destinazione.

Cronologia

Visualizza un elenco delle ultime impostazioni modificate, comprese le rispettive ultime condizioni. È possibile fare clic sugli elementi in questa finestra per sfogliarli e quindi confrontare gli effetti delle modifiche di tali impostazioni sull'immagine.

Anteprima

L'anteprima di ciascuna immagine viene generata in base alle impostazioni correnti. Per ragioni di velocità, viene generata per l'immagine intera a 1/4 della qualità dell'originale, e alla risoluzione piena solo per l'area visibile. Se l'immagine è interamente visibile, tutta l'anteprima sarà a risoluzione piena. Quando un'anteprima è troppo grande per essere visibile in modo completo e viene spostata, l'area visibile viene generata a risoluzione piena sul momento quando si effettua lo spostamento.

Il livello di zoom può essere modificato usando il menu **Visualizza**, i pulsanti sulla barra degli strumenti principale o il menù contestuale. È possibile anche modificare il livello di zoom usando la rotella del mouse oppure facendo doppio clic per scegliere tra i livelli di zoom **1:1** e **Adatta immagine**.

È possibile mostrare/nascondere l'indicazione delle aree sovraesposte nelle anteprime e modificare il modo in cui l'anteprima viene generata usando l'opzione **Anteprima a risoluzione piena** con la quale il programma genera l'intera anteprima a risoluzione piena.

L'ultima funzione importante relativa alla finestra dell'anteprima è il comando **Ritaglia** del menu **Modifica**. Questo comando mostra lo strumento di ritaglio e di rotazione all'interno della finestra dell'anteprima. È possibile ruotare l'immagine facendo clic in qualsiasi punto all'esterno del rettangolo di ritaglio oppure sulla maniglia all'interno dell'anello centrale. Per modificare il rettangolo di ritaglio, fare clic e trascinare uno qualsiasi degli angoli o dei lati degli angoli del rettangolo. Per spostare il rettangolo di ritaglio, fare clic e trascinare all'interno il rettangolo. Il menu contestuale del ritaglio consente di attivare e disattivare il blocco rapporto del rettangolo di ritaglio. È possibile anche lavorare con il rapporto del rettangolo di ritaglio usando un menu sulla barra degli strumenti. È possibile mostrare vari segni di ritaglio per lo strumento **Ritaglia** usando gli elementi presenti nel menu **Visualizza**.

Istogramma

Gli istogrammi sono trattati generalmente nel relativo [capitolo](#) della guida. Nel menu contestuale dell'istogramma è possibile impostare la modalità di visualizzazione di quest'ultimo.

Pannello di controllo RAW

Usare i comandi posti nelle linguette sul lato destro della finestra del modulo per controllare e modificare le impostazioni da utilizzare per sviluppare l'immagine attualmente selezionata. I controlli individuali sono divisi in gruppi. Per disattivare un gruppo, togliere il segno di spunta dalla casella a sinistra della relativa barra del titolo. Per ripristinare le impostazioni predefinite di un gruppo, fare clic sul pulsante accanto alla casella di controllo.

Esposizione

- Usare questa funzione per correggere l'esposizione di fino a $\pm 4eV$.
- **Luci** - impostando valori negativi si attiva la protezione contro la sovraesposizione. La protezione contro la sovraesposizione ricostruisce l'immagine nei punti in cui è stato perso il dettaglio per uno o più canali di colore. La ricostruzione della luminosità è relativamente buona, ma poiché in questi punti l'informazione relativa al colore è andata persa, il colore finale potrebbe non corrispondere a quello dell'immagine originale.
- **Ombre** - controlla la quantità e la profondità delle ombre nell'immagine.
- **Contrasto** - controlla il contrasto complessivo dell'immagine finale.
- **Definizione** - modifica il contrasto locale sui bordi dell'immagine.
- **Metodo Sottoesposizione** - definisce il metodo con il quale il programma gestisce le informazioni mancanti nelle zone più luminose mentre l'immagine viene scurita. L'impostazione viene utilizzata quando si porta l'Esposizione nel campo dei valori negativi e quando si applica l'HDR alle zone chiare. Offre tre metodi:
 - **Lineare** - utile specialmente nei ritratti. Scurisce l'immagine in modo naturale. Nelle zone sovraesposte rende l'immagine grigia. Questo metodo non presenta particolari accorgimenti contro la perdita dei dettagli causata dalla sovraesposizione. Per la creazione di dettagli nelle zone sovraesposte usare il comando **Luci**.
 - **Colori Vivaci** - Questo metodo è utile per le fotografie di panorami. Conserva la luminosità nelle zone sovraesposte, mentre scurisce in modo non lineare le aree luminose, aumentandone nel contempo il contrasto e la saturazione.
 - **Contrasto** - Questo metodo è simile a **Colori Vivaci**, ma non aumenta la saturazione dei colori, mentre aumenta il contrasto per una gamma più ridotta di luminosità.

Bilanciamento del bianco

- Bilanciamento del bianco - consente di scegliere tra diversi valori predefiniti. Le impostazioni predefinite corrispondono a quelle memorizzate nell'immagine dalla fotocamera.
 - Contagocce - consente di impostare il bilanciamento del bianco facendo clic su un pixel nell'anteprima il cui colore deve essere neutro dopo l'esecuzione del bilanciamento del bianco.
 - Temperatura del bianco - consente di controllare il bilanciamento del bianco spostando l'immagine sull'asse blu-giallo.
 - Tonalità - consente di controllare il bilanciamento del bianco spostando la tonalità lungo l'asse verde-viola.
- Nota - durante il bilanciamento del bianco usando il contagocce, i valori della tonalità e del bilanciamento del bianco vengono aggiornati dopo che l'anteprima è stata generata.

Nitidezza

Questa opzione funziona allo stesso modo della maschera di contrasto all'interno della finestra di modifica della [nitidezza](#).

Curva della tonalità

Usare la curva della tonalità per definire i livelli di luminosità di un'immagine. È possibile modificare la curva trascinando le maniglie nella nuova posizione; in questo modo viene impostato il percorso che dovrà essere seguito dalla curva di luminosità. Per aggiungere nuove maniglie in qualsiasi punto della curva, fare clic nel punto in cui si desidera aggiungere la maniglia. Fare clic con il tasto destro su un nodo per eliminarlo.

L'asse orizzontale riporta i valori di ingresso della luminosità. L'asse verticale riporta i valori di uscita. La curva deve essere sempre continua, quindi non è possibile spostare i punti in modo completamente libero. Spostando le estremità della curva verranno modificati i valori di ingresso per il punto di bianco e il punto di nero, come se si usasse la funzione Livelli. Conferendo alla curva una forma a S, è possibile effettuare regolazioni complesse sul contrasto dell'immagine.

Colore

- Tonalità - consente di spostare i colori regolando la tonalità.
- Saturazione - consente di spostare i colori regolando la saturazione.
- Vividezza - consente di spostare i colori regolando la vividezza.

Riduzione del disturbo

- Riduzione del disturbo - imposta il livello di riduzione del disturbo nell'elemento di luminosità dell'immagine.
- Riduzione del disturbo col. - imposta il livello di riduzione del disturbo nell'elemento di colore dell'immagine.

Rotazione

Rotazione - determina la rotazione dell'immagine. Vedere la sezione relativa allo strumento di ritaglio.

Eliminazione vignettatura

Utilizzare questo strumento per eliminare l'incurimento non desiderato ai margini dell'immagine (cioè la vignettatura), oppure, al contrario, aggiungere tale incurimento, per esempio allo scopo di esaltare il contenuto della parte centrale dell'immagine.

HDR - luci, HDR - ombre

I controlli sono identici a quelli della [funzione HDR nel menù Pubblica](#).

Spostamento colori

Usare questa funzione per correzioni di colore nella modalità HSL di minore entità.

Toni di grigio

I controlli a cursore rosso, verde e blu determinano l'intensità con cui i canali di colore individuali influiscono sui toni di grigio finali. Le impostazioni predefinite corrispondono ai valori normalmente usati per la conversione dei toni di grigio.

Conversione

Demosaicizzazione - imposta il metodo usato per il processo di "demosaicizzazione" dei dati grezzi.

Metodo **AHD** Il metodo AHD è ottimo per la ricostruzione di linee verticali e orizzontali. È meno utile quando si lavora con immagini che hanno grandi superfici monocromatiche con un elevato disturbo. Per queste immagini potrebbero prodursi delle distorsioni antiestetiche dopo che all'immagine è stato applicato il filtro nitidezza. Il metodo **Wenmiao Lu** gestisce bene le grandi superfici monocromatiche, ma è inefficace nella gestione di aree con dettagli molto fini. Il metodo **VCD** funziona in modo analogo; è una buona alternativa all'**AHD** per le immagini con un forte disturbo. **Bilineare** - è il metodo di interpolazione più semplice ed è molto diffuso grazie alla sua universalità.

L'eliminazione Artefatti determina l'entità dell'eliminazione dei difetti di colore dovuti alla demosaicizzazione. Quando è impostato il valore massimo, viene applicata anche una leggera riduzione del disturbo prima della demosaicizzazione.

Profilo fotocamera

Questa sezione consente di impostare il profilo DCP da usare per la demosaicizzazione. Questi profili sono usati per correggere i livelli di colore e di luminosità. Sebbene Zoner Photo Studio non includa nessuno di questi profili, è possibile scaricarli gratuitamente dal Web per alcune fotocamere.

Ridimensiona

permette di ridimensionare le immagini prima di salvarle. Come le impostazioni relative al percorso e al formato, il ridimensionamento opera a livello di impostazioni generali, non assegnate a una specifica immagine fino a quando questa viene aggiunta alla coda o sviluppata.

Formato e percorso

Le opzioni di questo gruppo sono globali - ovvero si applicano all'intero programma, non solo all'immagine corrente.

- **Formato file** - determina il formato di destinazione per la conversione. Questa impostazione influisce anche sulla profondità cromatica finale dopo la conversione.
- **Profilo colore** - determina il profilo del colore di destinazione.
 - Lo spazio colori **sRGB** è lo spazio colori standard. Viene visualizzato fedelmente sul monitor e stampato fedelmente su una stampante fotografica normale. Questo spazio colori è il migliore per le operazioni fotografiche non professionali di tutti i giorni e per inviare le foto a un laboratorio fotografico per l'elaborazione, oppure a una banca fotografica, ecc.
 - **AdobeRGB** è uno spazio colori che permette di lavorare con un ampio numero di toni di blu e verde. Può determinare stampe migliori rispetto allo spazio sRGB, ma solo se i programmi di elaborazione delle foto e i dispositivi in uso supportano AdobeRGB dall'inizio alla fine, incluso il monitor e la stampante di destinazione. Senza tale attrezzatura, AdobeRGB può produrre stampe slavate.
 - **ProPhoto RGB** e **ProPhoto RGB lineare** sono profili con un'ampia gamma di colori. Sono indicati solo quando si salvano immagini con una profondità cromatica di oltre 8 bit per canale. Il profilo **Pro Photo RGB lineare** aggiunge una curva gamma lineare a Pro Photo RGB.
- **Percorso di destinazione** - determina il percorso di destinazione. È possibile anche usare percorsi relativi. Pertanto ad esempio se si inserisce "jpeg," tutte le immagini in uscita verranno salvate in una sottocartella chiamata "jpeg" all'interno delle cartelle originali con le relative immagini di origine RAW.
- **File di destinazione** - il convertitore RAW normalmente non sovrascrive i file, ma ne crea di nuovi. Con questa opzione è possibile modificare questo comportamento.

Operazioni principali

- **Aggiungi alla coda** - aggiunge l'immagine alla coda con le impostazioni correnti e imposta come immagine attiva l'immagine successiva nella colonna di miniature. L'elaborazione dell'immagine non inizia immediatamente, salvo non sia attiva l'elaborazione della coda. Questa funzione si applica solo all'immagine corrente; ignora eventuali selezioni di più immagini nella colonna di miniature.
- **Sviluppa** - questa funzione elabora un'immagine immediatamente - al di fuori della coda. Se non sono presenti immagini nella coda, il convertitore RAW si chiude al termine dell'elaborazione.
- **Invia all'Editor** - elabora immediatamente un'immagine e la apre nell'Editor per ulteriori modifiche. Se non sono presenti immagini nella coda, il convertitore RAW si chiude al termine dell'elaborazione.

Impostazioni personalizzate

È possibile lavorare con le impostazioni dell'immagine corrente usando i comandi nel menu Impostazioni:

- **Copia negli appunti** - copia le impostazioni correnti delle immagini negli Appunti
- **Incolla dagli appunti per tutti i selezionati** - incolla le impostazioni degli Appunti per tutte le immagini selezionate nella colonna delle miniature.
- **Impostazioni correnti per tutti i selezionati** - incolla le impostazioni correnti a tutte le immagini selezionate nella colonna delle miniature.
- **Ripristina le impostazioni per tutti i selezionati** - ripristina le impostazioni predefinite per tutte le immagini correnti selezionate nella colonna delle miniature.
- **Impostare valori correnti come predefiniti** - da usare per creare le proprie impostazioni personalizzate, da applicare automaticamente alle immagini quando vengono caricate nel modulo RAW.
- **Ripristinare le impostazioni predefinite** - da usare per ripristinare le impostazioni predefinite.

La barra degli strumenti principale comprende controlli per la gestione e la creazione di impostazioni - serie di impostazioni di conversione RAW. Nelle impostazioni vengono salvate tutte le configurazioni riguardanti le

immagini e vengono ignorate configurazioni globali quali formato file e percorso file.

Note sull'uso del modulo RAW

- Sebbene il modulo RAW consenta di continuare a lavorare con un'immagine mentre la coda viene elaborata, è possibile che se questa operazione viene compiuta su un Windows a 32 bit la memoria del computer non sia sufficiente.
- Nelle impostazioni RAW presenti in [Impostazioni | Preferenze... | Formato RAW](#) è possibile consentire l'elaborazione di formati bitmap ordinari nel modulo RAW. Tuttavia, nel modulo RAW, l'immagine è linearizzata e può essere sottoposta a diverse modifiche. Pertanto, effetti quali la pixelizzazione possono influire in modo superiore rispetto alla normale elaborazione nell'Editor. Inoltre le impostazioni del modulo RAW non vengono salvate per tali file.
- Le impostazioni salvate vengono memorizzate non solo per i file RAW, ma anche per le immagini risultanti dalla conversione RAW. Una versione ridotta di tali impostazioni può essere visualizzata nella finestra Informazioni immagine.

Istogramma

Un istogramma mostra quanti pixel in un'immagine hanno ciascuno dei possibili livelli di luminosità. L'asse orizzontale rappresenta la scala dei possibili valori di luminosità, solitamente per l'immagine nel suo complesso o per un singolo canale di colore. L'asse verticale rappresenta la frequenza dei pixel nell'immagine per ciascuno di questi valori.

Se l'istogramma mostra troppi valori sulla sinistra (ovvero nei toni scuri) e non abbastanza sulla destra, l'immagine è probabilmente sottoesposta. Se la maggior parte dei valori sono a destra, l'immagine è probabilmente sovraesposta. Nella maggior parte dei casi, una foto normale sfrutta l'intera gamma dell'istogramma.

Gli istogrammi hanno una vera utilità solo per le immagini con colori a 24 bit, 32 bit o 48 bit o per le immagini in toni di grigio. (Tuttavia, tutte le immagini in un moderno formato fotografico utilizzeranno uno di questi tipi di colore.)

Facendo clic con il pulsante sinistro su un istogramma verrà mostrato un menu contestuale da cui è possibile passare a diverse modalità di visualizzazione: luminosità, luminosità più canali, canali, canale del rosso, canale del verde o canale del blu. È inoltre possibile impostare l'istogramma a dimensioni intere o dimezzate e scegliere tra uno sfondo scuro o chiaro.

Acquisizione delle immagini

Copia da dispositivo

Usare questa funzione per copiare immagini, ad esempio, dalla memory card di una fotocamera al computer. A differenza di quanto avveniva nelle versioni Zoner Photo Studio 10 e precedenti, non è possibile spostare immagini dalla fotocamera con questa funzione; è possibile soltanto copiarle. La funzione offre inoltre alcuni strumenti e alcune opzioni per aiutare a organizzare le foto durante il download.

La maggior parte delle fotocamere digitali supporta la tecnologia USB Mass Storage. Questa tecnologia permette di gestire la fotocamera come se fosse un disco extra del computer: le viene associata una lettera ed è possibile sfogliare l'unità e copiare immagini da un ambiente Windows (ma non con tutte le comodità offerte da Zoner Photo Studio).

Alcuni produttori non supportano questa tecnologia, ma ne supportano un'altra denominata WIA (Windows Image Acquisition). Pur non essendo comoda come l'USB, WIA permette comunque di trasferire le immagini sul computer. Alcune fotocamere WIA richiedono la connessione in modalità PTP (Picture Transfer Protocol). Per maggiori informazioni sulla connessione della fotocamera in modalità PTP, consultare il manuale della fotocamera. In modalità PTP, le miniature RAW potrebbero non essere visualizzate, secondo diversi fattori.

Usare **Acquisisci | Copia da dispositivo...** nel **Navigatore** per avviare il processo di acquisizione. Andare prima in una finestra in cui è possibile scegliere un tipo di connessione alla fotocamera oppure indicare al programma il percorso per la memory card della fotocamera. Se il pulsante OK è disattivato, solitamente significa che la fotocamera non è collegata o accesa, o che la memory card non è inserita. Una volta risolto il problema, fare clic su **Aggiorna**.

Nel passo successivo sarà possibile vedere miniature delle immagini della fotocamera. È utile quando si desidera scaricare solo certe immagini fra tante. Per selezionare o deselezionare tutte le immagini della fotocamera, usare **Seleziona tutto** o **Deseleziona tutto**. Per impostare la cartella nella quale vengono scaricate le cartelle selezionate, usare la casella Destinazione. Questa casella "memorizza" **l'ultima cartella usata** o usa la **cartella attualmente selezionata**, secondo le impostazioni effettuate nelle **Preferenze** del programma.

Occorre indicare a Zoner Photo Studio il percorso per le proprie foto una volta sola, a meno che non si cambi fotocamera. Una volta indicato un percorso su cui vengono trovate foto, il percorso resta memorizzato. Se possibile, la stessa cartella verrà aperta al successivo uso di **Copia da dispositivo....** Se non è possibile (per esempio perché è stato cambiato il tipo di fotocamera o non è stata accesa la fotocamera), verrà di nuovo visualizzata la finestra di impostazione della connessione.

Affinché Zoner Photo Studio mostri questa finestra automaticamente ogni volta che la fotocamera viene collegata al computer, usare la funzione **Apri questa finestra quando il dispositivo viene collegato**. Un'analogica casella di spunta è presente nelle [preferenze del programma](#).

Opzioni

Quando si fa clic sul pulsante **Opzioni**, viene visualizzata la finestra Opzioni per il download delle immagini. Qui è possibile scegliere la funzione **Ruota immagine in base a orientamento EXIF** – utile se la fotocamera può rilevare il suo orientamento e scriverlo nelle informazioni EXIF. L'opzione **Acquisisci solo immagini che non sono già presenti nella cartella di destinazione** impedisce a Zoner Photo Studio di scaricare foto con nomi di file già esistenti nella cartella di destinazione. L'opzione **Imposta attributo sola lettura** assegna la proprietà file "Sola lettura" alle foto originali. Questo le protegge dalle modifiche indesiderate e dalla sovrascrittura. Inoltre è possibile disattivare l'opzione denominata **Carica miniature** in modo da poter iniziare il download più rapidamente, ma sarà più difficile scegliere le immagini da scaricare. Tuttavia, se la fotocamera inserisce miniature nelle informazioni EXIF dell'immagine, Zoner Photo Studio le utilizzerà, velocizzando molto la visualizzazione delle miniature. L'opzione **Carica il contenuto delle sottocartelle** è utile se la fotocamera crea un albero di cartelle invece di usare un solo livello. La finestra Copia da dispositivo informa quando questa opzione è attiva. **Chiudi finestra al termine del download delle immagini** determina la chiusura della finestra Copia da dispositivo una volta che il programma ha terminato il caricamento delle immagini.

L'opzione denominata **Maiuscole/minuscole nome file** determina se i nomi dei file vengono mantenuti così come sono, convertiti in sole minuscole o convertiti in sole maiuscole; ufficialmente, le opzioni sono denominate **Mantieni invariato**, **Converti in minuscolo** e **Converti in MAIUSCOLO**.

Vi sono inoltre opzioni (estremamente utili) per l'assegnazione automatica di informazioni ai campi **Autore** e

Copyright. Vedere [Informazioni](#).

Cartella di destinazione permette l'ordinamento automatico delle immagini in sottocartelle sulla base della data di scatto dell'immagine o della data di scaricamento. Quando si sceglie l'opzione di lavorare partendo dalla data di scaricamento, Zoner Photo Studio potrebbe dover creare più cartelle perché sta ricevendo foto da più date..

Formato sottocartella indica al programma che nome assegnare alle sottocartelle create. È basato sulla funzione Testo variabile. Se non viene modificato, utilizzerà {Y}-{M}-{D}, ovvero "anno-mese-giorno". Può sembrare strano a prima vista, ma assicura che nel normale elenco alfabetico dei file le cartelle delle foto saranno automaticamente nell'ordine "giusto". Vedere [Testo variabile](#). La finestra Copia da dispositivo indica visualmente il formato di denominazione delle sottocartelle usato.

Scansione di immagini via TWAIN

L'interfaccia TWAIN viene usata principalmente per la comunicazione con gli scanner. Occasionalmente, viene usata per acquisire immagini da schede TV, ecc.

Per acquisire immagini via TWAIN, usare **Acquisisci | Acquisisci con dispositivo TWAIN...** nel modulo Gestione oppure **File | Acquisisci con dispositivo TWAIN...** nell'Editor.

Usare **Modalità nativa** per impostare lo scanner su una modalità in cui lo scanner stesso controlla l'intero processo di scansione. In questa modalità, lo scanner compone la scansione finale e la trasmette al programma una volta terminata l'operazione. Se non si usa questa opzione, la comunicazione con lo scanner avviene in modalità avanzata. In modalità avanzata, il programma comunica con lo scanner durante l'intero processo e assembla autonomamente l'immagine finale. Questo metodo risparmia memoria (non è necessaria un'immagine temporanea) e solitamente velocizza la scansione. La modalità avanzata è particolarmente utile quando si lavora con immagini di grandi dimensioni e/o scanner professionali. L'unico motivo per cui normalmente si devono conoscere queste due modalità è il loro uso nella risoluzione dei problemi: spesso i problemi di scansione scompaiono se si cambia semplicemente la modalità.

Quando si usa questo comando, Zoner Photo Studio avvia il driver di interfaccia TWAIN (fornito in dotazione con lo scanner). L'utilizzo del risultato della scansione da parte del programma dipende dalla scelta tra **Apri immagine nell'Editor**, **Salva immagine su disco** o **Salva Immagini in PDF**.

Quando si salva direttamente su disco, la **cartella di destinazione** definisce dove vengono salvate le immagini digitalizzate. Per impostare il modo in cui il programma nomina automaticamente questi file di immagini, usare il comando **Nome file** che offre la possibilità di sfruttare la funzione [Testo variabile](#) e includere un **contatore**. Fare clic su **Formato** per scegliere il [formato file](#) dell'immagine salvata. Quando questa funzione viene usata dall'Editor, l'immagine acquisita viene sempre aperta direttamente nella finestra dell'Editor, quindi queste opzioni non vengono visualizzate.

Nella scansione in PDF, le impostazioni per il nome del file PDF ottenuto sono le stesse viste in precedenza. Fare clic su **Opzioni PDF** per visualizzare una finestra che permette di operare sulle impostazioni del PDF in uscita. Durante la scansione in PDF, compare una finestra che mostra quante immagini sono state acquisite. Usare i pulsanti di questa finestra in qualsiasi momento per **Finalizzare il file PDF**, **Annullare la scansione** o **Visualizzare l'interfaccia** del programma di scansione utilizzato. Ogni immagine digitalizzata in formato PDF viene salvata in una pagina a se stante e ha le dimensioni impostate in modo specifico nell'interfaccia TWAIN.

È possibile usare l'interfaccia TWAIN per acquisire foto da determinate fotocamere e storicamente TWAIN è stato utilizzato come sistema di riserva quando non era disponibile l'USB per una fotocamera. Tuttavia, questo approccio ha diversi svantaggi.

L'interfaccia TWAIN passa al programma solo l'immagine stessa. Le informazioni immagine EXIF e simili vengono perdute.

Se la fotocamera contiene immagini in formato JPEG, il processo di acquisizione TWAIN separa questi JPEG e invia solo le immagini a Zoner Photo Studio. Se Zoner Photo Studio salva l'immagine in JPEG con impostazioni diverse da quelle della fotocamera (come avviene nella maggior parte dei casi), il file finale sarà più grande (senza naturalmente guadagnare informazioni utili) o più piccolo (perdendo dettagli) senza necessità. Per questi motivi, si consiglia di usare invece la funzione [Copia da dispositivo](#).

Acquisizione di immagini dagli Appunti di Windows

La funzione **Acquisisci | Dagli appunti...** apre i contenuti degli Appunti di Windows nell'Editor.

Quando vengono copiate informazioni in Windows, vengono conservate negli Appunti. Per inserire una parte di un'immagine negli Appunti, selezionare la parte interessata e usare ad esempio i comandi **[Ctrl+C]**. La parte di immagine selezionata viene quindi inserita negli Appunti e può essere incollata in qualsiasi punto dell'immagine oppure in un'immagine completamente diversa usando ad esempio i comandi **[Ctrl+V]**. È inoltre possibile inviare la schermata agli appunti premendo **[Stamp]**.

Se gli Appunti contengono un'immagine, è possibile usare la voce di menu **Acquisisci | Dagli appunti** del Navigatore per aprire una nuova finestra dell'Editor e incollarvi l'immagine. Per salvare quindi l'immagine in un formato a scelta, usare **File | Salva**.

Cattura dello schermo

Usare la funzione di cattura dello schermo per acquisire il contenuto dello schermo e metterlo in un file. Questa funzione è utile per preparare immagini per i manuali per computer, discutere i problemi di software con il personale di assistenza delle aziende e tutti gli altri casi in cui l'immagine di una schermata vale mille parole.

Premendo **[Stamp]** in Windows viene eseguita la cattura dello schermo, almeno come funzione base. Lo "screenshot" risultante viene memorizzato negli appunti di Windows. Se invece si preme **[Alt+Stamp]** viene salvata solo la finestra corrente. Zoner Photo Studio può salvare i contenuti correnti dello schermo direttamente su un file o aprirli nell'Editor. È anche possibile catturare il cursore del mouse, cosa che non avviene con uno screenshot normale.

Per attivare e disattivare la modalità di cattura schermo, usare **Acquisisci | Cattura schermo...** nel Navigatore. Prima che si attivi la modalità di cattura vera e propria, verrà aperta una finestra in cui regolare le impostazioni di cattura schermo.

Quando la modalità di cattura schermo è attiva, viene visualizzata un'icona speciale nell'area di notifica di Windows (in basso a destra sullo schermo, accanto all'orologio). Facendo clic con il pulsante destro su questa icona sarà possibile uscire dalla modalità di cattura schermo o ripristinare tale modalità se era stata messa in pausa.

Modalità di cattura schermo

Per catturare l'intera schermata Usare l'opzione **Cattura l'intera schermata con il tasto Stamp**. Usare **Cattura la finestra attiva con il tasto Stamp** per catturare solo la finestra del programma "attivo" all'interno di Windows.

(Ovvero quello con il quale si sta lavorando in un dato momento e che normalmente presenta la barra del titolo evidenziata.) Una finestra può comprendere molte sottofinestre e barre degli strumenti. Per esempio, anche la barra delle applicazioni di Windows comprende il pulsante Start, alcune barre degli strumenti, i pulsanti per lanciare i programmi, ecc. Tutti questi elementi possono ora essere catturati indipendentemente, se lo si desidera.

Usando l'opzione **Cattura la finestra selezionata con il tasto sinistro del mouse** è possibile limitare la cattura dello schermo a una singola finestra o a una singola parte di una singola finestra. Tutto quello che non verrà catturato apparirà sbiadito. La parte da catturare invece appare normale (sembrando così "evidenziata", al confronto). In questo tipo di cattura schermo, premendo **[Esc]** questo effetto grafico viene temporaneamente disattivato e potrà essere riattivato premendo **[Stamp]**. La cattura dello schermo vera e propria viene effettuata facendo clic con il tasto sinistro del mouse. Il pulsante destro del mouse invece è riservato alla visualizzazione di un menu con opzioni relative alla modalità. Usare l'ultima opzione, **Cattura la finestra sotto il cursore con Stamp**, per catturare finestre o parti di finestre, ma senza evidenziarle durante la preparazione allo screenshot

Immagine

Usare il comando "Apri immagine nell'Editor" per aprire immediatamente l'immagine dello schermo in una nuova finestra dell'Editor. Usare "Salva immagine su disco" per scegliere (o creare) una cartella dove salvare l'immagine, poi selezionare un formato e infine salvare l'immagine. La cartella in cui viene salvata l'immagine dipende dalla selezione effettuata: "Utilizza l'ultima cartella utilizzata" salva automaticamente nell'ultima cartella utilizzata; "Utilizza la cartella corrente come predefinita" salva nella cartella visualizzata al momento. Si può anche fare in modo che,

al termine del salvataggio, il programma apre la cartella utilizzata. Per assegnare un nome ai singoli file prima di salvarli, usare l'opzione "Chiedi sempre il nome del file". Per fare in modo che il nome venga assegnato dal programma, usare l'opzione "Assegna automaticamente un nome ai file". I nomi automatici dei file sono costituiti da un prefisso a propria scelta e da un contatore personalizzabile. È possibile impostare: il primo numero del contatore (Inizio), la quantità da incrementare ogni volta (Incremento) e un numero minimo di cifre per forzare l'inserimento di zeri iniziali, se necessario (Cifre).

Per eseguire più catture dello schermo ad intervalli regolari, usare la funzione **Cattura dello schermo in ripresa accelerata** e inserire il valore dell'intervallo di tempo tra una cattura e la successiva nella voce **Intervallo**. Per escire dalla modalità di cattura dello schermo in ripresa accelerata premere **[Esc]**, mentre per riprenderla premere **[Stamp]**. Durante la cattura dello schermo, nell'area di notifica di Windows viene visualizzata un'icona animata.

Opzioni

È possibile specificare l'opzione **Includi cursore del mouse**. Usare l'opzione **Includi ombreggiatura della finestra** per catturare l'ombreggiatura delle finestre (quando questa funzione è attiva in Windows Vista o Windows 7). **Forza sfondo a colore pieno** elimina le eventuali trasparenze delle finestre (e le ombreggiature, al di fuori di Windows XP), sostituendole con un colore pieno di sfondo, a scelta. Questa funzione è supportata solo in Windows XP e Windows Vista. È possibile che la cattura di una finestra nel modo tradizionale porti a fastidiosi disturbi e parti delle aree circostanti visualizzati attraverso gli angoli trasparenti delle finestre o le nuove ombreggiature di Vista. Questa opzione risolve tale problema.

Acquisizione di immagini da siti Web

Questa funzione scarica automaticamente immagini da pagine Web e, facoltativamente, anche da pagine secondarie di siti Web a più livelli, come per esempio la maggior parte delle gallerie Web.

Le gallerie Web mostrano generalmente solo miniature al livello massimo, mentre le immagini a dimensione piena sono a un secondo livello, visualizzabile facendo clic sulla miniatura. Queste gallerie pertanto sono almeno "a due link di profondità" in termini della funzione Acquisisci da sito Web. Ogni ulteriore pagina della galleria su cui fare clic prima di raggiungere l'immagine è "a un ulteriore link di profondità".

Per iniziare a scaricare immagini da un sito Web, usare **Acquisisci | Da sito Web...** nel Navigatore.

Immettere l'indirizzo della pagina da cui scaricare l'immagine nel campo **URL**. È inoltre necessario immettere il nome della cartella in cui verranno scaricate le immagini (**Scarica in**). È possibile immettere il nome di una cartella manualmente, riutilizzare una precedente scelta mediante la cronologia o fare clic sull'icona della cartella per sfogliare le risorse.

Opzioni "Scarica in"

- **La cartella di destinazione**- tutte le immagini vengono memorizzate in una sola cartella, indipendentemente dalla loro profondità originale. Se il programma di download incontra più di un file con lo stesso nome, verrà aggiunto un trattino basso e un numero al nome in modo da renderlo univoco.
- **Una sottocartella con il nome del sito**- le immagini verranno memorizzate in cartelle con il nome del dominio di provenienza e avranno il nome del loro indirizzo di origine;
p. es.:
cartella: www.zoner.com
file: test.mountains.iceberg.jpg
- **Ricrea la struttura di cartelle presente sul sito**- Zoner Photo Studio ricrea sul disco locale la stessa struttura di file e cartelle presente sul sito Web.
Esempio:
cartella: www.zoner.com
sottocartelle: \test\mountains
file: iceberg.jpg

Alla voce **Max livelli di ricerca** è possibile indicare al programma la "profondità" massima a cui cercare immagini (v. la discussione precedente). È importante assicurarsi di scaricare quello che si desidera davvero scaricare. L'opzione **Scarica immagini di questo tipo**: è utile in questo senso: permette di scegliere i formati desiderati. Se si cercano foto, quasi certamente sarà necessario disabilitare tutti i formati tranne JPEG. L'opzione **Autenticazione richiesta** gestisce un altro problema: i siti Web non pubblici. Se l'origine desiderata richiede nome utente e password, vanno indicati qui. Usare l'opzione **Scarica solo immagini dal dominio**: per impedire che il programma "faccia clic" su link a immagini di altri domini; questa opzione normalmente è attiva perché è raro che immagini su altri domini siano quelle che si desidera scaricare- per lo più si tratta di banner o simili. Usare

Dimensioni limite immagine (in kB) per impostare dimensioni minime e massime per i file scaricati. Le immagini più piccole del limite minimo consigliato di 10 KB sono solitamente miniature, pubblicità o grafica della pagina (angoli arrotondati, ecc.)

Fare clic su **Impostazioni...** per accedere a una finestra con le impostazioni del server proxy. I server proxy vengono utilizzati solitamente nelle reti aziendali. Se è necessario intervenire sulle impostazioni proxy ma non si sa come fare, contattare l'amministratore di rete. Fare clic su **Inizia download...** per avviare il processo di download vero e proprio. Durante il download viene mostrata una finestra di avanzamento che permette di verificare cosa viene scaricato.

Formati di file

È possibile salvare nei seguenti formati:

- **GIF*** - compressione LZW lossless, con un massimo di 256 colori (memorizzati in una tavolozza), utile per la grafica Web non fotografica
- **JPEG**- sono supportate solo le profondità cromatiche True Color e toni di grigio; la compressione è lossy (maggiore compressione = maggiore perdita di dettaglio); ideale per le foto
- **PNG*** - è un formato moderno e universale; ha una compressione ZIP lossless (migliore di LZW); può usare una tavolozza, ma non la richiede espressamente; non supporta EXIF
- **TIFF*** - un classico formato DTP; supporta più opzioni rispetto agli altri formati (compressione LZW/ZIP/JPEG/RLE o nessuna compressione; con o senza tavolozza; colori CMYK)
- **TGA**- un formato storico
- **BMP**- il formato immagine standard di Windows; normalmente non compresso; la maggior parte dei programmi di gestione immagini lo supporta
- **WPG**- formato immagine per Corel WordPerfect; non supporta immagini True Color
- **BMI**- un formato usato da Zoner Draw; contiene la compressione ZIP; tavolozza opzionale
- **PCX**- formato storico; compressione RLE; utile solo per i disegni semplici in line art
- **JXR***, **HDP** - sono formati piuttosto nuovi, versioni più avanzate del loro predecessore JPEG; supportano la profondità cromatica di 48 bit

*salvare le immagini in questi formati per conservare la [trasparenza](#).

JPEG

Progressivo– l'immagine verrà salvata in modo tale da essere visualizzata (a qualità ridotta) prima della fine del caricamento. È utile solo per il Web, soltanto per immagini grandi e/o destinatari con connessioni lente.

Compressione JPEG – una [compressione lossy](#) speciale sviluppata per la memorizzazione efficiente di fotografie. Più è alta la compressione, più l'immagine viene danneggiata (perde dettaglio). Tuttavia si può ottenere una compressione molto buona senza danni visibili. Per foto di qualità usare una compressione 90 o superiore; per le anteprime, si possono usare valori più bassi come 75. Il danno dovuto alla compressione dipende dalla natura dell'immagine; perciò, se si sta cercando di raggiungere un difficile compromesso tra compressione e qualità, è bene controllare tutte le immagini e non solo una. Per maggiori informazioni, vedere [Compressione JPEG lossy e Operazioni lossless](#).

TIFF

Questo formato classico DTP supporta un'ampia gamma di profondità cromatiche, modelli di colore e tipi di compressione.

RAW

I file RAW memorizzano dati non elaborati (dall'inglese "raw" - "(materiale) grezzo") dai sensori della fotocamera. Il RAW non è propriamente un formato, ma una varietà di formati con questo tipo di dati. I file RAW hanno una profondità cromatica superiore rispetto ai JPEG (48 bit), non perdono qualità nella compressione come il formato JPEG e offrono la possibilità di avere un miglior bilanciamento del bianco, ecc. rispetto alla fotocamera quando si producono file JPEG o TIFF. Tuttavia, non è possibile lasciare le immagini in formato RAW, perché i file RAW non

possono essere stampati o pubblicati. D'altro canto, occorre tempo e abilità per ottenere dai file RAW risultati migliori di quelli che si otterrebbero lasciando fare tutto alla fotocamera.

Il formato RAW

Quasi tutte le fotocamere professionali, e gran parte di quelle amatoriali, permettono di lavorare sulle immagini in formato RAW. I file RAW contengono valori di sensore non elaborati ("raw", ossia "allo stato grezzo") ottenuti direttamente dai sensori della fotocamera e, solitamente, anche un'anteprima in formato JPEG. Per trasformare questi valori in un'immagine effettivamente utilizzabile, è necessario usare un convertitore, un programma speciale che esegue la conversione dei dati RAW che normalmente sarebbe gestita dalla fotocamera. Il convertitore interpola i valori del sensore ("demosaicizzazione"), esegue il bilanciamento del bianco e imposta saturazione, contrasto, luminosità e nitidezza dell'immagine.

Un vantaggio dell'acquisizione di immagini dai dati RAW è il fatto che permette di provare a "fare il lavoro della fotocamera meglio della fotocamera". Un altro vantaggio è il fatto che si lavora su un'immagine che non è mai stata sottoposta nemmeno una volta a compressione JPEG lossy. Un terzo vantaggio è che i file RAW generalmente contengono più dei normali 8 bit di profondità cromatica per canale supportati dal formato JPEG.

Tuttavia, lavorare con i dati RAW ha anche i suoi svantaggi. In primo luogo, anche se viene descritto come formato unico, ciascun file RAW è in realtà codificato in uno di molti formati "reali" o "sottoformati" RAW. Sono diversi non solo da un produttore all'altro, ma a volte anche da un modello di fotocamera all'altro. Inoltre, a tutt'oggi nessun produttore ha rilasciato pubblicamente una documentazione per il "suo" formato RAW. L'assenza di documentazione significa, tra le altre cose, che non c'è modo di scrivere in questo formato; perciò il formato RAW è, e potrebbe restare, di sola lettura.

Zoner Photo Studio normalmente decodifica i file RAW mediante un programma esterno, ddraw. Questo programma supporta il caricamento delle anteprime e dei dati EXIF dai sottoformati RAW per le fotocamere Canon, Minolta, Nikon, Olympus, Sony, Pentax, Epson e Mamiya. L'Editor può caricare file RAW in risoluzione e profondità cromatica piene, ma senza la possibilità di modificare le impostazioni di conversione RAW.

Oltre ai formati dei singoli produttori, Zoner Photo Studio supporta anche DNG (Digital Negative), un formato RAW universale progettato da Adobe. Adobe ha inoltre realizzato un programma, chiamato Adobe DNG Converter, per la conversione dai singoli sottoformati RAW e DNG. Questo programma può essere scaricato gratuitamente dal loro sito Web. Installando questo convertitore e impostandone il percorso nelle [impostazioni](#) di Zoner Photo Studio, sarà possibile elaborare tutti i formati RAW supportati dalla combinazione del convertitore e Zoner Photo Studio. In pratica, la funzione **Acquisisci da DNG/RAW**, utilizzabile per la conversione configurabile da RAW, diventa disponibile per tutti i file RAW all'esecuzione in modo non presidiato in background di qualsiasi conversione temporanea necessaria a DNG. Adobe aggiorna periodicamente Adobe DNG Converter in modo che supporti i formati dei modelli di fotocamera più recenti. Se non si installa Adobe DNG Converter, la funzione Acquisisci da DNG/RAW è comunque disponibile, ma consente di elaborare solo i file DNG, CRW, CR2 e alcuni file NEF.

Acquisisci immagini da PDF...

Usare questa funzione per acquisire immagini bitmap memorizzate all'interno di file PDF. Questa funzione memorizza le immagini compresse JPEG come file JPEG e altre immagini come file PNG.

Questa funzione esamina solo la parte del PDF necessaria per estrarre le immagini. Poiché questo significa che viene verificata solo l'area di memorizzazione dei dati immagine dei file PDF, questa funzione può acquisire immagini anche da file PDF danneggiati o comunque inutilizzabili (ad es. file scaricati non correttamente dal Web). Con questo metodo, le immagini vengono estratte esattamente come memorizzate nel PDF e quindi possono avere ad esempio una rotazione diversa rispetto a quella visualizzata sul PDF. Per le immagini con compressione JPEG e colore CMYK, è possibile usare l'opzione **Converti file JPEG CMYK in RGB**, poiché le immagini con colori CMYK vengono memorizzate nei PDF in un modo incompatibile con la maggior parte dei programmi (le informazioni relative al colore vengono memorizzate in ordine inverso).

Il formato PDF può variare notevolmente. Questa funzione prevede quindi determinate restrizioni.

Sono supportate solo immagini rientranti nei seguenti limiti:

- colori: tavolozza colori con 2, 4, 6 o 8 bit/pixel oppure colore RGB o CMYK.
- compressione: solo ASCII85, LZW, ZIP, JPEG e JPEG2000.

Questa funzione non supporta:

- acquisizione di immagini da file con contenuto protetto contro la copiatura

- acquisizione di immagini di larghezza o altezza inferiore a 5 pixel

Estrai JPEG da File

Questa funzione cerca le firme JPEG nei file scelti dall'utente e, se ne rileva una seguita da dati validi, estrae tali dati e li salva in un file esterno. Usare questa funzione per acquisire immagini in formato JPEG salvate in un file a scelta, per esempio le anteprime JPEG di file RAW.

Usare l'opzione **Non creare copie di file JPEG** per evitare che vengano create copie di file JPEG qualora questa funzione venga utilizzata accidentalmente per questi file.

Modifiche, effetti e miglioramenti

Le finestre di modifica del programma sono disponibili sia nell'Editor che nel Navigatore. A differenza dell'Editor, il Navigatore permette le **modifiche batch**- modifiche contemporanee di più foto. Se si scelgono più immagini e si visita una finestra di modifica nel Navigatore, si sta effettuando una modifica batch.

Se non sono selezionati file, non è possibile effettuare operazioni dirette (rotazione e inversione), ma quelle che portano a una finestra di modifica sono comunque disponibili- in questo caso, si applicano a tutti i file nella cartella corrente.

Le modifiche effettuate nel Navigatore sono sempre irreversibili: la modifica viene salvata immediatamente su file.

Quindi, anche in questo caso: modificare sempre copie delle immagini e non gli originali.

Modifica delle immagini

Rotazione e inversione

Rotazione a sinistra, a destra oppure di 180°

Nel Navigatore, scegliere tutte le immagini da ruotare e usare **Modifica | Ruota a sinistra [Ctrl+L]**, **Ruota a destra [Ctrl+R]** oppure **Ruota e inverti | Ruota di 180°**. La modifica viene effettuata immediatamente su tutte le immagini selezionate. Quando si usa questa funzione dal Navigatore sulle immagini JPEG, tale funzione sarà, se possibile, [lossless](#). Le voci di menu per questa funzione sono le stesse sia nell'Editor che nel Navigatore.

Rotazione precisa

Nel Navigatore, selezionare le immagini da ruotare di un determinato angolo usando **Modifica | Ruota e inverti | Rotazione precisa... [Ctrl+Maiusc+R]**. La voce di menu per questa funzione è la stessa sia nell'Editor che nel Navigatore.

È possibile impostare il **Colore sfondo** che verrà usato per riempire gli spazi vuoti negli angoli dopo la rotazione.

Inversione di immagini

Per invertire (riflettere) un'immagine nel Navigatore o nell'Editor, usare **Modifica | Ruota e inverti | Rifletti in orizzontale** o **Rifletti in verticale**. Quando si usa questa funzione dal Navigatore sulle immagini JPEG, tale funzione sarà, se possibile, [lossless](#).

Ruota in base a EXIF

Alcune fotocamere digitali con un sensore speciale possono rilevare l'orientamento della fotocamera durante lo scatto e memorizzarlo nelle informazioni immagine. Nei programmi usuali, la rotazione dell'immagine dopo il download non è mai influenzata da questa impostazione. In Zoner Photo Studio, questo dipende dalla scelta effettuata alla voce **Impostazioni | Preferenze | Generale | Ruota automaticamente le immagini in base all'indicatore d'orientamento EXIF**. Se si desidera che la rotazione avvenga correttamente in ogni programma, selezionare le immagini nel Navigatore e usare **Modifica | Ruota e inverti | Ruota in base a EXIF**. Ogni qualvolta sia possibile, questa operazione è [lossless](#).

Orienta secondo proporzioni

Usare questa funzione per orientare una o più immagini secondo le proporzioni - in orizzontale o verticale. È possibile scegliere la direzione della rotazione. Questa funzione è disponibile nel Navigatore in **Modifica | Ruota e inverti | Orienta secondo proporzioni....** Ogni qualvolta sia possibile, questa operazione è [lossless](#).

Imposta orientamento in EXIF

Questa funzione è disponibile nel Navigatore alla voce **Modifica | Ruota e inverti | Imposta orientamento in EXIF...** Usare questa funzione per modificare l'indicatore di rotazione registrato dalle fotocamere digitali più avanzate nelle informazioni EXIF dell'immagine. Questa funzione non modifica l'immagine in sé.

Modifica dimensioni

Usare questa funzione per impostare le dimensioni di un'immagine in termini di pixel. È inoltre possibile usarla per impostare le dimensioni fisiche se prima si indica al programma il numero di punti per pollice (DPI) da utilizzare.

Per ridimensionare un'immagine, usare **Modifica | Ridimensiona... [Ctrl+E]**.

Per modificare il valore dei DPI nelle informazioni EXIF di un'immagine, spuntare **Ricampiona immagine** prima di continuare il lavoro in questa finestra. Questo valore imposta il numero di pixel che verranno usati per un pollice (2,54 cm) di dimensioni fisiche in stampe ecc. Le impostazioni utili per i DPI dipendono dallo scopo di un'operazione. Per la visualizzazione a schermo, 96 DPI sono sufficienti. Per la stampa, si consiglia di usarne almeno 150. La scelta ottimale dei DPI dipende inoltre da specifiche come la qualità della stampante, della carta, ecc.

Il ricampionamento di un'immagine riduce o aumenta il numero di pixel e pertanto le dimensioni dell'immagine in byte. Per impostare la larghezza e l'altezza dell'immagine, usare i controlli **Larghezza** e **Altezza** oppure, quando **Mantieni proporzioni** è attivo, impostarne una sola; il programma calcolerà l'altra automaticamente. Per ridurre il danno derivante dalla perdita di informazioni dovuta alla riduzione delle dimensioni, usare il controllo **Nitidezza**. Una riduzione notevole di dimensioni può portare a una perdita di dettaglio; un leggero effetto nitidezza può eliminare questo fenomeno. Usare il controllo **Metodo** per impostare il metodo usato per il ridimensionamento.

Per rimuovere le informazioni immagine, come le informazioni EXIF, dall'immagine durante il ridimensionamento, attivare **Salva solo i dati immagine**.

Per i migliori risultati, quando si ridimensionano più immagini per volta, usare Ridimensionamento avanzato e non Ridimensiona.

Metodi di ricampionamento

Vi sono molti modi di ricampionare un'immagine digitale o di ridisegnarla con un numero maggiore o minore di pixel. La differenza tra questi metodi è il modo in cui determinano i valori dei pixel nella nuova immagine e il numero di pixel nell'originale usati per questi calcoli. Non c'è una soluzione perfetta: ciascun metodo ha i suoi vantaggi e svantaggi. Dipende tutta da come viene usato il filtro e dalle caratteristiche dell'immagine originaria.

Una delle differenze tra i metodi di ricampionamento è la "nitidezza" dell'immagine finale. Quando si riducono le dimensioni dell'immagine, alcuni metodi, come il campionamento bicubico e il supersampling, portano a immagini leggermente sfocate. In questi casi è meglio applicare un leggero filtro nitidezza dopo il ricampionamento.

- ? **Vicino pi** o **prossimo** o il metodo pi o semplice e rapido; non usa nessuna interpolazione, ma sceglie invece un singolo pixel nell'originale per ciascun pixel dell'output; è una pessima scelta per le foto, ma è insostituibile per i disegni tecnici con linee sottili.
- ? **Bilineare** o il metodo pi o semplice di interpolazione; usa la somma relativa dei quattro pixel pi o vicini; rapido e solitamente adatto alla riduzione di dimensioni.
- ? **Bicubica** o interpolazione relativamente avanzata; usa i 16 pixel pi o vicini; interpola i valori su una curva cubica; adatto sia per l'aumento che per la riduzione di dimensioni (se l'immagine viene resa pi o nitida in seguito).
- ? **Hermite** o un altro tipo di curva interpolata; usa i quattro pixel adiacenti pi o vicini
- ? **Bell** o d o un'immagine molto "sfumata"; utile per le immagini con disturbo
- ? **Mitchell** o ottima combinazione di velocità e qualità; usa i 16 pixel pi o vicini; ha un effetto di "auto-nitidezza"
- ? **Lanczos** o pesante per il processore; i pixel vengono interpolati secondo una curva speciale che simula la disseminazione reale di informazioni; per ogni pixel di output vengono usati 36 pixel dell'originale; ha un forte effetto di "auto-nitidezza"; particolarmente utile per ingrandire le immagini; a causa dell'effetto nitidezza, può provocare dei fastidiosi artefatti "a griglia" se viene usato per ridurre le dimensioni.
- ? **Supersampling** o progettato solo per la riduzione di dimensioni; usa la media ponderata di tutti i pixel persi nella

riduzione. In generale d□ i risultati migliori per le foto, perch□ usa tutti i pixel della foto. Pu□ sfocare leggermente l'immagine, ma □ sufficiente applicare un leggero filtro nitidezza dopo l'operazione.

Ridimensionamento avanzato

Questa funzione può modificare le dimensioni in pixel delle immagini e, allo stesso tempo, ritagliarla o cambiarne il formato.

Per raggiungere questa finestra nel Navigatore o nell'Editor, usare la voce di menu **Modifica | Ridimensionamento avanzato... [Maiusc+E]**.

Questa finestra permette tre tipi diversi di ridimensionamento:

- **Dimensioni personalizzate**

Mantieni proporzioni- spuntare la larghezza e/o l'altezza e il filtro ridimensionerà l'immagine in modo da rispettare le condizioni di larghezza/altezza indicate conservando però il rapporto tra i lati dell'immagine.

Aggiungi bordi- se le dimensioni scelte non hanno lo stesso rapporto dell'originale, l'immagine viene ridimensionata e vengono aggiunti bordi sopra e sotto l'immagine o ai lati, secondo il caso. Questi bordi sono in un colore a scelta.

Ingrandisci- l'immagine viene ridimensionata alle dimensioni immesse, anche se il rapporto tra i lati viene modificato.

- **Ridimensionamento con ritaglio**- questa funzione combina il ridimensionamento in una dimensione e il ritaglio nell'altra.
- **Percentuale**- Ridimensionamento proporzionale, in percentuale sulle dimensioni originali

L'angolo in basso a destra mostra costantemente le informazioni sulle dimensioni finali in pixel dell'immagine ridimensionata.

Dimensioni tela

Questa funzione ridimensiona un'immagine ritagliandola o aggiungendo un bordo colorato.

Per accedere a questa funzione, usare **Modifica | Dimensioni tela [Ctrl+W]**.

Se **Relative** non è spuntato, i valori **Larghezza** e **Altezza** determineranno le dimensioni dell'immagine. Per impostare le nuove dimensioni mediante un aumento o una diminuzione delle dimensioni invece di impostare direttamente le nuove dimensioni, usare l'opzione **Relative**. Per impostare una diminuzione di dimensioni, immettere un valore negativo. Per impostare dove "ancorare" l'intera operazione, usare il controllo **Allineamento immagine**. Aumentando le dimensioni della tela verranno aggiunti bordi all'immagine. Fare clic su **Colore** per impostare questo colore con la finestra di scelta colori di Windows. Fare clic sul contagocce per impostare il colore facendo clic su un colore nell'immagine.

Bordi e riquadri

Usare questa modalità per dare a un'immagine una cornice costituita da fino a tre rettangoli di colori a propria scelta, con diverse possibilità:

Usare la voce di menu **Modifica | Bordi e riquadri [Ctrl+Maiusc+B]**, del Navigatore o dell'Editor per questa funzione.

Scelta della modalità

La modalità **Cornice** aumenta la dimensione dell'immagine della dimensione della cornice, e conserva perciò tutti i dati immagine. La modalità **Conserva dimensioni** copre l'immagine originale con la cornice da tutti i lati, conservando così le dimensioni originali dell'immagine. L'opzione **Conserva formato** copre l'immagine originale con le cornici in modo tale da mantenere il rapporto tra i lati dell'originale.

Metodo di immissione e unità di misura

Quando si usa la modalità di immissione **Bordi e riquadri**, è possibile aggiungere una cornice interna o esterna attorno al bordo impostato. La larghezza di tali cornici non può mai essere maggiore di quella del bordo. Se si imposta una larghezza maggiore, quella del bordo verrà regolata di conseguenza. Se si sceglie Tre righe, verranno

inserite tre righe di diverse larghezze che circondano l'immagine.

Le larghezze possono essere indicate in pixel o relativamente, in percentuale. L'immissione in termini relativi è molto utile se si stanno svolgendo operazioni batch, non tutte le foto hanno le stesse dimensioni (p. es. per ritaglio) e si desidera che le cornici abbiano lo stesso look.

Quando si spunta l'opzione **Simmetrici**, si agirà direttamente sulla larghezza di un solo bordo; gli altri lati verranno calcolati automaticamente.

Ritaglio specifico

È particolarmente adatto per ritagliare più immagini per volta secondo criteri predefiniti.

Per raggiungere questa finestra dall'Editor o dal Navigatore, usare **Modifica | Ritaglio specifico... [Ctrl+Maiusc+W]**.

Usando i campi **Larghezza** e **Altezza**, è possibile immettere le dimensioni di ritaglio in pixel. È inoltre possibile impostare un angolo o bordo a cui ancorare il ritaglio, oppure ancorarlo al centro. L'opzione **Mantieni proporzioni** assicura che la versione ritagliata di ciascuna immagine avrà lo stesso rapporto tra i lati dell'originale.

Inserisci testo

L'uso più comune per la funzione Inserisci testo è l'aggiunta di una filigrana di copyright a una foto o di un testo descrittivo lungo uno dei margini.

Per raggiungere questa finestra, usare **Modifica | Inserisci testo [Ctrl+T]** nel Navigatore o nell'Editor.

In questa finestra viene indicato al programma quale testo inserire, quali impostazioni deve avere, la sua posizione, offset e trasparenza. È possibile impostare le dimensioni del testo in termini assoluti (pixel) o relativi (percentuale delle dimensioni dell'immagine). Oltre al testo fisso, statico è possibile sfruttare la funzione Testo variabile del programma in questa finestra. Questa funzione permette di sfruttare tutte le informazioni relative a un'immagine, p. es. per inserire nell'immagine l'ora di scatto. Se non si è mai utilizzato il Testo variabile prima d'ora, si consiglia vivamente per prima cosa di consultare la sezione relativa.

Una volta aggiunto testo a un'immagine e salvata l'immagine, la modifica è irreversibile e il testo non può essere cambiato o rimosso in seguito.

Inserisci immagine

Questa funzione viene usata principalmente per inserire un logo (filigrana) o la firma del fotografo in una foto.

Per raggiungere questa funzione, usare **Modifica | Inserisci immagine [Ctrl+Maiusc+T]** nel Navigatore o nell'Editor.

Nella finestra, scegliere l'immagine da inserire, la sua **Posizione**, la sua **Rotazione**, la sua **Indentazione** rispetto alla posizione base, l'opzione **Utilizza trasparenza dell'immagine sovrapposta** (rilevante se si inseriscono immagini GIF e PNG) e se lo si desidera una **Trasparenza** complessiva. È inoltre presente l'opzione **Sovrapponi come filigrana** con la quale l'immagine inserita può essere usata come maschera con un'ombra; usare il controllo **Provenienza luce** per modificare la direzione dell'ombra.

Se l'immagine è troppo grande, usare l'opzione **Se necessario, ridurre le dimensioni e adattare** o l'opzione **Ricampiona** per ridurla a una data percentuale delle dimensioni originali.

Cambia profondità colore

Usare questo comando per convertire un'immagine dal colore a 48 bit (3 16-bit) al classico colore a 24 bit (3 8-bit). Può essere inoltre utilizzato per convertire immagini al colore a 8 bit o 16 bit.

Una profondità cromatica di 48 bit può esprimere un numero di colori molto maggiore dei 24 bit: $2^{24} = 16.777.216$ colori diversi, mentre $2^{48} = 281.474.976.710.656$ colori. Anche se questa differenza non è visibile all'occhio umano (l'occhio umano può distinguere "solo" circa 10 milioni di colori), è visibile quando l'immagine viene elaborata digitalmente, perché sono disponibili molti più dettagli.

Per esempio, se si schiarisce fortemente una fotografia molto sottoesposta, aree che prima erano "quasi nere" possono diventare di un solo colore. Questo è dovuto al fatto che l'immagine originale utilizzava solo una porzione ristretta dell'istogramma. Se invece l'immagine sorgente è memorizzata con profondità cromatica a 48 bit, è molto più probabile che questa porzione, per quanto ridotta, dell'istogramma sarà sufficientemente ampia da avere pixel con valori diversi in quest'area, conservando le transizioni di colore più fini dopo l'aumento di luminosità.

Gli svantaggi della profondità cromatica a 48 bit sono le maggiori dimensioni dei file, il numero limitato di programmi che supportano tale profondità e la scelta più limitata di formati. In Zoner Photo Studio, è possibile salvare immagini a 48 bit solo in formato TIFF, PNG e HDP; il formato JPEG non supporta la profondità cromatica a 48 bit.

Profili ICC

Assegnazione di un profilo ICC

Le immagini nei formati JPEG e TIFF possono contenere un profilo ICC. Un profilo ICC è una descrizione di come interpretare i colori in un'immagine. Diversi dispositivi di output (come uno schermo o una stampante) memorizzano i colori in modi diversi, tipici del dispositivo. La memorizzazione di un profilo ICC consente a tutti i dispositivi utilizzati di mostrare l'immagine esattamente nello stesso modo, purché supportino la gestione colori e siano calibrati correttamente. Se un'immagine non ha un profilo ICC, è possibile assegnarne uno usando **Modifica | Altro | Assegna profilo ICC...** Assegnando profili alle immagini, ci si assicura che le immagini scattate in uno spazio colori diverso da sRGB saranno interpretate correttamente. Una volta scelto un profilo, è possibile impostare come l'operazione tratterà le immagini che dispongono già di un profilo ICC. Se l'opzione **Sovrascrivi profilo esistente** è spuntata, i profili precedenti verranno sovrascritti dai nuovi. L'aggiunta di un profilo non trasforma i colori all'interno dei dati immagine.

Questa funzione dipende dall'attivazione della gestione colore nella sezione [Gestione colore](#) delle preferenze di programma.

Converti in profilo

Questa funzione converte i dati immagine allo spazio colori del profilo selezionato usando il metodo selezionato in **Riproduzione**. Il metodo Percettuale è la selezione proposta dal programma e raccomandata da Zoner. Quando si esegue questa modifica nell'Editor e poi si salva l'immagine, le modifiche sono irreversibili.

**Nel Navigatore, invece, come ogni altra modifica questa operazione è immediatamente irreversibile : la modifica viene salvata immediatamente su file.
Quindi, anche in questo caso: modificare sempre copie delle immagini e non gli originali.**

Questa funzione dipende dall'attivazione della gestione colore nella sezione [Gestione colore](#) delle preferenze di programma.

Converti file

Usare questa funzione per la conversione batch di file immagini in un altro formato.

Un esempio tipico è la conversione di foto acquisite allo scanner in formato TIFF in file JPEG da utilizzare sul Web. Se le immagini sono memorizzate in formato JPEG e si desidera eseguire molte modifiche, e queste modifiche non sono pratiche usando il Filtro batch o una sola sessione dell'Editor, può essere una buona idea convertirle in TIFF prima della modifica. Il formato TIFF è molto utile quando si modificano le immagini, in quanto è possibile salvare più e più volte le immagini in TIFF senza perdere qualità ed è possibile usare una migliore profondità di colore rispetto al JPEG.

Usare **Modifica | Conversione formato [Ctrl+Maiusc+F]** nel Navigatore per raggiungere questa finestra. Non è disponibile nell'Editor (si veda in seguito).

Sul lato sinistro della finestra è presente un menu a discesa dove è possibile scegliere in quale [formato](#) convertire l'immagine. Secondo il formato scelto, vengono visualizzate altre impostazioni nella parte inferiore, come il tipo di compressione e la profondità cromatica.

Il lato destro della finestra contiene tre menu per la gestione della **conversione colore** e uno per controllare il modo in cui verranno salvate le **informazioni immagine**.

Il menu **Informazioni immagine** imposta se salvare tutte le informazioni immagine, solo le informazioni EXIF, solo le informazioni EXIF senza la miniatura (anteprima) o nessuna informazione immagine. Se si imposta un valore diverso da "Tutto", l'immagine e il profilo colore verranno convertiti automaticamente in sRGB.

Se l'immagine è aperta nell'Editor, è possibile salvarla in qualsiasi formato in cui può essere convertita. Per eseguire questa operazione, usare **File | Salva con nome... [Ctrl+Maiusc+S]**. In questa finestra è possibile sia scegliere un formato che dare un nuovo nome al file e spostarlo in un nuovo percorso (cartella).

Converti in JPEG per Web

Usare questa funzione per salvare un'immagine in formato JPEG con dimensioni del file di output a propria scelta.

Per impostare le **Dimensioni** desiderate dell'output in kilobyte, usare il controllo a cursore o immetterle numericamente. inoltre possibile impostare limiti per la **qualità** della compressione e altre impostazioni della compressione JPEG **campionamento**, formato **progressivo** e **codifica ottimizzata**.

Inoltre possibile convertire l'immagine in **toni di grigio** e scegliere se salvare spazio omettendo le informazioni testuali **EXIF**, un'**anteprima** e il **profilo colore ICC** dall'immagine.

Filtri batch

Usare il Filtro batch per applicare diverse modifiche, miglioramenti o effetti contemporaneamente a una o più immagini. Per agire su più immagini, utilizzarlo dal Navigatore.

Per accedere al Filtro batch, usare **Modifica | Filtro batch... [Ctrl+Q]**.

La maggior parte delle finestre di modifica, dal punto di vista del programma, sono in realtà varianti di una sola [finestra di modifica immagini](#); questa tuttavia è notevolmente diversa in quanto è possibile utilizzarvi quante modifiche, effetti e miglioramenti si desidera. Se questa finestra è stata richiamata dal Navigatore, è possibile utilizzarla anche per le operazioni su file.

Per esempio, è possibile usare un solo passaggio con il Filtro batch per ridurre un'immagine, renderla nitida, schiarirla, aggiungere un bordo bianco e una cornice nera attorno al bordo, aggiungere una filigrana di copyright e rinominarla. Durante la rinomina, è possibile usare le stesse impostazioni della finestra [Rinomina batch](#).

Usare i pulsanti "più" e "meno" in alto a destra per aggiungere e rimuovere modifiche. Usare le frecce per cambiare l'ordine in cui vengono applicate. Una volta scelta una specifica modifica sulla destra, le relative impostazioni vengono visualizzate automaticamente in basso. Come sempre, in basso a destra, l'intera serie di impostazioni correnti del Filtro batch è visualizzata come **impostazione** con un nome di propria scelta. Il Filtro batch offre maggiori comodità del solito per le impostazioni: è possibile applicare un'impostazione direttamente da un sottomenu del menu principale del Navigatore o Editor: **Modifica | Applica filtri batch**.

Ovviamente, le modifiche **Formato** e **Rinomina** possono essere applicate soltanto una volta ciascuna, solo nell'ordine "prima cambia formato, poi rinomina" e solo dopo tutte le altre modifiche. Se si accede al Filtro batch dall'Editor, queste due funzioni non hanno senso e perciò vengono ignorate. È possibile usare un nome e percorso di propria scelta come cartella di output. Oltre ai normali percorsi assoluti, è possibile indicare il percorso di uscita come percorso relativo come per esempio "..\backup"- in questo esempio, la cartella verrebbe creata automaticamente un livello sopra la cartella corrente.

È possibile applicare le modifiche una immagine alla volta o applicarle a tutte le immagini nel batch. La colonna di sinistra della finestra elenca tutte le immagini del batch.

Per maggiori informazioni sulle singole modifiche disponibili, si vedano i relativi argomenti.

Miglioramento delle immagini

Correzione rapida

Questa funzione corregge automaticamente un'immagine sulla base delle informazioni disponibili sull'immagine e di un'analisi dell'immagine.. Non interferisce con i livelli di esposizione. Questa funzione è ottima per modifiche rapide batch.

Può essere raggiunta attraverso **Modifica | Regola | Correzione rapida [Ctrl+0]** nel Navigatore e mediante **Regola | Correzione rapida** nell'Editor.

Questa funzione non ha impostazioni. Eseguisce dilatazione automatica del contrasto, miglioramento locale del contrasto (in alcuni casi, nitidezza), modifica di saturazione e riduzione del disturbo grazie alle informazioni immagine EXIF.

Livelli

Lo strumento Livelli è uno strumento importante per correggere i livelli di luminosità di un'immagine. Questa funzione può essere usata per cambiare, per esempio il "punto di nero" e il "punto di bianco" usando un istogramma. Può essere usato inoltre per schiarire o scurire i toni medi di un'immagine- per eseguire una correzione della gamma.

Per richiamare questa finestra, usare **Modifica | Regola | Livelli [Maiusc+L]** nel Navigatore o **Regola | Livelli** nell'Editor.

Oltre alla modifica manuale, può essere usato per modifiche automatiche con l'opzione **Correzione colori automatica** di questa finestra. Nella parte sinistra della finestra è visibile un'anteprima dell'istogramma e le impostazioni per la modifica manuale. Il menu **Canale** permette di scegliere quale canale colore modificare. RGB indica il canale della luminosità. Le impostazioni possono essere configurate separatamente per ciascun canale. La maggior parte delle impostazioni di base per la regolazione dei livelli sono livelli di ingresso e uscita e un coefficiente di correzione gamma. Il controllo a cursore di correzione gamma si trova tra i valori di ingresso e i valori di uscita. Determina la luminosità dei colori nei toni medi. Tutti i cinque valori possono essere immessi direttamente usando un numero nel campo corrispondente, oppure visivamente trascinando il triangolo corrispondente sotto l'istogramma e la scala di luminosità.

È possibile usare i contagocce del **Punto di nero** e **Punto di bianco** per selezionare un livello di ingresso per i singoli elementi di luminosità selezionando manualmente un colore direttamente da un pannello anteprima. Facendo clic sui pixel più chiari e più scuri dell'immagine si ottengono generalmente i punti più utili di bianco e di nero.

Quando si attiva la modalità automatica, i livelli di ingresso per i singoli canali vengono impostati automaticamente. Quando si usa **Contrasto automatico**, vengono impostati allo stesso livello per tutti i canali. Quando si usa **Livelli automatici**, vengono impostati indipendentemente per tutti i canali. Contrasto automatico "dilata" la luminosità dell'intera fotografia fino ai valori massimi, mentre Livelli automatici "dilata" separatamente i singoli colori e pertanto può cambiare la colorazione dell'immagine. Questa funzionalità può essere sfruttata per rimuovere una colorazione da un'immagine. I controlli **Colori e cut-off oggetto** impostano a quali colori mappare le aree più chiare e scure dell'immagine. L'aspetto **cut-off** imposta l'entità della parte "tagliata" dell'istogramma a destra e a sinistra per assicurare che vengano usati gli effettivi punti di bianco e nero reali e non pixel poco rappresentativi al di là di quei punti.

Curve

Come i [Livelli](#), le curve servono a correggere la gamma dei toni e il bilanciamento del colore. Contribuiscono a perfezionare la gamma dei toni e l'esposizione di una foto, specie se è stata scattata in condizioni estreme.

Questa funzione può essere richiamata con **Modifica | Regola | Curve [Maiusc+C]** nel menu del Navigatore o con **Regola | Curve** nel menu dell'Editor.

Lavorare sulle curve è più difficile che lavorare sui livelli. D'altro canto, permette di impostare con precisione i singoli canali dei colori nell'immagine. Mentre il filtro Livelli consente di modificare solo l'intervallo di livelli di ingresso e uscita e la correzione della gamma, il filtro Curve permette di modificare il profilo della funzione di conversione (mostrato come curva per una più facile visualizzazione) praticamente a volontà. L'asse orizzontale riporta i valori di ingresso. L'asse verticale riporta i valori di uscita.

Il menu **Canale** permette di scegliere quale canale colore modificare. RGB indica il canale della luminosità. Le impostazioni possono essere configurate separatamente per ciascun canale. Per avere un'idea migliore della risposta dei singoli canali RGB, è consigliabile attivare **Mostra elementi di colore**. L'opzione **Lineare** determina se i nodi aggiunti alla curva devono essere uniti da una curva di interpolazione o piuttosto da una serie di segmenti rettilinei.

Fare clic su **Seleziona un punto sull'immagine** se si desidera usare un pixel dall'immagine stessa per impostare il colore del nodo corrente. Se contemporaneamente si tiene premuto **[Maiusc]**, verrà aggiunto alla curva un nodo corrispondente a questo colore.

La curva può essere facilmente modificata con il mouse. Facendo clic in qualunque punto della curva tra i due estremi rossi verrà aggiunto un nuovo nodo alla curva. È possibile fare clic su un qualsiasi nodo della curva e portarlo in un'altra posizione: trascinandolo, usando i tasti freccia oppure modificando direttamente i campi **Ingresso** e **Uscita**. Facendo clic su un nodo con il tasto destro è possibile eliminare il nodo. Alternativamente, è possibile selezionare il nodo facendo clic con il tasto sinistro e poi premere **[Canc]**. È possibile continuare a eliminare nodi finché non sono rimasti solo i due estremi rossi. Fare clic su **Cancella curva** per ripristinare la "curva" originaria per il **Canale** selezionato. Tale curva è costituita da una semplice retta dall'angolo in alto a sinistra all'angolo in basso a destra. Se la curva viene cancellata per tutti i canali colore, l'immagine non sarà modificata. Facendo clic su **Contrasto automatico** o **Livelli automatici** verranno cancellate le curve correnti nei canali R, G e B e impostate nuove curve corrispondenti alla funzione del rispettivo pulsante. Per controllare la sensibilità di queste impostazioni automatiche, usare i controlli **Ritaglio** (separati per **Luci** e **Ombre**).

Suggerimenti

- Spostando le estremità verranno modificati i valori di ingresso per il punto di bianco e il punto di nero, come se si usasse la funzione Livelli.
- Spostando i nodi orizzontalmente nelle posizioni in cui "inizia" e "finisce" l'istogramma del canale RGB si avrà un effetto simile all'uso di Contrasto automatico con il filtro Livelli: la luminosità dell'intera foto verrà "allargata" fino ai valori massimi.
- Spostando i nodi orizzontalmente nelle posizioni in cui "iniziano" e "finiscono" gli istogrammi dei canali R, G e B si avrà un effetto simile all'uso di Livelli automatici: i singoli canali dei colori dell'intera foto verranno "allargati" fino ai rispettivi valori massimi. Se ciascun canale viene modificato con una curva diversa, la tonalità dell'immagine cambierà.
- Se si desidera influenzare le ombre, creare e spostare nodi sul lato sinistro. Se si desidera influenzare le luci, lavorare sul lato destro.
- Spostando verso il basso o verso destra un nodo che è stato inserito, una parte dei toni dell'immagine diventerà più scura. Spostando il nodo verso l'alto o verso sinistra, i toni nell'immagine diventeranno più chiari.
- La curva creata deve avere un andamento crescente; se in una sezione è decrescente, quella sezione verrà colorizzata.
- Per avere il massimo contrasto in una foto, creare una curva a S. Questo scurirà leggermente alcuni dei toni intermedi, "allargando" il resto dei toni medi e i toni chiari.

Nella pratica, per usare bene lo strumento Curve occorre semplicemente un po' di esperienza. Non ci sono impostazioni particolari che possano essere consigliate a livello generale, perché ciascuna foto ha caratteristiche tonali diverse e richiede modifiche specifiche. Per accumulare questa esperienza, non è necessario altro che continuare a usare la finestra Curve e fare molta attenzione al pannello di anteprima e ai cambiamenti nell'istogramma.

Migliora colori

Questa funzione consente di modificare i colori modificando i canali colore. Per richiamare questa finestra, usare **Modifica | Regola | Migliora colori... [Ctrl+1]** nel Navigatore o **Regola | Migliora colori...** nell'Editor.

Questa finestra contiene: controlli per modificare i canali colore R, G e B, tonalità, saturazione e luminanza, luminosità e contrasta e correzione gamma.

Il controllo **Modalità** (Normale, Solo luci o Solo ombre) agisce solo sulla correzione gamma. Il controllo **Mantieni colori** mantiene i colori solo durante la correzione gamma (v. in seguito). **Mantieni colori** assicura che le tonalità dei colori non cambierà anche alzando molto la luminosità, perciò l'immagine non sembrerà "slavata". Durante le modifiche ai canali colore, l'opzione assicura che l'ora luminosità complessiva dell'immagine verrà conservata.

Questa finestra include inoltre un controllo **Contrasto automatico**.

Migliora temperatura colori

È possibile usare questa funzione per correggere manualmente le immagini colorizzate da un bilanciamento non corretto del bianco durante lo scatto.

Per raggiungere questa finestra, usare **Modifica | Regola | Regola temperatura colori... [Ctrl+2]** nel Navigatore o **Regola | Regola temperatura colori...** nell'Editor. È possibile definire la temperatura dei colori impostando un colore neutro o immettendo una temperatura dei colori.

Imposta manualmente colore neutro permette di impostare un punto di "grigio". Si tratta di un pixel che non deve avere colorazione dopo la modifica. A questo scopo non è possibile usare un punto a massima sovraesposizione (pixel di bianco puro), perché non è possibile determinare una correzione dei colori sulla base del bianco puro.

La temperatura di luce può essere impostata con due controlli a cursore. Il primo controllo permette di correggere i colori sulla base della temperatura di luce corrente, da blu a giallo. Il secondo controllo è per la correzione da verde a viola.

Migliora esposizione

Usare questa funzione per migliorare automaticamente l'esposizione. Questa funzione è particolarmente utile per migliorare l'esposizione di più foto per volta.

Per richiamare questa finestra, usare **Modifica | Regola | Migliora esposizione [Ctrl+3]** nel Navigatore o **Regola | Migliora esposizione** nell'Editor.

È possibile usare questa finestra per la **Correzione automatica** di immagini o per il miglioramento manuale. Per i miglioramenti manuali, è possibile aumentare o diminuire il contrasto oppure schiarire o scurire l'immagine. Per impostare se il miglioramento verrà applicato all'intera immagine o solo alle aree chiare o scure, usare il controllo **Modalità**. Per impostare l'intensità della modifica, usare il controllo **Intensità**. Per fare in modo che il programma imposti automaticamente il bilanciamento del bianco, usare **Bilanciamento bianco automatico**.

Migliora immagine

Usare questa funzione per le modifiche batch in cui si desidera avere disponibili diverse modifiche chiave all'esposizione.

Per richiamare questa finestra, usare **Modifica | Regola | Migliora immagine... [Ctrl+4]** nel Navigatore o **Regola | Migliora immagine...** nell'Editor.

Questa funzione contiene un **menu** con voci per equalizzazione istogramma, equalizzazione istogramma avanzata, equalizzazione istogramma RGB e equalizzazione RGB istogramma avanzata. Usare queste voci per regolare la distribuzione di luminosità in modo da evidenziare i dettagli. Qui inoltre si trovano funzioni per rimuovere la vignettatura, migliorare l'esposizione e migliorare le ombre.

Usare l'equalizzazione automatizzata dell'istogramma per ottimizzare lo schema di colori della foto in modo che tutti i dettagli siano evidenziati il più possibile.

Usare il controllo a cursore per impostare l'**intensità dell'effetto** (da 0 a 100%). L'effetto viene applicato all'intera immagine, alle luci o alle ombre.

Questa funzione è particolarmente utile nelle modifiche batch di foto con caratteristiche di esposizione simili.
Quando si modificano foto con caratteristiche diverse, può non dare buoni risultati.

Nitidezza

Con questa funzione è possibile correggere almeno parzialmente un'immagine sfocata. È una buona idea usare questa funzione dopo aver ridimensionato un'immagine.

Per accedere a questa funzione, usare **Regola | Nitidezza... [Ctrl+5]** per rendere nitide le immagini. L'opzione più importante di questa finestra è il tipo di nitidezza.

- **Nitidezza semplice** è un metodo rapido per rendere nitidi i dettagli più fini in determinate situazioni, per esempio dopo aver rimpicciolito un'immagine. Per questo tipo, è possibile scegliere l'intensità dell'effetto e se usare o meno il metodo di luminosità.
- **Maschera di contrasto** è un metodo che ha radici nella tecnologia delle fotocamere a pellicola. Rende nitide solo i bordi molto marcati e gli orli. Per questo tipo, è possibile scegliere l'intensità dell'effetto, il raggio e la soglia, nonché attivare e disattivare il metodo di luminosità.
- **Nitidezza gaussiana** è un metodo per rimuovere la sfocatura gaussiana. Per questo tipo, è possibile scegliere l'intensità dell'effetto, il raggio e l'eliminazione del disturbo.
- **Nitidezza generale** elimina la sfocatura generale di un'immagine. Per questo tipo, è possibile scegliere l'intensità

dell'effetto, il raggio e l'eliminazione del disturbo.

- **Nitidezza leggera** rende più nitidi i dettagli fini di un'immagine eliminando le strutture grossolane. Utile per rendere più nitidi p. es. i ritratti. È possibile regolare l'intensità di questo effetto.

L'impostazione **Metodo luminosità** significa che il filtro verrà applicato solo all'elemento Luminanza (L) del modello colore HSL. Questo impedisce le variazioni di colore che possono altrimenti verificarsi presso i bordi se si applica questo filtro ad alta intensità.

Differenze tra i metodi di nitidezza

I diversi metodi di nitidezza hanno effetti molto differenti sulle immagini. Mentre la **Maschera di contrasto** rende nitidi per lo più i bordi visibili dell'immagine, gli altri metodi rendono nitida l'intera immagine, affinando così i dettagli. All'atto pratico, questo significa che nelle foto a bassa qualità - a causa di disturbo o compressione eccessiva - la Maschera di contrasto è il metodo migliore, dato che gli altri darebbero eccessivo risalto alle parti meno belle dell'immagine.

Usare il metodo della **Maschera di contrasto** per eliminare le sfocature dovute allo scatto della foto, alla scansione, ecc. Questo metodo è molto adatto per le fotografie perché usa i dettagli dell'immagine stessa per decidere il comportamento. L'idea di base è semplice. Viene creata una copia sfocata dell'immagine originale e quella copia viene poi "sottratta" dall'originale. La nuova copia risultante avrà i bordi in risalto. Questa nuova copia viene "aggiunta" all'originale. Il **Raggio** imposta la quantità di sfocatura della maschera, perciò il suo valore è molto importante. Un valore troppo alto può portare a una nitidezza eccessiva, che sarà visibile sotto forma di contorni accesi (o persino brillanti) attorno ai bordi dell'immagine. La **Soglia** determina quanto devono essere diversi due valori di luminosità per essere considerati un bordo. Un valore pari a 0 significa che l'effetto verrà applicato a tutti i pixel dell'immagine. Se l'effetto tende a far risaltare troppo il disturbo, si consiglia di sperimentare con valori compresi tra 2 e 20.

I metodi **Nitidezza gaussiana** e **Nitidezza generale** rappresentano tecniche concepite per rimuovere tipi concreti di sfocatura mediante l'uso di uno strumento chiamato matrice di convoluzione. La nitidezza **generale** può correggere difetti di sfocatura generati al momento dello scatto. La **nitidezza gaussiana** corregge le immagini sfocate durante l'elaborazione - p.es. quando vengono rimpicciolite. Il **Raggio** imposta la grandezza dell'intorno del pixel che verrà inclusa nei calcoli. Un raggio maggiore verrà percepito soggettivamente come effetto di nitidezza molto più intenso. L'**Eliminazione disturbo** può prevenire la nitidezza eccessiva senza impedire un effetto nitidezza sufficiente.

Quando si riduce un'immagine con la funzione Dimezzamento, questo causa una sfocatura generale e non gaussiana, ma questa è un'eccezione. La sfocatura dovuta allo scatto della foto tende a essere al confine tra sfocatura gaussiana e generale.

Sfuma

Questa funzione offre diversi metodi per sfumare le fotografie, sia per migliorarne la qualità fotografica che per scopi artistici.

Per richiamare questa finestra, usare **Modifica | Regola | Sfuma... [Ctrl+6]** nel Navigatore o **Regola | Sfuma...** nell'Editor.

Il filtro offre sei tipi diversi di sfocatura: Fine, Gaussiana, Totale, Direzionale, Rotazionale e Zoom. Il primo tipo è adatto per creare una sfumatura debole. Per un effetto più intenso, usare Gaussiana o Totale. Gli altri tipi di sfocatura hanno impostazioni in più. Per la sfocatura Direzionale, è possibile impostare la **Direzione**. Per la sfocatura Rotazionale e Zoom, è possibile impostare le coordinate X e Y del **Centro** della sfocatura. Il centro può essere selezionato anche direttamente sull'immagine, con il contagocce. Il primo controllo a cursore, **Intensità**, viene usato in tutti i tipi di sfocatura. L'opzione **Alta qualità** aumenta la precisione dei calcoli al prezzo di un maggiore tempo di calcolo per la sfocatura.

Schiarisci ombre

Questa funzione trova e schiarisce le zone scure dell'immagine. L'effetto è lo stesso che si avrebbe se fosse stato usato un flash per scattare l'immagine.

Per accedere alla finestra **Schiarisci ombre** nell'Editor, usare **Regola | Schiarisci ombre... [Ctrl+7]**. Per raggiungerla nel Navigatore, usare **Modifica | Regola | Schiarisci ombre... [Ctrl+7]**. Questa funzione è particolarmente utile quando si modificano immagini con una gamma dinamica ampia, per esempio dove il cielo chiaro rende quasi impossibile avere un'esposizione corretta nella parte inferiore della foto, rendendola troppo

scura e con dettagli insufficienti. L'algoritmo su cui si basa questa funzione simula le operazioni dei grafici professionisti usando livelli in editor avanzati- mixando la foto originale con una maschera in bianco e nero. Tuttavia, a differenza del lavoro manuale, questa funzione è automatico.

L'impostazione **Maschera** è utile quando l'effetto rafforza troppo uno dei canali colore dell'immagine. Se per esempio l'immagine contiene molto rosso (il canale del rosso viene influenzato molto da questo effetto), scegliere il canale del rosso come origine. L'effetto non verrà usato per nulla sul canale del rosso (la maschera viene usata in forma inversa). L'utilità delle altre impostazioni, **Schiarisci ombre**, **Diffusione luce** e **Toni medi**, dipende molto dalla natura della foto e da cosa si desidera fare con essa; è praticamente impossibile consigliare impostazioni specifiche in questo caso. Si consiglia di sperimentare e usare la finestra di anteprima per confrontare la foto originale con il risultato. Usare l'opzione **Intensifica effetto** quando si modificano fotografie fortemente sottoesposte. Raddoppia l'intensità dell'effetto schiarente. Attenzione: usata nelle circostanze sbagliate, questa opzione può portare più danni che vantaggi.

Disturbo

Per rimuovere il disturbo da un'immagine, usare **Modifica | Regola | Disturbo [Ctrl+Maiusc+N]**. Zoner Photo Studio contiene uno strumento per rimuovere il disturbo tipico dei lunghi tempi di esposizione (a volte detto disturbo a "pixel caldi"; nel programma è chiamato disturbo "pepe e sale") e il disturbo additivo.

È possibile applicare entrambi i metodi contemporaneamente. Per il primo metodo, scegliere le **Caratteristiche del disturbo** da rimuovere. Per il secondo metodo è possibile impostare la **Modalità** e l'intensità di rimozione disturbo. In modalità RGB, è possibile impostare l'**Intensità del filtro di luminosità**. In modalità Lab, è inoltre possibile impostare indipendentemente l'**Intensità del filtro di colore**.

Correggi difetto cromatico

Per correggere foto con questi difetti, usare **Modifica | Regola | Difetto cromatico... [Ctrl+Maiusc+A]** nel Navigatore. Nell'Editor, usare **Regola | Difetto cromatico...**

I difetti cromatici possono avere molte cause differenti; una di queste cause è la diversa rifrazione dei raggi luminosi a diverse lunghezze d'onda. Il suo effetto nelle immagini è un contorno sfocato viola, o a volte verde o blu, nelle aree ad alto contrasto. Zoner Photo Studio mette a disposizione uno strumento facile da usare per correggere questo difetto.

Quando il difetto cromatico non è presente al centro dell'immagine ma diventa sempre più intenso verso i bordi, è possibile correggerlo usando i comandi a cursore **"Rosso-verde"** e **"Blu-giallo"**. Usandoli per "spingere" i colori uno verso l'altro, sarà possibile correggere il difetto.

Se il difetto cromatico si manifesta in altri modi o se i controlli indicati non sono sufficienti a eliminarlo, è possibile attivare i controlli **Desatura un colore specifico**. Questo controlli consentono di eliminare selettivamente i colori nell'immagine, con il livello di tolleranza desiderato.

Correggi effetto botte

È possibile correggere immagini soggette a distorsione a botte o puntaspilli con **Modifica | Regola | Distorsione a botte [Ctrl+Maiusc+D]**.

Le distorsioni a botte e puntaspilli sono difetti frequenti dell'obiettivo che hanno effetti sgradevoli sulle fotografie degli elementi architettonici e oggetti con bordi rettilinei. Usare il controllo a cursore per impostare l'intensità con cui l'immagine deve essere "spinta in dentro" o "spinta in fuori". Quando si corregge la distorsione a botte, l'opzione **Ritaglio automatico** è molto utile. È possibile impostare un livello di **qualità** per questa funzione; questo imposta l'algoritmo usato per la funzione. Il metodo **Vicino più prossimo**, di bassa qualità ma rapido, è una buona scelta quando si sta cercando l'intensità giusta di correzione da usare. Il **Metodo bicubico**, di alta qualità, è la scelta migliore quando si è pronti ad applicare la correzione.

È consigliabile eliminare la distorsione a botte o puntaspilli da un'immagine prima di apportare altre modifiche (soprattutto prima di ritagliarla o correggere collinearità o prospettiva).

Correggi vignettatura

Per rimuovere o aggiungere vignettatura a una finestra, usare **Modifica | Regola | Vignettatura...** [**Ctrl+Maiusc+V**] nel Navigatore o **Regola | Vignettatura...** nell'Editor.

La vignettatura è un'esposizione non uniforme della foto, più scura verso gli angoli. Le cause tipiche della vignettatura sono l'aggiunta di obiettivi e filtri per obiettivi grandangolari e gli obiettivi di bassa qualità.

Quando la modalità **Maschera automatica** è attiva, la maschera di correzione della luminosità viene creata automaticamente sulla base dell'immagine.

Quando è disattivata, la maschera viene creata sulla base dell'impostazione **Raggio**, che imposta la rapidità con cui l'immagine scurisce verso i bordi. Questa seconda modalità anti-vignettatura è utile solo per le immagini non ritagliate, perché posiziona il centro della correzione sempre al centro dell'immagine. Usare il controllo a cursore **Intensità dell'effetto** per impostare la quantità di vignettatura da aggiungere o rimuovere. Per aggiungere vignettatura, usare valori negativi.

Interlacciamento

Questa finestra aiuta a correggere i problemi relativi all'interlacciamento, un fenomeno che avviene comunemente nelle immagini estratte dal video.

Le fotocamere digitali e altre apparecchiature video, per motivi storici, lavorano con immagini interlacciate. Tali immagini contengono due "semiquadri"- metà immagini- ciascuna delle quali può provenire da inquadrature diverse, specialmente se la sequenza video sorgente contiene molto movimento. Il primo semiquadro viene conservato nelle righe dispari dell'immagine, il secondo nelle righe pari. Se la scena è statica senza movimenti, l'immagine è a piena risoluzione e non è necessario deinterlacciamento. (Altrettanto vale per le immagini prese da filmati video classici, anch'esse solitamente contenenti due semiquadri in ciascuna immagine). Se la scena cambia nettamente da un fotogramma all'altro, l'immagine conterrà due semiquadri nettamente diversi. L'ampia maggioranza delle istantanee da fotocamera è una via di mezzo: alcune parti sono mosse, altre statiche.

Usare **Modifica | Regola | Interlacciamento...** nella finestra del Navigatore o **Regola | Interlacciamento...** nella finestra dell'Editor per accedere alla finestra Interlacciamento, oppure premere [**Ctrl+Maiusc+L**].

Zoner Photo Studio può aiutare a regolare e ritoccare fotografie contenenti semiquadri interlacciati. Per immagini diverse occorrono metodi diversi- a volte può essere necessario deinterlacciare parte di un'immagine; a volte può essere utile usare strumenti diversi di interlacciamento e deinterlacciamento per parti diverse di un'immagine.

- **Blended clip**- questo è il metodo generalmente consigliato. Cerca di unire in modo intelligente entrambi i semiquadri nelle aree senza movimento, in modo da aumentare la risoluzione finale dell'immagine. Nelle aree con movimento, occorre indicare al programma il semiquadro "preferenziale" da mantenere (eliminando l'altro).
- **Mescolamento**- questo metodo unisce entrambi i semiquadri in una sola immagine. Nei punti con movimento, l'immagine sarà "sdoppiata" e sfocata.
- **Interpolazione**- verrà usato solo il semiquadro preferenziale per i calcoli; l'altro semiquadro viene eliminato e sostituito da righe determinate per interpolazione.
- **Duplicazione**- verrà usato solo il semiquadro preferenziale per i calcoli; l'altro semiquadro viene eliminato e sostituito da righe determinate per duplicazione.
- **Dimezzamento**- viene usato solo il semiquadro preferenziale. Invece di riempire le righe intermedie, viene ridotto per interpolazione (dimezzato mediante subsampling) in modo che il formato geometrico dell'immagine finale rimanga corretto. L'immagine risultante avrà 1/4 della risoluzione dell'originale.
- **Inversione semiquadri**- Questo metodo non esegue alcun deinterlacciamento. Si limita a invertire i due semiquadri. Questo è utile in quanto alcuni programmi salvano erroneamente i semiquadri in ordine opposto a quello corretto. L'inversione risolve questo problema.

La casella di spunta **Mantieni il primo semiquadro** imposta quale dei due semiquadri sarà considerato "preferenziale". L'impostazione corretta di questa casella di spunta cambia caso per caso.

Soglia di unione- imposta la differenza minima che viene considerata movimento quando si usa **Blended clip**. Se è impostato a un valore troppo elevato, il blended clip potrebbe non rilevare ed eliminare tutti gli artefatti di

interlacciamento nell'immagine. Se è impostato a un valore troppo basso, potrebbe di fatto ridurre la risoluzione dell'immagine senza motivo, dato che verrà eliminata e sostituita per interpolazione una porzione del semiquadro non preferenziale più grande del necessario. Si consiglia un valore compreso tra 10 e 25.

Analizza luminosità anziché colore- il rilevamento del movimento quando si usa **Blended clip** è basato su differenze di colore o di luminosità per ciascun pixel del primo e del secondo semiquadro. Il rilevamento basato sul colore è particolarmente utile per i disegni e altre inquadrature con grandi aree di un solo colore (soprattutto i filmati di animazione). Il rilevamento basato sulla luminosità è utile per le parti di immagine con elementi trasparenti (come la grafica o logo delle stazioni televisive).

È consigliabile deinterlacciare un'immagine prima di effettuare altre modifiche (soprattutto prima di ridimensionarla).

Effetti

Per aggiungere effetti artistici alle immagini, usare il menu **Effetti** dell'Editor oppure **Modifica | Effetti** nel Navigatore.

Le modifiche apportate ai file nel Navigatori si applicano direttamente ai file, non è possibile annullarle.

Quindi, anche in questo caso: modificare sempre copie delle immagini e non gli originali.

Seppia

È un effetto molto utilizzato per foto e immagini. A volte viene chiamato "immagine anticata". Questo filtro ha un controllo a cursore per impostare "l'età" dell'immagine.

Per questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Seppia...** nel Navigatore o **Effetti | Seppia...** nell'Editor.

Aggiungi grana

Questo effetto simula la pellicola ad alta sensibilità. È possibile impostare la **quantità** di grana e il **tipo di grana**. L'opzione **Grana multicolore** consente di passare dalla grana monocromatica alla grana multicolore.

Per ottenere questo effetto, usare **Modifica | Effetti | Aggiungi grana...** nel Navigatore o **Effetti | Aggiungi grana...** nell'Editor.

Esplosione

Questo effetto fa sembrare l'immagine come se fosse osservata attraverso un vetro fumé. È disponibile un controllo a cursore che consente di impostare l'intensità dell'effetto.

Per ottenere questo effetto, usare **Modifica | Effetti | Esplosione...** nel Navigatore o **Effetti | Esplosione...** nell'Editor.

Pittura a olio

Questo effetto fa sembrare l'immagine come se fosse stata dipinta a pennello. È disponibile un controllo a cursore che consente di impostare l'intensità dell'effetto.

Per ottenere questo effetto, usare **Modifica | Effetti | Pittura a olio...** nel Navigatore o **Effetti | Pittura a olio...** nell'Editor.

Onde

Questo effetto fa sembrare l'immagine come se fosse riflessa su una superficie con onde circolari. È disponibile un controllo a cursore che consente di impostare l'intensità dell'effetto.

Per ottenere questo effetto, usare **Modifica | Effetti | Onde...** nel Navigatore o **Effetti | Onde...** nell'Editor.

Disegno a matita

Questo effetto fa sembrare l'immagine come se fosse stata disegnata a pastelli. È disponibile un controllo a cursore che consente di impostare l'intensità dell'effetto.

Per ottenere questo effetto, usare **Modifica | Effetti | Disegno a matita...** nel Navigatore o **Effetti | Disegno a matita...** nell'Editor.

Pixelizzazione

Questo effetto abbassa la qualità dell'immagine rendendola "a blocchi". È possibile impostare le dimensioni dei pixel (i blocchi).

Per utilizzare questo effetto, usare **Modifica | Effetti | Pixelizzazione...** nel Navigatore o **Effetti | Pixelizzazione...** nell'Editor.

Rilievo

Questo effetto fa sembrare l'immagine come se fosse stata impressa in uno stampo. Con l'opzione Desaturazione attiva, inoltre, verrà disegnata in un solo colore. È possibile impostare l'intensità dell'effetto e la direzione da cui sembra provenire la luce sull'immagine.

Per questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Rilievo...** nel Navigatore o **Effetti | Rilievo...** nell'Editor.

Rilevazione contorni

Questo effetto cerca i bordi a contrasto elevato. È disponibile un controllo a cursore che consente di impostare l'intensità dell'effetto.

Per questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Rilevazione contorni...** nel Navigatore o **Effetti | Rilevazione contorni...** nell'Editor.

Negativa

Questo effetto inverte i valori nei canali colore, creando una negativa dell'immagine.

Per questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Negativa...** nel Navigatore o **Effetti | Negativa...** nell'Editor.

Equalizza istogramma

Questa funzione equalizza le frequenze degli elementi di luminosità nell'immagine in modo che il suo istogramma corrisponda all'istogramma ideale teorico. Questa è una funzione completamente a 16-bit, a differenza della funzione **Equalizza Istogramma**, con la modifica delle impostazioni della barra di stato in **Migliora Immagine**.

Per questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Equalizza istogramma...** nel Navigatore o **Effetti | Equalizza istogramma...** nell'Editor.

Soglie dinamiche

Il processo a soglia ordinario converte un'immagine in bianco e nero. Il processo a soglie dinamiche ha la stessa funzione, ma a differenza delle soglie classiche in cui un pixel viene considerato nero oltre una data soglia fissa, questa funzione usa l'intorno di ciascun pixel per la sua valutazione. Grazie a questa tecnica, il processo a soglie dinamiche può dare buoni risultati anche in immagini con grandi variazioni di luminosità. È possibile modificare l'aspetto del risultato di questa funzione regolando la **Soglia** dinamica e l'**Intorno**.

Per questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Soglie dinamiche...** nel Navigatore o **Effetti | Soglie dinamiche...** nell'Editor.

Contorni sfumati

Gli effetti Contorni sfumati rendono più nitidi i dettagli fini di un'immagine eliminando le strutture grossolane. Utili per rendere più nitidi p. es. i ritratti. Questa finestra comprende quattro controlli per quattro diversi livelli di finezza dei dettagli. Aumentando il valore di un controllo aumenta il contrasto per i dettagli con tale livello di finezza, mentre riducendo il valore diminuisce il contrasto. Aumentando il contrasto per i dettagli sufficientemente fini, l'immagine diventa più nitida, mentre, riducendo il contrasto per i dettagli più grossolani, le ombre nette vengono sfumate, lasciando sempre nitidi i dettagli fini.

Sposta colori

Usare questa funzione per definire colori di propria scelta. Per impostare il colore da modificare, fare clic sul contagocce, quindi fare clic su un punto con il colore desiderato all'interno dell'immagine. Il colore prelevato viene aggiunto all'elenco dei colori, quindi è possibile modificarne **Tonalità**, **Saturazione** e **Luminanza**. Normalmente le modifiche effettuate interessano anche i colori che circondano il colore modificato. Questo avviene al fine di evitare transizioni brusche. Tuttavia, se viene selezionato un colore nell'elenco, al quale non sono state apportate modifiche, tale colore non sarà interessato da questa modifica di colore. Per iniziare a modificare l'impostazione dello spostamento di colore per un dato colore, selezionarlo dall'elenco. Per rimuovere un colore dall'elenco, fare clic su **Rimuovi colore dall'elenco**. La funzione Sposta colori interessa i pixel del colore selezionato indipendentemente dalla loro posizione. Per spostare i colori solo in una parte dell'immagine, selezionare la parte di immagine desiderata prima di usare Sposta colori.

Toni di grigio

Per trasformare un'immagine a colori in toni di grigio (una foto in bianco e nero), usare questa funzione. È possibile influenzare il metodo usato, per garantire immagini in toni di grigio perfette con un buon contrasto.

Alcuni contrasti cromatici spariscono dopo la conversione in toni di grigio (p. es. la differenza tra verde e blu o rosso), rendendo il risultato molto "piatto" rispetto a un'immagine a colori. Una soluzione elegante in questo caso è la conversione a toni di grigio basata sui canali colore, che può dare un'immagine con un buon contrasto anche in casi simili.

Per usare questa funzione, passare a **Modifica | Effetti | Toni di grigio [Ctrl+G]** in una finestra del Navigatore o **Effetti | Toni di grigio** in una finestra dell'Editor. Questa finestra presenta diversi metodi per la conversione in toni di grigio. Questi metodi determinano il modo in cui vengono elaborati i singoli canali colore.

- **Toni di grigio**- usa tutti i canali in un rapporto fisso che corrisponde al modo tipico in cui l'occhio umano percepisce la luce. È un metodo utile per la maggior parte delle fotografie.
- **Desaturazione**- rimuove gli elementi di colore dall'immagine.
- **Avanzato**- usa un metodo di conversione complesso. I risultati sono analoghi a quelli del primo metodo, ma con un maggiore sfruttamento delle risorse del computer.
- **Canali - media**- viene calcolato il valore medio tra i canali colore per ciascun pixel.
- **Canali - massimo**- viene usato il canale colore con il valore più alto.
- **Canali - minimo**- viene usato il canale colore con il valore più basso.
- **Canale rosso**- viene usato solo il canale del rosso.
- **Canale verde**- viene usato solo il canale del verde.
- **Canale blu**- viene usato solo il canale del blu.
- **Personalizzato**- i canali vengono usati nel rapporto impostato in **Canali sorgente**. Questo metodo offre le massime opportunità di scelta per l'enfasi da attribuire ai diversi elementi. Attivando **Normalizza** la somma delle percentuali verrà mantenuta sempre pari al 100%.

Mixer canali

Questo effetto modifica la colorazione di un'immagine componendo in modo diverso i canali di colore originali.

Il lavoro sui canali RGB è particolarmente utile quando si riparano le immagini difettose con canali composti in modo errato, per le regolazioni avanzate di bilanciamento dei colori e per la ricostruzione dei colori nelle foto a infrarossi. Per le fotografie a infrarossi, data l'esposizione estremamente alta del canale del rosso, consigliamo la conversione in bianco e nero o lo scambio dei canali rosso e blu per un aspetto più naturale.

Per raggiungere questa finestra, usare **Modifica | Effetti | Mixer canali...** nel Navigatore o **Effetti | Mixer canali** nell'Editor.

Le prime tre voci del menu **Canale** di questa finestra definiscono il canale il cui output verrà influenzato dai canali sorgente elencati sotto il menu. **Offset** permette un aumento/diminuzione uniforme dell'intensità dell'intero canale. L'impostazione del canale a **Toni di grigio** porta l'intera finestra in modalità toni di grigio. A differenza della funzione [Toni di grigio](#), consente la sottrazione di singoli canali di colore.

Intonazione cromatica

Usare questa funzione per colorizzare un'immagine con una coppia di colori a propria scelta. L'immagine in ingresso viene in primo luogo convertita internamente in scala di grigi. Tutti i colori di uscita vengono mappati su intensità di grigio in questa fase "nascosta" di scala di grigi.

È possibile raggiungere questa funzione mediante **Modifica | Effetti | Intonazione cromatica** nel Navigatore o **Effetti | Intonazione cromatica** nell'Editor.

I toni più scuri nell'immagine riceveranno il colore del lato sinistro del gradiente; i toni più chiari riceveranno il colore del lato destro. È possibile impostare gli estremi del gradiente facendo clic sui pulsanti alle due estremità. È possibile aggiungere altri colori a propria scelta all'interno del gradiente. Per eseguire questa operazione, fare doppio clic sul gradiente o fare clic su **Aggiungi**. Per modificare un colore all'interno del gradiente, selezionare il contrassegno corrispondente e fare clic su **Attivo**. Inoltre è possibile spostare il contrassegno in un altro punto all'interno del gradiente. Facendo clic su **Cancella**, il colore selezionato verrà cancellato dal gradiente; **Cancella tutto** cancellerà tutti i colori all'interno del gradiente, lasciando solo quelli alle estremità.

Personalizzato

Gli utenti molto esperti possono usare il filtro personalizzato per applicare una matrice di convoluzione personalizzabile a un'immagine.

Per questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Personalizzato...** nel Navigatore o **Effetti | Personalizzato...** nell'Editor.

Il principio alla base di questa funzione è di fatto molto semplice, a livello di base. La matrice contiene 5×5 coefficienti, che impostano il modo in cui verrà calcolato il valore di ciascun singolo pixel nell'immagine futura. Ciascun coefficiente moltiplica la luminosità dei relativi pixel durante l'elaborazione. Il valore memorizzato direttamente al centro della matrice rappresenta il valore utilizzato direttamente per il pixel in questione. Gli altri coefficienti vengono utilizzati per l'elaborazione dei pixel circostanti. Per esempio, il coefficiente in alto a sinistra viene moltiplicato per la luminosità del pixel che si trova due pixel sopra e a sinistra del pixel in questione; tutti i 25 coefficienti vengono utilizzati in modo analogo. I valori risultanti vengono sommati insieme uno per uno e la loro somma viene divisa per il valore **Divisore**. Questo valore può essere impostato in modo **Automatico** dal programma come somma di tutti i coefficienti. Lo **Spostamento** viene quindi aggiunto al risultato della divisione; il risultato è il valore di luminosità finale aggiunto al pixel in questione. L'intero calcolo viene ripetuto per ciascun pixel nell'immagine e per ciascuno dei canali colore.

L'uso pratico della funzione dipende dalla matrice usata. Per esempio, un valore positivo elevato al centro e valori negativi nelle posizioni immediatamente circostanti corrisponde a un effetto nitidezza, l'inverso a un effetto sfumatura. Usando il valore di Spostamento è possibile scurire o schiarire l'intera immagine di un valore specificato.

Variazioni

Usare la funzione Variazioni per modificare "visivamente" la luminosità e colorazione di una foto visualizzando le variazioni sull'immagine corrente e scegliendo la migliore.

Per accedere a questa funzione, usare **Effetti | Variazioni** nell'Editor.

L'anteprima all'estrema sinistra mostra l'immagine originale. Usare le tre immagini direttamente alla sua destra per schiarirla e scurirla. Usare le sei immagini a destra di queste ultime per cambiarne la colorazione. La colonna per schiarire e scurire comprende anche l'originale, per confronto. Anche l'esagono di colorazione comprende l'originale, per confronto. Per modificare i colori dell'immagine, fare clic sull'anteprima con il nuovo aspetto desiderato. Per tornare all'aspetto originale dell'immagine senza uscire dalla finestra, fare clic sull'anteprima dell'originale.

Usare il controllo a cursore in alto a destra per modificare l'**Intensità** dell'effetto a uno dei cinque livelli da **Piccola** a **Grande**.

Cornici

La funzione Cornici si trova in **Modifica | Effetti | Cornici...** nel Navigatore e in **Effetti | Cornici...** nell' Editor.

Usare la funzione Cornici per corredare le foto di cornici eleganti. Sono disponibili diverse decine di forme predefinite, quali cuori, bollicine, ecc. Zoner Photo Studio può impostare il colore dello sfondo della cornice e il livello di sfumatura o nitidezza della transizione alla cornice. È possibile anche eseguire un ritaglio "sfumato" per incorniciare l'immagine.

È possibile scegliere tra diversi tipi di cornici:

- **Bianco e nero e Modelli di colore** - La foto verrà "ritagliata" per adattarla alla cornice scelta. È possibile spostare la cornice nella foto e ridimensionarla. Il ritaglio avrà il colore impostato in **Colore**. I bordi possono essere sfumati aumentando il valore del parametro **Sfuma**.
- **Timbro di affrancatura** – Usare questa opzione per aggiungere un contorno somigliante a un timbro di affrancatura attorno all'immagine, o in alternativa che si adatti all'interno di essa. È possibile impostare il colore del timbro, il colore dello sfondo, la larghezza, e una posizione e rotazione per la sua ombra.
- **Puzzle** – Usare questa opzione per dividere un'immagine in pezzi come un puzzle, scegliendo la larghezza e il colore della penna, nonché la percentuale dei pezzi mancanti.
- **Pellicola** - rende l'immagine simile al fotogramma di una pellicola cinematografica.
- **Carta da Taccuino** - rende l'immagine simile al pezzo di un foglio preso da un blocco per appunti.

Cornici personalizzate

Oltre a quelle fornite, è possibile creare delle cornici proprie. Le cornici "ritaglieranno" le immagini sulla base di maschere salvate in una delle cartelle di sistema di Zoner Photo Studio – la cartella Envelopes. Le cornici in bianco e nero sono definite mediante un'immagine in formato GIF delle dimensioni di 1024 × 768 pixel e un'anteprima (sempre in formato GIF) delle dimensioni di 60 × 45 pixel. Le cornici a colori sono definite mediante un'immagine in formato PNG, con trasparenza di canale alpha, e una seconda immagine di anteprima (sempre in PNG), con le stesse dimensioni riportate sopra.

Ai file che costituiscono le cornici personalizzate devono essere assegnati nomi di file numerici secondo i modelli esistenti nella cartella Envelopes. Le cornici personalizzate verranno visualizzate automaticamente nell'elenco cornici del programma. Zoner Draw (un programma separato, prodotto da Zoner Software) è un ottimo programma per preparare cornici personalizzate. La cartella Envelopes contiene un file Zoner Draw di esempio (envelope.ZMF) per aiutare nella preparazione di cornici in bianco e nero personalizzate.

Cornici

Dissolvenza bordi

Se si desidera "sfumare" i bordi di un'immagine, è possibile usare **Modifica | Effetti | Dissolvenza bordi....** In questa finestra è possibile selezionare la stessa dissolvenza per tutti i lati (se l'opzione **Simmetrici** è attiva) o impostare ciascun lato separatamente. L'impostazione **Trasparenza** determina l'intensità della trasparenza applicata ai bordi. È inoltre possibile impostare il colore dello sfondo su cui verrà collocata l'immagine.

Ombreggiatura debole

L'Ombreggiatura debole fa in modo che l'immagini sembri galleggiare su uno sfondo. Per accedere a questa funzione, usare **Modifica | Effetti | Ombreggiatura debole**. È possibile stabilire lo scostamento orizzontale e verticale dell'ombra in pixel. L'impostazione Sfocatura determina l'intensità della sfocatura dei bordi delle ombre. La Trasparenza influenza l'effetto finale del colore ottenuto miscelando il **Colore ombra** e il **Colore sfondo**.

Pulsanti

Usare **Modifica | Effetti | Pulsanti...** per accedere a questa finestra, dove è possibile dare alle immagini l'aspetto di pulsanti schiarendone e scurendone i bordi. Questi pulsanti avranno un aspetto 3D.

Moduli plug-in

Per usare plug-in compatibili con Adobe Photoshop (plug-in 8bf) in Zoner Photo Studio, usare il menu Plug-in dell'Editor. I plug-in sono "filtri" esterni di elaborazione immagine □funzioni □che possono essere usati sull'immagine corrente.

Zoner Photo Studio non include questi plug-in, ma sul Web sono presenti plug-in sia gratuiti che commerciali. Per trovare plug-in gratuiti sul Web, eseguire una ricerca Web cercando p.es. "8bf gratis" o, per trovare siti in inglese, "free 8bf".

Modifica immagine

Vi sono diversi modi per iniziare a modificare un'immagine:

- i comandi **Modifica immagine... [Invio]** e **Modifica in una nuova scheda... [Invio]** del menu **Modifica** nella finestra Gestione
- facendo clic sul pulsante **Editor** in alto a destra sulla finestra principale
- gli elementi **Editore Nuovo Editor** nel menu contestuale delle immagini nel Navigatore
- se abilitato in [Impostazioni | Preferenze](#), facendo doppio clic su un'immagine nella finestra del Navigatore premendo contemporaneamente **[Ctrl]**, si apre un nuovo Editor
- facendo clic sul pulsante **Apri un nuovo Editor** a destra delle schede in alto alla finestra principale, si apre una nuova finestra Editor

Se è già aperta una finestra dell'Editor e l'immagine che contiene non è stata salvata dopo essere stata modificata (o aperta), la nuova immagine verrà aperta in quella stessa finestra dell'Editor. In caso contrario, verrà aperta una nuova finestra dell'Editor e non verrà usata la finestra esistente. Se non sono presenti finestre aperte dell'Editor, ne verrà aperta una.

Modifica del bordo della selezione

Per accedere alle funzioni dell'Editor per la modifica del bordo della selezione, consultare il menu **Selezione**. La parte selezionata di un'immagine è contenuta all'interno di un bordo (normalmente visualizzato come una linea tratteggiata animata). È possibile copiare la parte selezionata di un'immagine negli appunti di Windows e quindi [incollarla in un'altra immagine](#). La maggior parte degli strumenti, dei filtri e degli effetti dell'Editor modificano una selezione solo se è stata effettuata una selezione. Altrimenti modificheranno l'intera immagine.

Accanto ai comandi per la [modifica del bordo della selezione](#), ce ne sono molti altri:

Modifica selezione

Vi sono molte cose che si possono fare con una selezione: **espanderla/ridurla**, applicare al suo profilo un determinato **bordo** con un formato a scelta oppure **sfocare** la selezione. Quest'ultima operazione è utile per "alleggerire" i bordi della selezione. Inserire i valori per queste impostazioni come numero di pixel. Quando è attiva la modalità **Anteprima automatica** (icona lucchetto), le modifiche vengono visualizzate immediatamente in anteprima.

Selezione riempimento

Usare **Selezione | Riempimento** per riempire la parte selezionata di un'immagine con un **Colore** a scelta, nel modo definito nelle opzioni **Modalità** e **Opacità**.

Riquadra il bordo della selezione

Usare **Selezione | Bordo** per riempire il bordo della parte selezionata di un'immagine con un **colore** a scelta, nel modo definito dalle opzioni **Modalità** e **Opacità**. Inoltre è possibile impostare la **larghezza** della penna e la sua **posizione**.

Salva selezione

Usare questa opzione per salvare la selezione corrente (in PNG per impostazione predefinita), in modo da poterla caricare successivamente usando **Carica selezione**.

Carica selezione

Questa funzione consente di caricare una selezione da un file. È possibile aggiungere la selezione caricata a quella corrente, oppure sottrarla o usare l'intersezione tra le due. Inoltre è possibile impostare la sua posizione sull'immagine.

Visualizzazione dei contorni della selezione e della maschera

La "maschera" usata in Zoner Photo Studio rappresenta semplicemente una modalità di visualizzazione della selezione -- il Livello di modifica. Per modificare le impostazioni della visualizzazione della maschera, usare le voci comprese sotto **Selezione | Visualizzazione Maschera** o la barra degli strumenti denominata **Maschera**. Si può scegliere tra varie modalità di visualizzazione della maschera:

- **Non visualizzare** - non viene visualizzata alcuna maschera di selezione
- **Normale** - la parte non selezionata dell'immagine è coperta da una maschera rossa
- **Invertito** - la parte selezionata dell'immagine è coperta da una maschera blu
- **Solo maschera** - viene visualizzata solo l'area selezionata, in bianco e nero. Il bianco indica la parte selezionata dell'immagine; il nero indica la parte non selezionata; i grigi indicano la sfumatura della selezione.

L'opzione **Mostra profilo selezione**, quando è disattivata, nasconde i contorni della selezione. Può essere utile per esempio visualizzando l'anteprima dei risultati di modifiche basate sulle finestre dell'Editor. Portandosi su un'immagine diversa, le impostazioni relative alla visualizzazione della maschera e alla selezione dei contorni tornano alle rispettive condizioni predefinite: cioè la maschera non viene visualizzata ed è visibile il contorno della selezione.

Il livello di modifica

Livello di modifica

La maggior parte delle modifiche ed effetti basati sulle finestre dell'Editor, nonché gli strumenti per incollare testo e immagini, sono applicati al cosiddetto **Livello di modifica**. Per controllare quale parte dell'immagine è influenzata da questo livello, usare le selezioni. Le selezioni possono essere modificate usando gli [strumenti di selezione](#). È possibile impostare l'**Opacità** del Livello di modifica e, se opportuno, modificare la **Modalità livello** mediante i controlli sulla barra strumenti **Livello**. L'Opacità determina la percentuale di copertura con cui il materiale modificato nasconde l'immagine originale. La modalità livello determina in che modo le modifiche vengono integrate nell'immagine originale; sono disponibili 20 modalità.

Si possono modificare contemporaneamente le impostazioni dell'effetto o dello strumento che si sta applicando, della selezione stessa e del livello di modifica, mentre le modifiche vengono continuamente visualizzate in anteprima nell'Editor.

I pulsanti **Applica** e **Annulla** sulla barra degli strumenti applicano o annullano le modifiche correnti. Non è possibile modificare le impostazioni del Livello di modifica dopo aver fatto clic su Applica.

Ombra

Quando si inserisce un oggetto (un'immagine, un testo o un simbolo), è possibile applicare un'ombreggiatura nel livello di modifica. Per ottenere quest'effetto, fare clic su **Ombra...** nella barra degli strumenti del livello oppure usare lo strumento **Livello | Ombra...** nell'Editor. È possibile modificare le impostazioni dell'ombra finché il livello di modifica è attivo. Una volta fatto clic su Applica, l'opzione non è più attiva e le impostazioni diventano inaccessibili.

Trasparenza nell'Editor

L'Editor supporta la trasparenza, che nei seguenti formati viene salvata entro l'immagine: **PNG, GIF, TIFF e JXR**. Per semplificare il lavoro sulla trasparenza, il programma la visualizza come una scacchiera a caselle bianche e grige.

Applicazione e rimozione della trasparenza

Per applicare la trasparenza alla parte selezionata di un'immagine, usare **Livello | Imposta la trasparenza**. Se necessario, impostare il grado di trasparenza in percentuale. Per impostare rapidamente la trasparenza al 100% nella la parte selezionata dell'immagine, premere **[Del]** . Per "disegnare" la trasparenza sull'immagine usare la [Gomma per cancellare](#).

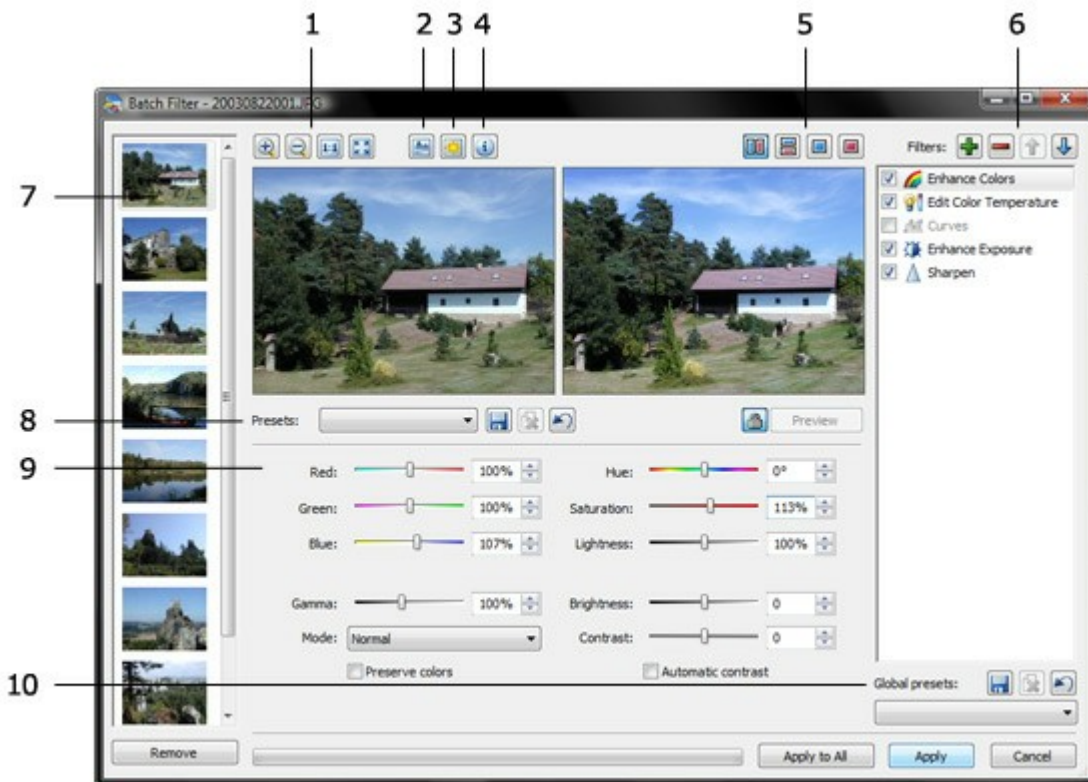
Per rimuovere completamente la trasparenza da un'immagine, usare **Livello | Rimuovi la trasparenza....** Si può impostare il colore di sfondo da usare come sostituto della trasparenza.

Salvare file dotati di trasparenza

Salvando file dotati di trasparenza si può selezionare **Mantieni la trasparenza**, nei formati che la supportano. Negli altri formati, per selezionare il colore che rimpiazza la trasparenza, usare **Sostituisci la trasparenza con questo colore**.

Finestra universale per le funzioni di modifica

La maggior parte delle finestre di modifica di Zoner Photo Studio sono di fatto varianti di una singola finestra. Questa finestra ha due modalità di visualizzazione anteprima. Il primo di questi metodi è quello classico: un'anteprima inserita direttamente in un **pannello anteprima** nella parte superiore della finestra. Nel secondo metodo non è presente alcun **pannello anteprima** e quindi le modifiche vengono visualizzate in anteprima direttamente nell'Editor. Per passare da una modalità all'altra, fare clic su **Modifica modalità finestra [F10]**. La parte inferiore della finestra universale è sempre differente secondo l'effetto utilizzato. Al di fuori dell'Editor è disponibile solo la prima modalità "classica".



1 – dimensioni miniatura, 2 – visualizzazione istogramma, 3 – visualizzazione sovraesposizione, 4– informazioni, 5 – layout delle anteprime prima/dopo, 6 – aggiungere, rimuovere, riordinare modifiche, 7 – miniature dei file da modificare, 8 – salva/carica impostazioni per questa finestra, 9– pannello di controllo, 10 – salva/carica filtro batch

Colonna di miniature a sinistra nella finestra di modifica in batch

Nella modalità finestra classica, la parte superiore della finestra permette di vedere i risultati della modifica corrente prima che vengano applicati. Nella parte sinistra ci sono quattro pulsanti che controllano il livello di zoom - zoom avanti, zoom indietro, zoom 100% e livello di zoom per adattare l'immagine alla finestra. Lo zoom avanti e indietro può essere attivato anche con la rotella del mouse. Il gruppo successivo di pulsanti può mostrare o nascondere il display istogramma, l'indicazione delle aree sovraesposte e il display delle informazioni immagine. I display istogramma possono essere spostati liberamente nelle finestre anteprima.

I pulsanti in alto a destra determinano quali anteprime vengono mostrate e con quale layout. Normalmente, le anteprime di origine e destinazione (prima e dopo) sono affiancate. Facendo clic con la rotella del mouse è possibile mostrare temporaneamente i contenuti di un'anteprima nell'altra anteprima.

Quando un'anteprima immagine ha uno zoom abbastanza grande da non rientrare nel pannello di anteprima, è possibile fare clic e trascinarla per mostrare la parte desiderata. Le dimensioni dei pannelli di anteprima cambiano secondo le dimensioni della finestra di modifica.

Quando una finestra di modifica contiene uno o più pulsanti contagocce, è possibile fare clic su un pulsante contagocce e selezionare un colore da un'anteprima.

Se l'aggiornamento (ridisegno) delle anteprime è troppo lento, è possibile disabilitare le anteprime automatiche facendo clic sul pulsante **Anteprima automatica** (il pulsante "lucchetto"). Per aggiornare manualmente un pannello anteprima, fare clic sul pulsante **Anteprima**. Il testo "Anteprima non aggiornata" visualizzato su un pannello anteprima con un'anteprima "vecchia" scompare non appena viene eseguito l'aggiornamento manuale.

Anteprima diretta nella finestra principale dell'Editor

In questa modalità, nella finestra principale dell'Editor viene visualizzato l'aspetto dell'immagine con le modifiche correnti. Per visualizzarne l'aspetto senza le modifiche, deselezionare **Anteprima**. In questa modalità di anteprima, la finestra dell'Editor è parzialmente bloccata - è possibile solo ridimensionare l'Editor, cambiare la visualizzazione (livello di zoom e visualizzazioni istogramma e sovraesposizione) e modificare la maschera di selezione.

È possibile anche modificare diverse impostazioni di visualizzazione per la finestra di modifica. A tal fine, fare clic sul pulsante denominato **Opzioni**. Qui è possibile rendere trasparente la finestra di modifica e impostare l'intensità di quella trasparenza.

Operazioni batch

Durante le operazioni batch (modifica di più di un file per volta), la finestra di modifica conterrà una colonna sulla sinistra con miniature di tutti i file a cui verrà applicata la modifica. È possibile sfogliare queste miniature per "testare" gli effetti della modifica in questione. Fare clic su **Rimuovi** per escludere l'immagine selezionata dall'elenco di immagini da modificare. Per applicare una modifica all'immagine corrente, fare clic su **Applica**. È possibile anche applicarla a tutte le immagini (**Applica a tutti**). Fare clic su **Annulla** per interrompere l'intera modifica batch.

Salvataggio delle opzioni impostate della finestra di modifica come impostazione

È possibile salvare le opzioni impostate di una finestra di modifica come impostazione con un nome di propria scelta e in seguito ricaricare quell'impostazione (le opzioni). Inoltre, ogni volta che si applica una modifica, le opzioni utilizzate vengono salvate immediatamente come impostazione denominata **<Ultimo utilizzo>**. Le impostazioni memorizzate in **<Ultimo utilizzo>** vengono lette automaticamente la prossima volta che viene utilizzata quella data finestra di modifica. Usare il pulsante **Salva impostazioni** per memorizzare un'impostazione. Usare il pulsante **Elimina impostazioni** per eliminare un'impostazione. Non è possibile eliminare le impostazioni **<Ultimo utilizzo>** e **<Predefinito>**. Il pulsante **Impostazioni predefinite** è un modo rapido per caricare le impostazioni **<Predefinito>**. Si tratta delle "impostazioni di fabbrica" della finestra.

È possibile importare ed esportare impostazioni nella finestra visualizzata quando si usa la voce di menu **Impostazioni | Gestione impostazioni...**

Dopo essere usciti da una finestra di modifica, il suo formato viene memorizzato, insieme alle impostazioni di visualizzazione istogramma e sovraesposizione e alle impostazioni per l'**Anteprima automatica**. Le impostazioni rimanenti vengono memorizzate separatamente per ciascuna funzione di modifica, come spiegato in precedenza.

Il menu Visualizza dell'Editor

Quando si visualizza un file TIFF o ZMF multi-pagina, l'Editor può mostrare tutte le pagine che contiene. Per passare da una pagina all'altra, usare **Visualizza | Pagina precedente [Ctrl+Page Up]** e **Pagina successiva [Ctrl+Page Up]**.

Visualizza sovraesposti

Per evidenziare le aree sovraesposte (o "blowout") e le aree sottoesposte nell'immagine corrente, usare **Visualizza | Visualizza sovraesposti [Shift+O]**.

Nelle regioni in blowout, uno o più elementi di colore hanno raggiunto i valori massimi. Senza la possibilità di raggiungere valori più alti non è possibile effettuare variazioni, perciò le regioni sovraesposte mancano di dettaglio. Di fatto la sovraesposizione non è la sola causa del blowout: anche le regioni con fonti di luce intensa, come il sole o il fuoco in un camino, hanno lo stesso problema. Il blowout non significa che una foto è fatta male, anche se più regioni ampie di blowout significano che la foto è di bassa qualità. In alcuni punti, il blowout è inevitabile (p. es. i riflessi su oggetti molto lucidi). L'indicazione delle aree in blowout è solo informativa. Non è opportuno, per esempio, scurire una foto in modo che Zoner Photo Studio non evidenzi più le aree sovraesposte: la dettagliatezza è già andata persa e neanche scurendo l'immagine sarà possibile ripristinarla.

Zoner Photo Studio può evidenziare otto diversi tipi di blowout: blowout nei canali R, G e B, blowout combinato RG, RB e GB, RGB (punti in cui tutti e tre gli elementi sono in blowout) e blowout di somma, dove anche se nessuno dei canali presi singolarmente è sovraesposto, la loro somma è tuttavia superiore a una certa soglia. È possibile far visualizzare le aree non sovraesposte in toni di grigio o a colori. Le aree in blowout sono mostrate in colori saturi che rappresentano i canali interessati: rosso per R, verde per G, blu per B, giallo per RG, viola per RB, ciano per GB e giallo brillante per RGB. Il blowout di somma è visualizzato in giallo medio.

Zoner Photo Studio può inoltre evidenziare le aree sottoesposte - zone troppo scure che mancano di dettaglio. Queste aree sono visualizzate in celeste chiaro.

È possibile modificare la modalità di visualizzazione della sovraesposizione con **Preferenze | Altro | Visualizzazione aree sopra e sottoesposte**. Per maggiori informazioni, consultare l'argomento relativo alla sezione Altre preferenze.

Visualizza Istogramma

Utilizzare **Visualizza | Istogramma [Ctrl+H]** per mostrare la finestra di un Istogramma non ancorata all'interno della finestra principale dell'Editor. Questa finestra può essere riposizionata. Fare clic destro sulla finestra dell'istogramma per mostrare un menu contestuale utilizzabile per ridimensionare la finestra e modificare l'aspetto dell'istogramma.

Anteprima colori pre-stampa

La funzione **Visualizza | Anteprima colori pre-stampa [Maiusc+P]** è utile solo se è stata attivata la gestione dei colori (**Impostazioni | Preferenze | Gestione colori | Usa gestione dei colori**) e se è stato selezionato un profilo della stampante. Questa funzione trasferisce l'immagine nel profilo colori che la stampante applicherebbe durante la stampa e visualizza i risultati sullo schermo.

Visualizza punti di messa a fuoco

La funzione **Visualizza | Visualizza punti di messa a fuoco [Ctrl+Maiusc+O]** serve a visualizzare i punti della fotografia selezionati come punti di messa a fuoco al momento della pressione del pulsante di scatto della macchina fotografica. Questa funzione è disponibile solo nelle immagini da fotocamere Canon e funziona correttamente solo nelle foto non modificate.

Le opzioni Visualizza sovraesposti, Anteprima colori pre-stampa e Visualizza punti di messa a fuoco hanno un importante dettaglio in comune. Modificano solamente il modo in cui viene visualizzata l'immagine sullo schermo Sotto ogni altro aspetto (p.es. al salvataggio), il programma usa l'immagine sorgente originale. Inoltre queste funzioni si disattivano automaticamente quando si passa da un'immagine all'altra.

Compressione JPEG lossy e operazioni lossless

La compressione JPEG, definita da uno standard ISO nel 1990, è stato sviluppato per la memorizzazione efficiente di dati fotografici. La compressione lossy (come la compressione JPEG) sfrutta le imperfezioni dell'occhio umano e memorizza i dati con una certa perdita di informazioni, grazie alla quale raggiunge una compressione molto più elevata della compressione lossless. Le imperfezioni menzionate comprendono, per esempio, una maggiore sensibilità alle modifiche più grandi piuttosto che ai dettagli fini e alle variazioni di luminosità piuttosto che di colore. JPEG sfrutta questo fatto per ridurre le dimensioni delle informazioni di colore ricalcolando i canali dei colori a una risoluzione inferiore (sottocampionamento). La quantità di dettagli conservati dalla compressione JPEG è configurabile ed è misurata da un "livello di qualità" su diverse scale; Zoner Photo Studio usa una scala da 1 a 100. Valori più alti indicano una minore distorsione e un file di output più grande. Valori più bassi indicano una maggiore distorsione e un file di output più piccolo. Le impostazioni della compressione JPEG influenzano solo la qualità dell'immagine e le dimensioni del file. Le dimensioni in pixel restano le stesse.

Scegliere il livello di compressione secondo l'uso previsto per l'immagine. Usare valori tra 30 e 60 per avere il massimo risparmio sulle dimensioni. Usare valori tra 70 e 80 per gli usi comuni, p. es. per immagini pubblicate su Internet. Usare valori tra 80 e 100 per il desktop publishing. Anche se valori più elevati danno maggiori dettagli, il rapporto non è lineare. I valori sopra a 90 danno miglioramenti quasi impercettibili aumentando nettamente le dimensioni del file.

Dati gli errori di arrotondamento nei calcoli e, in alcuni casi, il sottocampionamento dei colori, la compressione JPEG causa un calo di qualità anche quando si usa un valore di 100. Pertanto, la compressione JPEG non è adeguata per le immagini che richiedono precisione assoluta (disegni a penna, disegni a tratto, ecc.). Tuttavia, per le fotografie, è preziosissima; con le impostazioni adeguate, le modifiche all'immagine sono impercettibili. Il JPEG Group ha inoltre creato uno standard ISO per la compressione JPEG lossless, ma questo standard non è utilizzato. Oggi è obsoleto, dato che lo standard PNG, più moderno, dà generalmente risultati migliori del JPEG lossless.

Operazioni lossless

A volte è necessario ruotare le immagini perché sono state scattate in orientamento verticale (con la fotocamera ruotata di fianco). Ogni volta che si apre, modifica e salva di nuovo un'immagine con compressione JPEG, viene perso del dettaglio. Pertanto, Zoner Photo Studio permette trasformazioni lossless ogni volta che ciò sia possibile, ovvero per la riflessione e rotazione a 90 gradi delle immagini.

Le trasformazioni lossless sono possibili solo per le immagini JPEG in cui entrambe le dimensioni siano divisibili per un numero a sua volta ottenuto moltiplicando le dimensioni di base del blocco JPEG (8) per il valore di campionamento dei canali colore (1 o 2). Questo numero determina le dimensioni dei blocchi usati per eseguire la compressione JPEG. I campionamenti tipici sono 2:1 in entrambe le direzioni o 2:1 solo in direzione orizzontale. Le dimensioni tipiche del blocco sono 16×16 , 16×8 e 8×8 . Le fotocamere normalmente producono foto con dimensioni multiple di queste valori; pertanto, per le fotografie non ritagliate e non ridimensionate, le trasformazioni sopra indicate sono sempre lossless in Zoner Photo Studio.

Il comportamento del programma quando vengono eseguite queste trasformazioni sulle foto le cui dimensioni non soddisfano questi requisiti dipende da un'impostazione in [Impostazioni | Preferenze | Generale](#): l'immagine viene ritagliata in modo da soddisfare il requisito oppure la trasformazione viene eseguita in modo lossy e non lossless.

Le trasformazioni lossless sono possibili solo per operazioni eseguite dal Navigatore. Per loro natura, le operazioni nell'Editor comportano la decompressione e ricompressione dell'immagine prima del salvataggio.

Per eliminare perdite di qualità non necessarie quando si salvano di nuovo i file nell'Editor, usare valori elevati per la qualità della compressione JPEG, per esempio tra 90 e 95. Per impostare i valori usati automaticamente, usare [Impostazioni | Preferenze | Generale](#). Per impostare il valore manualmente al salvataggio, usare "Salva con nome" e quindi il controllo presentato durante il processo di salvataggio. Per evitare completamente la perdita di qualità, usare un formato con compressione lossless come PNG o TIFF. Se è necessario il supporto per le informazioni immagine EXIF, non usare PNG, in quanto non le supporta.




























Gli strumenti dell'Editor

Usare l'Editor per modifiche precise a singole immagini. Questi strumenti si trovano nella barra degli strumenti principale, sulla sinistra della finestra dell'Editor. Dopo la selezione di uno strumento, la barra delle opzioni mostra le impostazioni ad esso relative. Alcune di esse sono disponibili anche dal menù che si ottiene con il clic destro del mouse **[Ctrl+clic-destro]**. È possibile attivare un solo strumento per volta. Lo strumento attivo al momento dell'uscita dall'Editor sarà di nuovo attivo all'avvio successivo.

Gli strumenti possono essere visualizzati in una o due colonne. Per selezionare una di queste visualizzazioni usare il menù ottenuto facendo clic destro sulla barra degli strumenti. Se alcuni di questi strumenti non trovano posto sulla barra degli strumenti per motivi di spazio, è possibile raggiungerli dal menù visualizzato facendo clic sulla freccia posta alla fine della barra.

È possibile salvare delle serie di impostazioni ("impostazioni") per alcuni strumenti e in seguito ricaricarle. Usare il pulsante con il simbolo di un ingranaggio sulla barra degli strumenti per aprire la finestra delle impostazioni. Al suo interno, è possibile anche ripristinare le impostazioni predefinite dello strumento.

Strumenti dell'Editor e tasti di scelta rapida.

 Zoom	Z	Strumenti di ritocco e disegno	
 Sposta	P	 Riduzione occhi rossi	R
 Ritaglio	C	 Timbro di clonazione	S
Strumenti di allineamento		 Ferro da stiro	U
 Livella orizzonte	H	 Pennello effetto	E
 Modifica collinearità	K	 Pennello per la riparazione	J
 Prospettiva	V	 Pennello	B
 Mesh di morphing	X	 Riempimento	G
Strumenti di selezione		 Gomma per cancellare	Y
 Selezione rettangolare	M	Strumenti di inserimento ed effetti	
 Selezione ellittica	O	 Inserisci immagine	I
 Lazo	Voi	 Inserisci testo	T
 Lazo poligonale	N	 Inserisci simbolo	Shift+T
 Lazo magnetico	A	 Filtro gradiente	F
 Bacchetta magica	W	 Effetto Droste	D
 Pennello selezione	Q		

Gli strumenti Sposta e Zoom

Zoom

È possibile usare lo strumento **Zoom [Z]** per visualizzare un'immagine a dimensioni maggiori o minori. Dato che lo zoom è uno strumento che viene utilizzato molto spesso nel fotoritocco, il programma ha diversi tasti di scelta rapida per questa funzione. È possibile premere **[Num +]** o **[Num -]** per lo zoom avanti o indietro, **[Num *]** per lo zoom al 100%, **[Num 0]** per adattare l'immagine esattamente allo schermo intero, **[Num .]** per adattare la dimensione più facile da adattare allo schermo e **[Num /]** per bloccare il livello di zoom.

La funzione **Blocca zoom** funziona come segue: quando si passa da un'immagine all'altra con le funzioni File precedente, File successivo, Primo file e Ultimo file dell'Editor, il livello di zoom resta fisso. Il blocco si disattiva quando viene aperta una nuova finestra dell'Editor.

Sposta

Quando si usa un livello di zoom troppo alto per tenere l'intera immagine sullo schermo, è possibile usare lo strumento **Sposta [P]** per muoverla sullo schermo- ovvero spostarla. Tuttavia, non è necessario usare lo strumento Sposta per spostare l'immagine. È possibile tenere premuto **[Spazio]** o la rotella del mouse e trascinare il mouse nella direzione di spostamento desiderata. Altrimenti, è possibile usare semplicemente i tasti freccia.

Lo strumento Ritaglia

Ritaglia

Per ritagliare un'immagine, usare l'Editor. Contiene lo **strumento Ritaglia [C]**, che si trova nella barra degli strumenti principale dell'Editor, sul lato sinistro. Attivare lo strumento, quindi tracciare (o posare - v. in seguito) il rettangolo di ritaglio ed eseguire il ritaglio. Un modo semplice di procedere è fare clic su **Ritaglia**. Se i menu contestuali nell'Editor sono stati attivati (impostando le preferenze dell'Editor), è possibile ritagliare usando un elemento del menu contestuale. Altrimenti facendo clic con il pulsante destro si effettuerà immediatamente il ritaglio.

Le fotografie digitali e su pellicola usano rapporti di formato diversi: 4:3 vs. 3:2. In molti studi professionali di sviluppo e stampa, il formato usato è a tutt'oggi 3:2. Quando si preparano le foto per farle stampare professionalmente, p. es. in un laboratorio fotografico, è una buona idea consegnare le immagini con lo stesso formato della carta che verrà usata. Altrimenti dovranno ritagliare loro le foto (rapidamente, alla cieca e male) o aggiungere bordi bianchi.

È possibile forzare il rettangolo di ritaglio a un rapporto tra dimensioni fisso o persino a dimensioni esatte fisse. Il rapporto fisso è, soprattutto, un modo facile per ritagliare al rapporto 3:2 di cui sopra. Le dimensioni fisse sono utili per cose come lo sfondo del desktop. Un elenco a discesa nella barra degli strumenti delle opzioni - quella in cui contenuto cambia secondo lo strumento usato - offre diversi rapporti e dimensioni di uso frequente. **Proporzioni libere** permette di ottenere appunto un rettangolo modificabile. **Aspetto corrente** adatta il rapporto della stessa figura ritagliata. Attivare **Proporzioni fisse** per impostare un rapporto fisso a propria scelta con la barra degli strumenti. Come accade sempre con i rapporti fissi, questo significa che, tracciando un lato del rettangolo, l'altro verrà modificato di conseguenza. Attivare **Dimensioni fisse** per impostare dimensioni fisse a propria scelta con la barra degli strumenti. Usare l'ultima opzione, **Impostazioni...**, per aprire una finestra per tali operazioni.

Fare clic su **Inverti valori** (il pulsante della barra degli strumenti che si trova tra le due caselle delle dimensioni o del rapporto) o premere il tasto **[^]** (sotto **[Esc]**), per scambiare i valori nelle contenute nelle due caselle, trasformando il ritaglio da Orizzontale in Verticale o viceversa.

Se si attiva l'opzione **Allinea ai bordi**, il rispettivo bordo del rettangolo di ritaglio verrà "allineato" ai bordi significativi rilevati nell'immagine quando lo si ridimensiona o sposta. Questa funzione può essere attivata o disattivata temporaneamente tenendo premuto il tasto **[Alt]**.

Se si preme **[Ctrl+A]** e non si sta usando un rapporto fisso o dimensioni fisse, il rettangolo di ritaglio verrà automaticamente ingrandito all'intera immagine. Quando si sta usando un rapporto fisso, il rettangolo di ritaglio verrà ingrandito solo in modo da occupare la maggiore superficie possibile prima di raggiungere un bordo. Questo può essere un problema se l'immagine è orizzontale e il rettangolo di ritaglio è verticale o viceversa. Anche se è possibile invertire il rapporto di ritaglio dei lati, è un'opzione poco efficiente se si sta cercando di ritagliare molte immagini una dopo l'altra. Premere **[Shift+A]** per ingrandire il rettangolo di ritaglio alle dimensioni massime

supportate dalle proporzioni fisse scelte, anche se per raggiungere tali dimensioni è necessario investire i lati.

Strumento Riduzione occhi rossi



Riduzione occhi rossi

Nell'Editor è presente uno strumento dedicato per la riduzione dell'effetto occhi rossi. Per utilizzarlo, fare clic sul pulsante **Riduzione occhi rossi [R]** nella barra degli strumenti principale.

Questo strumento presenta tre modalità.

In **Rimuovi occhi rossi**, facendo semplicemente clic sulla parte rossa di un occhio, il programma troverà automaticamente i confini della regione rossa ed effettuerà la correzione. Usare la modalità **Rimuovi occhi bianchi** quando sono presenti riflessi estremamente intensi del flash (è particolarmente probabile nelle foto al buio) e gli occhi rossi nella foto hanno un bagliore innaturale.

È possibile modificare le impostazioni di riduzione nella barra degli strumenti anche dopo aver fatto clic su un occhio. Le modifiche verranno immediatamente applicate all'immagine stessa.

In modalità **Rimuovi con pennello** viene assegnata una dimensione del pennello mediante la barra degli strumenti e viene corretto l'effetto occhi rossi "dipingendoci sopra". Se si applica l'effetto nei punti sbagliati, è sufficiente annullare l'operazione: **Modifica | Annulla [Ctrl+Z]**. La riduzione occhi rossi ottiene i risultati migliori se si visualizza l'immagine con uno zoom in avanti.

È possibile inoltre lavorare in modalità **Avanzata**. In questa modalità è possibile scegliere un diverso colore "problematico" rispetto a rosso o bianco; è sufficiente usare il contagocce per selezionarlo. Questo è utile per i riflessi negli occhi degli animali.

Nella barra degli strumenti delle opzioni, è possibile impostare il **Raggio** dello strumento, la **Tolleranza** di colore, lo **Scurimento** dell'area ritoccata, la **Sfocatura** e l'**Estensione** dello strumento. È possibile usare una tavoletta con questo strumento, come accade per gli altri [strumenti di ritocco](#).

Gli strumenti di ritocco



Timbro di clonazione

Usare il timbro di clonazione per "dipingere" una parte di un'immagine su un'altra. Di solito questa operazione viene eseguita per coprire dettagli usando una trama di sfondo da un'area con uno sfondo simile ma senza dettagli in primo piano. Alcuni dettagli tipicamente corretti in questo modo sono i cavi telefonici e i brufoli.

Lo strumento **Timbro di clonazione [S]** si trova nella barra degli strumenti dell'Editor.

Dopo l'attivazione dello strumento, mantenere premuto il tasto **[Ctrl]** (il cursore del mouse diventa un mirino) per selezionare l'area di origine per la clonazione. In seguito, lo strumento inizierà a clonare l'area di origine ("dipingendola") ogni volta che si fa clic o si trascina il mouse. Il **Raggio** imposta l'ampiezza dell'area dell'immagine da trasferire, l'**Opacità** è il massimo ammontare di trasferimento (ottenuto con l'applicazione ripetuta dello strumento sulla stessa area dell'immagine), **Densità** è l'ammontare dell'immagine applicata con un solo utilizzo dell'effetto su un'area dell'immagine. In modalità **Allineato**, l'area di origine si sposterà sempre assieme all'area di destinazione. Quando la modalità è disattivata, l'origine tornerà sempre al punto di partenza quando si lascia andare il pulsante del mouse e poi si comincia di nuovo a "dipingere".

La **Spaziatura** imposta la frequenza di applicazione dello strumento. Viene impostata in percentuale sulle dimensioni del pennello. Pertanto, con valori ridotti, lo strumento verrà applicato anche al minimo movimento del mouse, mentre con un valore del 100% verrà applicato una volta sola per lunghezza intera del pennello.

Sfuma. Il valore Sfuma definisce il comportamento dello strumento ai bordi del pennello.

Utilizzare **Modalità** per impostare come la parte clonata della figura si unisce all'immagine originale.



Ferro da stiro

Usare lo strumento Ferro da stiro per "spianare" i piccoli dettagli, come nei ritratti. Per attivarlo, usare il pulsante della barra degli strumenti denominato **Ferro da stiro [U]**.

Le impostazioni, come Raggio, Opacità, Densità, Sfuma e Spaziatura **funzionano in modo analogo agli altri**

strumenti, p. es. al **Timbro di clonazione**. L'impostazione **Sfumatura** determina l'intensità dell'effetto.



Pennello effetto

Usare il **Pennello effetto** per applicare "a pennello" modifiche locali all'immagine. Per attivarlo, usare il pulsante della barra degli strumenti denominato **Pennello effetto [E]**.

L'esatto risultato ottenuto con questo strumento in un dato momento dipende da quale opzione **Effetto** è impostata: luminosità, gamma, contrasto, saturazione o nitidezza. Dipende anche dall'impostazione dell'**Intensità**. Le altre impostazioni, come **Raggio**, **Opacità**, **Densità**, **Sfuma** e **Spaziatura** funzionano in modo analogo agli altri strumenti, p. es. al **Timbro di clonazione**.



Pennello per la riparazione

Usare il **Pennello per la riparazione** per rimuovere piccoli graffi e macchie fastidiose, sostituendoli con materiale preso dalla parte sana e "pulita" dell'immagine. Utilizzare questo strumento come si farebbe con il **Timbro di clonazione**, tenendo presente che questo strumento non trasferisce l'area di origine in quanto tale, ma solo il suo sfondo, adattandolo all'area a cui viene applicato.



Supporto tavoletta

Zoner Photo Studio supporta l'impiego della tavoletta per lavorare con gli strumenti di ritocco. Una volta installata e collegata correttamente la tavoletta, verrà visualizzata un'icona della tavoletta nella barra degli strumenti delle opzioni nell'Editor. Facendo clic su questa icona si aprirà una finestra in cui è possibile chiedere al programma di variare una opzione sulla base della pressione della penna misurata dalla tavoletta durante il disegno. Le opzioni che possono essere influenzate dalla pressione della penna sono le seguenti: **Raggio**, **Opacità**, **Densità**, **Sfuma** e **Spaziatura**. Ovviamente, tutto questo vale solo se lo strumento corrente ha l'opzione in questione.

Notare che, per motivi tecnici, solo un programma per volta può usare la pressione della penna sulla tavoletta in Windows.

Se Zoner Photo Studio non reagisce alla pressione della penna, verificare se sono in esecuzione altri programmi sensibili alla pressione. Se sono presenti, chiuderli e riavviare l'Editor.

Strumenti di allineamento



Livella orizzonte

L'Editor ha uno strumento dedicato per l'allineamento degli orizzonti. Per attivare questo strumento nel Navigatore, usare **Modifica | Strumenti | Livella orizzonte [Shift+Alt+H]**; nell'Editor, usare **Livella orizzonte [H]**. Nel passato, era possibile correggere orizzonti inclinati mediante rotazioni e un processo di prove ed errori. Tuttavia, cercare di arrivare all'angolo di rotazione tirando a indovinare fa perdere tempo e porta a risultati inadatti. In Zoner Photo Studio basta semplicemente allineare una linea guida sull'orizzonte: il programma farà il resto.

Quando si attiva questo strumento, viene visualizzata una linea guida con due punti di manipolazione. Allineare la guida sull'orizzonte verticale, o su un dettaglio verticale come un palo se si preferisce - qualsiasi cosa che permetta di correggere l'inclinazione dell'immagine. Quindi fare clic su **Applica**. Altrimenti, è possibile fare clic con il pulsante destro. Attivare **Allinea ai bordi** se si desidera che lo strumento rilevi automaticamente i bordi significativi nell'immagine e si porti automaticamente su di essi. Questa funzione può essere attivata o disattivata temporaneamente tenendo premuto il tasto **[Alt]**. **Ritaglio automatico** fa in modo che il programma ritagli automaticamente le aree vuote che saranno presenti dopo la correzione della prospettiva.

L'opzione **Griglia** attiva la visualizzazione della griglia, che può essere d'aiuto nell'individuare la giusta rotazione della figura.



Collinearità

Per regolare la collinearità, ovvero per eliminare la "convergenza" delle linee, usare lo strumento **Collinearità [K]**. Usare questo strumento per eliminare i problemi di collinearità p. es. nelle foto di edifici, dove l'effetto della prospettiva fa restringere (recedere) gli edifici.

Quando si attiva questo strumento, vengono visualizzate due linee verticali nell'immagine. Trascinare queste linee sui bordi degli oggetti da raddrizzare e fare clic su **Applica**. Altrimenti, è possibile fare clic con il pulsante destro. Per regolare la collinearità, il programma dovrà deformare l'immagine. Perciò l'immagine dovrà essere ritagliata dopo la correzione. Per piccole modifiche, sarà sufficiente l'opzione Ritaglio automatico. Attivare **Allinea ai bordi** se si desidera che lo strumento rilevi automaticamente i bordi significativi nell'immagine e si porti automaticamente su di essi. Questa funzione può essere attivata o disattivata temporaneamente tenendo premuto il tasto **[Alt]**. **Ritaglio automatico** fa in modo che il programma ritagli automaticamente le aree vuote che saranno presenti dopo la correzione della prospettiva.



Prospettiva

La modifica della prospettiva, di fatto, è una modifica della collinearità in due dimensioni per volta. Per attivarlo, usare l'opzione **Prospettiva [V]**. Questo strumento è soprattutto un buon modo per raddrizzare p. es. foto di cartelli.

Quando si attiva questo strumento, viene visualizzato un rettangolo nell'immagine. Trascinare gli angoli di questo rettangolo sugli angoli dell'oggetto da raddrizzare e fare clic su **Applica**. È inoltre possibile completare l'operazione facendo clic con il pulsante destro o usando un menu contestuale. Per regolare la prospettiva, il programma dovrà deformare l'immagine. Perciò l'immagine dovrà essere ritagliata dopo la correzione. Per piccole modifiche, sarà sufficiente l'opzione Ritaglio automatico. Attivare **Allinea ai bordi** se si desidera che lo strumento rilevi automaticamente i bordi significativi nell'immagine e si porti automaticamente su di essi. Questa funzione può essere attivata o disattivata temporaneamente tenendo premuto il tasto **[Alt]**. **Ritaglio automatico** fa in modo che il programma ritagli automaticamente le aree vuote che saranno presenti dopo la correzione della prospettiva.



Mesh di morphing

Usare il mesh di morphing per distorcere un'immagine o per raddrizzare un'immagine distorta.

Fare clic su **Crea mesh...** sulla barra degli strumenti delle opzioni (sotto i menù) per visualizzare il mesh di morphing sull'immagine. Il mesh è rappresentato da una griglia di punti; per regolare il mesh, spostare i punti. L'immagine sotto la rete del mesh si "liquefa" e reagisce alle deformazioni del mesh. Per aggiungere un punto (nodo) al mesh, fare doppio clic nella posizione in cui aggiungere il punto. Per rimuovere un punto, selezionarlo e fare clic su **Rimuovi punto** sulla barra degli strumenti delle opzioni. Per rimuovere l'intero mesh di morphing, fare clic su **Rimuovi mesh**. Tuttavia, questo rimuoverà solo il mesh, non la deformazione provocata dal mesh stesso.

Gli strumenti Pennello, Riempimento e Gomma per cancellare



Pennello

Usare lo strumento Pennello per applicare "a pennello" un colore all'immagine. L'opzione fondamentale per questo strumento è il colore del pennello. È possibile modificarlo facendo clic sul rettangolo colorato (richiamando una finestra per la scelta dei colori) o usando il contagocce per selezionare un colore prelevandolo dall'immagine stessa. Le altre impostazioni, come **Raggio**, **Opacità**, **Densità**, **Sfuma** e **Spaziatura** funzionano in modo analogo agli altri strumenti, p. es. al Timbro di clonazione. Utilizzare **Modalità** per impostare come la parte della figura colorata con il pennello si fonde nell'immagine originale.



Riempimento

Usare lo strumento Riempimento per riempire un'area con un colore a scelta. Il programma imposta l'area di riempimento sulla base della similarità con il punto sul quale si fa clic. La similarità viene verificata sulla base delle impostazioni effettuate per: **Modalità confronto (RGB, Luminosità, o Tonalità)** e sul valore impostato per la **Tolleranza**. L'opzione **Continuo** determina se il riempimento "si riversa" in tutte le aree di colore simile nell'intera immagine o solo in un'area adiacente. Per applicare lo strumento, fare clic su un punto dell'area di colore simile che si desidera ricoprire con il colore di riempimento.



Gomma per cancellare

Per cancellare parte dell'immagine si può utilizzare la Gomma. Le impostazioni, come **Raggio**, **Opacità**, **Densità**, **Sfuma** e **Spaziatura** funzionano in modo analogo agli altri strumenti, p. es. al Timbro di clonazione. Le aree cancellate dell'immagine diventano trasparenti. Per maggiori informazioni sulla trasparenza, si veda [Trasparenza](#)

[nell'Editor.](#)

Creazione di una selezione

L'Editor ha diversi strumenti per **creare una selezione**, ovvero una parte dell'immagine a cui applicare le modifiche o gli effetti realizzati con il programma. La selezione può inoltre essere copiata e incollata in un'altra immagine.

Una selezione può assumere qualsiasi forma, da un semplice rettangolo a una serie di aree complicate a piacere. Una selezione può essere composta usando qualsiasi combinazione degli strumenti di selezione.

Il processo di selezione prevede sempre una "modalità di selezione", la quale influisce sul modo in cui le azioni vengono applicate alla selezione. Il processo inizia nella modalità "normale". La modalità **Normale** crea una nuova selezione ogni volta che si traccia un rettangolo, si fa clic con la bacchetta magica, ecc. Se invece si desidera che la nuova selezione venga aggiunta a quella esistente, usare il pulsante della barra delle opzioni chiamato **Aggiungi alla selezione**. Per utilizzare questa modalità solo temporaneamente, tenere premuto **[Maiusc]**. Verrà visualizzato un segno più accanto al cursore del mouse. Se si desidera fare il contrario - sottrarre la nuova selezione da quella esistente - attivare **Elimina dalla selezione** o tenere premuto **[Ctrl]** durante il lavoro. Verrà visualizzato un segno meno accanto al cursore del mouse. Modalità **Intersezione** oppure premere il tasto **[Ctrl]** con il tasto **[Maiusc]** premuto o non premuto durante la creazione di nuove selezioni. Verrà visualizzata una x accanto al cursore del mouse.

Il controllo **Sfuma** della barra delle opzioni imposta il comportamento delle modifiche in prossimità del bordo della selezione: con un bordo sfumato, gli effetti perderanno gradualmente intensità - "in dissolvenza" - verso i bordi della selezione. Facendo clic su **Inverti** o premendo **[Ctrl+Maiusc+I]** tutte le aree selezionate dell'immagine vengono deselectionate e viceversa. Usare l'opzione **Antialias** per arrotondare i bordi delle selezioni non rettangolari.

È possibile cancellare l'intera selezione premendo **[Esc]**.

Selezione rettangolare

Per attivare lo strumento Selezione rettangolare, usare il comando **Selezione | Selezione rettangolare [M]** dell'Editor o il pulsante sulla barra degli strumenti. Usare questo strumento per selezionare aree che possono essere definite facilmente con uno o più rettangoli. Una volta attivato lo strumento, fare clic e trascinare per definire il rettangolo di selezione. Tenendo premuto **[Maiusc]** durante la selezione, il rettangolo sarà un quadrato. Tenendo premuto **[Ctrl]** e facendo clic, verrà impostato il centro del rettangolo e non l'angolo in alto a sinistra.

Selezione ellittica

Per attivare lo strumento Selezione ellittica, usare il comando **Selezione | Selezione ellittica [O]** dell'Editor o il pulsante sulla barra degli strumenti. Usare questo strumento per selezionare aree che possono essere definite facilmente con uno o più ellissi. Una volta attivato lo strumento, fare clic e trascinare per definire l'ellisse di selezione. Tenendo premuto **[Maiusc]** durante la selezione, l'ellisse sarà un cerchio. Tenendo premuto **[Ctrl]** e facendo clic, verrà impostato il centro dell'ellisse e non l'angolo in alto a sinistra del rettangolo che lo racchiude.

Lazo

Usare lo strumento Lazo per tracciare un'area complessa a mano. Per attivare lo strumento Lazo, usare il comando **Selezione | Lazo [L]** dell'Editor o il pulsante sulla barra degli strumenti. Una volta attivato lo strumento, fare clic e trascinare con il mouse per tracciare il contorno dell'area desiderata. Se il contorno non è completo, il programma aggiungerà un segmento rettilineo tra il punto iniziale e il punto finale per terminare il lavoro.

Lazo poligonale

Usare lo strumento Lazo poligonale per selezionare un'area che può essere facilmente racchiusa in una serie di segmenti rettilinei. Per attivare questo strumento, usare il comando **Selezione | Lazo poligonale [N]** o il pulsante sulla barra degli strumenti. Una volta attivato lo strumento, fare clic sull'immagine e "fare clic via via attorno" all'area desiderata. Se si desidera annullare l'ultimo clic, premere **[Backspace]** o **[Canc]**. Per terminare la forma del contorno (il poligono) è possibile fare doppio clic o usare semplicemente un clic singolo abbastanza vicino al punto di partenza. (Il cursore del mouse cambierà aspetto quando si è abbastanza vicini). Se si tiene premuto **[Alt]** durante la selezione, si passerà temporaneamente dal lazo poligonale al lazo magnetico.



Lazo magnetico

Usare lo strumento Lazo magnetico per selezionare aree complesse che contengono parte di un'immagine con bordi ben definiti, ovvero con un alto contrasto tra i due lati del bordo. Il programma cercherà automaticamente questi bordi e allineerà la selezione ai bordi. Per attivare questo strumento, usare il comando **Selezione | Lazo magnetico [A]** o il pulsante sulla barra degli strumenti. Il flusso di lavoro per questo strumento è identico a quello del lazo poligonale. Usare l'opzione **Sensibilità** per impostare la distanza entro cui il programma cerca i bordi nell'immagine. L'opzione **Arrotondamento linea** influisce sulla forma della linea di selezione; valori più alti danno linee più "arrotondate", ma possono sovrapporsi in modo imperfetto ai bordi più complessi. Se si tiene premuto **[Alt]**, si passerà temporaneamente al lazo poligonale.



Bacchetta magica

Per attivare questo strumento, usare il comando dell'Editor **Selezione | Bacchetta magica [W]** o il pulsante sulla barra degli strumenti. Usare la Bacchetta magica per selezionare aree simili a quella dove si è fatto clic. La similarità viene verificata sulla base delle impostazioni effettuate per: **Modalità confronto (RGB, Luminosità, o Tonalità)** e sul valore impostato per la **Tolleranza**. Usare l'opzione **Continuo** per determinare se la selezione "si riversa" in tutte le aree di colore simile nell'intera immagine o solo in un'area adiacente. Per applicare lo strumento, fare clic su un punto dell'area di colore simile che si desidera ricoprire con il colore di riempimento.



Pennello selezione

Usare il **Pennello Selezione [Q]** per creare una selezione "dipingendola". Le impostazioni sono simili a quelle dello strumento Pennello; si possono impostare **Raggio**, **Densità**, **Sfumatura** e **Spaziatura**. Questo strumento presenta due modalità, una per aggiungere alla selezione e una per sottrarre. Per cambiare modalità usare i pulsanti sulla barra delle Opzioni. Per cambiare temporaneamente modalità nel corso del lavoro, premere e mantenere premuto **[Ctrl]**. Per controllare rapidamente in quale modalità ci si trova, cercare il segno "+" o "-" presso il cursore del mouse.

Inserimento di Immagini, testi e simboli



Inserisci immagine

Usare questo strumento per inserire (incollare) un'immagine, o una parte copiata di un'immagine, all'interno dell'immagine aperta nell'Editor.

Per incollare solo parte di un'immagine, selezionare quella parte in una finestra dell'Editor usando gli strumenti di selezione e premere **[Ctrl+C]** per copiarla. Per incollare, usare **[Ctrl+V]**. Usare lo strumento **Inserisci immagine [I]** e poi attivare come se si fosse fatto clic sul pulsante della barra degli strumenti. Lavorare con questo strumento è come lavorare con il [Livello di modifica](#). Quando si usa questo strumento, la barra degli strumenti delle opzioni mette a disposizione un pulsante per incollare un'immagine da file.

Impostare la posizione in cui incollare l'immagine o il testo, la sua **Trasparenza** e l'intensità della **Sfocatura bordi**, quindi confermare l'inserimento facendo clic con il tasto destro sull'immagine oppure facendo clic su **Applica** sulla barra degli strumenti Livello. Per rimuovere il Livello di modifica e annullare l'inserimento, fare clic su **Annulla** sulla barra degli strumenti Livello oppure premere **[Esc]**. Per aggiungere un'ombreggiatura configurabile all'immagine inserita, fare clic su [ombra](#).



Inserisci testo

Usare lo strumento **Inserisci testo [T]**, fare clic sul relativo pulsante sulla barra degli strumenti dell'Editor. Quindi fare clic nel punto in cui dovrebbe trovarsi l'angolo superiore sinistro del riquadro di testo. Il riquadro di posizionamento del testo si trova nel [Livello di modifica](#). Per inserire il testo effettivo, usare la casella **Testo** nella finestra Testo. In questa casella, è possibile sfruttare la funzione del programma denominata [Testo variabile](#). La finestra contiene controlli per impostare **Carattere**, **Dimensioni**, **Interlinea**, e facoltativamente uno **Sfondo**, che può avere un **Colore** e una **Opacità**. Vi sono anche tre pulsanti corrispondenti alle tre modifiche del tipo di carattere più comuni: **Grassetto**, **Corsivo**, **Sottolineato**.

Per testi di più righe, vi sono tre pulsanti per impostare l'allineamento: **Sinistra**, **Centro**, **Destra**. Usare la **Qualità di stampa**, che definisce come verranno stampati i fondini sfumati e le aree trasparenti. "Fondino sfumato" è un termine usato in una branca della grafica detta grafica vettoriale. Si tratta di transizioni graduali da un colore a un altro. Si trovano solo nei modelli, non nelle foto. Usare la barra degli strumenti delle opzioni per impostare l'intensità della **Sfocatura bordi**.

Usare la barra degli strumenti Livello per impostare la **Trasparenza** del testo e la modalità di livello. Per inserire effettivamente il testo, fare clic su **Applica** – il Livello di modifica verrà quindi unito all'immagine. Per annullare l'inserimento del testo e uscire dal Livello di modifica, fare clic sul pulsante **Annulla**. Per ripristinare le impostazioni originali relative al tipo di carattere e all'allineamento del testo, fare clic sul pulsante **Ripristina impostazioni per tutti i selezionati**. Per aggiungere un'ombreggiatura configurabile al testo inserito, fare clic su [ombra](#).

Inserisci simbolo

Usare **Inserisci simbolo [Shift+T]**, che funziona in modo simile all'inserimento del testo, salvo che viene inserito un solo simbolo. Il menù in alto a sinistra dell'opzione Inserisci Simbolo offre queste tre opzioni:

- **Ultimi simboli utilizzati**
- **Gruppi di simboli** - per esempio, frecce, simboli matematici, eccetera. I simboli visualizzati per ciascun gruppo sono organizzati per tipo di carattere.
- **Tutti i simboli** - vengono visualizzati tutti i simboli disponibili. I simboli visualizzati sono organizzati per tipo di carattere.
- **Simboli del tipo di carattere** - visualizza solo i simboli contenuti nello specifico tipo di carattere.

La gamma dei simboli dipende dai tipi di carattere inseriti a livello di sistema operativo.

Trasformazione degli oggetti inseriti

È possibile trasformare un oggetto inserito (un'immagine, un testo o un simbolo) in un solo modo per volta, la "modalità di trasformazione", che è possibile selezionare con i sei pulsanti in alto a sinistra: **trasformazione libera**, **ridimensionamento**, **rotazione**, **inclinazione**, **deformazione e prospettiva**. La modalità predefinita è **trasformazione libera**. In questa modalità è possibile spostare o ridimensionare l'oggetto. Per ridimensionare l'oggetto, trascinare i suoi bordi o i suoi punti di presa. Trascinare il mouse fuori dall'oggetto per ruotare l'oggetto. Per modificare il centro di rotazione, trascinare il suo punto di presa, che inizialmente si trova al centro dell'oggetto. Nelle altre modalità (eccetto la rotazione), usare i bordi o i punti di presa dell'immagine per trasformarla. .

Nel ridimensionare un oggetto, il programma normalmente forza il rapporto tra le dimensioni dei suoi lati in modo che resti invariato. Per abilitare la distorsione di questo rapporto, tenere premuto **Ctrl** mentre si ridimensiona l'oggetto.

Finché un'immagine non viene effettivamente inserita, è possibile annullare le trasformazioni. Per farlo, fare clic su **Dimensioni originali** sulla barra degli strumenti.

Dopo aver unito l'oggetto inserito con l'immagine, non è più possibile tornare indietro e apportare modifiche.

Ulteriori informazioni

[Modifica del bordo della selezione](#)

[Creazione di una selezione](#)

[Il livello di modifica](#)

Filtro gradiente



Filtro gradiente

Questo strumento crea un effetto simile all'uso dei filtri gradiente che si possono posizionare sull'obiettivo di una

fotocamera. Per esempio, è possibile usarlo per cambiare il carattere di un'inquadratura cambiando il punto di colore del cielo.

Le impostazioni principali di questo strumento sono la posizione e l'angolo della linea centrale. Per impostarle, è necessario tracciare visivamente una linea guida direttamente sull'immagine. È possibile modificarla usando i punti di manipolazione alle estremità, come per gli [strumenti di allineamento](#). In una direzione a partire da questa linea, l'effetto sfuma nel nulla (verso la trasparenza); nell'altro, verso la massima intensità.

Per aggiungere il gradiente, fare clic sull'immagine. La linea di base del filtro verrà automaticamente posizionata nel punto in cui è stato fatto clic. La **larghezza del gradiente** può essere impostata numericamente nella barra degli strumenti o graficamente trascinando la freccia nelle linee guida del filtro. Le dimensioni numeriche sono espresse in percentuale sulla dimensione dell'immagine, quindi 100% indica l'intera altezza dell'immagine. È possibile ruotare il gradiente trascinando la stessa freccia o facendo clic su **Rifletti**. Fare clic sul pulsante del colore per impostare il colore del gradiente. Il comando **Impostazioni** permette di salvare e in seguito ricaricare le impostazioni del filtro gradiente (ma non l'inclinazione e la linea centrale) con un nome a scelta.

Il filtro gradiente si applica usando il [Livello di modifica](#) di Zoner Photo Studio, quindi ad esempio è possibile applicare ad esso la trasparenza, usando la funzione **Opacità livello**. Per applicare il filtro gradiente, fare clic su **Applica** sulla barra degli strumenti dei livelli. Per applicare il filtro gradiente e rimuovere il livello di modifica, fare clic su **Annulla** sulla barra degli strumenti del livello o premere **[Esc]**.

Effetto Droste



Effetto Droste

Lo strumento Effetto Droste crea un particolare tipo di immagine ricorrente. Ovvero, la porzione selezionata dell'immagine ruota verso l'interno in spirali sempre più ridotte. Nell'Effetto Droste realizzato da Zoner Photo Studio, la porzione di immagine da inserire nella spirale viene selezionata dall'utente. Questa porzione viene definita usando un anello. È possibile impostare la sua posizione, il suo raggio interno ed esterno e il punto verso il quale converge la spirale.

Non tutte le immagini sono adatte all'uso con l'Effetto Droste. Le immagini di oggetti circolari oppure ovali sono quelle più adatte. Normalmente per queste immagini, non è necessario effettuare alcuna selezione prima di applicare l'effetto Droste.

È meglio usare un'immagine con un oggetto al centro. L'idea è che questo oggetto venga sostituito dalla spirale formata ripetendo la porzione selezionata dell'immagine. Pertanto il primo passo da compiere quando si usa questo strumento è selezionare la porzione di immagine da ruotare. La porzione non interessata dell'immagine che deve essere sostituita dalla spirale, non deve rientrare nella selezione. Questo perché se la funzione incontra un'area non selezionata, vengono inseriti i dati immagine dalla spirale esterna confinante. In questo modo si ottiene un effetto in cui l'immagine ruota verso l'interno solo in una particolare porzione dell'immagine originale.

Informazioni

La maggior parte delle fotocamere digitali può salvare informazioni supplementari in immagini in formato JPEG, compresi dati come velocità dell'otturatore, tempo di esposizione, uso o meno del flash, lunghezza focale, ecc. Queste informazioni vengono memorizzate secondo uno standard detto EXIF (EXchangeable Image Format). In media vengono memorizzate venti sezioni di informazioni diverse sulla fotocamera. Allo stesso tempo, EXIF può memorizzare anche descrizioni del testo, parole chiave, classificazioni, dati GPS e altro ancora.

EXIF non è l'unico standard per la memorizzazione delle informazioni immagine. Ce ne sono altri due: IPTC e XMP. Lo standard IPTC è stato creato principalmente per descrizioni delle immagini da parte degli autori e per la comunicazione tra editori e fotografi. Il formato XMP di Adobe è il più aperto e moderno dei tre e può contenere informazioni personalizzate.

Metadati

Il nome tecnico di ciò che chiamiamo "informazioni immagine" è metadati. "Metadati" significa "informazioni sulle informazioni" - in questo caso, informazioni sulle informazioni che costituiscono l'immagine stessa. La maggior parte dei metadati per le foto è costituita da testo, che indica dove, quando e come è stata creata la foto e possibilmente come deve essere usata. È possibile sfruttare i metadati per organizzare il proprio archivio di immagini in modo da trovare, in seguito, le foto che si cercano in modo rapido ed efficiente. Oltre alle informazioni testuali, le foto digitali possono contenere anche commenti audio, profili colore, anteprime e altri dati binari.

In Zoner Photo Studio come indicato in precedenza, si evita di usare il termine "metadati" e si preferisce l'espressione "informazioni immagine". Le informazioni immagine possono essere gestite dal menu Informazioni nel Navigatore o dal menu File nell'Editor. La finestra Informazioni immagine è un modo semplice e veloce per aggiungere informazioni testuali sulle immagini.

Zoner Photo Studio supporta i tre standard delle informazioni sull'immagine: EXIF compresa l'ultima versione, 2.3 (EXIF Print) e XMP.

Testo variabile

Il testo variabile testo che può includere una serie di codici che indicano al programma di includere non un'informazione fissa ma piuttosto un determinato tipo di informazioni relative all'immagine il suo output può "variare". possibile usare insieme normale testo fisso e codici variabili all'interno del testo variabile. Il programma valuta i codici, esamina le informazioni immagine e inserisce il testo adatto al caso. Ciascun codice deve avere esattamente la forma sotto indicata e deve essere racchiuso tra {parentesi graffe}. In ogni caso, ogni campo in cui possibile inserire testo variabile mette a disposizione un menu o un'intera finestra con cui gestire questi requisiti.

Per esempio, il testo variabile `{PATH}{NAME}.{EXT}` Dimensioni: `{W}` x `{H}`

può dare, per una data immagine, `E:\Foto\Foto.JPG` Dimensioni: `1209` x `984`
questo risultato:

`{PATH}` viene sostituito dal percorso del file, "E:\Foto\", `{NAME}` dal nome del file, "." viene mantenuto così com'è, `{EXT}` viene sostituito dall'estensione del nome del file "JPG," " Dimensioni: " viene mantenuto così com'è e `{W}` e `{H}` sono sostituiti dalla larghezza e altezza dell'immagine.

Per accedere alla finestra per l'aggiunta di questi codici, fare clic sul piccolo pulsante con il triangolo accanto al campo di testo in cui si desidera usare il testo variabile. La parte di sinistra di questa finestra elenca tutti i codici di testo variabile disponibili. Una volta selezionato un codice e fatto clic su **Aggiungi**, il codice verrà inserito nella posizione del cursore di testo. Il formato preciso del codice può dipendere dalle impostazioni alle voci **Includi definizione**, **Separatore**, **Formato data e ora** e **Maiuscole/minuscole**.

Se lo si desidera e si sa come procedere, è possibile anche [modificare il testo variabile](#) direttamente senza usare questa finestra.

Modifica del testo variabile

Significati dei singoli campi:

Campo	Significato
{I}	Posizione dell'immagine in una serie - per esempio "Immagine X di Y"
{C}	Numero totale di immagini nella serie, utilizzabile solo in elenchi di immagini e diaporama.
{PAGE}	Numero della pagina in cui verrà stampata l'immagine,
{PAGES}	Numero totale di pagine
{TIME}	Ora corrente (p. es. all'inizio della generazione di una galleria)
{DATE}	Data corrente
{NAMEEXT}	Nome del file con estensione
{NAME}	Nome del file senza estensione
{EXT}	Estensione del file
{PATH}	Percorso del file
{FT}	Tipo di file
{FS}	Dimensione file
{TC} o {PT}	Data/ora di creazione (scatto dell'immagine)
{TM} o {TA}	Data/ora di ultima modifica (ultima apertura)
{W}	Larghezza
{H}	Altezza
{BPP}	Bit per pixel
{IS}	Dimensioni dati
{C}	Compressione
{CM}	Modello colore
{DPI}	DPI
{OA_MEDIUMNAME}	Nome media
{OA_MEDIUMSERIALNUMBER}	Numero media
{A}	Autore
{T}	Titolo
{K}	Parole chiave
{D}	Descrizione
{AUD}	Commento audio

{FLASH}	Flash
{ET}	Lunghezza esposizione
{F}	Otturatore
{FL}	Lunghezza focale
{ISO}	ISO
{CAM_MAXAPERTURE}	Apertura massima
{CAM_FOCALLENGTH35MM}	Lunghezza focale (EQ 35 mm)
{CAM_DIGITALZOOM}	Zoom digitale
{CAM_EXPOSITIONADJUSTMENT}	Bilanciamento esposizione
{CAM_EXPOSUREMETERINGMODE}	Modalità di misura esposizione
{CAM_EXPOSUREMODE}	Modalità esposizione
{CAM_WHITEBALANCE}	Bilanciamento bianco
{CAM_MODEPSMA}	Programma esposizione
{CAM_ORIENTATION}	Orientamento fotocamera
{CAM_SHARPNESS}	Correzione nitidezza
{CAM_CONTRAST}	Contrasto
{CAM_SATURATION}	Saturazione
{CAM_GAINCONTROL}	Controllo guadagno
{CAM_PHOTOENHANCEMENT}	Miglioramento delle immagini
{CAM_SCENECAPTURETYPE}	Tipo di scena catturata
{CAM_LIGHTSOURCE}	Sorgente di luce
{CAM_FLASHDETAILED}	Flash, dettagliato
{CAM_LENSNAME}	Lente utilizzata
{CAM_FOCUSMODE}	Modalità di messa a fuoco (automatica o manuale)
{CAM_FLASHENERGY}	Energia del flash
{CAM_FLASHBIAS}	Bias (bilanciamento) del flash
{CAM_SCENETYPE}	Tipo di scena
{CAM_SUBJECTDISTANCE}	Distanza dal soggetto
{CAM_SUBJECTDISTANCERANGE}	Modalità distanza (macro, ecc.)
{CAM_COLORPROFILE}	Nome del profilo colore dell'immagine (se presente)
{CAM_CAMHWMAKER}	Produttore della fotocamera
{CAM_CAMHWMODEL}	Modello della fotocamera
{CAM_CAMERASW}	Software
{CAM_FIRMWARE}	Versione del firmware
{CAM_CAMERASERIALNUMBER}	Numero di serie della fotocamera
{CAM_CAMERAOWNER}	Proprietario della fotocamera

{CAM_LONGITUDE}	Longitudine
{CAM_LATITUDE}	Latitudine
{CAM_ALTITUDE}	Altitudine
{IMG_PICTURERATING}	Classificazioni immagini
{IMG_ISSIGNED}	L'immagine ha una firma digitale - sì/no
{IMG_HASCAMERADATA}	L'immagine contiene informazioni relative alle impostazioni della macchina fotografica - sì/no
{IMG_HASTEXTDATA}	L'immagine contiene informazioni testuali - sì/no
{IMG_COLORSPACE}	Spazio colori (sRGB ecc.)
{IMG_QUALITY}	Qualità di compressione JPEG per l'originale dell'immagine
{IMG_COPYRIGHTEDITOR}	Copyright del redattore
{IMG_COPYRIGHTPHOTOGRAPH}	Copyright del fotografo
{IMG_CATEGORY}	Categoria
{IMG_SUPCAT}	Categoria supplementare
{IMG_CAPTIONWRITER}	Autore della descrizione dell'immagine
{IMG_AUTHORPOSITION}	Posizione dell'autore
{IMG_CITY}	Città
{IMG_STATE}	Provincia/Stato
{IMG_COUNTRY}	Paese
{IMG_COUNTRYCODE}	Codice paese
{IMG_LOCATION}	Posizione
{IMG_CREDIT}	Riconoscimenti
{IMG_PHOTOSOURCE}	Origine
{IMG_HEADLINE}	Intestazione
{IMG_SPECIALINSTRUCTIONS}	Istruzioni
{IMG_TRANSREF}	Collegamento all'origine
{IMG_URGENCY}	Priorità
{IMG_LABEL}	Etichette
{IMG_PICTURERATING}	Classificazione
{USRF#xx}	Contenuti del campo di informazioni personalizzato numero xx

Solo gallerie Web

{GPSLINK}	Per impostazione predefinita, questo è un link a una mappa Web.
-----------	---

Solo durante il filtraggio della Vista Catalogo

{RT_SEARCH_RANK}	Numero di volte in cui il testo della ricerca compare nel file
------------------	--

{RT_SEARCH_GPSDISTANCE}

Distanza dalle coordinate GPS ricercate

Se è presente il modificatore #S in un campo e quel campo non è l'ultimo, verrà scritto automaticamente un separatore di testo dopo il testo. Normalmente si tratta di una virgola e uno spazio: ", ". Per esempio, per una foto con il titolo "Foto," il codice {NAME#S}{D} si tradurrebbe in "Foto, descrizione" se la foto ha una descrizione o, altrimenti, solo "Foto" senza separatore. Per usare un separatore diverso da quello standard, è possibile definirne uno nuovo come nell'esempio che segue: {NAME#S:"; "}

La maggior parte dei campi ha una descrizione predefinita, per esempio {NAME} "Nome: " etc. Queste descrizioni possono essere incluse automaticamente aggiungendo #P alla fine di un codice. Per esempio, {NAME#P} viene espansa in "Nome: Foto.jpg". Queste descrizioni possono essere usate liberamente anche per codici che potrebbero non avere un output; se per una data immagine un codice non dà output, non verrà mostrata nemmeno la descrizione.

Se la descrizione predefinita non risponde alle proprie necessità, è possibile personalizzarla. Per eseguire questa operazione, procedere come segue: {NAME#P:"Nome personalizzato: „}.

Altri modi per estendere i campi

Modifica dell'indicazione delle dimensioni per i campi {FS} e {IS}

{FS}	automaticamente
{FS#FM:A}	automaticamente
{FS#FM:B}	byte
{FS#FM:K}	kilobyte
{FS#FM:M}	megabyte
{FS#FM:G}	gigabyte
{FS#FM:A-}	automaticamente (senza unità di misura)
{FS#FM:B-}	byte (senza unità di misura)
{FS#FM:K-}	kilobyte (senza unità di misura)
{FS#FM:M-}	megabyte (senza unità di misura)
{FS#FM:G-}	gigabyte (senza unità di misura)

Modifica del separatore interno per {IID_KEYWORDS}

{K#IS:";"}	separatore interno personalizzato (il predefinito è ",")
------------	--

Valore predefinito

{TC#DV:"Sconosciuto "}	Valore "Sconosciuto" che viene visualizzato se non è possibile usare il campo selezionato
{TC#DV}	„?“

Modifica di maiuscole/minuscole

{NAME}	non modificato (comportamento standard)
{NAME#C:U}	converte tutto in maiuscolo
{NAME#C:L}	converte tutto in minuscolo
{NAME#C:C}	converte in maiuscolo la prima lettera di ciascuna parola e in minuscolo le altre

Soppressione dell'output effettivo del codice

{???#DO}	sopprime la scrittura dell'output del codice. Viene invece usato solo il nome del campo. Esempio: {NAME#DO#P} "Nome:"
{???#DO: ONLYIFVALID}	produce un output solo se il codice è valido per un dato file

Formato data e ora

{TC#F:S}	formato breve data (p. es. 9/30/2008 1:45 AM per gli Stati Uniti)
{TC#F:L}	formato lungo data (p. es. Martedì 30 settembre 2008 10:29:29 AM per gli Stati Uniti)
{TC#FD:S/L}	solo data (breve/lunga)
{TC#FT:S/L}	solo ora (breve/lunga)

{TC#FT:"formato ora"}

h	Ora senza zero iniziale, ciclo a 12 ore
hh	Ora con zero iniziale, ciclo a 12 ore
H	Ora senza zero iniziale, ciclo a 24 ore
HH	Ora con zero iniziale, ciclo a 24 ore
m	Minuti senza zero iniziale
mm	Minuti con zero iniziale
s	Secondi senza zero iniziale
ss	Secondi con zero iniziale
t	Indicatore a.m./p.m. a carattere singolo - A/P
tt	Indicatore a.m./p.m. a carattere doppio - AM/PM

{TC#FD:"formato data"}

d	Giorno del mese, senza zero iniziale
dd	Giorno del mese, con zero iniziale
ddd	Indicatore a tre caratteri del giorno della settimana
dddd	Nome intero del giorno della settimana
M	Numero del mese, senza zero iniziale
MM	Numero del mese, con zero iniziale
MMM	Abbreviazione a tre caratteri del mese
MMMM	Nome intero del mese
y	Ultime due cifre dell'anno, senza zero iniziale
yy	Ultime due cifre dell'anno, con zero iniziale
yyyy	Anno a 4 cifre

Tutti i nomi dei mesi, nomi dei giorni e testi dipendenti dalla lingua sono sostituiti sulla base delle opzioni internazionali e della lingua nel pannello di controllo di Windows.

Esempi d'uso:

Testo variabile: {TC#FD:"ddd',' MMM dd yy"#S: "; }{TC#FT:"hh':'mm':'ss tt"}
risultato: Mar, Set 30 08; 10:29:29 AM

Formattazione delle coordinate GPS

{CAM_LONGITUDE} Gradi° Minuti' Secondi" Direzione (49° 33' 30" S)

{CAM_LONGITUDE# come CAM_LONGITUDE, ma senza parametri
F:N}

{CAM_LONGITUDE# Gradi° Minuti' Secondi" Direzione, con precisione decimale (49,00° 33,00' 30,00" E)
F:S}

{CAM_LONGITUDE# Gradi° Minuti', con precisione decimale (+49° 33,500')
F:M}

{CAM_LONGITUDE# Gradi come valore numerico in virgola mobile (p. es. 49,5583333)
F:D}

Nella preparazione di gallerie Web è possibile anche specificare quali sono i file da prendere in considerazione quando il programma ricerca tra i dati da utilizzare nei codici. Questo può essere utile per esempio con le informazioni relative alla data: se si vuole pubblicare la data e ora in cui l'immagine viene inserita nella galleria, sarà diversa dalla data e ora in cui il file dell'immagine è stato caricato nella galleria. Se i codici di testo variabile sono scritti in maiuscolo, verrà usata l'immagine originale su disco come sorgente. Se sono scritti in minuscolo, verrà usata come fonte di informazioni l'immagine che si trova sul sito Web.

I modificatori possono essere concatenati uno dopo l'altro. Esempio: {NAME#C:U#P}. Se un codice non ha significato nel contesto previsto per il suo impiego, viene ignorato.

Opzioni di formattazione per i codici usati per i testi di Caselle e Miniature

- ****, **** - inizio e fine del testo in grassetto
- **<i>**, **</i>** - inizio e fine del testo in corsivo
- **
** - ritorno a capo (può essere usato in combinazione con {_E#T:"
"})
- **<alb>**, **</alb>** - inizio e fine del testo per cui si desidera avere ritorni a capo automatici (p. es. in modalità Caselle)
- ****, **** - link attivo...

Importazione/esportazione dati

Genera liste

Usare **Informazioni | Importazione/esportazione dati | Genera liste** nel menu Navigatore per creare un file di testo con una lista di file e relative informazioni, nella forma desiderata. Una volta scelti i file, viene scelto il tipo di output e preparato il [testo variabile](#).

Usare il controllo **Nomi cartelle** per impostare se e come includere i nomi nelle cartelle nell'output. Se l'output comprende sia file che cartelle, i nomi di cartella saranno preceduti da tre asterischi. A differenza dei nomi di file, non è possibile alterare l'elaborazione dei nomi di cartella con il testo variabile.

Quando si attiva **Genera come tabella HTML**, la funzione genererà una pagina Web, con i dati inseriti in una semplice tabella, pronta a essere importata in altri programmi ed elaborata. Dove è presente il codice {TAB} nel testo, verrà creata una nuova colonna.

Usare l'opzione **Salva su file** per salvare la lista su un file di propria scelta invece che semplicemente nella cartella temporanea. Il nome file può comprendere un normale percorso assoluto o un percorso relativo come "..\list.txt").

Se **Salva su file** è disattivato, una volta chiusa la finestra la lista viene salvata in una cartella temporanea e aperta nel visualizzatore associato ai file di testo o alle pagine Web nel computer. Per impostazione predefinita, si tratta di Blocco note e Internet Explorer, rispettivamente.

Importazione ed esportazione delle descrizioni

Alcuni programmi generano semplici descrizioni di file di una sola riga in file speciali e non standardizzati nella stessa cartella dei file che vengono descritti. Questi file in genere hanno nomi come `description`, `0index.txt`, `files.bbs` etc. Usare **Informazioni | Importazione/esportazione dati | Esporta descrizioni** e **Importa descrizioni** per creare tali file o per acquisire le informazioni di tali file nelle informazioni immagine standard. Durante l'esportazione, è possibile scegliere se usare il campo **Titolo** o **Descrizione** come descrizione.

Se erano già presenti file di descrizione per le immagini, verranno sovrascritti dall'esportazione. Se si spunta la casella **Mantieni le informazioni per i file non selezionati**, le descrizioni per le immagini della cartella che non sono state selezionate verranno mantenute; altrimenti, verranno eliminate.

Se si attiva **Esporta il file come nascosto**, al file verrà assegnato l'attributo di file nascosto. Questo lo renderà invisibile alla maggior parte dei programmi.

Importazione da ACDSee™

Zoner Photo Studio permette di importare dati con facilità da I programma ACDSee™ 5 di ACD™ Systems. Se si hanno informazioni immagine memorizzate in ACDSee 5, è possibile esportarle usando **Strumenti | Database | Esporta info database**. Durante l'esportazione, sarà chiesto se **Generare un file di database per cartella** o **Generare un solo file di database**. Questa funzione crea un file, o un file per cartella, denominato `ACDDatabase.xml`, per la cartella in questione e tutte le sue sottocartelle. Questi file contengono descrizioni, note, parole chiave, autore, ora e data.

Per importare queste informazioni, usare **Informazioni | Importazione/esportazione dati | Importa da ACDSee (tm)...** nel Navigatore. Per prima cosa, scegliere quali file importare, quindi scegliere quali tipi di informazione importare. I valori importati sovrascriveranno sempre i valori esistenti. L'unica eccezione sono le parole chiave. Se si spunta la casella **Unisci parole chiave a quelle esistenti**, le nuove parole chiave verranno aggiunte a quelle esistenti. L'importazione considererà le virgole, i punti e virgola e i ritorni a capo come separatori tra parole chiave.

Trova parole chiave

Usare **Importazione/esportazione dati | Trova parole chiave** per usare parole chiave già contenute nelle immagini come materia prima per costruire o completare l'elenco di parole chiave "interne" di Zoner Photo Studio.

Durante la scelta di un **Archivio media**, l'elenco di parole chiave dell'archivio verrà passato a scansione e importato nel database. Per quanto concerne le singole immagine, Zoner Photo Studio non mantiene le parole chiave in un database dedicato; memorizza le parole chiave direttamente dentro i file immagine, nei dati EXIF. In questo modo le immagini non perdono le loro parole chiave indipendentemente dalla posizione e tutti i programmi che sfruttano EXIF possono elaborare le loro parole chiave.

Si consiglia di usare questa funzione per esempio quando si passa alla nuova versione di Zoner Photo Studio da una precedente. In questo modo, Zoner Photo Studio avrà un elenco completo delle parole chiave usate in passato dall'utente e le presenterà in tutte le finestre di ricerca o aggiunta parole chiave.

Gestione informazioni

Backup e ripristino di informazioni

Molti programmi di modifica delle immagini non gestiscono le informazioni immagine come le informazioni EXIF o IPTC o i profili colore.

Molti di questi programmi "non compatibili" sono però troppo utili per potervi rinunciare. Per risolvere questo problema, usare le funzioni di Zoner Photo Studio per il backup e il ripristino delle informazioni. Il programma può eseguire copie di backup e ripristinare tutte le informazioni immagine, comprese le informazioni EXIF MakerNote. Per eseguire il backup delle informazioni immagine, usare la voce di menu **Informazioni | Gestione informazioni | Crea backup EXIF** del Navigatore. Le informazioni verranno memorizzate in un file nascosto con lo stesso nome dell'immagine ma con l'estensione `exifbak`.

Le immagini con backup delle informazioni hanno icone a freccia nella miniatura. Per ripristinare le informazioni immagine dal backup, usare i comandi **Informazioni | Gestione informazioni | Ripristina da backup EXIF** o **Ripristino avanzato da backup EXIF...** nel Navigatore. Nel ripristino avanzato è possibile ripristinare selettivamente solo le informazioni desiderate.

Rimuovi informazioni EXIF

Usare **Informazioni | Gestione informazioni | Rimuovi informazioni EXIF** per rimuovere tutte le informazioni immagine EXIF da un'immagine, compreso il profilo colore. Questa funzione non ha effetto sui dati dell'immagine in sé.

Elimina blocchi di dati da JPEG

Usare **Informazioni | Gestione informazioni | Elimina blocchi di dati da JPEG...** per rimuovere i blocchi di dati desiderati da tutte le immagini in formato JPEG attualmente selezionate. Questi blocchi possono avere significati diversi secondo il programma che ha salvato le immagini; questa funzione pertanto è per utenti esperti. Questa funzione non ha effetto sui dati dell'immagine in sé.

Elimina backup EXIF

Il comando **Informazioni | Gestione informazioni | Elimina backup EXIF** elimina tutte le informazioni necessarie per ripristinare i dati EXIF di un'immagine nel caso in cui vengano danneggiati o distrutti. L'immagine in sé non viene modificata.

Aggiungi anteprima in EXIF

Le anteprime EXIF vengono usate per velocizzare la navigazione delle immagini (a meno che non siano state disabilitate nelle preferenze del programma). Usare **Informazioni | Gestione informazioni | Aggiungi anteprima in EXIF...** nei casi in cui, per esempio, l'immagine è stata modificata in un altro programma e quel programma non ha aggiornato la sua anteprima EXIF con il suo nuovo aspetto. L'immagine e le restanti informazioni immagine non verranno modificate.

Elimina anteprima EXIF

Usare **Informazioni | Gestione informazioni | Elimina anteprima EXIF...** per rimuovere l'anteprima EXIF da un'immagine. L'immagine e le restanti informazioni immagine non verranno modificate.

Correggi posizione dati EXIF

La specifica dello standard EXIF indica che il blocco EXIF deve essere il primo blocco in un file immagine. Sfortunatamente, alcuni programmi non si attengono a questa specifica; perciò i dati EXIF possono essere inaccessibili in altri software. Zoner Photo Studio può lavorare correttamente con immagini in cui i dati EXIF sono in un blocco non standard e correggere tali immagini in modo che i dati EXIF siano utilizzabili in qualunque programma. Per procedere in questo senso, usare **Informazioni | Gestione informazioni | Correggi posizione dati EXIF...** Il blocco EXIF verrà portato nella prima posizione nel file, dove dovrebbe essere.

Imposta data secondo EXIF

Usare **Informazioni | Gestione informazioni | Imposta data del file in base a EXIF...** per impostare le date di creazione dei file immagine in modo che corrispondano alle date di scatto delle immagini. Questo permette di ordinare le immagini sulla base della data e ora di scatto anche in programmi che non usano informazioni EXIF.

Commento audio

Alcune fotocamere possono salvare un breve commento audio all'interno di una fotografia. Zoner Photo Studio può gestire le note esistenti e aggiungerne di nuove.

Riproduci commento audio

Per riprodurre un commento audio incorporato o esterno, usare **Informazioni | Commento audio | Riproduci commento audio [Ctrl+Maiusc+P]**. Alternativamente, fare clic sull'icona del commento audio mostrato nella parte superiore della miniatura dell'immagine nel Navigatore.

Arresta commento audio

Per arrestare la riproduzione di un commento audio, usare **Informazioni | Commento audio | Arresta commento audio [Ctrl+Maiusc+S]**.

Modifica

Per accedere alla finestra di modifica del commento audio, usare **Informazioni | Commento audio | Modifica**.

Per rimuovere il commento audio, usare l'opzione **Nessun commento audio** in questa finestra. Questa opzione è attiva se l'immagine non contiene un commento audio incorporato. Se l'immagine invece contiene un commento incorporato, è attivo **Commento audio incorporato**. È inoltre possibile usare questa opzione per riprodurre un commento e incorporare un commento. Usare **Commento audio esterno** per impostare l'ubicazione di un commento audio esterno o verificare l'ubicazione di un commento già allegato. I file dei commenti audio esterni devono essere nella stessa cartella dei file immagine corrispondenti. Per impostare se Zoner Photo Studio sposta/rinomina/elimina i file audio esterni assieme alle immagini corrispondenti, usare le [preferenze del programma](#). Lo standard EXIF non supporta l'uso di commenti audio in formato MP3.

Sotto il pannello per visualizzare l'onda sonora di un commento audio, ci sono pulsanti per riprodurre e arrestare il commento. Usare il pulsante **Cambia formato...** per cambiare la qualità audio. Usare il pulsante **Modifica...** per avviare un editor audio. Per impostare quale editor avviare, usare le [preferenze del programma](#). Per eliminare il commento audio, fare clic su **Rimuovi**.

È possibile accedere a questa finestra anche usando **Informazioni | Informazioni immagine [Maiusc+Invio]** e visitando la sezione Commento audio di quella finestra.

Firme digitali

La tecnologia di firma digitale aiuta a **verificare l'origine e completezza di un'immagine**. L'autore (o proprietario, amministratore, ecc.) firma l'immagine e in questo modo inserisce la firma nel file immagine, assieme a una descrizione delle caratteristiche dell'immagine.

Le immagini con firma sono contrassegnate nell'elenco del Navigatore con l'icona di un nastro. È possibile verificare un'immagine firmata in qualsiasi momento, per esempio facendo doppio clic sul nastro. Un'immagine firmata può comunque essere modificata; tuttavia, è più semplice vedere cosa è stato modificato.

La tecnologia di firma digitale non protegge un'immagine dalla pubblicazione non autorizzata.

Aggiungi firme digitali

Usare la voce di menu **Informazioni | Firma digitale | Aggiungi firma digitale** del navigatore per aggiungere a un'immagine una firma e una "impronta digitale" dei contenuti correnti dell'immagine. Queste informazioni descrivono lo stato dell'immagine al momento della firma e vengono usate quando si desidera verificare la firma digitale. La firma usa il certificato di firma specificato alla voce **Impostazioni | Preferenze [Ctrl+M]**, nella sezione **Certificati per firma digitale**.

Verifica firme digitali

Usare il comando **Informazioni | Firma digitale | Verifica firma digitale** per verificare che una data immagine firmata sia identica a come era al momento della firma. Questa operazione può essere eseguita anche facendo clic sull'icona del "nastro" (firma digitale) presente sulla miniatura dell'immagine.

Accedere a **Impostazioni | Preferenze [Ctrl+M]** e alla sezione **Certificati per firma digitale** per le opzioni che determinano la verifica delle firme digitali. **Controlla validità del certificato**: per questa opzione è necessario essere connessi a Internet; perciò, se non si ha una connessione non-stop, è consigliabile disattivarla. L'opzione **Controlla validità solo per i certificati delle firme digitali** fa in modo che il programma non verifichi l'intera gerarchia dei certificati.

Rimozione firma digitale

Usare **Informazioni | Firma digitale | Rimozione firma digitale** per rimuovere la firma digitale da un'immagine.

Classificazioni immagini

È possibile usare la classificazione immagine per memorizzare informazioni sulla qualità dell'immagine. Naturalmente è una valutazione puramente soggettiva, ma permette di trovare più facilmente le proprie foto migliori.

Le foto possono essere classificate su una scala da 1 a 5 quando si assegnano le descrizioni nel **Pannello descrizioni** o nella finestra **Informazioni | Informazioni immagine [Maiusc+Invio]**, nella sezione **Descrizione**. Inoltre è possibile usare il sottomenu **Informazioni | Classificazione** nel menu del Navigatore, o i tasti di scelta rapida **[Ctrl+Maiusc+1] - [Ctrl+Maiusc+5]**. Una classificazione **Nessuno** rimuoverà tutte le classificazioni esistenti dall'immagine; il tasto di scelta rapida è **[Ctrl+Maiusc+0]**.

La classificazione dell'immagine, se presente, verrà mostrata in basso a destra sulla miniatura del Navigatore, come icona con un numero. Facendo clic con il pulsante destro su quell'icona verrà richiamato un menu in cui è possibile cambiare la classificazione o rimuoverla (la voce "-").

Le classificazioni sono mostrate anche nella modalità Navigatore; inoltre, nella finestra di ricerca (**Organizza | Cerca [Ctrl+F]** nel Navigatore), nella scheda **Note**, è presente un gruppo di controlli **Classificazione immagine**. Questi controlli permettono di scegliere una **Modalità di ricerca** - se eseguire la ricerca e se cercare valori sopra, sotto o pari alla **Classificazione** data.

Etichette

Usare la funzione Etichette per aggiungere etichette colorate alle immagini, come aiuto per organizzarle secondo il proprio sistema.

Per aggiungere etichette alle immagini, usare il **pannello Descrizioni** oppure, nella finestra **Informazioni | Informazioni immagine [Maiusc+Invio]**, usare la scheda **Descrizioni**. Alternativamente, usare il sottomenu **Informazioni | Etichetta** del Navigatore o i tasti di scelta rapida da **[Maiusc+Alt+1] a [Maiusc+Alt+9]**. Per rimuovere le classificazioni esistenti dall'immagine, fare clic su **Nessuna** o usare il tasto di scelta rapida **[Ctrl+Maiusc+0]**.

L'etichetta (se presente) di un'immagine è indicata nella sua miniatura del Navigatore, da un'icona nell'angolo in basso a destra. Facendo clic con il pulsante destro su quell'icona viene richiamato un menu in cui è possibile cambiare la classificazione o rimuoverla (la voce "-").

Per impostare i colori usati per le etichette, usare **Impostazioni | Preferenze | Etichette**. Qui è possibile definire fino a 9 etichette personalizzate o scegliere colori usati in altri programmi. Le informazioni sull'etichetta sono memorizzate nelle informazioni immagine di tipo XMP.

GPS

Zoner Photo Studio permette di lavorare con longitudine, latitudine e altitudine. Qui è possibile assegnare coordinate alle immagini e visualizzare le coordinate su una mappa. Il programma può assegnare le coordinate in modo batch dal tracklog di un dispositivo GPS; oppure, è possibile assegnarle manualmente con una mappa online.

Le coordinate sono registrate nelle informazioni immagine sia EXIF che XMP, in modo che sia possibile elaborarle e utilizzarle in molti altri programmi, non solo in Zoner Photo Studio. Alcune delle gallerie Web realizzate con il programma possono visualizzare le coordinate GPS dell'immagine su una mappa.

Assegnazione dati GPS

Usare questa funzione per aggiungere informazioni a un'immagine relative alle sue coordinate GPS e alla sua altitudine. Queste informazioni possono essere aggiunte automaticamente mediante un tracklog scaricato da un dispositivo GPS oppure manualmente immettendo coordinate direttamente o leggendole da una mappa.

La finestra del comando del navigatore **Informazioni | GPS | Assegna Dati GPS...** o dell'Editor the **File | GPS |**

Assegna Dati GPS... visualizza un'anteprima dell'immagine e, al di sotto di essa, i comandi per operare con i dati GPS. A destra è presente una mappa con i suoi comandi.

Letture di dati da un tracklog GPS

Facendo clic su **Leggi dati da tracklog GPS...** vengono acquisiti i dati relativi al percorso di viaggio registrati da un dispositivo GPS. Zoner Photo Studio supporta molti dei principali formati utilizzati per tali registrazioni. Le istruzioni per il download e la memorizzazione di tracklog nel formato desiderato si trovano nella documentazione del dispositivo GPS.

Una volta caricata la registrazione, le informazioni sul numero di record del log e i tempi di registrazione del primo e ultimo record sono visualizzati sotto il pulsante. Qui viene visualizzata anche l'ora di scatto della prima immagine. Le ore di scatto delle immagini vengono usate per determinare quali dati GPS del log sono assegnati a quali immagini. Se l'orologio della macchina fotografica non è perfettamente sincronizzato con quello del GPS, utilizzare **Correzione tempo**: per prevenire le imprecisioni dei risultati. Il comando **Localizza in base a** determina il modo in cui il programma calcola i valori per le immagini scattate a orari per cui non vi sono registrazioni di posizione. Questo è utile, per esempio, se il dispositivo GPS stava registrando le posizioni automaticamente a intervalli di un minuto invece di essere utilizzato ogni volta che viene scattata una foto.

Immissione manuale delle coordinate

Per mezzo dei comandi **Latitudine** e **Longitudine** è possibile inserire manualmente le coordinate GPS. Se le coordinate sono registrate in un file di testo, è possibile copiarle estraendole dal testo e incollarle nei campi corrispondenti usando il pulsante **Incolla dagli appunti**. Zoner Photo Studio tenterà di convertire anche le coordinate scritte in formato non standard.

È inoltre possibile copiare valori da questo campo e inserirli negli Appunti, usando il pulsante **Copia negli appunti**. I valori vengono incollati in formato standard: 49°11'55.83"N, 16°37'41.42"E.

Si possono anche inserire le **Altitudini**, che non vengono ricopiate attraverso gli Appunti e possono anche mancare nelle registrazioni del percorso.

Fare clic su **Mostra sulla mappa** per visualizzare le coordinate inserite vengono su una mappa a scelta. Invece, per aggiornare automaticamente la posizione durante il lavoro, usare **Automatico**.

Letture di coordinate da una mappa

Per scegliere una mappa da cui acquisire le coordinate, usare il comando **Mappa**, posto sopra il pannello della mappa. È inoltre possibile, se si desidera, visualizzare le posizioni in Google Earth con il comando **Visualizza simultaneamente in Google Earth**.

Si può modificare il livello di zoom su Google Maps per mezzo della rotella del mouse.

Il menu contestuale dipende dal servizio mappa utilizzato; è lo stesso che viene visualizzato quando si lavora con quel servizio in un normale browser Web.

Per acquisire le coordinate da Google Maps, fare clic sinistro sulla mappa.

Zoner Photo Studio consente anche la lettura diretta delle coordinate da [Google Earth](#).

Visualizzazione dati GPS

Usare questa funzione per fare in modo che Zoner Photo Studio visualizzi la posizione di scatto di un'immagine su una mappa.

Per visualizzare questa finestra, fare doppio clic sull'icona del mappamondo sulla miniatura dell'immagine o selezionare una foto con dati GPS e usare il comando **Informazione | GPS | Visualizza dati GPS...** Alternativamente, nell'Editor, usare **File | GPS | Visualizza dati GPS...**

Usare il menu **Mappa** per scegliere quale mappa Zoner Photo Studio usa per mostrare la posizione di scatto.

Diversi servizi di mappe on-line offrono diverse funzioni. Il servizio offerto normalmente, Google Maps, offre mappe normali, mappe satellitari e mappe ibride, con una scelta di scale.

Elimina dati GPS

Questa funzione elimina da un file tutte le informazioni relative alle coordinate GPS e all'altitudine.

Per raggiungere questa funzione, usare **Informazioni | GPS | Elimina dati GPS...** nel Navigatore o **File | GPS | Elimina dati GPS...** nell'Editor.

Mappe

Zoner Photo Studio supporta due tipi di mappe:

- mappe on-line del servizio Google Maps. È possibile usarle sia per visualizzare le coordinate GPS della foto (ovvero mostrare su una mappa il punto in cui sono state scattate le foto) sia come base per impostare le coordinate GPS. È necessario essere connessi a Internet per usare Google Maps.
- il software per mappe chiamato Ozi Explorer. È possibile impostare le coordinate GPS per una foto facendo doppio clic su una mappa in Ozi Explorer. Ozi Explorer è un software commerciale di terza parte.

In caso di problemi nell'uso di Google Maps con Zoner Photo Studio, verificare prima la connessione a Internet. Se i problemi persistono, controllare le impostazioni del programma per la connessione a Internet e le impostazioni del firewall.

Interazione con Google Earth

Se è stato installato Google Earth, è possibile sfruttarlo per assegnare coordinate GPS alle fotografie e per visualizzare le posizioni delle fotografie su una mappa.

Quando si usa **Informazioni | GPS | Assegna dati GPS da Google Earth...** nel Navigatore, viene avviato Google Earth e, sopra di esso, viene visualizzata una finestra con un'anteprima dell'immagine e i pulsanti **Assegna coordinate all'immagine**, **Chiudi** e per passare all'immagine precedente e successiva. Per "raggiungere" il punto della Terra di cui assegnare le coordinate, usare gli stessi metodi che verrebbero normalmente utilizzati per visualizzare un luogo in quel programma.

È possibile visualizzare tutte le immagini con dati GPS in una cartella, o all'interno di una selezione, in Google Earth usando la voce di menu del Navigatore chiamata **Informazioni | GPS | Visualizza in Google Earth...**. Le immagini in Google Earth vengono visualizzate come miniature sopra le aree a cui si riferiscono le coordinate. Una volta fatto clic su una miniatura viene visualizzata una versione più grande dell'immagine, assieme a titolo e descrizione, se l'immagine contiene tali informazioni.

Usare **Informazioni | GPS | Visualizza in Google Earth (avanzato)...** nel Navigatore per creare un file KML o KMZ immediatamente visualizzabile in Google Earth. Le coordinate GPS e titolo e descrizione dell'immagine vengono scritti sul file KML. Il file KMZ contiene inoltre una miniatura di ciascuna immagine.

Crea file KML/KMZ, quindi visualizza in Google Earth apre immediatamente il file creato in Google Earth. **Crea file KML/KMZ, quindi salva su disco** permette di dare un nome ai file e salvarli.

L'opzione **Per gli archivi KMZ, includi anteprime grandi** aggiunge sia miniature che immagini più grandi visualizzabili nel file KMZ. Se non si spunta questa opzione, Google Earth mostrerà solo le posizioni segnate di scatto della fotografia, senza miniature.

È possibile aggiungere informazioni immagine a propria scelta ai campi **Titolo** e **Descrizione** delle immagini usando la funzione [testo variabile](#) del programma. Normalmente qui si usano i campi Titolo {T} e Descrizione {D}. I contenuti di questi due campi possono essere impostati, per esempio, con il pannello Descrizione del Navigatore.

KML (Keyhole Markup Language), con il supplemento di KMZ (Compress Keyhole Markup Language), è lo standard per la memorizzazione di dati GPS, descrizioni e immagini da usare in Google Earth, Google Maps e altri programmi e siti Web geografici.

Il Pannello parole chiave

È possibile usare il pannello delle parole chiave per aggiungere parole chiave alle immagini, per filtrare le immagini secondo le parole chiave selezionate e per gestire l'albero delle parole chiave.

Le parole chiave possono essere usate facilmente come base per organizzare le proprie immagini. Le parole chiave descrivono con precisione le immagini e i dettagli più importanti. Un'immagine può avere più parole chiave. Inoltre, una parola chiave può contenere più di una singola parola, anche se questa soluzione non è consigliata. Si consiglia inoltre di usare il singolare e non il plurale- p.es. "cane", non "cani". È possibile usare le parole chiave in molti modi- per esempio, per aiutare nella ricerca di foto e per filtrare la visualizzazione di miniature in una cartella.

Per visualizzare il pannello Parole chiave, usare **Informazioni | Pannello parole chiave [Maiusc+K]** o usare l'icona corrispondente nella barra degli strumenti principale del Navigatore. Questo pannello viene visualizzato sul lato sinistro della finestra del Navigatore. Tutte le funzioni del programma per la gestione delle parole chiave sono disponibili nel menu contestuale del pannello Parole chiave. Le operazioni compiute nel pannello parole chiave non hanno effetto sulla selezione di immagini nel Navigatore. Le parole chiave nel pannello possono essere ordinate in categorie. È possibile espandere e comprimere le categorie facendo clic sulle frecce accanto al nome o usando il menu contestuale del pannello Parole chiave.

Per aggiungere parole chiave alle immagini selezionate, usare **Assegna parole chiave alla selezione** nel menu contestuale del pannello Parole chiave. Per selezionare più parole chiave contemporaneamente in modo da aggiungerle tutte allo stesso tempo, tenere premuto **[Ctrl]** alla selezione di ciascuna parola chiave. Quando si assegnano parole chiave a una immagine per volta, è possibile usare il trascinamento.

È inoltre possibile aggiungere e rimuovere parole chiave per più immagini alla volta usando **Informazioni | Modifica EXIF batch [Ctrl+K]**. Per modificare le parole chiave di una singola immagine, è possibile usare **Informazioni | Informazioni immagine... [Maiusc+Invio]**.

Filtro per una cartella mediante il pannello Parole chiave

Usare il sottomenu **Filtro per parole chiave** del menu contestuale del pannello Parole chiave per filtrare la cartella corrente mediante le parole chiave correntemente selezionate. Questo sottomenu comprende diverse voci:

- **Tutte (AND)**- mostra le immagini che contengono tutte le parole chiave selezionate.
- **Almeno una (OR)**- mostra le immagini che contengono almeno una delle parole chiave selezionate.
- **Nemmeno una (NOT)**- mostra le immagini che non contengono nessuna delle parole chiave selezionate.
- **Senza parole chiave**- mostra le immagini a cui non sono state ancora assegnate parole chiave.
- **Togli da filtro**- disattiva il filtro.

È possibile disattivare il [Filtro](#) usando il pulsante **Annulla filtro**.

Gestione dell'albero delle parole chiave

L'**albero delle parole chiave** in Zoner Photo Studio è un elenco di parole e categorie che possono a loro volta contenere ulteriori livelli di categorie e parole chiave- ciascun livello può formare "rami", come un albero. Ciascuna parola chiave può a sua volta diventare una categoria; pertanto è possibile organizzare il proprio sistema di parole chiave in una struttura ad albero di facile navigazione. L'albero è presente solo all'interno di Zoner Photo Studio; le parole chiave devono essere registrate nelle immagini in modo lineare, senza struttura ad albero.

È possibile usare il menu contestuale per aggiungere una **Nuova parola chiave...** all'albero o usare **Modifica parola chiave...** per modificarne una già esistente. È possibile convertire le parole chiave in categorie; è inoltre possibile aggiungerle a categorie esistenti usando la voce **Cambia categoria** del menu contestuale.

È inoltre possibile eliminare dall'elenco le parole chiave selezionate usando la voce **Elimina**- tuttavia, in questo modo le parole chiave non vengono rimosse dalle immagini che le contengono. Quando si elimina una parola chiave che è anche una categoria, Zoner Photo Studio chiederà se si desidera eliminare anche tutte le parole chiave di quella categoria.

Oltre ai metodi indicati in precedenza, è possibile aggiungere nuove parole chiave anche con [Informazioni | Importazione/esportazione dati | Trova parole chiave...](#)

Pannello descrizioni

È possibile usare il pannello Descrizioni per aggiungere con comodità descrizioni alle immagini nel Navigatore o Visualizzatore.

Per richiamare questo pannello, usare **Informazioni | Pannello descrizioni** nel Navigatore o Visualizzatore, oppure fare clic sul pulsante corrispondente sulla barra degli strumenti principale.

Il pannello Descrizioni permette di assegnare rapidamente **Titolo**, **Descrizione**, **Classificazione** ed **Etichetta** alle immagini. Tutti i valori immessi vengono scritti immediatamente sul file quando si passa a un'altra immagine. Per aggiungere una nuova riga al campo Descrizione, è necessario premere **[Ctrl+Invio]**, in quanto il tasto **[Invio]** passerà invece a un'altra immagine. Per dare una classificazione o un'etichetta a un'immagine, fare clic sull'icona corrispondente o usare i tasti di scelta rapida: da **[Ctrl+Maiusc+1]** a **[Ctrl+Maiusc+5]** per le [Classificazioni](#) e da **[Maiusc+Alt+1]** a **[Maiusc+Alt+9]** per le [Etichette](#).

Solo Navigatore

Oltre alla possibilità di passare all'immagine successiva con **[Invio]**, nel Navigatore è possibile anche tornare all'immagine precedente con **[Maiusc+Invio]**. È inoltre possibile usare **[Ctrl+Tab]** per passare dal pannello descrizioni alla finestra principale del Navigatore e viceversa.

Informazioni immagine

Nella finestra delle informazioni immagine, è possibile visualizzare, aggiungere e modificare [informazioni](#) (metadati) per le proprie immagini.

Per richiamare questa finestra, usare **Informazioni | Informazioni immagine** nella finestra del Navigatore o **[Maiusc+Invio]** nel Navigatore, Editor o Visualizzatore.

La parte superiore della finestra mostra un'anteprima e il nome file, le dimensioni di file, la profondità cromatica e le date di creazione e ultima modifica dell'immagine.

Sotto l'anteprima si trova un menu che permette di scegliere che tipo di informazioni visualizzare. Alla destra del menu si trovano icone che possono a loro volta essere usate per mostrare vari tipi di informazione e una per mostrare la propria posizione su una mappa on-line. È possibile collegarsi a un servizio mappe diverso da Google Maps usando le [impostazioni del programma](#).

Usare il campo **Descrizione** per modificare titolo, autore, copyright e descrizione dell'immagine e l'autore della descrizione. Oltre alle descrizioni, è possibile modificare la classificazione e l'etichetta dell'immagine. Le etichette vengono usate negli archivi e possono essere sfruttate durante la pubblicazione.

La sezione **Informazioni generali** contiene tutte le informazioni disponibili sulle impostazioni della fotocamera allo scatto della foto (informazioni EXIF e MakerNote). Alcuni elementi sono contrassegnati da una matita. Questo significa che possono essere modificati.

Nella sezione **Parole chiave**, è possibile aggiungere e rimuovere parole chiave per l'immagine con i pulsanti **<<** e **>>**. Facendo clic sui pulsanti **Elimina** e **Aggiungi** verrà modificato l'[albero delle parole chiave](#), non le parole chiave nell'immagine.

Usare la sezione **Origine** per modificare le informazioni dettagliate non-GPS sul luogo di scatto della foto (località, città, ecc.). Se l'immagine contiene anche [dati GPS](#), è possibile acquisirli automaticamente usando il pulsante **Ottieni informazioni online**. Perché questo pulsante funzioni, l'immagine deve contenere dati GPS e deve essere presente una connessione Internet. **Trasferimento informazioni** e il modo corretto per utilizzarlo sono definiti dallo standard IPTC, progettato per la comunicazione elettronica tra un redattore e un fotografo professionista o un giornalista.

Queste informazioni sono sempre memorizzate nei campi standard EXIF, IPTC e XMP. Gli altri programmi possono leggerle da questi campi.

Usare la sezione **Commento audio** per lavorare sul [commento audio](#) di un'immagine.

Usare la sezione **Informazioni personalizzate** per modificare campi XMP extra che è possibile [definire in modo personalizzato](#).

Le informazioni di qualsiasi sezione, eccetto il commento audio, possono essere copiate **negli Appunti**.

Statistiche

Usando questa funzione è possibile visualizzare statistiche sulle informazioni immagine (informazioni otturatore, sensibilità della pellicola, titoli, parole chiave, ecc.) per una cartella o per foto selezionate.

Per mostrare le statistiche, usare **Informazioni | Statistiche...** nel Navigatore. Nella sezione superiore, scegliere quale **Campo** delle informazioni immagine analizzare. È inoltre possibile scegliere un **Tipo di grafico** e un metodo di **Ordinamento**. Sotto il grafico è possibile scegliere il numero di valori visualizzati. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra delle statistiche.

Assegnazione informazioni batch

Usare questa funzione per aggiungere o modificare le informazioni immagini, comprese classificazioni, parole chiave e date di scatto della foto, per più foto in una volta.

Per accedere a questa finestra, usare **Informazioni | Modifica batch EXIF... [Ctrl+K]** nel Navigatore. L'assegnazione batch di informazioni è efficiente quando è necessario modificare le informazioni immagine per più immagini in una sola volta. Se è necessario agire su una sola immagine, è meglio utilizzare la funzione [Informazioni immagine](#).

Le impostazioni in questa finestra sono divise in quattro schede. Le condizioni sono divise in schede (sezioni). È possibile disabilitare un'intera scheda tutta insieme usando la casella di spunta accanto al nome della scheda.

Verranno utilizzati i valori in tutte le schede spuntate, non solo nella scheda visibile.

Usare la scheda **Informazioni di base** per la modifica batch di titoli, autori, copyright, descrizioni e autori delle descrizioni delle immagini. Qui è inoltre possibile eseguire l'assegnazione batch di classificazioni ed etichette.

Usare **Cambia codifica da IPTC a UTF8** per cambiare il metodo interno di memorizzazione del blocco IPTC in modo che i set di caratteri estesi siano memorizzati in modo più rispondente agli standard. Tuttavia, la maggior parte dei programmi che lavora sulle foto non riconosce questo metodo di memorizzazione, perciò Zoner Photo Studio non lo utilizza a meno che non venga attivato in questa finestra.

È possibile assegnare a un gruppo di immagini scattate nello stesso luogo una descrizione della loro **posizione** usando i campi della località, città, stato/provincia e paese.

Ciascun campo di testo deve essere attivato prima di essere usato, spuntando la casella accanto al nome. Ciascun campo di testo inoltre ha accanto un pulsante con una freccia che apre una finestra per la scrittura automatica di codici di [testo variabile](#) nel campo. È possibile usare il testo variabile per sfruttare le informazioni di un campo (o le proprietà del file dell'immagine) in un altro campo. Per esempio, è possibile assegnare alle immagini titoli che corrispondono al nome file usando il codice {NAME} nel campo Titolo

Se si attiva un campo ma lo si lascia vuoto, i contenuti di quel campo verranno eliminati in tutte le immagini del batch.

Usare la **scheda Parole chiave** per aggiungere e rimuovere parole chiave per le immagini, con l'aiuto dell'[albero delle parole chiave](#). Fare clic su **Rimuovi tutto** per rimuovere tutte le parole chiave dell'immagine (anche le parole non presenti nell'albero delle parole chiave del programma). Questa opzione rimuove tutto il contenuto del campo parole chiave, per esempio spazi o altri caratteri che possono causare problemi. L'elenco delle parole chiave ha un menu contestuale; questo menu è lo stesso del [pannello delle parole chiave](#).

Usare la scheda **Data e ora** per assegnare alle immagini una data e ora di scatto o per spostare date e ore di una data quantità. Le date in questo campo possono essere scelte tramite un calendario. Ciascun calendario è inaccessibile finché non viene spuntata la voce associata- **Impostare la data e ora di scatto dell'immagine o Sposta data**. Usare Sposta data per spostare avanti o indietro le date e ore di una quantità definita, per esempio se è necessario cambiare il fuso orario in cui sono state scattate alcune fotografie.

Usare la scheda **Informazioni personalizzate** per la modifica batch di [tipi di informazioni non standard creati dall'utente](#) per le immagini.

Impostazioni in questa finestra ha la stessa funzione che ha altrove: permette di memorizzare la configurazione dell'intera finestra come impostazione in modo da riutilizzarla in seguito. I controlli per le impostazioni si trovano sempre in basso a sinistra, indipendentemente dalla scheda in cui ci si trova. Fare clic su **Applica** per applicare le modifiche a tutte le immagini del batch. Fare clic su **Annulla** per uscire dalla finestra senza cambiare le informazioni immagine.

Trova e sostituisci

Questa funzione permette di sostituire una parte di testo con un'altra entro i campi di informazioni immagine desiderati. Questa funzione è utile, per esempio, se sono state immesse informazioni non corrette o se si desidera sostituire informazioni in una lingua con informazioni in un'altra lingua.

Per accedere a questa finestra, usare **Informazioni | Trova e sostituisci... [Ctrl+K]** nel Navigatore.

In questo modo viene aperta una finestra per la modifica batch di tutte le informazioni immagine testuali mediante ricerca e sostituzione. Usare la colonna a sinistra per scegliere gli elementi di testo delle foto in cui cercare, con l'opzione **Ricerca in**. Usare i campi **Trova** e **Sostituisci** per indicare quale testo deve essere sostituito con quale altro testo. Usare **Solo parole intere** per impostare se sostituire o meno il testo quando il contenuto del campo **Trova** si trova nel testo non come parola separata ma come parte di una parola. L'opzione **Distingui MAIUSCOLE/minuscole** determina se ignorare o meno le differenze tra maiuscole e minuscole. L'opzione **Approva modifiche una ad una** imposta se rendere automatiche le modifiche o monitorare l'intero processo immagine per immagine. Quando questa opzione è attiva, le opzioni **Cerca**, **Sostituisci** e **Sostituisci tutto** diventano attive in modo da poterle usare per confermare ciascuna sostituzione. Usare il pulsante **Applica** (e il pulsante **Applica a tutti** se sono selezionate più immagini) nella parte inferiore della finestra per eseguire la sostituzione e salvataggio dei file modificati.

La funzione Trova e sostituisci modifica le informazioni testuali nei file stessi, perciò la funzione Annulla non è disponibile.

Organizzazione delle immagini

Catalogo

Il catalogo consente di sfogliare facilmente anche foto non organizzate indipendentemente dalla loro posizione nel computer. Le foto vengono ordinate automaticamente, in base alle loro informazioni EXIF per anno, mese e data.

Per sfogliare il catalogo, impostare il [Navigatore](#) nella modalità Catalogo. In questa modalità è possibile visualizzare tutte le fotografie già visualizzate nel Navigatore e anche quelle aggiunte con il comando **Organizza | Aggiungi file al catalogo...** È possibile anche aggiungere una cartella al catalogo facendo clic con il pulsante destro sulla cartella nel Navigatore.

Il periodo di tempo visualizzato nel catalogo dipende dal livello scelto nello strumento di navigazione. È possibile regolare le impostazioni del catalogo in [Opzioni | Catalogo](#).

Tenere presente che il catalogo mostra solo le immagini provenienti da cartelle visualizzate almeno una volta in Zoner Photo Studio, oppure aggiunte al catalogo usando Aggiungi file a catalogo.

Il Filtro Catalogo

Quando è attiva la vista Catalogo, la parte superiore della finestra di navigazione mostra una barra degli strumenti denominata **Filtro Catalogo**. Si possono filtrare i file del catalogo secondo i seguenti criteri:

- **Testo** - filtra in funzione del testo contenuto nelle informazioni collegate alle immagini; il risultato viene aggiornato durante la digitazione. Per selezionare quali parti delle informazioni dell'immagine esaminare, usare la funzione **Cerca In** e selezionare tutto il testo nell'immagine o un tipo particolare, come parole chiave e descrizioni.
- **Attributi** - da usare per filtrare i file per **Classificazione** ed **Etichette**.
- **GPS**- Per acquisire coordinate GPS, usare uno dei tre pulsanti nella barra degli strumenti: **Acquisisci posizione dal file**, **Acquisisci posizione dall'immagine attuale**, oppure **Acquisisci posizione dalla mappa**. Dopo aver acquisito le coordinate GPS, impostare a quale distanza da tali coordinate ricercare, con la funzione **Vicinato**.

Per visualizzare o nascondere individualmente le barre degli strumenti con i criteri di filtraggio, fare clic sui pulsanti con i rispettivi nomi. Fare clic su **Nessuno** per interrompere il filtraggio della vista catalogo. La parte finale di ciascuna barra degli strumenti per il filtraggio reca un pulsante che serve a ripristinarne le condizioni originali. Si possono combinare più condizioni di filtraggio; in tal caso i file vengono visualizzati quando rispondono a tutte le condizioni.

Si può salvare la visualizzazione corrente del catalogo nelle **Cartelle Preferite**, compreso il filtro corrente.

Operazioni sui file

Zoner Photo Studio si comporta in modo analogo agli strumenti di navigazione tra i file di Windows.

Panoramica delle operazioni di base sui file:

- copia e spostamento di file per trascinamento*
- copia e spostamento di file mediante gli Appunti di Windows*
- copia (creazione) di collegamenti ai file Windows
- creazione di nuove cartelle
- eliminazione di file e cartelle
- rinominazione di file e cartelle
- visualizzazione della finestra Proprietà dei file

Menu contestuale

Quando si fa clic con il pulsante destro su un file nel Navigatore viene visualizzato un menu contestuale, simile a quello visualizzato facendo clic con il pulsante destro su un file nei normali strumenti di navigazione file di Windows.

Selezione dei file

La selezione dei file nel Navigatore avviene in modo analogo a quanto accade in Windows in generale. Sono disponibili alcuni metodi aggiuntivi di selezione file in **Organizza | Selezione**. Usare **Organizza | Selezione | Selezione avanzata [Num /]** per selezionare i file in base a dei criteri. I criteri disponibili sono: **Nome precedente del file**, **Classificazione** ed **Etichette**. Il funzionamento della selezione dei file dipende dalla modalità di selezione scelta. Le modalità di selezione sono: **Seleziona**, **Aggiungi alla selezione**, **Elimina dalla selezione** e **Raffina la selezione**. Si possono raggiungere rapidamente le modalità **Aggiungi alla selezione** e **Elimina dalla selezione** dal navigatore per mezzo delle combinazioni di tasti: **[Num+]** e **[Num-]**.

Eliminazione di file

Nella finestra di cancellazione dei file, usare il pulsante **Opzioni** per visualizzare le impostazioni relative all'**eliminazione dei file collegati**. Usare l'opzione **Tutti i file con estensioni diverse** quando, ad esempio, si desidera eliminare le coppie di file JPEG/RAW. Questa opzione viene disattivata automaticamente spostandosi in un'altra cartella, in quanto, se usata per errore, potrebbe causare l'eliminazione di file necessari.

Albero dei file e database

La maggior parte dei programmi di gestione delle fotografie digitali adotta uno dei due approcci di base per le operazioni sulle foto - la navigazione classica dei dischi sul computer o la navigazione di database di file indicizzati. Ciascuno di questi metodi offre vantaggi e svantaggi, a seconda della situazione. Zoner Photo Studio cerca di offrire il meglio di entrambi i metodi. Per le normali operazioni con le immagini, non è realmente necessario avere un database. Tuttavia, per i lavori dettagliati soprattutto con media esterni (rimovibili), è consigliabile sfruttare il database immagini.

Operazioni avanzate sui file

Zoner Photo Studio permette di accodare più operazioni di spostamento, copia, ecc. di file per volta. Ciascuna operazione può essere in uno dei tre stati seguenti:

- **In esecuzione** - i file sono in corso di copia/spostamento. Solo una operazione su file è in questo stato in un determinato momento.
- **In pausa** - Un'operazione può essere messa in questo stato solo manualmente. Finché è in questo stato, un'operazione non verrà mai eseguita. È possibile rimuoverla da questo stato e inserire di nuovo l'operazione in coda.
- **In coda** - Le operazioni assumono questo stato quando vengono aggiunte all'elaborazione; l'operazione assume automaticamente lo stato "In Esecuzione" e quella precedentemente in esecuzione viene messa in coda. Un'operazione in coda può essere messa subito in esecuzione, con un intervento dell'utente.

Come indicato in precedenza, la coda delle operazioni funziona secondo il principio "last in, first out": l'ultima operazione aggiunta è la prima a essere eseguita. Ci sono due modi per intervenire sulla coda:

- Fare in modo che un'operazione in attesa nella coda raggiunga il primo posto in coda. Le altre operazioni verranno automaticamente avviate una volta terminata quella avviata.
- Mettere in pausa l'operazione attualmente in esecuzione- questo fa in modo che l'operazione "più nuova" in coda venga eseguita automaticamente. Un'operazione in pausa può essere messa di nuovo in coda, dopo di che verrà avviata automaticamente quando arriva il suo turno.

Attività di organizzazione di base

Il menù **Organizza** contiene comandi per la navigazione, l'archiviazione e l'organizzazione delle fotografie (e di altri file multimediali). Questo menù contiene i comandi per la creazione di nuove cartelle e di nuovi album, per l'uso della funzione Archivio media, per l'interazione con gli Appunti di Windows (copiare, incollare, ecc.) e per la selezione di file (seleziona tutto, inversione della selezione o selezione secondo determinati criteri).

Album

Usare gli album per raggruppare le immagini per tema. Gli album sono come normali cartelle di Windows, ma Zoner Photo Studio inserisce in questa cartelle dei file di collegamento Windows anziché i file immagine effettivi. Il modo migliore per inserire collegamenti in una cartella è trascinarli da un'altra finestra del Navigatore. (Si noti che le immagini inserite negli Album verranno convertite automaticamente in collegamenti solo quando si lavora in Zoner Photo Studio).

Tutti gli album vengono inseriti nella cartella degli album, denominata "Albums". A meno che non sia stata specificata un'altra posizione, questa cartella si trova nella cartella Documenti. Per cambiarne la posizione, usare **Impostazioni | Preferenze | Cartelle**.

Gli album si comportano per molti rispetti come cartelle normali; è possibile sfogliarli e modificare le immagini che contengono. Tuttavia, se si elimina un'immagine da un album, verrà eliminato soltanto un collegamento Windows; l'originale viene mantenuto. Analogamente, la copia o spostamento dei contenuti dell'album agirà sui collegamenti e non sugli originali. Quando si desidera copiare "fisicamente" le immagini selezionate in un album, usare la voce **Copia materialmente i file...** nel menu Organizza del Navigatore.

Quando si modificano le foto in un album vengono modificati gli originali e non le copie.

Se si tiene premuto **[Ctrl]** trascinando le immagini in un album, verrà eseguita una copia effettiva dell'immagine e non la creazione di un collegamento. Un'immagine contenuta in un album in questa forma occuperà spazio sul disco fisso, ma le azioni eseguite su di essa non avranno più effetto sull'originale.

Dato che gli album sono essenzialmente normali cartelle di Windows, possono essere usate anche da altri programmi, non solo da Zoner Photo Studio. È bene ricordare, tuttavia, che gli altri programmi non inseriranno le immagini sotto forma di collegamenti.

Compilation CD

Zoner Photo Studio può sfruttare i masterizzatori CD/DVD in modo da masterizzare direttamente dal programma. Vi sono due metodi principali per la masterizzazione. È possibile selezionare e masterizzare un gruppo di file direttamente, oppure usare **Organizza | Nuova compilation CD**. Le compilation CD sono simili agli [album](#) (file e cartelle sono memorizzati come collegamenti ai file originali), ma durante la navigazione viene visualizzato un pannello di masterizzazione con pulsanti chiamati **Masterizza** e **Ricalcola le dimensioni**. La compilation può essere modificata in qualunque momento e masterizzata di nuovo ogni volta che si desidera.

Album Web

Usare la funzione Album Web per creare una galleria Web virtuale multi-livello sul disco fisso, pronta per essere caricata e ricaricata. Non sono necessari altri programmi per la gestione delle gallerie sul Web. Zoner Photo Studio può sincronizzare automaticamente i contenuti dei propri album virtuali sul disco fisso con i "veri" contenuti della galleria sul Web, senza dover ricaricare di nuovo ogni volta l'intero album. Questo significa che è possibile gestire ampie gallerie fotografiche sul Web senza bisogno di conoscere l'HTML, usando solo Zoner Photo Studio.

Per creare un nuovo album Web, usare **Organizza | Nuovo album Web**. Gli album Web si comportano in modo analogo ai normali [album](#) di Zoner Photo Studio- invece dei file stessi, il programma inserisce nell'album collegamenti alle foto delle immagini, evitando inutili duplicazioni degli originali. Gli album Web possono avere una struttura ad albero, ovvero più livelli con il numero desiderato di cartelle in ciascun livello. Se invece si desidera includere gli originali nell'album invece di collegamenti, tenere premuto **[Ctrl]** quando si trascinano le immagini nell'album.

Quando si modificano le foto in un album Web vengono modificati gli originali e non le copie.

Per inserire foto in un album Web, trascinarle da un'altra finestra del Navigatore. Se il nome di una foto contiene caratteri come spazi o segni diacritici che non possono essere usati sul Web, verrà chiesto di rinominare il file; verrà suggerito automaticamente un nome simile ma compatibile con il Web.

Fare clic su **Impostazioni album** per richiamare una procedura guidata in cui è possibile scegliere un modello di album e modificare impostazioni specifiche del modello. Nell'ultima fase della procedura guidata di impostazione dell'album è possibile immettere le impostazioni FTP che il programma dovrà usare per caricare l'album. Le impostazioni del modello usate per il punto iniziale dell'album si applicano a tutte le cartelle dell'album. Tuttavia è possibile personalizzarle in una singola cartella spuntando la casella **Impostazioni cartella** e facendo clic sul

pulsante **Impostazioni cartella** quando si visita una data cartella.

Quando si fa clic su **Sincronizzazione...**, la galleria verrà generata e caricata via FTP (al primo utilizzo) o sincronizzata con la galleria on-line esistente. Facendo clic su **Anteprima...** verrà avviato un browser Web all'indirizzo della galleria Web.

Se si eliminano fotografie o cartelle in un album Web, le loro controparti nella galleria Web verranno eliminate alla successiva sincronizzazione.

Ordinamento

È possibile ordinare i file in una cartella in base agli attributi- nome, dimensioni file, estensione, tipo e data. È inoltre possibile impostare un ordinamento personalizzato o usare l'ordinamento avanzato, ovvero l'ordinamento basato sulle informazioni immagine EXIF. Il tipo di ordinamento può essere impostato nel menu contestuale del Navigatore (alla voce **Disponi per**), nel menu principale del Navigatore alla voce **Organizza | Disponi per**, usando il pulsante **Disponi per** nella barra degli strumenti o usando le intestazioni delle colonne, se è stato attivato **Organizza | Disponi per | Mostra intestazione**.

Ordinamento personalizzato- in questa modalità le immagini possono essere ordinate liberamente, trascinando le miniature nei luoghi desiderati nell'ordine di ordinamento. La prima volta che si passa all'ordinamento personalizzato per una cartella, l'ordinamento attualmente usato per la cartella viene mantenuto. È quindi possibile trascinare le miniature nelle posizioni desiderate. La linea rossa tra le immagini visualizzata durante il trascinamento indica dove sarà la posizione di ordinamento dell'immagine trascinata se viene rilasciata in un dato momento. È possibile annullare l'ordinamento personalizzato per una cartella in qualsiasi momento con il menu contestuale. Se si lascia il cursore del mouse sul bordo di una finestra di miniature durante il trascinamento, il display scorrerà in modo da poter vedere oltre quel bordo.

Il metodo di ordinamento influisce sulla velocità del programma. L'ordinamento secondo le informazioni EXIF richiede la lettura delle informazioni EXIF di ciascun file prima di poter visualizzare la cartella. Per questo motivo, l'ordinamento per nome è il più rapido.

Il Filtro

Quando si desidera vedere solo determinati tipi di file durante la navigazione e questo tipo di file può essere definito in modo "tecnico" è possibile usare il Filtro. Tutti i file che non rispondono alle condizioni impostate verranno temporaneamente nascosti.

La finestra Filtro permette di impostare esattamente gli stessi tipi di condizioni impostabili per la [funzione di ricerca](#). Le condizioni sono divise in schede (sezioni). È possibile disabilitare un'intera scheda tutta insieme usando la casella di spunta accanto al nome della scheda.

Si noti che le condizioni di filtro nelle schede spuntate vengono utilizzate anche se quelle schede momentaneamente non sono visualizzate.

È possibile impostare filtri per nome di file intero o parziale, data di creazione, data di ultima modifica, dimensioni, nome, autore, descrizione, parole chiave, dettagli tecnici come velocità dell'otturatore o informazioni GPS.

Per attivare e disattivare il filtro, usare **Organizza | Filtro...** o il pulsante Filtro nella barra degli strumenti principale del Navigatore. Inoltre è possibile attivare il filtraggio per parole chiave dal [pannello delle parole chiave](#).

Ricerca

Per cercare foto nelle cartelle selezionate e nelle loro sottocartelle, usare **Organizza | Cerca... [Ctrl+F]**.

Questa finestra divide le condizioni di ricerca utilizzabili in quattro tipi. Le condizioni sono divise in schede (sezioni). È possibile disabilitare un'intera scheda tutta insieme usando la casella di spunta accanto al nome della scheda.

Si noti che le condizioni di ricerca nelle schede spuntate vengono utilizzate anche se quelle schede momentaneamente non sono visualizzate.

È possibile eseguire ricerche per nome file, posizione, data/ora del file immagine, data/ora di scatto dell'immagine, dimensioni immagine, autore, descrizione, classificazione e parole chiave. Nella scheda Ricerca avanzata è inoltre possibile eseguire ricerche sulle informazioni immagine EXIF relative alla fotocamera (otturatore, tempo di

esposizione, ISO, compensazione dell'esposizione, flash, lunghezza focale) e per similarità di colori rispetto a una fotografia selezionata. Nella scheda GPS è possibile eseguire ricerche per località geografica. Per impostare la località secondo cui cercare, usare una mappa o scegliere un'immagine di cui il programma userà le coordinate. È possibile usare condizioni ("contiene"/"non contiene") e operatori logici (AND e OR) per modificare le ricerche sulle informazioni immagine testuali.

I risultati di ciascuna ricerca vengono memorizzati in una cartella **Risultati della ricerca** il cui nome comprende data e ora della ricerca. Usare **Impostazioni | Preferenze | Cartelle** se si desidera cambiare la cartella in cui vengono inserite le cartelle Risultati della ricerca.

È possibile eseguire ricerche nell'Archivio media. Durante tali ricerche è possibile limitare le parti dell'archivio in cui cercare.

Archivio media

Zoner Photo Studio può aiutare a creare un'indice dei media esterni, come CD o DVD. È possibile usare Zoner Photo Studio per memorizzare miniature, anteprime di grandi dimensioni e informazioni immagine relative ai media di propria scelta. È possibile eseguire ricerche in questo indice senza dover avere a disposizione i singoli DVD, dischi fissi esterni o qualsiasi altro media indicizzato al momento della ricerca. È possibile ordinare con facilità gli elenchi dell'archivio secondo i dati immagine (quando si usa il tipo di elenco Dettagli).

Online/Offline

Il database di archivio contiene miniature e anteprime grandi in modo da poter sfogliare facilmente un disco archiviato senza che debba essere fisicamente presente. Quando si chiede al programma di aprire tale file a qualità piena, verrà richiesto di inserire il disco in questione. La disponibilità o meno dei dati in un dato momento è visualizzata mediante l'indicatore online/offline. Viene mostrato accanto alla miniatura di un'immagine o cartella.

Dimensioni delle miniature e dimensioni del database

Durante l'indicizzazione di un media per l'Archivio media, vengono definite le dimensioni delle miniature da visualizzare nel navigatore e delle anteprime da visualizzare in Anteprima/Informazioni. Zoner Photo Studio memorizza le anteprime grandi separatamente dal database effettivo. Questo avviene perché le dimensioni massime del database in Windows sono di 2 GB e una raccolta di anteprime grandi per archivi media molto estesi potrebbe superare questo limite. Se il limite viene superato, non è possibile aggiungere ulteriori media. Per ridurre le dimensioni del database, è possibile provare la [manutenzione dell'archivio media](#).

Aggiungi media

La voce di menu **Organizza | Archivio media | Aggiungi media** del navigatore avvia il processo di aggiunta di un nuovo media all'Archivio media. È possibile inoltre aggiungere un nuovo media facendo clic con il pulsante destro durante la navigazione dell'Archivio media e usando la voce **Aggiungi media** del menu contestuale. Nel primo passo della procedura guidata Aggiungi media, selezionare un media o un percorso (con la voce **Sfoggia...**) e scegliere se indicizzare o meno le cartelle vuote. Nel secondo passo, scegliere quali tipi di file aggiungere al database.

Nel terzo passo, scegliere quali cartelle del medium o percorso verranno indicizzate. Normalmente, tutte le cartelle contenenti almeno un file corrispondente al filtro di tipi di file verranno indicizzate. Queste cartelle vengono evidenziate con un'icona "immagine". Le cartelle che non contengono file di questi tipi, nemmeno nelle sottocartelle, non verranno considerate per nulla nell'indice finale. Tali cartelle sono visualizzate in rosso. Le cartelle che contengono almeno una sottocartella evidenziata nella loro struttura ad albero sono indicate in blu. Anche le opzioni **Includi sottocartelle** e **Includi cartelle vuote** influiscono sulla scelta delle cartelle.

Nel quarto e quinto passo viene scelto se e come includere nell'indice prima le miniature e quindi le anteprime. Le miniature vengono usate nel pannello principale del Navigatore; le anteprime vengono usate, per esempio, nei diaporama. Nell'ultimo passo è possibile assegnare un nome all'archivio. Fare clic su **Fine** per terminare la procedura guidata e iniziare il processo di indicizzazione.

Rinomina media

Organizza | Archivio media | Rinomina media... consente di rinominare l'archivio per un media già archiviato.

Rimuovi media

Usare la voce di menu **Organizza | Archivio media | Rimuovi media...** per rimuovere un media esistente dal database. Dopo aver rimosso molti media o media con anteprime grandi, è consigliabile usare il comando di manutenzione dell'archivio media.

Manutenzione archivio media

Il comando **Organizza | Archivio media | Manutenzione archivio media...** del Navigatore avvia un processo che può velocizzare l'archivio media e ridurre le dimensioni del database contenente le informazioni dell'archivio. Quando si aggiungono e rimuovono informazioni dal database, è possibile che tali informazioni diventino via via più frammentate; in questo modo occupano più spazio e sono più lente da gestire. La deframmentazione elimina questo problema.

Questa operazione viene effettuata al primo avvio di Zoner Photo Studio. Durante l'operazione, è importante che nessuna copia di Zoner Photo Studio, compreso l'Editor, abbia accesso all'archivio. Questo è particolarmente importante quando più persone usano il programma in rete.

Usando questa funzione, è possibile esportare le anteprime immagine fuori dall'Archivio media in file esterni. Questo è necessario solo se l'Archivio media è stato importato dalla versione 10 o precedente di Zoner Photo Studio. La versione corrente memorizza già le anteprime esternamente. La rimozione delle anteprime dal database serve fundamentalmente a ridurre le dimensioni del database.

Rimuovi anteprime grandi

La funzione **Organizza | Archivio media | Rimuovi anteprime grandi...** permette di ridurre notevolmente le dimensioni del database dell'Archivio media. Il motore database Microsoft JET usato per l'Archivio media ha un limite di dimensioni del file di database di 2 GB. Nelle versioni precedenti di Zoner Photo Studio, le anteprime venivano salvate in questo database, portando spesso il database a superare il limite consentito.

Se si desidera soltanto esportare le anteprime dal database in file esterni, usare il comando [Esegui manutenzione archivio media](#).

Una volta rimosse le anteprime grandi è consigliabile in ogni caso procedere alla manutenzione.

Crea nuovo archivio

Usare **Organizza | Archivio media | Crea nuovo archivio...** per creare un nuovo file Archivio media nella cartella corrente. È possibile creare un nuovo Archivio media in qualsiasi cartella eccetto in quella di un altro archivio. L'archivio media extra creato in questo modo non è interconnesso con l'archivio media originale o con altri archivi creati. Le operazioni in Zoner Photo Studio (p. es. le ricerche) agiscono solo con l'archivio corrente. Se non c'è un archivio corrente, le operazioni agiscono solo sull'archivio standard (l'unico che era già presente prima della creazione di nuovi archivi).

Fisicalizzazione

Tutte le funzioni "Album" del programma e l'Archivio media usano collegamenti di Windows ai file e non i file veri e propri. Per copiare con comodità gli originali rappresentati da questi collegamenti, usare **Organizza | Copia materialmente i file...** nel Navigatore.

Rinomina batch

Usare questa funzione per la rinomina batch delle immagini, con la possibilità di sfruttare le informazioni immagine.

Le fotocamere assegnano alle immagini nomi piuttosto insensati costituiti da lettere e da un numero. Il numero può essere la posizione di un'immagine nella cartella, la sua posizione tra tutte le foto scattate, ecc. In ogni caso, non è molto utile per l'organizzazione o la pubblicazione.

È possibile rinominare un file singolo con la normale procedura usata in Windows: selezionando il file e facendo clic su di esso (dopo una breve pausa) o premendo **[F2]**.

Inoltre è possibile selezionare un intero gruppo di file e rinominarli nella finestra che viene visualizzata quando si

utilizza **Organizza | Rinomina batch...** [Ctrl+Maiusc+Q] nel Navigatore.

Nella casella **Nome file** è possibile comporre il modello con cui formare i nuovi nomi. Questo modello può sfruttare una versione limitata della funzionalità di [testo variabile](#) del programma e/o un contatore.

Nome precedente del file	{N}	Anno	{Y}
Estensione precedente del file	{E}	Mese	{M}
Autore*	{A}	Data	{d}
Titolo*	{T}	Ora	{h}
Contatore	{C}	Minuto	{m}
		Secondo	{s}

*informazioni dall'omonimo campo delle informazioni immagine

Il codice per includere il nome di file precedente può comprendere informazioni sulla parte del nome di file da includere, per esempio {N5-8} permette di includere la parte tra il quinto e l'ottavo carattere, limiti inclusi. La data utilizzata è la data di creazione o di ultima modifica.

Oltre ai normali percorsi assoluti, è possibile indicare il percorso di uscita come percorso relativo come per esempio "..\backup"- in questo specifico esempio, la cartella verrebbe creata automaticamente un livello sopra la cartella corrente.

Usare **Rimuovere accenti, sostituire spazi** se si desidera mettere i file sul Web o in altri ambienti in cui spazi e segni diacritici possono causare problemi tecnici.

Suggerimenti per la rinomina batch

Qui sono descritte le combinazioni di testo variabile usate più comunemente per la rinomina batch.

Nomi di file basati sulla data di scatto

Questo tipo di rinomina è utile quando si riuniscono immagini scattate con più fotocamere, quando si usano le foto per la documentazione e quando si archiviano le foto.

Testo variabile (data come nome file): {Y}-{M}-{D}-{h}-{m}-{s}-{C}

Nomi di file che comprendono un contatore

L'uso di un contatore all'inizio di un nome di file è un buon modo per assicurare che l'[ordinamento personalizzato](#) impostato all'interno di Zoner Photo Studio funzioni anche al di fuori del programma.

Per il contatore {C} è possibile impostare un valore iniziale, un incremento (di quanto aumenta volta per volta) e il numero minimo di cifre che deve essere usato aggiungendo eventualmente zeri iniziali ("001", "002", ecc.)

Testo variabile (per aggiungere un contatore subito prima del nome file): {C}-{N}

Nome di file che usa il titolo dell'immagine

È possibile usare questa tecnica per fare in modo che il nome del file identifichi il contenuto. Anche se la rinomina manuale sarebbe quasi identica, il testo variabile indicato qui sotto comprende anche un contatore, perciò non è necessario ordinare le immagini in ordine alfabetico. Un nome simile è utile per pubblicare le foto via Web, inviarle per e-mail, condividerle, ecc.

Testo variabile (contatore, contenuto del campo Titolo e del campo Autore dell'immagine): {C}-{T}-{A}

È possibile unire liberamente codici di testo variabile e testo ordinario per esempio "{C} Vacanze a Varigotti" per

avere nomi come "01 Vacanze a Varigotti".

A meno che non ci sia una ragione valida per fare altrimenti, non cambiare l'estensione del file (che normalmente è impostata a ".{E}"). Se viene cambiata l'estensione, l'immagine può "sparire" dal Navigatore. Questo avviene perché Zoner Photo Studio (e Windows stesso) determina il formato di un file sulla base della sua estensione; secondo le preferenze impostate, è possibile che Zoner Photo Studio mostri solo determinate immagini e nasconda gli altri formati. Se si modifica accidentalmente l'estensione di un'immagine (p. es. da JPG a JPG001) e l'immagine scompare, attivare la visualizzazione di tutti i file in **Impostazioni | Preferenze | Visualizza** e rinominare il file per ripristinare l'estensione originaria.

Confronta immagini

Usare la funzione Confronta immagini per vedere più immagini contemporaneamente e scegliere le migliori. Per accedere a questa finestra, usare la voce di menu **Organizza | Confronta immagini [Ctrl+J]** nel Navigatore. Tutte le funzioni di questa finestra sono disponibili mediante i pulsanti nella parte superiore della finestra o il menu contestuale per l'area in cui sono visualizzate le immagini confrontate.

Il modo in cui è suddivisa questa finestra dipende dalla modalità di visualizzazione: **Una anteprima, Due anteprime, in verticale, Due anteprime, in orizzontale, Tre anteprime, in verticale, Tre anteprime, in orizzontale** o **Quattro anteprime**.

Una di queste anteprime è sempre l'anteprima attiva. È incorniciata da un rettangolo rosso. Questa immagine attiva può essere copiata o spostata in un'altra cartella, oppure eliminata dal disco. Facendo clic sulla miniatura di un'immagine nella colonna di sinistra, quell'immagine verrà visualizzata e diventerà l'immagine attiva. È inoltre possibile usare i pulsanti **File precedente** e **File successivo** per mettere un'immagine diversa nel riquadro dell'immagine attiva. Queste funzioni saltano automaticamente i file già visualizzati.

Le altre funzioni controllano i contenuti dei pannelli di anteprima- zoom avanti e indietro, visualizzazione o meno dell'istogramma dell'immagine, attivazione e disattivazione dell'indicazione delle aree sovraesposte e visualizzazione o meno delle informazioni immagine. È inoltre possibile usare lo zoom avanti e indietro nei pannelli di anteprima usando la rotella del mouse.

È possibile usare la rotella del mouse anche per visualizzare rapidamente un'immagine di un pannello in un altro pannello. Nella modalità a due immagini, è possibile fare clic sulla rotella del mouse su una qualsiasi parte dell'anteprima; finché la rotella non viene rilasciata, l'altra anteprima verrà visualizzata al posto di quella. L'altra anteprima è visualizzata contornata da un riquadro blu. Nelle modalità con più di due immagini, impostare "l'altra" immagine è più complesso. È necessario tenere premuta la rotella del mouse nel punto che corrisponde alla posizione in cui sarebbe l'immagine desiderata se l'anteprima attiva fosse divisa in sezioni nello stesso modo in cui è divisa in sezioni l'intera area delle anteprime. Per esempio, se si usa la modalità "Tre anteprime, in orizzontale", ciascuna anteprima è divisa in tre sezioni una a fianco all'altra; facendo clic, per esempio, nel terzo di sinistra dell'immagine viene visualizzata nel pannello attivo l'immagine del pannello anteprima a sinistra.

Ordina immagini

Si tratta di una procedura guidata per ordinare le foto su un disco o in una cartella in una nuova struttura di cartelle organizzata, in pochi semplici passi.

Usare **Organizza | Ordina immagini [Ctrl+O]** per accedere a questa funzione.

Il primo passo include un menu a discesa in cui è possibile scegliere un disco contenente i file da organizzare. È inoltre possibile scegliere una cartella specifica con l'opzione **Sfogliare...**

È inoltre possibile scegliere un **metodo di ordinamento immagini**. Qui ci sono tre opzioni standard che rappresentano modi comuni di organizzare immagini in cartelle secondo le date di scatto. Sono differenti in termini del numero di diversi livelli di cartelle creati. L'opzione **Personalizzato** permette di impostare la propria scelta di livelli e di criteri su cui basarli (p. es. data e ora delle immagini, velocità dell'otturatore, autore, lunghezza focale, ecc.), con l'aiuto della funzione [testo variabile](#) del programma. Facendo clic sul pulsante freccia si accede a una finestra che automatizza il processo di lavoro con questa immagine. Per indicare una sottocartella, usare il carattere "\" (barra retroversa).

Nella parte inferiore della finestra di questo passo viene impostata la cartella in cui devono essere copiate le immagini ordinate. Per procedere al passo successivo, fare clic su **Avanti**.

Nel secondo passo della procedura guidata, è possibile scegliere se, oltre a ordinare le immagini bitmap (foto e grafica), si desidera trovare e ordinare anche i file in grafica vettoriale (file di Zoner Draw e lavori di stampa salvati della procedura guidata Stampa ed esporta), video e audio. È possibile usare l'opzione **Ordina solo file più grandi** di per escludere le immagini molto piccole (come miniature e banner). Per procedere al passo successivo, fare clic su **Avanti**.

Nel terzo passo, è possibile vedere le cartelle immagine trovate e contrassegnate per l'ordinamento. Qui è possibile deselezionare le cartelle che non si desidera fare ordinare dal programma. Fare clic su **Fine** per terminare la procedura guidata e procedere all'ordinamento vero e proprio delle cartelle selezionate. Se non si è ancora pronti a procedere, fare clic su **Precedente**.

Questa funzione è utile quando si desidera riorganizzare un archivio fotografico (serie di foto) esistente o crearne uno nuovo. Se si desidera aggiungere altre immagini in diversi modi, p. es. usando la funzione [Copia da dispositivo](#), che mette a disposizione a sua volta alcune funzioni di base per l'ordinamento delle immagini in cartelle.

Creazione di risultati speciali

Panorami

Funzioni **Pubblica | Panorama** Usare Pubblica | Panorama per trasformare un gruppo di foto in un panorama.

Le immagini sorgente devono essere scattate con una certa sovrapposizione, in modo da poter essere unite correttamente. In questa funzione, le immagini sorgente vengono preparate e le impostazioni configurate mediante una procedura guidata; il programma gestirà il resto automaticamente. Nel primo passo, vengono scelte le immagini a partire dalle quali verrà assemblato il panorama. Nei passi successivi, vengono configurate (se necessario) varie impostazioni per assicurare che il panorama venga assemblato correttamente.

Ordinamento delle immagini

Dopo il caricamento, le immagini vengono analizzate e il programma suggerisce il tipo di panorama e l'ordine delle immagini. In questo passaggio, è possibile accettare il suggerimento del programma oppure selezionare un tipo di panorama diverso o un ordine diverso delle immagini di partenza. Usare gli appositi pulsanti per queste modifiche; per riordinare le immagini, è possibile anche trascinarle e rilasciarle. Quando si trascina un'immagine, viene visualizzato il suo profilo, e una linea verticale mostra quale sarà la posizione una volta rilasciata.

Unione delle immagini

Al termine di questo passo viene effettuata la vera e propria unione delle immagini in un panorama. Tuttavia, prima è necessario inserire la **lunghezza focale** delle lenti usate per scattare le immagini. Il programma suggerisce questo valore automaticamente, ma anche in questo caso è possibile eseguire l'**impostazione manuale**. L'impostazione manuale è consigliata solo agli utenti esperti. Le immagini delle fotocamere digitali in genere hanno le informazioni sulla lunghezza focale memorizzate nei dati EXIF. Tuttavia, si tratta solitamente del rapporto tra la lunghezza focale e le dimensioni del sensore della fotocamera. Per comporre un panorama, invece, è necessario conoscere la lunghezza focale equivalente per la pellicola da 35 mm. Per ottenere questa lunghezza focale equivalente, la lunghezza focale effettiva deve essere moltiplicata per un dato fattore, pari al rapporto tra la diagonale del campo di una pellicola da 35 mm e la diagonale del sensore. Fare clic su **Determina** per aprire la finestra **Determina lunghezza focale**. In questa finestra viene immesso il fattore moltiplicativo o la dimensione del sensore della fotocamera con cui sono state scattate le immagini. Le dimensioni del sensore sono riportate in genere nel manuale della fotocamera. Dopo aver fatto clic su OK, la lunghezza focale equivalente viene determinata automaticamente e il fattore moltiplicativo viene inoltre salvato, in modo che per tutte le immagini future provenienti da quella fotocamera la lunghezza focale equivalente verrà determinata automaticamente. Se i dati EXIF dell'immagine non contengono informazioni sulla lunghezza focale, il pulsante **Determina** è disabilitato e le informazioni relative alla lunghezza focale equivalente dovranno essere immesse direttamente.

Per avviare l'assemblaggio vero e proprio del panorama, fare clic su **Unisci**. Una volta assemblato il panorama, il pulsante **Avanti** si attiva, permettendo di procedere al passo successivo della procedura guidata.

Modifica sovrapposizioni

In questo passo, è possibile correggere manualmente i punti comuni determinati automaticamente tra le immagini sorgente. Durante l'unione automatica, il programma trova, per ciascuna coppia di immagini confinanti, i punti contenuti in entrambe le immagini. Quindi utilizza queste coppie di punti per calcolare le eventuali traslazioni e rotazioni reciproche delle immagini. Se vi sono delle unioni non ideali, fare clic sull'area contornata in rosso che circonda tali unioni.

Viene quindi visualizzata una finestra contenente la coppia di foto corrispondente all'unione data. Ciascuno dei punti condivisi che definiscono l'unione viene visualizzato per ciascuna delle due immagini. I punti sono codificati secondo il colore a coppie. È possibile usare il mouse per riposizionare questi punti, o inserire nuovi punti facendo clic nelle posizioni desiderate. Il programma proverà automaticamente a trovare la posizione del punto accoppiato nell'altra immagine.

È possibile cancellare un punto facendo clic sul pulsante **Cancella punto** oppure premendo [Del]. Facendo clic su **Cancella tutti i punti** verranno cancellati tutti i punti condivisi. Per un'unione corretta occorrono almeno due punti; il numero massimo che è possibile immettere è di 12 punti condivisi. Per rendere le unioni più precise possibile, usare quanti più punti e distribuirli equamente su tutta l'area dell'unione. Dare inoltre risalto agli elementi con un elevato contrasto (angoli di oggetti, ecc.). Se l'opzione **Ottimizza posizione punto** è attiva, è sufficiente immettere la posizione di un punto comune anche solo approssimativamente; il programma cercherà la posizione ottimale.

Sul panorama viene inoltre visualizzata una linea dell'orizzonte. Tale linea rappresenta l'orizzonte virtuale del panorama. Se il panorama forma un "arco" spostare questa linea su o giù per risolvere il problema. Per ruotare la linea dell'orizzonte, e quindi il panorama nel suo complesso, usare l'indicatore sul bordo destro.

Ritaglia

Dato che le immagini sorgente hanno spesso traslazioni diverse l'una rispetto all'altra, il panorama finale generalmente dovrà essere ritagliato. In questo passo è possibile immettere i contorni di ritaglio, anche se il programma cercherà di suggerire automaticamente un ritaglio adatto. Il suggerimento del programma è il ritaglio visualizzato all'inizio di questo passo.

Finalizzazione

Dopo aver fatto clic su **Avanti** nel passo di ritaglio, il panorama viene assemblato a dimensione intera e viene visualizzato l'ultimo passo della procedura guidata. In questo passaggio è possibile salvare su file il panorama con **Salva...** o usare **Apri nell'Editor...** per aprirlo nell'Editor, in cui sarà possibile applicare le modifiche finali.

Suggerimenti per i panorami

- Le foto scattate con obiettivo grandangolare spesso sono distorte "a botte", il che rende più difficile l'unione e provoca sgradevoli linee spezzate dove dovrebbero esserci linee rette. Questo problema può essere corretto usando, nella procedura guidata panorami, una lunghezza focale superiore a quella effettivamente usata per scattare le immagini di origine.
- Quando si regolano manualmente le unioni, inserire innanzitutto i punti al centro delle transizioni tra le immagini. Dare inoltre risalto agli elementi con un elevato contrasto (angoli di oggetti, ecc.).
- Considerare che l'immagine finale può essere molto grande; questo significa che richiederà molta memoria. Per esempio, un panorama contenente 10 immagini da una fotocamera a 6 megapixel, ipotizzando una sovrapposizione tra immagini del 30%, avrà circa 22.000×2000 pixel e occuperà più di 130 MB di memoria (!) se è perfettamente piana - e ancora più memoria se non lo è. Pertanto è necessario assicurarsi che il computer su cui si compone il panorama abbia abbastanza memoria. Se non è necessario avere il panorama ad alte risoluzioni (per esempio se non lo si stampa), si consiglia di assemblarlo da copie a dimensioni ridotte dei file originali. Questo riduce notevolmente la memoria necessaria, rendendo molto più rapido il lavoro di assemblaggio del panorama.

Come scattare fotografie per un panorama

- Scattare le singole fotografie con un obiettivo ad alta lunghezza focale. Le immagini sorgente da obiettivi grandangolari (specialmente dagli obiettivi con zoom) spesso mostrano distorsione "a botte", il che rende impossibile un'unione precisa. Se non è possibile usare un obiettivo con una maggiore lunghezza focale (perché non è possibile allontanarsi abbastanza), è una buona idea scattare le foto con la fotocamera ruotata di 90 gradi. Sarà necessario scattare più immagini, ma saranno più facili da unire.
- Quando si scattano le fotografie, ruotare la fotocamera attorno al centro del suo apparato ottico. In caso contrario, le singole fotografie verranno scattate ciascuna a un angolo leggermente diverso. Anche questo rende più difficile l'unione, specie per gli oggetti vicini. Questo requisito può essere soddisfatto del tutto solo usando strumenti speciali, ma anche solo posizionare la fotocamera su un treppiede è un ottimo passo avanti. Se le foto vengono scattate a mano, è praticamente impossibile osservare questa condizione; pertanto sarà impossibile unire le immagini con massima precisione.
- Durante lo scatto, la fotocamera deve ruotare solo intorno all'asse verticale. Anche in questo caso, il metodo più semplice è usare un treppiede. L'ideale è mantenere allineata la fotocamera usando una livella. Spesso i treppiedi hanno una livella integrata. Se le foto vengono scattate a mano, cercare di ruotare la fotocamera attorno a un solo asse.
- La sovrapposizione tra immagini deve essere tra il 30 e il 50%. Se è minore, può essere difficile trovare punti in comune tra immagini vicine; inoltre diventa necessario unire le immagini vicino ai bordi, dove i difetti dell'obiettivo sono più intensi, il che rende più evidente i punti di raccordo tra le immagini. Il programma non prevede sovrapposizioni superiori al 70-80%, perciò valori maggiori provocano errori di unione.
- Se non ci sono grandi variazioni delle condizioni di illuminazione nella scena inquadrata, è una buona idea bloccare l'esposizione. Tuttavia, se le condizioni sono notevolmente diverse da un'immagine all'altra e alcune

immagini possono risultare sovraesposte o sottoesposte, si consiglia di impostare manualmente l'esposizione e appianare le differenze di esposizione tra un'immagine e l'altra con la correzione dell'esposizione. Naturalmente è possibile usare l'esposizione automatica; in questo caso, però, i livelli di esposizione possono essere notevolmente diversi tra immagini vicine e, anche se l'algoritmo di unione è piuttosto efficace nel ridurre queste differenze, l'unione tra le immagini può risultare piuttosto evidente. Se la fotocamera lo permette, si consiglia in ogni caso di impostare manualmente il bilanciamento del bianco.

Immagini 3D

Funzioni **Crea | Immagini 3D...** Utilizzare il comando **Crea | Immagini 3D** per creare anaglifi, cioè immagini che sembrano tridimensionali se osservate attraverso appositi occhiali colorati. Per creare tali immagini, sono necessarie due immagini sorgenti speciali che vengono quindi unite in una sola foto- un anaglifo.

La creazione delle immagini sorgenti è piuttosto semplice e non è necessario usare strumenti speciali con la fotocamera- è sufficiente scattare due foto del soggetto da due angoli leggermente diversi. Per scattare la seconda fotografia, spostare la macchina fotografica di una distanza corrispondente all'incirca alla distanza media tra un occhio e l'altro (approssimativamente 2,5 pollici o 6-7 centimetri).

Una volta scelte le due immagini sorgente, Zoner Photo Studio attiva la funzione **Trova punti comuni**. Usando questi punti, tenta di comporre con precisione l'anaglifo anche nei casi in cui la fotocamera è stata ruotata, sollevata o abbassata tra uno scatto e l'altro. Si possono eliminare eventuali punti condivisi rilevati erroneamente selezionandoli e facendo clic su **Elimina punti selezionati** premendo il tasto **[Canc]**. Per cancellare tutti i punti condivisi, fare clic su **Cancella tutti i punti**. È possibile aggiungere nuovi punti facendo clic sulle anteprime. È possibile aggiungere un massimo di 12 punti.

È importante assicurarsi che la foto di sinistra sia a sinistra e la foto di destra sia a destra. Se le foto sono scambiate, l'immagine finale non sarà tridimensionale. Se è necessario scambiarle, usare il pulsante **Sinistra <-> Destra** per questa operazione.

La seconda fase della procedura guidata è la creazione effettiva dell'immagine 3D. È possibile scegliere tra quattro tipi di immagine 3D. **Bianco e nero**. Per anaglifi in bianco e nero, il programma converte le due fotografie in scala di grigi e poi da scala di grigi ai colori di destinazione. I tre metodi restanti creano immagini 3D a colori. **Colore** mantiene tutti i colori. Se la scena contiene grandi superfici rosse brillanti, non avranno un aspetto gradevole nell'immagine finale. Per risolvere questo problema, usare **Colore attenuato**, che attenua il canale del rosso di un'intensità a scelta. Per attenuare il canale del rosso in modo diverso, usare **Ottimizzato**. Si può impostare manualmente il **Livello canale rosso** per mezzo di un cursore.

I controlli a freccia in basso a sinistra permettono di correggere manualmente le rispettive posizioni e rotazioni delle immagini. Usare il pulsante centrale per rimuovere le regolazioni manuali.

Per rimuovere le aree non collegate, usare la funzione automatica **Ritaglia**. Nella fase finale, fare clic su **Salva...** per salvare l'immagine 3D, o fare clic su **Apri nell'Editor** per modificarla nell'Editor.

Alcune persone con problemi di vista non vedono gli anaglifi 3D come immagini tridimensionali.

HDR

Utilizzare la funzione HDR (High Dynamic Range) per assemblare più foto con diverse gamme di esposizione in una sola immagine. In gergo questa operazione è a volte chiamata "sandwiching".

Questa funzione aiuta a risolvere il problema della gamma dinamica limitata dei sensori delle fotocamere. A causa di questa gamma limitata, le fotocamere digitali non riescono a catturare in modo soddisfacente scene con grandi differenze di luminosità, come una foresta scura sotto un cielo luminoso o una stanza scura con la luce che entra da una finestra. Poiché non è possibile fotografare una scena con una gamma di esposizione così ampia da catturare i dettagli in ogni parte della scena stessa, il fotografo è costretto a "sacrificare" dettagli nelle aree chiare o in quelle scure. Tuttavia se il fotografo riuscisse a catturare tre immagini identiche, eccettuata l'esposizione (sottoesposta, sovraesposta e "media"), potrebbe sfruttare l'HDR. Zoner Photo Studio potrà quindi usare le aree più dettagliate di ciascuna foto per comporre una nuova immagine.

Le immagini HDR sono composte normalmente a partire da tre scatti, ma a volte ne sono sufficienti due, ovvero normale + sottoesposta (per catturare le luci), normale + sovraesposta (per catturare le ombre) o sotto/sovraesposta. Una volta selezionate le immagini di partenza nel Navigatore, usare **Crea | HDR** per avviare la

procedura guidata. Se accidentalmente sono state scelte troppe immagini, è possibile restringere la selezione nella prima fase. Nella fase successiva le immagini vengono allineate automaticamente. Controllare di nuovo l'allineamento e se necessario correggerlo manualmente. Per consigli sul controllo e la correzione dell'allineamento vedere la sezione della Guida che tratta l'[Allineamento delle Immagini](#), che contiene una finestra simile a questa.

Nella fase successiva è possibile indicare al programma quale immagine è esposta correttamente, quale è sottoesposta e quale è sovraesposta. Il programma tenterà di ordinare automaticamente le immagini. Tuttavia, è possibile modificare manualmente l'ordine trascinandole. Nella fase successiva avviene la creazione effettiva dell'immagine HDR. È possibile usare diverse impostazioni per influenzarne l'aspetto.

Le varie impostazioni sono separate per luci e ombre, ma il loro significato è lo stesso. La **Soglia di transizione** imposta il livello di luminosità oltre il quale un pixel nell'immagine sovra/sottoesposta verrà copiato nell'immagine "media". Tuttavia, questa soglia non deve necessariamente essere netta e i pixel delle immagini di partenza possono essere integrati gradualmente. Per impostare la larghezza di tali transizioni, usare **Sfumatura transizione**. Tuttavia, anche con questa transizione sfumata, il margine tra la parte originale e modificata dell'immagine può essere comunque molto visibile. Questo effetto può essere corretto con quella che si chiama maschera di contrasto, per fondere la modifica nei pixel circostanti. Il grado di sfumatura della maschera può essere modificato mediante la funzione **Sfoca maschera**. L'ultima impostazione è **Intensità**, che imposta il rapporto tra l'immagine originale e quella che viene copiata su di essa.

Nell'ultimo passo è possibile scegliere se salvare l'immagine HDR finale su file o aprirla nell'Editor, dove sarà possibile continuare a modificarla.

È bene ricordare che le foto di partenza dell'immagine HDR devono essere state tutte scattate esattamente nella stessa posizione. È possibile garantire questo risultato usando un treppiede. Un utile punto di partenza alternativo per un'immagine HDR è una foto in formato RAW. I file RAW in generale hanno una gamma di luminosità molto più ampia rispetto ai JPEG, quindi un singolo file RAW può fornire tutte e tre le esposizioni di partenza.

Cartoline

Per creare immagini che assomigliano a cartoline, usare **Crea | Cartolina**.

Dopo aver avviato questa funzione, Zoner Photo Studio sceglierà un tipo di cartolina in base al numero di immagini originali selezionate. Se non sono disponibili tipi adatti, verrà scelto il primo tipo. Per spostare le immagini nella cartolina, trascinarvi dentro le loro anteprime. Per riposizionare le immagini entro la cartolina, fare clic destro, trascinarle e rilasciarle. Si possono anche aggiungere immagini con il pulsante **Aggiungi immagine**. Ogni campo nella cartolina può ricevere un **metodo di posizionamento (Posizione:)**, **Trasformazione**, posizione e formato. Per selezionare un campo nella cartolina, fare clic destro su di essa. Per rimuovere un'immagine da un campo selezionato, premere **[Canc]**. Le impostazioni della **Cornice** valgono per tutti i riquadri della cartolina; lo stesso vale per le impostazioni della **Sfocatura**, **Larghezza riquadro**, **Colore riquadro** e **Colore di sfondo**.

Si possono impostare le **dimensioni** della cartolina, **lo spessore dei bordi**, **il colore dei bordi**, **lo spessore della griglia**, **il colore della griglia** e se **Tracciare i limiti esterni della griglia**.

Le dimensioni possono essere inserite in millimetri, oppure espresse in pollici alla risoluzione DPI che si è scelta. 96 DPI è sufficiente per la visualizzazione sullo schermo; si raccomanda di impostare 150 DPI per la stampa e 300 DPI per la stampa di qualità.

Usare i pulsanti al passo successivo per salvare la cartolina o aprirla nell'Editor per ulteriori modifiche.

Diaporama in PDF

I diaporama in PDF sono un ottimo modo per condividere presentazioni fotografiche. Possono essere usati anche se i destinatari usano computer Macintosh o con Linux. A differenza delle presentazioni "ad avvio automatico", queste hanno un formato sicuro - non viene trasferito alcun codice di programma, perciò il rischio di trasferimento di virus tra computer è minimo.

I diaporama in PDF sono fondamentalmente file PDF standard che contengono una fotografia a tutta pagina per ogni pagina. Durante la generazione del diaporama, è possibile impostare il modo in cui verrà visualizzata ciascuna foto (pagina) del diaporama. Questo significa che l'**Effetto transizione** usato e il periodo di tempo impostato in **Mostra immagine per** possono essere configurati in modo individuale per ciascuna immagine. Fare clic su **Applica a tutti** per applicare l'effetto e il tempo di visualizzazione a tutte le immagini. È inoltre possibile assegnare a tutto il documento un unico **tempo di visualizzazione dell'effetto (Mostra effetto per)** e impostare una colonna sonora con **Inserisci colonna sonora**. La colonna sonora può essere in formato MP3, WAV, MIDI, AIFF o AU. Quando è possibile, usare il formato MP3, per la sua compressione elevata. Per maggiori informazioni, vedere [Esporta in PDF](#).

Perché i destinatari possano vedere il diorama così come è stato concepito, dovranno avere installato sul proprio computer Adobe Reader 6 o versione successiva (è improbabile che non lo abbiano). Le versioni precedenti di Adobe Reader e altri programmi di visualizzazione PDF (ad es. GSView) mostreranno solo le foto, senza effetti di transizione e colonna sonora.

Rimozione del disturbo con le esposizioni multiple

Scattando fotografie in condizioni di luce insufficienti, di solito non è possibile utilizzare tempi di esposizione molto lunghi e di solito è anche necessaria una sensibilità ISO piuttosto elevata. In tal caso si ottengono fotografie contenenti molti disturbi. Se tuttavia sono state scattate molte fotografie di questo tipo in successione, si può utilizzare questa funzione per combinarle in una sola immagine. Il programma esegue una media dei pixel, riducendo il disturbo. Scattando le fotografie originali, accertarsi di spostare la macchina fotografica il meno possibile, in quanto anche piccoli spostamenti possono causare rilevanti variazioni di prospettiva, rendendo difficile allineare le immagini per aumentarne la nitidezza. Risulterà molto utile la funzione della macchina fotografica che serve ad eseguire delle serie scatti in rapida successione. L'ideale è costituito da 4-6 scatti. Con meno scatti, anche la riduzione del disturbo sarà inferiore. Con più scatti si avrà un maggior rischio di spostare la macchina fotografica durante la ripresa.

Una volta selezionate le immagini di partenza nel Navigatore, usare **Crea | Unisci esposizioni multiple | Rimozione disturbo...** per avviare la procedura guidata. Per rimediare agli eventuali errori compiuti nella selezione, utilizzare il primo passo della procedura guidata. Nella fase successiva le immagini vengono allineate automaticamente. Controllare di nuovo l'allineamento e se necessario correggerlo manualmente. Per consigli sul controllo e la correzione dell'allineamento vedere la sezione della Guida che tratta l'[Allineamento delle Immagini](#), che contiene una finestra simile a questa. Nella fase successiva avviene la creazione dell'immagine con nitidezza migliorata. Usare queste impostazioni per agire sui risultati.

Usare **Ritaglia** per rimuovere le zone in prossimità dei margini dove gli scatti originali non sono stati sovrapposti perfettamente. Piccoli spostamenti tra le immagini sono normali per scatti eseguiti a mano libera, pertanto le fotografie vanno allineate. Questo processo non è sempre perfetto, quindi le aree vicino ai margini possono risultare sfocate. Usare la funzione **Correzione nitidezza** per eliminare questa sfocatura. Se alcuni oggetti hanno cambiato posizione tra uno scatto e l'altro, rimediare al problema con l'opzione **Elimina le differenze tra le immagini**, e se necessario con il cursore **Quantità da eliminare**. Utilizzare il minimo livello del cursore in grado di dare risultati positivi, in quanto valori maggiori potrebbero compromettere la riduzione del disturbo: con forti riduzioni, in immagini con elevati livelli di disturbo, il disturbo può confondersi con una variazione dell'immagine e pertanto potrebbe non venire ridotto. Ma le aree che contengono le differenze rimosse tra le immagini ricevono sempre una minor riduzione del disturbo rispetto ad altre aree. Questa opzione può essere utile anche per scene che contengono oggetti in movimento. Se la macchina fotografica si sposta molto tra uno scatto e l'altro, per il programma può essere difficile allinearli bene. Usare questa opzione per eliminare, ad esempio, i doppi contorni provocati da immagini di origine poco allineate.

Nell'ultimo passo è possibile scegliere se salvare l'immagine finale su file o aprirla nell'Editor, dove sarà possibile continuare a modificarla.

Rimozione oggetti in movimento

Utilizzare questa funzione quando si desidera fotografare un soggetto circondato da altri soggetti indesiderati in movimento; per esempio un monumento circondato da turisti. Prepararsi per l'utilizzo di questa funzione scattando più fotografie del soggetto in diversi momenti. Poi utilizzare la funzione per unire tutti gli scatti in una sola immagine. Per ogni area dell'immagine finale la funzione utilizza solo la parte dell'immagine che si adatta meglio alle altre immagini. Pertanto, scattando le immagini originali, accertarsi che per ogni area dell'immagine del soggetto siano presenti almeno due scatti nei quali tale area non sia nascosta. Gli scatti eseguiti con un cavalletto sono l'ideale, ma si può anche scattare le fotografie a mano libera; la funzione stessa provvede a raddrizzarle prima di iniziare la procedura. Si raccomanda di utilizzare il blocco esposimetrico e il bilanciamento manuale del bianco durante le riprese delle immagini originali.

Una volta selezionate le immagini di partenza nel Navigatore, usare **Crea | Unisci esposizioni multiple | Rimozione oggetti in movimento...** per avviare la procedura guidata. Per rimediare agli eventuali errori compiuti nella selezione, utilizzare il primo passo della procedura guidata. Nella fase successiva le immagini vengono allineate automaticamente. Controllare di nuovo l'allineamento e se necessario correggerlo manualmente. Per consigli sul controllo e la correzione dell'allineamento vedere la sezione della Guida che tratta l'[Allineamento delle Immagini](#), che contiene una finestra simile a questa. Nella fase successiva avviene la creazione dell'immagine finale. Usare **Sfuma i bordi** per ottenere transizioni graduali tra aree provenienti da immagini diverse. Usare **Duplica oggetti** per riportare nell'immagine finale tutti gli oggetti rimossi. Utilizzare questa tecnica per immagini creative, nelle quali ad esempio uno stesso oggetto di una fotografia si trova in molti posti diversi dell'immagine.

A volte, con materiale di partenza scadente, nel risultato finale possono essere presenti residui dei soggetti che

erano stati rimossi. Porre rimedio al problema con la correzione manuale. Nell'area da riparare, estrarre un riquadro trascinandolo; nel passo successivo della procedura guidata scegliere quale immagine originale utilizzare per l'area contenuta nel riquadro.

Nell'ultimo passo è possibile scegliere se salvare l'immagine finale su file o aprirla nell'Editor, dove sarà possibile continuare a modificarla.

Allineamento immagini

Usare questa procedura per allineare diverse immagini dello stesso soggetto scattate senza treppiede. Una volta selezionate le immagini di partenza nel Navigatore, usare **Crea | Unisci esposizioni multiple | Allinea immagini...** per avviare la procedura guidata. Per rimediare agli eventuali errori compiuti nella selezione, utilizzare il primo passo della procedura guidata. Nel passo successivo il programma cerca di trovare punti comuni tra le diverse immagini da utilizzare per allinearle. Le immagini vengono sempre allineate alla prima della serie. L'area sinistra della finestra elenca tutte le immagini della serie. Fare clic su una delle immagini (diversa dalla prima) per selezionarla e controllarne l'allineamento nel pannello di anteprima collocato sul lato destro. Usare i pulsanti sotto l'anteprima per visualizzare nel pannello di anteprima l'immagine allineata, oppure la prima immagine, oppure le due immagini sovrapposte.

Se in una data immagine non è stato possibile individuare automaticamente alcun punto comune, o se l'allineamento è scadente, modificare manualmente i punti comuni con la funzione **Modifica punti comuni**. Durante la modifica dei punti comuni, la parte destra della finestra mostra le due immagini e i loro punti comuni, una accanto all'altra. Fare clic su una zona di una delle immagini per aggiungere un punto comune. Il programma tenterà di aggiungere automaticamente il punto corrispondente nell'altra immagine. Fare clic su un punto e trascinarlo. Per cancellare un punto, premere **[Canc]** o fare clic su **Elimina punto selezionato**; fare clic su **Elimina tutti i punti** per rimuovere tutti i punti selezionati. Per meglio controllare l'allineamento durante la modifica, utilizzare i pulsanti sulla destra per visualizzare le immagini sovrapposte. Fare clic su **Salva i punti aggiunti** per uscire dalla modalità di modifica e allineare le immagini sulla base dei punti comuni appena aggiunti. Fare clic su **Annulla la modifica dei punti comuni** per ripristinare la condizione preesistente alla modifica.

Usare **Ritaglia** per rimuovere le aree vicino ai margini dove gli scatti originali non sono stati perfettamente sovrapposti.

Usare l'ultimo passo della procedura guidata per salvare l'immagine finale; aggiungere un suffisso significativo ai nomi dei singoli file e scegliere una cartella e un formato per salvare i file.

Publicazione

Diaporama

Per avviare un diaporama, usare la voce del menu del Navigatore **Pubblica | Diaporama [F3]**, premere [F3] nel Visualizzatore oppure fare clic sul pulsante Diaporama sulla barra degli strumenti principale.

Per personalizzare le impostazioni dei diaporama, usare la funzione **Pubblica | Diaporama avanzato... [Ctrl+F3] nel menu del Navigatore oppure Diaporama | Impostazioni diaporama...** nel Visualizzatore. Un diaporama non visualizza necessariamente i file in ordine alfabetico, ma piuttosto in base all'ordine in cui sono visualizzati nella cartella corrente. Un diaporama inizia dall'immagine attualmente selezionata. È inoltre possibile avviare un diaporama fare clic sulla rotella del mouse su una miniatura del Navigatore.

La finestra delle impostazioni per i diaporama presenta quattro schede. La scheda **Visualizza** permette di impostare quali tipi di file verranno visualizzati e se il passaggio da un'immagine all'altra deve essere automatico o manuale. Se nel diaporama sono presenti file audio o video, non esclusi mediante filtri, tali file verranno anch'essi riprodotti o visualizzati. Sui computer con più monitor, è possibile impostare su quale monitor deve essere visualizzato il diaporama.

Usare la scheda **Generale** per regolare le impostazioni generali del diaporama. La voce **Visualizza pannello miniature** attiva la visualizzazione di una fascia di miniature sopra lo schermo per una rapida navigazione del diaporama. **Blocca salvaschermo** assicura che il diaporama non venga interrotto dal salvaschermo. Se sono assegnati commenti audio ai file, il programma può riprodurli.

Usare la scheda **Intestazione e pie' di pagina** per impostare o no la visualizzazione delle intestazioni e dei pie' di pagina e il loro contenuto. Questi contenuti possono essere impostati con la funzione Testo variabile del programma. La scheda **Effetti** imposta se le immagini verranno visualizzate immediatamente o introdotte invece con vari effetti di transizione.

Durante il diaporama stesso, è possibile ruotare temporaneamente le immagini di 90° ed eliminare, copiarle o spostarle. Facendo clic con il pulsante destro in un diaporama viene visualizzato un menu che fornisce un accesso semplificato a molte funzioni per il diaporama. Durante la navigazione delle immagini è possibile modificare il livello di zoom (e bloccarlo), aggiungere una classificazione e attivare e disattivare la visualizzazione delle sovraesposizioni [O] e degli istogrammi [H]. È inoltre possibile attivare e disattivare la visualizzazione di informazioni immagine [Maiusc+Invio] o passare all'Editor [Ctrl+Invio].

È possibile usare i comandi nella parte inferiore della finestra di impostazioni diaporama per memorizzare come impostazione le opzioni per il diaporama o tornare alle impostazioni di fabbrica.

Sfondo del desktop

Lo "Sfondo del desktop" è l'immagine mostrata come sfondo del desktop di Windows. Usare la voce di menu **Pubblica | Sfondo del desktop** per usare l'immagine come sfondo del desktop in una delle cinque modalità o per rimuovere lo sfondo del desktop.

Stampa di una singola immagine

Per stampare una singola immagine dall'Editor, usare **File | Stampa... [Ctrl+P]**.

Nella finestra di stampa è possibile impostare dimensioni e posizione dell'immagine e aggiungere una didascalia.

Una volta scelta una stampante, è possibile fare clic su **Proprietà...** per impostare dimensioni e colore della carta (questo è molto importante quando si stampa su carta fotografica speciale). Zoner Photo Studio può inoltre rilevare autonomamente le dimensioni di pagina e i margini. Se si attiva **Stampa su file**, il programma salverà la stampa come file di dati utilizzabile dalla stampante selezionata invece di procedere con la stampa. **Numero di copie** è preselezionato automaticamente sulla base delle impostazioni nelle proprietà della stampante, ma può essere impostato anche nella finestra principale pre-stampa. L'opzione **Adatta l'orientamento del foglio a quello dell'immagine** cambia l'orientamento della carta (orizzontale o verticale) in modo che corrisponda all'orientamento dell'immagine da stampare.

Sotto l'anteprima di stampa sono presenti pulsanti per cambiare dimensioni e posizione dell'immagine.

L'opzione **Adatta alla pagina se necessario** centra l'immagine sulla pagina e gestisce il modo in cui deve essere

adattata alla pagina, usando il metodo di adattamento selezionato. L'opzione **Aggiungi bordi** adatta l'immagine in modo che si adatti completamente alla pagina. La seconda opzione, **Ritaglia**, estende l'immagine sull'intera area stampabile della pagina e ritaglia le parti dell'immagine che escono dalla pagina. Queste aree di margine sono contrassegnate in rosso nell'anteprima.

L'opzione **In base ai DPI dell'immagine** posiziona l'immagine sulla pagina alle dimensioni necessarie per raggiungere il livello di DPI impostato.

L'opzione **Personalizzata** consente di impostare una **Larghezza** o **Altezza** fisse per l'immagine. È possibile impostare una sola dimensione- il programma calcolerà automaticamente e proporzionalmente l'altra dimensione.

È possibile usare i pulsanti sotto l'immagine per ancorare l'immagine a un bordo o angolo della pagina o al suo centro. Inoltre è possibile usare il menu **posizione fissa**. Usare l'opzione **Personalizzata** per impostare una posizione a propria scelta per gli angoli di **Sinistra** e **Superiore** dell'immagine.

È possibile scegliere le **Unità** in cui definire la posizione personalizzata- millimetri o pollici.

Facoltativamente, è possibile aggiungere una **Didascalia** all'immagine. È possibile posizionare con **Posiziona** la didascalia sotto o sopra l'immagine e allinearla con **Allinea** ai bordi o al centro dell'immagine.

È possibile scrivere la didascalia manualmente o usare le informazioni immagine grazie alla funzione di [testo variabile](#) del programma. Fare clic su **Carattere...** per selezionare carattere e dimensione del testo.

Stampa ed esportazione di gruppi di immagini

Nel Navigatore è presente una singola procedura guidata che permette di accedere a tutte le possibilità offerte dal programma per stampare ed esportare più immagini in una volta. In una serie di passi è possibile creare output di stampa di quattro possibili tipi. Il primo passo del processo è la scelta delle immagini da stampare o esportare. Quindi, usare la voce di menu **Pubblica | Stampa ed esporta... [Ctrl+P]**. Nel primo passo, verificare attentamente se si desidera davvero utilizzare tutte le immagini selezionate e deselezionare quelle che non si desidera utilizzare. In futuro è possibile tralasciare questo passo se si spunta la casella **Tralascia questo passo la prossima volta**. Per proseguire, fare clic sul pulsante **Avanti >**.

Nella pagina seguente è possibile scegliere che stampa o esportazione preparare:

- **Modelli**- layout pagina preparati da Zoner in cui è possibile inserire fotografie
- **Provini a contatto**- layout generati automaticamente con il numero scelto di righe e colonne, con possibilità di personalizzare spaziatura fra le immagini, intestazioni, pie' di pagina e didascalie
- **Calendari**- calendari generati automaticamente per l'anno, mese e giorno scelti
- **Risparmio carta**- stampa di qualsiasi numero di foto in qualsiasi combinazione di dimensioni e forme nel numero minimo necessario di pagine

Come inserire immagini in un modello di stampa

Le immagini possono essere posizionate manualmente o automaticamente. Nella modalità chiamata **Automaticamente**, le immagini verranno collocate in pagine separate sulla base della loro posizione corrente nella cartella e il lavoro di stampa verrà generato in una sola volta, con il numero corrispondente di pagine. La modalità **Automaticamente con rotazione** ruota le immagini di 90° se il loro orientamento non risponde all'orientamento delle cornici di posizionamento. Se si utilizza la modalità denominata **Manualmente**, nel passo successivo viene visualizzata una pagina di stampa vuota su cui è possibile trascinare immagini dall'elenco sul lato sinistro della finestra. È possibile aggiungere altre pagine facendo clic sul pulsante **Aggiungi pagina**. È inoltre possibile eliminare pagine. È possibile passare da una pagina all'altra con i pulsanti << e >>.

Le immagini possono essere posizionate in tre modi diversi.

- **Cornice**- l'intera pagina viene inserita nella cornice, mantenendo il rapporto tra i lati. Se il rapporto non corrisponde a quello della cornice, vi saranno bande vuote ai lati oppure sopra e sotto.
- **Ritaglia**- l'immagine viene inserita nella cornice secondo il lato "più corto" (quello che fa in modo che l'altro lato "esca fuori" quando viene inserita nella cornice) e l'altro lato viene tagliato.
- **Ingrandisci**- l'immagine viene inserita nella cornice; se non si adatta perfettamente alla cornice, il suo rapporto

tra i lati viene alterato in modo da farla combaciare.

È possibile invertire le immagini o ruotarle una volta posizionate. Queste trasformazioni sono sempre in riferimento alla cornice correntemente selezionata, che è evidenziata da un riquadro rosso.

Opzioni di output

Una volta terminata la preparazione del lavoro di stampa, il programma offre cinque opzioni per le prossime operazioni: **Stampa**, **Salva**, **Esporta**, **Modifica** e **Modifica in Zoner Draw 5**. Le opzioni sono descritte qui di seguito.

Salvataggio dei lavori di stampa

Le pagine possono essere salvate in formato ZMP. È possibile aprire i file ZMP nell'Editor e quindi modificarli, stamparli e salvarli da lì. I file ZMP non memorizzano le foto vere e proprie al loro interno, solo collegamenti alle foto.

Esportazione dei lavori di stampa

Zoner Photo Studio può esportare un lavoro di stampa nel diffuso formato PDF. È un modo semplice per inviare album in formato elettronico agli amici senza dover includere un programma di visualizzazione. Il programma di visualizzazione PDF di Adobe, chiamato Adobe Reader, è già installato nella maggior parte dei computer.

Quando si fa clic su [Esporta in PDF...](#) dopo aver preparato un lavoro di stampa, viene visualizzata una finestra per gestire le impostazioni PDF, seguita da una finestra per impostare il nome e il percorso del file PDF.

La prima di queste finestre è descritta in maggiore dettaglio nell'argomento Esportazione in PDF. Un'altra possibilità è esportare le singole pagine del lavoro di stampa come serie di bitmap; questa operazione è descritta nell'argomento Conversione in bitmap.

Modifica delle pagine dei lavori di stampa

È possibile modificare le pagine di un lavoro di stampa in una versione speciale dell'Editor per lavori di stampa. Per iniziare a modificarle, usare il pulsante per questa operazione al termine della procedura guidata Stampa ed esporta oppure aprire un file ZMP salvato (v. sopra). La barra degli strumenti dell'Editor cambia quando si modificano i lavori di stampa. Questa versione dell'Editor contiene diversi strumenti di modifica per il desktop publishing:

- **la freccia**- per selezionare e modificare (spostarli, ridimensionarli, ruotarli e inclinarli)
- **la freccia piccola**- per modificare la forma degli oggetti e in particolare per modificare il testo esistente
- **la "T"**- per aggiungere nuovo testo
- **importazione**- per aggiungere immagini
- **paginazione**- per passare da una pagina all'altra

Nella pratica, questa versione dell'Editor viene usata generalmente per gli ultimi ritocchi alle posizioni delle foto e l'aggiunta di testo supplementare. Non tutte le parti delle pagine dei lavori di stampa possono essere modificate. Alcuni elementi sono parti non modificabili dei modelli. Una volta modificati, i lavori di stampa possono essere salvati.

Modifica delle pagine dei lavori di stampa in Zoner Draw 5

È possibile modificare le pagine dei lavori di stampa in Zoner Draw 5, un prodotto distinto di Zoner. È presente un pulsante per questa specifica operazione in Zoner Photo Studio, ma è disabilitato a meno che non sia installato Zoner Draw 5. L'utilizzo di questo programma è un po' più complicato dell'utilizzo dell'Editor, ma offre maggiori possibilità. Per una guida dettagliata all'uso di Zoner Draw, usare la funzione Guida **[F1]** in quel programma.

Stampa con modelli

Modelli

Zoner Photo Studio contiene diverse decine di modelli raggruppati per tema: provini a contatto semplici e complessi, stampe su carta fotografica, stampe aziendali, congratulazioni per nascite, matrimoni e compleanni, documentari fotografici, ecc.

Alcuni modelli contengono testo modificabile. Alcuni modelli inoltre permettono di usare la funzione Testo variabile, in modo che il testo possa essere basato su informazioni relative a un'immagine o alla pagina di stampa. Per maggiori informazioni, vedere l'argomento relativo alla funzione Testo variabile.

Modelli personalizzati e nuovi modelli

È possibile creare i propri modelli con Zoner Draw 5 (un prodotto distinto). Per maggiori informazioni, consultare il sito Web Zoner.

Di tanto in tanto vengono pubblicati nuovi modelli sul sito Web Zoner. Per raggiungere la pagina in cui sono pubblicati, fare clic sul link **Scarica nuovi** accanto all'elenco di categorie dei modelli nella procedura guidata di stampa.

Provini a contatto

Scelta delle dimensioni della pagina

Per i tipi di stampa **Provini a contatto**, **Calendari** e **Risparmio carta**, il passo successivo è la scelta delle dimensioni della pagina. È possibile scegliere uno dei formati carta proposti o usare l'ultima voce, **Personalizzato**. Per le dimensioni personalizzate della pagina è possibile immettere direttamente le dimensioni o usare il pulsante **Ricava formato e margini dalla stampante...**, che richiama la finestra Impostazione stampante della propria stampante in modo da poter scegliere le dimensioni da lì. Questo pulsante inoltre imposterà come margine pagina la zona non stampabile più piccola possibile della stampante.

Provini a contatto

Usare il tipo di stampa Provini a contatto per stampare un numero specificato di immagini per riga e per colonna, con una spaziatura specificata tra le immagini. È possibile includere intestazione e piè' di pagina, didascalie delle immagini e uno sfondo per la pagina e per le singole immagini.

Calendari

Quando si crea un calendario in Zoner Photo Studio, la cosa più importante è scegliere un modello. Sono inclusi diversi modelli per diversi tipi di periodo: settimanale, mensile, bimestrale, trimestrale, semestrale e annuale. Viene inoltre selezionato un **mese iniziale**, l'**anno**, l'**orientamento delle settimane** e una scelta di **giorni della settimana**.

Nella fase successiva vengono configurati i dettagli della visualizzazione di giorni e mesi, i nomi dei giorni, la sottolineatura, i bordi e i giorni speciali. Per tutti questi testi è possibile impostare carattere, dimensioni, allineamento, colore e altri attributi facendo clic sul pulsante **Proprietà testo** corrispondente.

Economizzatore carta

Questa funzione distribuisce le immagini in modo ottimizzato con le dimensioni scelte in modo che rientrino nel minor numero possibile di pagine.

Se le dimensioni predefinite non rispondono alle proprie esigenze, è possibile scegliere la voce **Personalizzato** e immettere tutte le dimensioni necessarie manualmente. Per aggiungere un gruppo di "cornici" delle immagini, immettere le larghezze, altezze e quantità e fare clic su **Aggiungi**. Per rimuovere tutti i gruppi di cornici aggiunte, fare clic su **Rimuovi tutto**. Per rimuovere un solo gruppo, fare clic su **Rimuovi**. Per modificare un gruppo, selezionarlo, modificarne le impostazioni con i controlli nella parte superiore e fare clic su **Modifica**.

Impostazioni di stampa

Prima di stampare un lavoro di stampa creato in una delle procedure guidate di pubblicazione o che si sta modificando nella versione per lavori di stampa dell'Editor, è possibile configurare diverse impostazioni di stampa. Le impostazioni sono divise in quattro schede.

? **Stampante** Qui è possibile selezionare un **Nome stampante** per scegliere una stampante. Sotto l'elenco a discesa delle stampanti sono riportate le informazioni di base sulla stampante. Fare clic su **Proprietà** per richiamare una finestra per la scelta delle proprietà della stampante, come il formato pagina, le impostazioni di qualità di stampa, il tipo di carta, ecc. **Pagine da stampare** imposta se deve essere stampato l'intero documento o solo pagine selezionate oppure oggetti selezionati. Quest'ultima opzione è utile solo se si stampa dall'Editor.

Numero di copie imposta il numero di copie stampate dell'intervallo di stampa dato. Quando si usa **Stampa su file**, il documento non verrà stampato di fatto; l'output di stampa verrà invece salvato su file. È un'opzione utile quando si desidera inviare un file a una stampante non connessa al proprio computer, oppure per l'esportazione in PostScript.

- ? **Opzioni** Usare l'opzione **Adatta alla pagina** per fare in modo che il programma ridimensioni proporzionalmente i contenuti di ciascuna pagina stampata in modo di adattarli alla pagina esattamente. Usare questa opzione, per esempio, quando si desidera stampare un documento su carta che ha la stessa forma di un modello ma dimensioni diverse. Per gli utenti non USA, un buon esempio è passare da un normale modello in formato A4 a un foglio di carta A3. Quando si usa l'opzione **Centra nella pagina**, i contenuti di ciascuna pagina a stampa vengono centrati nella pagina. È possibile usare **Scala** per aumentare o diminuire le dimensioni dei contenuti delle pagine a stampa. Usare la voce **Stampa testi come curve** per fare in modo che il programma tratti il testo come una serie di curve invece che come testo vero e proprio. Alcune stampanti non sono in grado di stampare lettere che attraversano il bordo di una pagina a stampa. Questo può essere un problema, per esempio, se si usa l'opzione **Stampa tabellone**. Stampando il testo come curve si eviterà questo problema. **Qualità di stampa** imposta come verranno stampate i fondini sfumati e le aree trasparenti. "Fondino sfumato" è un termine usato in una branca della grafica detta grafica vettoriale. Si tratta di transizioni graduali da un colore a un altro. Si trovano solo nei modelli, non nelle foto. Solo il livello massimo, "Trasparenza", garantisce che il documento avrà sulla carta lo stesso aspetto che ha sullo schermo. Tuttavia è anche il più lento da stampare.

Modello wireframe solo il profilo degli oggetti

Bassa immagini e fondini sono mostrati come profili incisi e non con il loro contenuto reale. I fondini sfumati sono ridotti a 10 gradazioni.

Alta i fondini sfumati hanno un numero di gradazioni ridotto.

Piena tutto viene stampato esattamente com'è visualizzato, eccetto le aree trasparenti.

Trasparenza viene considerata anche la trasparenza degli oggetti.

- ? **Stampa tabellone** Usare i controlli su questa scheda per stampare documenti di dimensioni maggiori del formato carta massimo della stampante. Anche se i modelli standard hanno dimensioni Letter o A4, è possibile creare i propri modelli personalizzati (con Zoner Draw, un prodotto separato) con dimensioni anche di diversi metri. La stampa tabellone consente di stampare effettivamente in dimensioni così grandi, dividendo la stampa in più pagine che verranno poi riassemblate grazie ai marcatori di stampa. Questo significa che quando si attiva la stampa tabellone, ciascuna pagina a stampa conterrà informazioni sui bordi che indicano quali pagine collegare a quali altre pagine. Questo consente di stampare con facilità immagini di grandi dimensioni da usare per esempio nelle vetrine dei negozi. Prima di fare questo, è necessario attivare la **Stampa tabellone**. Per procedere, usare il controllo **Abilita stampa tabellone**. Quindi impostare il tipo di **Indicatori di ritaglio** preferiti. Normalmente, il programma stampa tutte le pagine di un lavoro di stampa tabellone, ma possono esserci situazioni in cui si desidera stampare solo alcune pagine selezionate. Per richiamare una finestra in cui è possibile selezionare le pagine da stampare, fare clic su **Seleziona pagine**. Le pagine contrassegnate in blu in questa finestra non saranno stampate.
- ? **Prestampa** Qui è possibile attivare o disattivare l'opzione **Stampa informazioni pre stampa** e che tipo di informazioni usare. Le informazioni pre stampa sono informazioni supplementari su un documento o segni utili per esempio per ritagliare la pagina stampata. Usare **Separazioni CMYK** quando si stampa su pellicola per una macchina stampatrice professionale. Per la preparazione di pubblicazioni a colori, è necessario fornire pagine "separate" nei colori base di stampa. Per stampare le separazioni, spuntare la casella **Separazioni CMYK** e quindi spuntare le lastre da stampare.

Converti in bitmap

Questa funzione è disponibile solo durante la modifica di un lavoro di stampa preparato. Converte il lavoro di stampa in bitmap.

Questa funzione è disponibile come pulsante nell'ultimo passo della procedura guidata **Stampa ed esportazione** e in **File | Converti in bitmap** quando si sta modificando un lavoro di stampa nell'Editor.

Nella finestra di conversione è possibile impostare come verranno determinate le dimensioni in pixel del bitmap: direttamente o in termini di punti per pollice (DPI). Per convertire più pagine in bitmap, è necessario usare il comando **Converti in bitmap** nell'ultimo passo della procedura guidata **Stampa ed esportazione**.

Esportazione in PDF

Usare **File | Esporta in PDF [Ctrl+Maiusc+E]** quando si sta modificando un lavoro di stampa terminato (creato p. es. con **Pubblica | Stampa ed esporta [Ctrl+P]**) per esportarlo in formato PDF (Portable Document Format). I documenti in formato PDF contengono una serie di informazioni su se stessi, perciò è possibile immettere **Titolo, Oggetto, Autore e Parole chiave** per il PDF. Gli altri elementi della finestra di esportazione PDF permettono di regolare le caratteristiche tecniche del PDF per risparmiare spazio o assicurare che i destinatari possano leggerlo.

In un modo o nell'altro, ciascun PDF deve poter gestire i caratteri per i testi utilizzati. Si consiglia vivamente di includerli direttamente. Non è necessaria alcuna operazione per questo: è l'impostazione predefinita. Occasionalmente, tuttavia, è meglio esportare il testo come curve. Se la quantità di testo è ridotta, questo può ridurre le dimensioni del file PDF: anche se codificare il testo come curve è uno spreco di spazio, includere il carattere sarebbe uno spreco ancora maggiore. Resta comunque uno svantaggio: dato che il testo è sotto forma di curve, i destinatari non possono eseguire ricerche, copiarlo, ecc. Questa scelta è alla voce **Esporta testo come**.

Normalmente, è consigliabile usare qualche genere di **Compressione immagine**. La compressione JPEG è la migliore per le fotografie e altre immagini con la stessa gamma cromatica (TrueColor); la compressione ZIP è la migliore negli altri casi. Sotto questa voce sono presenti altre impostazioni che aiutano a mantenere piccoli i PDF. La compressione ZIP non ha effetti sulla qualità, ma non comprime molto le foto. Le impostazioni di livello di compressione ZIP permettono di bilanciare qualità e velocità. La compressione JPEG può spesso peggiorare l'aspetto di un'immagine, ma ad alti livelli di qualità (bassi livelli di compressione) non è visibile a occhio nudo, mentre la riduzione delle dimensioni del file è comunque netta.

Per pubblicare le foto spesso si usano le immagini direttamente dalla fotocamera. Normalmente non si desidera mostrarle ai destinatari alle dimensioni originali. Il ridimensionamento viene detto in gergo tecnico "ricampionamento", perciò la prossima voce è **Ricampionamento bitmap**. 96 DPI normalmente sono sufficienti per la visualizzazione su schermo. Se i destinatari intendono stampare le foto, usare 150 DPI. Se desiderano fare stampe di alta qualità, usare 300 o più DPI. Il **Metodo di ricampionamento** imposta la tecnologia di ridimensionamento da utilizzare. Di solito, il Supersampling offre la massima qualità nei risultati. **DPI per trasparenza vettoriale** imposta la qualità da usare per le aree con trasparenze vettoriali. All'atto pratico, questo include tutte le trasparenze. Si applicano le stesse linee guida adottate per i bitmap.

Quando si spunta **Apri documento dopo l'esportazione**, il PDF esportato verrà aperto immediatamente nel programma di visualizzazione associato ai PDF sul computer. Normalmente si tratta di Adobe Reader.

Le opzioni **Comprimi testo e vettori** e **Comprimi caratteri** faranno in modo che il programma usi la compressione ZIP su queste parti del documento. Questo non ha effetto sulla qualità; rallenta leggermente l'apertura per diminuire leggermente le dimensioni.

Quando si spunta **Anti-alias su bitmap**, il PDF esportato conterrà istruzioni che informano i programmi di visualizzazione PDF di sfumare i bordi delle immagini quando non vengono visualizzate nelle dimensioni originarie.

Crea galleria Web

Per creare una galleria Web in modo che altre persone possano vedere le proprie immagini in Internet, usare la procedura guidata Crea galleria Web. Per avviare questa procedura guidata, usare la voce di menu **Pubblica | Crea galleria Web...** del Navigatore. Questa procedura crea una galleria Web statica, non modificabile. Per creare una galleria facile da aggiornare in seguito, usare invece la funzione [Album Web](#).

Nel primo passo, scegliere le immagini da pubblicare. Nel secondo passo, scegliere il modello da usare come base per la galleria. Nel terzo passo, regolare le impostazioni specifiche del modello secondo necessità. Ci sono diversi tipi di impostazioni per ciascun modello: per esempio impostazioni globali, impostazioni per le pagine di miniature e impostazioni per i titoli nelle pagine di miniature. Per passare da un tipo di impostazioni a un altro, usare il controllo **Mostra impostazioni per...**

In alcuni campi delle impostazioni è possibile sfruttare la funzione [testo variabile](#) del programma. Per salvare le impostazioni per questo passo o per ricaricarle in seguito, usare i controlli "Impostazioni" nella parte inferiore della finestra.

Anteprima

Per avere un'anteprima delle modifiche direttamente in un browser Web durante questo passo, fare clic su **Anteprima....** Per assicurare una visualizzazione rapida, l'anteprima usa soltanto alcune immagini.

Ultimi ritocchi

Nel quarto e ultimo passo, per avere un'anteprima della galleria, fare clic su **Anteprima**. Per salvare la galleria su disco in modo da poterla modificare al di fuori di Zoner Photo Studio prima dell'upload, fare clic su **Salva....** Per caricare la galleria in un server Web, fare clic su [Carica via FTP](#).

Carica via FTP

È possibile inviare i file correntemente selezionati nel Navigatore a un server Web mediante upload FTP. Per questa operazione, usare la voce di menu **Pubblica | Carica via FTP...** del Navigatore.

Nella finestra di sinistra è possibile selezionare la connessione che si desidera usare per il trasferimento corrente. Usare i pulsanti **Aggiungi connessione FTP...** e **Duplica connessione FTP...** per impostare la connessione al server Web. Il proprio provider di spazio Web potrà fornire i dettagli della connessione FTP.

Configurazione della connessione FTP

È possibile impostare un **Nome connessione** per ciascuna connessione, in modo da distinguerle più facilmente. Per ciascuna connessione così memorizzata, è possibile impostare l'indirizzo del server, il percorso al server e le impostazioni del server proxy. L'**Host** è il nome di dominio o indirizzo IP del server a cui ci si sta collegando. La **Porta** standard per le connessioni FTP è la 21. Non modificare questo valore a meno che il provider di spazio Web non indichi di usare un'altra porta. Il **Nome utente** è il proprio nome di accesso sul server. Il provider di spazio Web avrà comunicato all'utente il nome utente e la **password** quando sono stati richiesti i servizi Web. Il **Percorso remoto** è il percorso sul server in cui si desidera inserire le foto. Se il percorso o, ovvero la cartella, non esiste, verrà creato automaticamente.

La **Definizione URL** aiuta a impostare il percorso finale della foto e dipende dal proprio provider di spazio Web. Il percorso definitivo è visualizzato alla voce **URL anteprima**.

Modificare le impostazioni del **server proxy FTP** soltanto se il proprio provider Internet (non il provider di spazio Web) indica direttamente di modificarli. I server proxy vengono utilizzati nelle reti domestiche e aziendali; l'amministratore di rete indicherà le modifiche necessarie da apportare alle impostazioni.

Invio per e-mail

Usare la voce **Pubblica | Invia per e-mail... [Ctrl+Maiusc+M]** per consegnare i file selezionati nel Navigatore al proprio programma di e-mail, che li alleggerà a un nuovo messaggio. Prima di trasferire il controllo al programma di e-mail, viene data la possibilità di applicare diversi tipi di modifiche alle immagini.

Il programma di e-mail usato deve essere un programma a tutti gli effetti e supportare l'interfaccia MAPI. I servizi di Web-mail non supportano questa interfaccia, pertanto non è possibile inviare file via Web-mail con questa funzione.

È possibile ridurre le immagini o convertirle in JPEG prima di inviarle. Usando la voce **Ridimensiona immagini TrueColor**, le immagini con dimensioni superiori maggiori ai valori impostati saranno ridotte a tali valori. Le immagini TrueColor sono immagini con una profondità cromatica massima; normalmente, le fotografie sono in TrueColor. Le immagini verranno ridotte in proporzione in modo da rientrare nei massimi sia di altezza che di larghezza (ed essere vicine al limite per almeno una delle due). Usare **Converti immagini TrueColor in JPEG** per cambiare il formato delle immagini in JPEG (se necessario) e salvare di nuovo l'immagine con il livello di compressione desiderato. Le immagini memorizzate in formato GIF o altri formati a tavolozza ignoreranno questa funzione.

È inoltre possibile comprimere le immagini prima di inviarle. Se si seleziona la funzione **Comprimi allegati con ZIP**, tutti i file verranno salvati in un singolo file compresso con il nome e il livello di compressione scelti.

Usare **Avviso superamento dimensione** se si desidera essere avvisati da Zoner Photo Studio quando le dimensioni dell'immagine superano un dato valore selezionato. La finestra di avviso offre la possibilità di continuare oppure di tornare indietro e modificare le impostazioni.

Questa finestra inoltre può essere usata per inviare immagini agli Appunti con la funzione **Copia in appunti**, invece di alleggarle a una e-mail. Quando si fa clic con questo pulsante, le immagini in questione, in versione modificata con compressione ecc. richiesta in questa finestra, vengono salvate in una cartella temporanea e un collegamento a questi file temporanei viene inserito negli Appunti di Windows. A questo punto è possibile accedere a qualsiasi finestra capace di accettare un file incollato - come una finestra nuova e-mail o una cartella - e usare **[Ctrl+V]** (o la voce **Incolla** del menu **Modifica** del programma) per incollare i file. I file temporanei verranno eliminati.

automaticamente all'uscita da Zoner Photo Studio; solo i file che hanno ancora un collegamento negli Appunti verranno conservati.

Quando l'opzione **Converti immagini con profilo in sRGB** è attiva, le immagini con profilo colori diverso da sRGB verranno convertite a tale profilo, lo spazio colori più "universale". Se non si ha esperienza di profili colore, è molto probabile che non sia necessario modificare questa opzione.

È possibile scegliere quale programma di e-mail "riceverà" le immagini. In Windows Vista, accedere dal Pannello di controllo a Programmi, quindi a Programmi predefiniti, quindi a Imposta programmi predefiniti. In Windows XP, accedere a Start, quindi a Tutti i programmi, quindi a Impostazioni accesso ai programmi.

Masterizza CD/DVD con immagini

Zoner Photo Studio può sfruttare i masterizzatori CD/DVD in modo da masterizzare direttamente dal programma. Per masterizzare immagini su CD o DVD con questa funzione, selezionarle e usare **Pubblica | Masterizza CD/DVD con immagini**. Per fare in modo che il programma includa un programma di visualizzazione freeware, di libera distribuzione e con avvio automatico sul CD masterizzato, spuntare **Aggiungi visualizzatore al CD/DVD** nel primo passo della procedura guidata. Per controllare il comportamento del visualizzatore, usare le altre impostazioni in questo passo. Il comportamento del visualizzatore può essere modificato anche una volta avviato.

Nel passo successivo, è possibile verificare la quantità di dati che verranno scritti sul media. In questo passo, scegliere una delle tre opzioni per le successive azioni del programma: masterizzare, salvare i contenuti del CD o salvare un file ISO.

Masterizza

Fare clic sul pulsante **Masterizza...** per fare in modo che il programma inizi a masterizzare le immagini su CD o DVD. Selezionare una **Unità CD/DVD**, una **Velocità** (Zoner Photo Studio usa normalmente la velocità massima possibile), una **Etichetta del media**, se eseguire la **Verifica dati scritti** e se usare o meno la tecnologia fornita dal masterizzatore per la **Protezione buffer underrun**. I masterizzatori moderni contengono tecnologie con una serie di nomi commerciali, come BURNProof, JustLink, Power-Burn, SafeBurn e Seamless Link. Queste tecnologie impediscono l'interruzione del processo di masterizzazione in caso di dati insufficienti.

Fare clic su **Masterizza** una volta inserito un disco vuoto nel masterizzatore. Zoner Photo Studio rileva automaticamente i supporti riscrivibili (CDRW, DVD+RW, ecc.) e offre di eliminare i contenuti se necessario. Una volta masterizzato, il disco viene espulso automaticamente.

È inoltre possibile masterizzare compilation su CD. Le compilation su CD sono simili agli album ma sono specializzate per la masterizzazione di CD e DVD. Utilizzare questo tipo di CD per le immagini che si prevede di masterizzare più volte.

Salva contenuto CD/DVD

Per salvare in una cartella i contenuti preparati del CD/DVD da masterizzare, usare questo pulsante. Questa opzione è utile quando è necessario masterizzare con un programma diverso da Zoner Photo Studio.

Salva immagine ISO

Per salvare in un file ISO i contenuti preparati del CD/DVD da masterizzare, usare questo pulsante. Un file ISO descrive i contenuti di un futuro CD/DVD secondo lo standard ISO 9660 e contiene tutto il necessario per masterizzare un CD/DVD. La maggior parte dei programmi di masterizzazione supportano la scrittura da file ISO.

Diaporama su DVD

La funzione Diaporama su DVD è un altro modo di grande effetto per presentare foto su normali lettori DVD.

Usare **Pubblica | Diaporama su DVD** per accedere a una procedura guidata per la creazione di un DVD Video standard riproducibile su qualsiasi lettore DVD. Nel primo passo della procedura guidata, viene scelto uno standard TV e un formato immagine. Queste impostazioni devono essere scelte secondo il tipo di schermo che verrà usato da chi guarderà il DVD. L'**Area schermo** imposta le dimensioni della parte di schermo usata dal diaporama. Usare **Margine titoli** per allontanare i titoli dal bordo dello schermo. Negli schermi in cui l'immagine è già distanziata dal bordo dello schermo, può essere utile usare un distanza inferiore al normale 5%. Usare **Modalità interlacciata** quando si prevede che il diaporama verrà guardato con un normale schermo CRT. Si consideri però che i

diaporama in modalità interlacciata sono molto più lenti da generare. Usare **Elimina sfarfallio** quando le immagini contengono dettagli molto fini che causano uno sfarfallio (tremolio) dell'immagine. Ciascun "diaporama secondario" all'interno del diaporama è chiamato "filmato". Con lo stile di menu normale 1x1, sarà presente un solo filmato. Usare le **Impostazioni filmato** per assegnare a ciascun filmato del menu un nome, carattere e immagine di sfondo.

È possibile assegnare al diaporama uno **Stile menu**, un **Titolo** e il relativo **Carattere**, una **Immagine di sfondo** e un **Adattamento** e scegliere se usare o meno un'**Ombra sotto le immagini** e di che colore deve essere, oltre al **Colore di sfondo** e al **Colore selezione** da usare. È possibile verificare gli effetti delle modifiche controllando il pannello di anteprima.

Nel passo successivo, le immagini del diaporama sono elencate nella colonna di sinistra ed è possibile personalizzare una serie di aspetti di ciascuna immagine. Usare la scheda **Immagine** per dare alle immagini un **Effetto di transizione** e un **Tempo transizione** e per impostare **Modalità adattamento**, **Tempo visualizzazione**, **Intestazione** e **Descrizione**. Per queste due ultime impostazioni, è possibile sfruttare a fondo la funzionalità [Testo variabile](#) del programma. **Tempo transizione** indica la durata di visualizzazione e l'effetto di transizione. Terminato tale tempo, l'immagine resterà visualizzata per il **Tempo visualizzazione**. Con un tempo visualizzazione pari a zero, il diaporama passerà immediatamente all'immagine successiva.

Usare la scheda **Panoramica e zoom** per aggiungere il diffusissimo effetto di transizione Panoramica e zoom, che esegue un movimento di macchina con zoom avanti per la transizione a una data immagine e un movimento di macchina con zoom indietro per la transizione alla successiva. Qui è possibile impostare lo **Stile panoramica e zoom** predefinito o impostare il proprio stile usando i controlli **Livello di zoom iniziale** e **Livello di zoom finale** e/o regolando le due inquadrature nei pannelli di anteprima.

Verrà visualizzata un'anteprima dell'effetto automaticamente dopo le modifiche; se si desidera vedere di nuovo l'anteprima, fare clic su **Riproduci**. Al primo utilizzo, questa funzione può impiegare diversi secondi.

Nel passo successivo a ogni filmato viene associata una colonna sonora. Le colonne sonore possono essere in formato WAV, MP3 oppure Ogg Vorbis. Usare i controlli **Sincronizzazione lunghezza della traccia audio e video** per impostare se e come sincronizzare le tracce audio e video.

Non sincronizzare significa che in questo caso il programma non eseguirà alcuna azione: Se la colonna sonora è più lunga del video, verrà riprodotta fino alla fine e l'ultima immagine resterà sullo schermo fino al termine della colonna sonora. **Sfuma traccia audio** interromperà la riproduzione della colonna sonora una volta terminato il **Tempo visualizzazione** dell'ultima immagine. Il volume della colonna sonora verrà sfumato, in questo caso. **Adatta riproduzione video alla lunghezza della traccia audio** farà cambiare temporaneamente al programma i valori di **Tempo visualizzazione** delle immagini in modo che la lunghezza complessiva del video corrisponda alla lunghezza della colonna sonora. Facendo clic su **Adattamento permanente della lunghezza video all'audio**, il programma trasformerà questa variazione temporanea ai valori di **Tempo visualizzazione** in una variazione permanente che verrà riportata anche nei passi precedenti della procedura guidata.

È possibile salvare o ripristinare le impostazioni in qualsiasi momento sotto forma di predefiniti, usando i pulsanti nella parte inferiore della finestra.

Tutti i pulsanti del passo successivo della procedura guidata faranno generare al programma un output finale. Questo processo sfrutta molto le risorse del computer (specie il processore). La quantità esatta di risorse impiegate dipende dal numero di immagini nel diaporama. I file temporanei creati durante il rendering restano sul disco fino al termine di questo passo.

Facendo clic su **Masterizza diaporama su DVD...** verranno avviati i processi di pre-masterizzazione e masterizzazione. **Salva file ISO...** salva un'immagine del DVD come file ISO. Un file ISO rappresenta con precisione un DVD che verrà poi masterizzato, salvato secondo lo standard ISO 9660 con il file system ibrido ISO/UDF 1.02. Questo file contiene tutto il necessario per masterizzare un DVD in qualsiasi programma che supporta file ISO standard. La maggior parte dei programmi di masterizzazione li supportano. **Copia cartella VIDEO_TS...** copia la cartella temporanea VIDEO_TS che verrà eliminata all'uscita dalla procedura guidata. La maggior parte dei lettori DVD software possono riprodurre i contenuti di una cartella VIDEO_TS e i software di masterizzazione più avanzati possono anche masterizzarla su DVD.

Si consiglia di verificare che il media usato sia riproducibile sui lettori in cui dovrà essere usato. Se possibile, si consiglia di usare media DVD+RW e DVD-RW (ovvero media riscrivibili) durante le prove.

Impostazioni programma

Per visualizzare la finestra di impostazione delle preferenze del programma, usare **Impostazioni | Preferenze [Ctrl+M]** nel menu principale del programma.

Sul lato sinistro di questa finestra è presente un elenco di sezioni. Il lato destro mostra le opzioni entro una data sezione. Per richiamare una finestra con i pulsanti mostra/nascondi, fare clic su **Ripristina impostazioni per tutti i selezionati** per ripristinare i valori predefiniti (impostazioni di fabbrica) per la sezione visualizzata.

Aspetto

Usare i **Temi visuali** Zoner Photo Studio per impostare la combinazione di colori del programma. L'opzione **Usa lo stesso di Windows** fa sì che il programma usi gli stessi colori impostati su Windows. Le altre opzioni hanno colori preimpostati.

Nel gruppo **Barre degli strumenti**, è possibile scegliere uno **Sfondo barra degli strumenti**, un **Livello di saturazione icona** e un **Contrasto icona**.

Per richiamare una finestra per visualizzare/nascondere pulsanti, fare clic sul pulsante **Modifica impostazioni barra degli strumenti...**

Generale

Usare l'opzione **Il doppio clic su una miniatura nel Navigatore avvia:** per definire come aprire le immagini con un doppio clic: nel Visualizzatore o nell'Editor. Nelle versioni precedenti di Zoner Photo Studio in questo modo si apriva l'Editor, ma il visualizzatore è più veloce per esaminare rapidamente immagini a dimensione piena. Questa opzione determina inoltre cosa succede quando si fa doppio clic su una miniatura nella finestra di anteprima.

Nella visualizzazione di immagini che non trovano posto sullo schermo in scala 1:1 (100%), il programma deve ridurle a video. Per impostare il metodo impiegato per la riduzione, usare **Qualità visualizzazione bitmap**. **Bassa** permette una visualizzazione molto rapida ma a bassa qualità. Nella maggior parte dei casi, **Normale** è la scelta ottimale. **Alta** permette la migliore visualizzazione per la modifica delle foto, ma è la più pesante come utilizzo del processore. Questa impostazione è condivisa da tutte le sezioni del programma.

Compressione JPEG predefinita; stabilisce il livello di qualità utilizzato per il salvataggio delle immagini JPG. L'opzione successiva definisce cosa succede **Se non è possibile eseguire la trasformazione JPEG senza perdite**. **Ritaglia per qualificare** fa in modo che il programma ritagli automaticamente l'immagine secondo necessità. **Esegui trasformazione con perdite** fa in modo che il programma conservi le dimensioni esatte dell'immagine. Le immagini non ritagliate provenienti dalla macchina fotografica rispondono sempre ai requisiti dimensionali.

Ritardo in millisecondi nella visualizzazione dell'anteprima automatica: definisce con quale prontezza la visualizzazione di anteprima automatica viene aggiornata dopo una modifica delle impostazioni. Per impostare quale programma viene lanciato quando si fa clic sul pulsante **Modifica** nella scheda Commenti Audio della finestra Informazioni immagine, usare il controllo **Editor audio**.

Usare comando Informazioni sulla barra di stato per impostare cosa viene visualizzato nelle barre di stato dell'Editor e del navigatore. Usare l'opzione **Mostra la finestra "Acquisisci da dispositivo" quando il dispositivo viene collegato** per fare in modo che il programma mostri automaticamente la finestra di copia dopo aver collegato una macchina fotografica, eccetera. L'opzione **Ruota automaticamente le immagini in base all'indicatore d'orientamento EXIF** fa in modo che l'Editor e il Diaporama ruotino automaticamente le immagini in visualizzazione Ritratto o Panorama, in funzione dell'orientamento definita nei dati EXIF.

Visualizza

Usare questa sezione per impostare quali tipi di file sono visualizzati nel Navigatore. Il tipo di file è determinato dall'estensione del nome del file.

È possibile indicare al programma di mostrare tutti i tipi di file con il comando **Mostra tutti i file** o selezionare quali tipi di **file supportati** deve visualizzare.

Disattivare **Utilizza i colori per evidenziare bitmap/vettore/video/audio** per evitare che il Navigatore usi i colori per evidenziare i file per tipo nella modalità di visualizzazione Dettagli. Disattivare **Nel Navigatore visualizza**

anche le cartelle per impedire che il Navigatore visualizzi le cartelle.

Catalogo

Quando la funzione Catalogo è **Attiva** tutte le foto visualizzate nel Navigatore vengono automaticamente aggiunte al catalogo. In qualsiasi momento, è possibile **Eliminare** il catalogo o impostare una **Cartella Catalogo** diversa. È possibile anche impostare il **Numero massimo di miniature** e se attivare o no l'opzione **Utilizza compressione JPEG per le miniature**.

Usare l'opzione **Lingua da usare nella ricerca di un testo completo**: per assicurarsi che nella ricerca vengano riconosciute le forme alternative (come i plurali) per parole espresse nella lingua selezionata. Poiché questa operazione viene effettuata durante l'indicizzazione, è necessario cancellare il Catalogo e crearne uno nuovo.

Non includere queste cartelle consente di rendere alcune parti del disco inaccessibili al catalogo - ad esempio le cartelle temporanee o le cartelle delle foto di famiglia sul proprio computer di lavoro.

Per aggiungere al Catalogo solo i file contenuti nelle cartelle selezionate, definire una lista di tali cartelle in **Aggiungi a catalogo solo da queste posizioni**.

Qui è anche presente un pulsante per eseguire la scelta opposta, che si chiama **Aggiungi file a catalogo....**

Miniature

Le impostazioni nella sezione Miniature determinano l'aspetto delle miniature (anteprime di piccole dimensioni) nelle finestre del Navigatore. **Dimensioni delle miniature** - questo controllo presenta cinque possibili impostazioni. Se nessuna di queste è soddisfacente, è possibile scegliere dimensioni personalizzate qualsiasi, fino a 320 × 320 pixel.

Zoner Photo Studio può **caricare le miniature EXIF** quando sono presenti invece di generare le proprie, e normalmente usa questa impostazione. Questa opzione velocizza la navigazione, ma se le immagini hanno miniature EXIF obsolete, si vedranno tali miniature invece di quelle in base alle quali sono attualmente visualizzate. Zoner Photo Studio aggiorna sempre le miniature EXIF una volta modificata un'immagine. Nelle immagini in cui le miniature EXIF sono assenti o non aggiornate, è possibile indicare a Zoner Photo Studio di generarne di nuove. A questo scopo, usare **Informazioni | Gestione informazioni | Aggiungi anteprima EXIF....** Questa funzione può essere usata solo con immagini in formato JPEG o TIFF.

Attivare **Genera miniature per i video** affinché Zoner Photo Studio non crei più le miniature dei file video. Se un dato video ha già una miniatura, verrà mantenuta finché non viene eliminata la cache miniature. **Visualizza icona del programma registrato nella miniatura** fa sì che ciascun file mostri un'icona del programma ad esso associato in Windows. **Visualizza miniature delle immagini nelle icone della cartella** fa sì che Zoner Photo Studio mostri le prime quattro immagini di ciascuna cartella nell'icona della cartella stessa. Il comando **Per le miniature delle cartelle, usare immagini fino a questo numero di livelli di profondità**: definisce fino a quale livello di profondità il programma cerca immagini da visualizzare come miniature nella cartella.

Muovendo il mouse su una miniatura viene visualizzato un campo contenente delle informazioni. Per definirne il contenuto, impostare la voce **Suggerimento**:

Descrizioni miniature

Qui è possibile selezionare opzioni di visualizzazione del Navigatore, ovvero **Mostra nomi file e Mostra informazioni estese sotto le miniature**. Queste informazioni vengono visualizzate direttamente sotto le miniature o come suggerimenti. La casella di testo al centro della sezione imposta il contenuto e il formato delle informazioni estese. Questa casella usa la funzione Testo variabile del programma. Nella parte inferiore è possibile impostare allo stesso modo cosa viene visualizzato se si usa la modalità di visualizzazione Caselle del Navigatore.

Editor

In questa sezione è possibile modificare le impostazioni per l'aspetto e il comportamento dell'Editor, come il **colore dello sfondo dell'Editor**, e il suo **Zoom predefinito** quando si aprono le immagini nell'Editor.

L'opzione **Menu contestuale premendo sul pulsante destro del mouse** determina se facendo clic con il pulsante destro del mouse nell'Editor viene visualizzato un menu contestuale o se invece viene eseguita un'azione collegata allo strumento corrente. Attivare **Utilizza la rotella del mouse per scorrere le immagini** per fare in modo che la rotella del mouse faccia scorrere le immagini invece di spostare la visualizzazione nella finestra principale

dell'Editor. **Oscuramento area di ritaglio** imposta l'intensità dell'oscuramento dell'area da rimuovere con lo strumento Ritaglia.

L'opzione **Profilo selezione animato** aggiunge un effetto di movimento al contorno delle aree selezionate, per renderlo più visibile. Disattivare questa opzione se si riscontrano problemi con le selezioni nell'Editor, come ad esempio schermate lampeggianti o rallentamenti del programma.

La voce successiva, denominata **Percorso proposto durante "Salva con nome..."** definisce quale percorso (cartella) viene visualizzata utilizzando la finestra "Salva come..." dell'Editor. Ciò viene definito in base all'ultimo percorso utilizzato o al file attualmente aperto (se presente).

Usare il gruppo di controlli in basso per rendere più potente il comando Annulla al prezzo di maggiore domanda di memoria, o viceversa.. **Minimo numero di passi** indica il numero di passi assicurati, anche a costo di superare il limite di memoria impostato. **Limite per i file temporanei** imposta tale limite di memoria.

Visualizzatore

Utilizzare le opzioni di questa sezione per impostare l'aspetto e il comportamento del Visualizzatore.

- **Colore di sfondo del visualizzatore**
- **Dopo l'ultimo file, ritorna al primo file**
- **Abilita zoom con mouse** - attivare questa opzione se si desidera utilizzare i tasti destro e sinistro del mouse per ingrandire o rimpicciolire l'immagine nel Visualizzatore. Quando questa opzione è attiva, si può anche fare clic su un riquadro e trascinarlo per ingrandire l'area in esso contenuta. Disattivare questa opzione se desidera utilizzare i tasti del mouse per spostarsi tra le immagini nel Visualizzatore. Fare clic sul pulsante sinistro per portarsi alla figura seguente.
- **Fare clic col pulsante destro del mouse per passare all'immagine precedente** - disattivare questa opzione se si desidera che un clic del tasto destro del mouse nel Visualizzatore mostri un menù contenente la maggior parte delle sue funzioni. Per visualizzare lo stesso menù anche quando questa opzione è attiva, fare clic con il tasto destro del mouse nel Visualizzatore mantenendo premuto il tasto **[Ctrl]**.
- **Riproduci audio incorporato nelle immagini** - quando questa opzione è attiva, vengono riprodotte eventuali annotazioni audio contenute nelle immagini visualizzate.
- **Impostazioni dell'intestazione e del piè' di pagina...** - mostra una finestra con le impostazioni dettagliate dell'aspetto e del contenuto dell'intestazione e del piè di pagina del Visualizzatore. La funzione Testo Variabile del programma permette di visualizzare informazioni sull'immagine per la finestra corrente in questi pannelli. Per salvare e recuperare gruppi di impostazioni, usare i controlli "Predefinito" nella parte inferiore sinistra della finestra.

Cartelle

Qui viene impostato il percorso della cartella **Immagini**. I contenuti di questa cartella vengono visualizzati quando si usa **Immagini** nello [strumento di navigazione](#). Questo percorso può essere impostato alla prima esecuzione del programma. Se non viene impostato, viene mantenuta come impostazione predefinita la cartella Immagini di Windows (nella cartella Documenti di Windows).

inoltre possibile impostare la posizione delle **Cartelle ZPS** in questa sezione. Questo percorso contiene diverse cartelle speciali usate da Zoner Photo Studio: Albums (Album), CD Compilations (Compilation CD), Media Archive (Archivio media), Search Results (Risultati della ricerca) e Web Albums (Album Web). Normalmente, questo percorso impostato sulla cartella Documenti di Windows XP e Windows Vista.

L'opzione **Avvia sempre il Navigatore in questa cartella** imposta se Zoner Photo Studio deve essere sempre avviato in una cartella specifica. Se questa opzione attiva, possibile usare **Sfoggia...** per impostare quale deve essere quella cartella. Se l'opzione inattiva, Zoner Photo Studio memorizzerà sempre l'ultima cartella visitata prima di uscire dal programma e aprirà automaticamente quella cartella al successivo utilizzo del programma.

Integrazione

Usare le impostazioni di questa sezione per regolare l'integrazione tra Zoner Photo Studio e l'ambiente Microsoft Windows.

Spuntando un'estensione di file e facendo clic su OK, il tipo di file associato verrà registrato con Zoner Photo Studio in Windows. In questo modo è possibile richiamare l'Editor o il Visualizzatore di Zoner Photo Studio, per esempio,

facendo doppio clic su un'immagine in Windows. A quel punto sarà possibile passare al Navigatore premendo [Invio].

Usare **Integra Zoner Photo Studio in Windows** per mostrare le voci per l'avvio rapido di **Zoner Photo Studio** e **Zoner Editor** nel menu contestuale che viene visualizzato facendo clic con il tasto destro su un file nella maggior parte delle finestre di Windows.

In Windows Vista, saranno visibili due pulsanti. Uno è contrassegnato **Imposta come programma predefinito per tutti i tipi di file supportati**. Facendo clic su questo pulsante, tutti i tipi di file supportati vengono associati a Zoner Photo Studio. Il secondo pulsante, **Impostazioni personalizzate...**, visualizza una finestra dall'interno di Windows dove è possibile scegliere quali formati associare a Zoner Photo Studio.

Gestione colori

Spuntando **Usa gestione dei colori** viene attivato il supporto del programma per l'interazione con i profili colore dei dispositivi di input e output. Su un sistema configurato correttamente, la gestione colori permette di avere colori più fedeli nella visualizzazione a monitor e nella stampa.

Spazio dei colori immagine- questa opzione imposta se le immagini verranno elaborate negli spazi colore a loro assegnati o convertite a uno spazio colori personalizzato al caricamento.

Spazio dei colori operativo- questa opzione imposta lo spazio colori predefinito usato durante la conversione a CMYK e RGB (se è abilitata la conversione automatica allo spazio colori operativo).

Gestione colori durante la stampa- questa opzione imposta se e come i programmi e il driver di stampa controllano la conversione al profilo della stampante.

Profili dei dispositivi

- **Monitor** - profilo colori per la visualizzazione
- **Stampante** - profilo colori per la stampa
- **Fotocamera** - profilo colori inserito automaticamente in un dispositivo quando si usa il comando "copia da dispositivo"
- **Scanner** - profilo colori inserito automaticamente in un dispositivo quando si usa la funzione "Acquisisci con dispositivo TWAIN"

Quando non è selezionato un profilo...

- **Monitor** e **Stampante** - viene utilizzato il profilo selezionato in Windows.
- **Scanner** e **Macchina fotografica** - non viene assegnato alcun profilo

Profili immagini CMYK

Profilo di ingresso predefinito è un profilo colori usato per la conversione da CMYK a RGB nelle immagini senza profilo colori. Se non è selezionato nessun profilo, viene usata una modalità compatibile con i vecchi programmi.

Profilo di uscita è il profilo colori di destinazione per le immagini CMYK. Se non è selezionato nessun profilo, viene usata una modalità compatibile con i vecchi programmi.

Gestione colori durante la stampa

Gestione colori durante la stampa - questa opzione imposta se e come i programmi e il driver di stampa controllano la conversione al profilo della stampante.

Gestione delle modalità di colore durante la stampa:

- **Controllata dai programmi** - si assume che la gestione dei colori nella stampa sia spenta. L'applicazione ha pieno controllo sulle conversione tra profili. Questa opzione non funziona correttamente con le stampanti prive di profilo RGB, ma fornisce il miglior controllo di uscita.
- **Controllata dalla stampante (sRGB)** - si assume che la gestione dei colori nella stampa sia attiva. Le immagini vengono inviate alla stampante solo in modalità sRGB, ma vengono applicate le impostazioni del profilo.
- **Controllata dalla stampante (Adobe RGB)** - funziona come spiegato al punto precedente, salvo che il programma invia le immagini alla stampante in Adobe RGB.

- **Nessuno** - l'immagine viene convertita in sRGB e inviata alla stampante senza utilizzare la gestione dei colori. Il controllo del risultato finale è completamente gestito dalla stampante.
- **Stampa XPS** - l'immagine viene inviata alla stampante come documento XPS. In tal modo viene abilitata la stampa delle immagini con una maggior profondità di colore. Questa funzione è disponibile solo per le stampanti dotate di driver XPS e la gestione del colore è completamente controllata dalla stampante.

Anche se Zoner Photo Studio può caricare immagini CMYK usando un profilo colori, internamente gestisce sempre le immagini in RGB. Il modo in cui sono interpretate le immagini CMYK non è compatibile al 100% con Adobe Photoshop. Per questo motivo si consiglia di trasferire le immagini in RGB.

Informazioni

Anche se Zoner Photo Studio può leggere informazioni da vari formati, è predisposto principalmente per i formati JPEG e TIFF. Nelle immagini in questi formati, le informazioni possono essere memorizzate in tre tipi dei cosiddetti "sorgenti dati EXIF (**EX**changeable Image File format, "Formato di file immagine scambiabile"), IPTC e XMP (**eX**tensible Metadata Platform, "Piattaforma di metadati estendibile"). Le opzioni in questa scheda consentono di avere un controllo più accurato su queste origini dati. Zoner Photo Studio carica le informazioni sull'immagine in una cache. Le informazioni contenute nella cache vengono riutilizzate fino all'uscita dal programma. Pertanto alcune modifiche a queste impostazioni vengono applicate solo dopo il riavvio del programma.

L'impostazione **Origine dati primaria** determina a quale fonte dei dati (quale standard) dare la priorità quando si caricano le informazioni relative all'immagine. Questa opzione non ha effetto sul salvataggio delle informazioni. Le informazioni sono sempre salvate in tutte le fonti supportate.

Codifica IPTC Predefinita - utilizzabile per selezionare la codifica predefinita del blocco di informazioni IPTC, se il programma lo crea. Per la piena compatibilità con applicazioni meno recenti, lasciare impostato Codifica Attuale. Per il supporto completo di tutti i gruppi di caratteri, impostare UTF-8.

Mantieni i dati del produttore (Maker notes) in EXIF - oltre alle informazioni disponibili pubblicamente, le macchine fotografiche digitali possono utilizzare i dati EXIF anche per memorizzare informazioni in formati privati specifici del produttore della macchina stessa. Per i principali produttori di fotocamere, Zoner Photo Studio può comprendere almeno in parte queste informazioni; una volta caricate le informazioni, può salvarle correttamente nell'immagine. Tuttavia, se nel software fornito dal produttore della fotocamera compaiono dati senza senso per le immagini modificate in Zoner Photo Studio, si consiglia di disattivare questa opzione.

Salva parole chiave nelle note EXIF - lo standard EXIF non riserva uno spazio specifico per salvare le parole chiave. Per questo motivo, Zoner Photo Studio normalmente salva le parole chiave nelle note EXIF. Usare questa opzione per disattivare tale comportamento.

Acquisisci parole chiave da IPTC - disattivare questa opzione se tra le parole chiave compaiono porzioni inutilizzabili. Questo problema può verificarsi se si stanno caricando immagini su un computer con impostazioni della lingua di Windows diverse da quelle usate dalla persona che ha salvato originariamente le informazioni.

Salva informazioni per le immagini DNG su un file XMP esterno - Zoner Photo Studio può salvare le informazioni XMP all'interno dei file DNG, ma il salvataggio su file esterno è più rapido, ed anche più sicuro per lo stesso file DNG.

Fare clic sul pulsante [Informazioni personalizzate](#) per impostare dati XMP personalizzati che rispondano alle proprie necessità individuali. Questa funzione è particolarmente utile se si inseriscono immagini in un database aziendale o sistema di pubblicazione.

Informazioni personalizzate

Zoner Photo Studio può salvare informazioni immagine in tre formati standard per questo tipo di informazioni; uno di questi è XMP.

Le specifiche del formato XMP si ritrovano p. es. all'indirizzo http://www.adobe.com/devnet/xmp/pdfs/xmp_specification.pdf. Lo standard XMP consente l'aggiunta di tipi di informazioni personalizzati; Zoner Photo Studio supporta questa caratteristica di XMP. Le informazioni definite in Zoner Photo Studio sono normalmente nello spazio nomi <http://zoner.com/xmp/userdata/1.0/>. Sono consentite solo informazioni testuali. Sono supportati quattro tipi di informazioni personalizzate. Zoner Photo Studio non consente il pieno uso di questi tipi. Questa possibilità è presente solo per fare in modo che determinati dati standard XMP che Zoner Photo Studio non

visualizza possano essere mappati come informazioni personalizzate.

Questi tipi sono:

- **testo semplice** (ed elenchi- la differenza è soltanto nel modo in cui vengono presentati visivamente i dati)
- **data e ora** (questi dati vengono memorizzati in XMP come testo con determinate regole)
- **testo localizzato** (un tipo di dati XMP usato p. es. per memorizzare le informazioni di copyright)
- **sequenza di testo** (un tipo di dati XMP; le informazioni sull'autore, per esempio, sono memorizzate in questo modo- in XMP una foto può avere più autori, memorizzati come più voci di un elenco)

Per un utente normale, gli unici tipi di dati importanti sono il testo semplice e, occasionalmente, data e ora.

Configurazione- determina la collocazione del file di configurazione. Se si desidera condividere informazioni personalizzate tra più utenti, è essenziale che anche gli altri utenti abbiano gli stessi elementi selezionati nel loro file di configurazione. Questo può essere eseguito copiando la configurazione o collocandola in un percorso condiviso. Se la configurazione è in un percorso condiviso, non è consigliabile permettere a più utenti di modificarla contemporaneamente.

Il **Titolo** di un elemento è il nome con cui viene mostrato nella propria copia di Zoner Photo Studio. Il tipo è sottoposto alle regole di cui sopra. Questa opzione mostra le varianti disponibili per il tipo "elenco".

Usare le impostazioni alla voce **Configura impostazioni XMP** per configurare il modo in cui le informazioni vengono memorizzate in XMP. Se questo gruppo di controlli non è attivo, la configurazione viene creata automaticamente sulla base del nome dell'elemento e il programma mostra un messaggio d'avviso ogni volta che si verifica un conflitto.

Spazio nomi identifica il gruppo di dati a cui appartiene l'elemento selezionato. È presente un elenco di spazi nomi standard nelle specifiche XMP, ma è comunque possibile creare i propri spazi nomi.

Il **Prefisso** imposta come verranno identificati gli elementi dei corrispondenti spazi nomi nel file XMP memorizzato. Deve essere breve e non deve contenere spazi o caratteri speciali.

Il controllo **Voce** imposta il nome con cui verrà memorizzato l'elemento in XMP. Il nome deve essere breve e non deve contenere spazi o caratteri speciali.

Il seguente è un esempio di definizione del testo di copyright come Informazione personalizzata (anche se, ovviamente, il programma mette già a disposizione questo campo):

Titolo: Copyright
Tipo: Testo localizzato
Spazio nomi: <http://purl.org/dc/elements/1.1/>
Prefisso: dc
Voce: diritti

Etichette

Usare la funzione Etichette per aggiungere etichette colorate alle immagini, come aiuto per organizzarle secondo il proprio sistema. Le etichette vengono memorizzate nelle informazioni immagine EXIF e XMP come testi che ne descrivono il colore ("red" per rosso, "green" per verde, ecc.)

Formato RAW

Questa sezione delle preferenze contiene opzioni che governano l'elaborazione del formato RAW.

Se sul computer sono installati i codec WIC, il programma darà priorità a questi codec nel caricamento dei file RAW, in quanto WIC assicura che la visualizzazione corrisponderà ai JPEG prodotti dalla fotocamera. Se WIC non è presente, verrà usata al suo posto la libreria ddraw se il computer non dispone di altri metodi per visualizzare i file RAW.

Visualizza anteprime invece delle immagini a risoluzione piena consente di visualizzare più rapidamente i file RAW se contengono un'anteprima JPEG o se è possibile caricarli a bassa risoluzione. Per visualizzarli a risoluzione piena, usare il comando dell'Editor denominato **File | Ricarica a risoluzione piena**.

Consenti al convertitore RAW di elaborare tutti i file bitmap consente di caricare immagini in tutti i formati bitmap all'interno del modulo RAW. Si raccomanda tuttavia di prestare attenzione. Per elaborare immagini normali come se fossero RAW, il programma deve modificare le immagini in modo non presidiato due volte ("da" e "verso" una presentazione simil RAW). Questo può determinare problemi di qualità come la pixelizzazione (blocchettizzazione).

Qualità di interpolazione con ddraw e Bilanciamento automatico del bianco con ddraw sono impostazioni della libreria ddraw (usate quando non è disponibile alcun altro metodo di conversione RAW). In questo modo si ottiene un miglioramento della qualità fotografica con lo svantaggio di lunghi tempi di caricamento. La qualità **Bassa** è sufficiente per le normali anteprime. La qualità **Media** è più elaborata e pertanto richiede una maggiore potenza di calcolo, ma può evitare alcuni problemi di qualità in alcuni punti. La qualità **Alta** permette di avere prestazioni molto superiori ma con un carico di lavoro molto elevato. Questa opzione non influisce sulla qualità della funzione [Acquisisci da DNG/RAW](#): è usata solo per la libreria ddraw.

Usare **Convertitore RAW-DNG** per impostare il percorso di Adobe DNG converter. Inserita questa informazione, Zoner Photo Studio abilita la funzione **Acquisisci da DNG/RAW** per tutti i file RAW. La funzione converte temporaneamente un file RAW in DNG in modo che possa essere modificato direttamente da Zoner Photo Studio. **Conversione in immagine lineare (interpolazione) alla conversione in DNG** indica a Zoner Photo Studio di usare il metodo del convertitore DNG per il processo della "demosaicizzazione" in luogo del suo metodo interno. Questo metodo può essere usato quando nessuno dei metodi proposti in [Acquisisci da DNG/RAW](#) fornisce risultati soddisfacenti.

Applicazioni utente

È possibile impostare un elenco di "applicazioni utente" per il formato di propria scelta. Per prima cosa, creare un elenco di applicazioni utente con il pulsante **Aggiungi**. Quindi scegliere un formato (un'estensione del nome file) da assegnare alle applicazioni e fare clic su **Assegna**. Questi programmi saranno facilmente raggiungibili dal Navigatore, facendo clic con il pulsante destro e usando il sottomenu **Applicazioni** all'interno del menu contestuale.

Certificati per firma digitale

Questa sezione mostra i certificati per firma digitale installati sul computer.. Il certificato scelto in questa sezione verrà utilizzato per la firma delle foto digitali in Zoner Photo Studio. **Controlla validità del certificato**: per questa opzione è necessario essere connessi a Internet; perciò, se non si ha una connessione non-stop, è consigliabile disattivarla. **Controlla validità solo per i certificati delle firme digitali** fa in modo che il programma non verifichi l'intera gerarchia dei certificati.

Altro

Per cancellare le parole chiave personalizzate definite, fare clic sul pulsante **Imposta parole chiave predefinite**. L'elenco delle parole chiave può essere ripristinato dalle immagini stesse mediante il pulsante **Informazioni | Importazione/esportazione dati | Trova parole chiave...**

Per fare in modo che il programma mostri tutti gli avvisi, compresi quelli per i quali è stata attivata l'opzione "Non visualizzare più," fare clic su **Ripristina messaggi di avvertimento** .

La voce **Per immagini Canon: visualizza i valori di esposizione impostati, invece di quelli reali** determina se, per macchine fotografiche Canon, il programma deve mostrare i valori di esposizione impostati o quelli effettivamente impiegati. Questi valori spesso non ricadono precisamente nei valori di esposizione classici.

Correggi risoluzione asimmetrica fa in modo che il programma corregga automaticamente le foto con risoluzione diversa in direzione orizzontale e verticale.

Le impostazioni nel gruppo denominato **Visualizzazione aree sopra e sottoesposte** determina la visualizzazione delle aree con problemi di esposizione, ovvero le aree che hanno perso dettagli perché troppo luminose o troppo scure. Quando è attivo **Desatura immagine**, l'immagine verrà convertita in toni di grigio nelle aree in cui non ci sono problemi. **Utilizza i colori nell'evidenziazione sovraesposizione per indicare le aree problematiche** definisce se il programma deve utilizzare i colori per evidenziare le aree sovraesposte solo in uno o due canali.

Evidenzia aree sottoesposte determina se evidenziare anche le aree sottoesposte oltre a quelle sovraesposte.

Questa sezione contiene inoltre impostazioni riguardanti le **Operazioni sui file** in Zoner Photo Studio. Quando è

attivo **Elimina attributo "sola lettura" durante la copia dei file dal CD**, il programma eliminerà automaticamente l'attributo di Sola Lettura dai CD (che normalmente sono automaticamente indicati come di sola lettura). **Emetti un avviso acustico al termine di operazioni particolarmente lunghe** determina se verrà emesso un avviso acustico al termine di operazioni di copia o spostamento che durano più di 30 secondi. Quando è attiva l'opzione **Sposta ed elimina con le immagini anche i file ausiliari**, le operazioni di spostamento, eliminazione e copia si estenderanno anche ai file aventi lo stesso nome delle immagini ma una diversa estensione; ciò vale per le seguenti estensioni: EXIFBAK (backup informazioni EXIF), XMP (file esterni di informazioni relativi alle immagini), THM (miniatura esterna) e WAV (commento audio esterno). Quando è attiva l'opzione **Consiglia nomi dei file**, il programma consiglierà nuovi nomi per file e cartelle sulla base dei nomi utilizzati in passato.

Quando è attiva l'opzione **Non copiare i contenuti dei collegamenti simbolici**, il programma crea le copie dei soli collegamenti simbolici invece di copiarne il contenuto. Quando questa opzione non è attiva, viene invece copiata tutta la struttura delle cartelle e dei file a cui il collegamento si riferisce.

Letture accelerata a scapito della qualità è un gruppo di opzioni che consente di aprire le immagini automaticamente a risoluzione più bassa, ovvero più rapidamente ma a qualità minore. Qui è presente l'impostazione che consente di utilizzare questo comportamento **In modalità diapositiva** e un'altra per utilizzarlo **Per le miniature e la generazione degli archivi media**.

Filtri

Qui è possibile modificare le impostazioni che influiscono sul comportamento delle "finestre filtro". Sono le finestre in cui si applicano modifiche, effetti e miglioramenti.

L'opzione **Proponi sempre la massima profondità di colore durante il salvataggio in Editor** indica al programma di proporre la massima profondità cromatica quando si salvano le immagini, anche se è stata usata una profondità minore all'ultimo salvataggio.

Nel Navigatore, applica i filtri a tutte le pagine delle immagini TIFF multiple: i file in formato TIFF possono contenere più pagine, una immagine per pagina. Con questa opzione attiva, tutte le finestre di modifica usate nel Navigatore agiranno su tutte le pagine di tali file e non solo sulla prima.

L'opzione **In uscita dalle finestre di dialogo dei filtri, salva automaticamente le impostazioni "Ultimi utilizzati"** fa registrare le proprie impostazioni delle finestre filtro nell'impostazione predefinita di nome "Ultimi utilizzati" anche se queste impostazioni non sono mai state applicate.

Le due voci seguenti agiscono sulla rinomina batch. La prima indica al programma se **Azzera(re il) contatore di rinomina batch** ogni volta che si accede a una finestra filtro. Il secondo, **Azzera il contatore per la rinomina batch quando si modifica il modello del nome**, azzera il contatore quando si modifica il resto del nome o il testo variabile usato per generare il resto del nome.

Quando **Visualizza il percorso completo del file nella finestra dei filtri** è attivo, le finestre filtro mostreranno sempre il percorso del file che si sta modificando al momento.

Le ultime due opzioni sono di nuovo relative alla rinomina batch. Avvertenza: l'opzione **Permetti il conflitto tra nomi file durante la rinomina batch** è pericolosa. Tuttavia, può anche essere utile. Quando questa opzione è attiva, se la rinomina batch produce un nome file che corrisponde a un nome file esistente nella cartella di destinazione, il file con il nome file precedente verrà sovrascritto. L'immagine andrà perduta. Quando si attiva **Consenti la rinomina batch per tutti i tipi di file**, la finestra di rinomina batch non si limiterà a rinominare solo i file immagine.

Moduli plug-in

Prima del primo utilizzo di un plug-in, è necessario impostare la cartella in cui si trova. Per impostare i percorsi dei plug-in, nella finestra **Impostazioni | Preferenze | Plug-in**, usare il pulsante **Aggiungi**. Per usare un plug-in una volta impostato il percorso, usare il sottomenu **Modifica | Plug-in** dell'Editor. Ciascun plug-in ha i propri controlli e le proprie impostazioni. In caso di problemi con un plug-in, contattare l'autore o consultare la documentazione relativa.

Impostazioni GPS

Il campo denominato **Visualizza GPS dal sito Web**: contiene il collegamento al server delle mappe visualizzate quando si utilizza l'impostazione "Personalizzato" nelle finestre previste per operare con le coordinate GPS. Un collegamento è già presente come impostazione predefinita.

Fare clic sull'icona **GPS in una miniatura della finestra del Navigatore per mostrare la posizione di**

un'immagine su una mappa in Zoner Photo Studio in Google Earth.

Avanzata

Abilita la profondità cromatica a 10 bit

La visualizzazione a 10-bit (con 10 bit di informazioni per ogni canale del colore) permette di visualizzare più di un miliardo di colori, molto più dei tradizionali schermi a 8 bit. In tal modo si ottiene una immagine più autentica e un gradiente dei colori più dolce. Questa funzione richiede una scheda grafica e uno schermo in grado di gestire i colori a 10 bit. La visualizzazione a 10 bit è supportata nel **Visualizzatore**, nell'**Editor** ed elaborando le immagini **RAW**.

Se con questa funzione non si ottengono i risultati attesi, controllare per prima cosa che siano installati i driver più recenti della scheda grafica.

Calibrazione monitor

Usare **Impostazioni | Calibrazione monitor...** per visualizzare una finestra che mostra una barra di calibrazione e un'immagine con colori bilanciati. Questi strumenti permettono di calibrare il monitor. Quando la gestione colore è attiva, il profilo colore selezionato viene applicato all'immagine. Ulteriori istruzioni e consigli per la calibrazione del monitor sono riportati nella finestra stessa.

Personalizza

Usare **Impostazioni | Personalizza...** per accedere a una finestra in cui personalizzare menu, tasti di scelta rapida e barre degli strumenti- il tutto separatamente per Editor e Navigatore. Alternativamente, usare **Personalizza...** nel menu contestuale della barra degli strumenti del Navigatore o della barra degli strumenti principale dell'Editor.

Usare l'opzione **Predefinito...** in questo menu contestuale per ripristinare la barra degli strumenti selezionata alle impostazioni di fabbrica.

Per nascondere le voci di menu desiderate dell'Editor o del Navigatore, usare la scheda **Menu**. Le voci di questa scheda accompagnate da un triangolo prima del nome possono essere espanse o compresse facendo clic su di esse.

Per cambiare i tasti di scelta rapida per le singole funzioni, usare la scheda **Tasti di scelta rapida**. È possibile assegnare più tasti di scelta rapida alla stessa azione. Se si immette una combinazione di tasti già in uso, il programma mostra automaticamente il nome dell'azione che usa gli stessi tasti.

Usare la scheda **Barre degli strumenti** per cambiare quali pulsanti sono presenti sulla barra degli strumenti e in che ordine. Il lato sinistro mostra i pulsanti disponibili. Il lato destro mostra i pulsanti già presenti sulla barra degli strumenti. Per aggiungere un pulsante, selezionare un elemento a sinistra e la sua futura posizione a destra, quindi fare clic su **Aggiungi**. L'elemento verrà quindi aggiunto nella posizione selezionata. La rimozione dei pulsanti è analoga. Per riordinare i **Pulsanti visualizzati**, selezionare gli elementi e fare clic su **Su** e **Giù** o trascinare direttamente gli elementi nelle posizioni desiderate.

Usare il controllo **Impostazioni** nella parte inferiore della finestra, e i pulsanti accanto a questo controllo, per salvare e ricaricare le impostazioni di questa finestra.

Impostazioni - Salvare, caricare e ripristinare impostazioni

Zoner Photo Studio è ricco di impostazioni per le sue diverse finestre e per il programma in generale. Tutte queste impostazioni sono memorizzate nel registro di sistema di Windows. Se si reinstalla Windows o se si verifica un guasto al disco, le impostazioni saranno perse per sempre. Per questo motivo, può essere una buona idea memorizzare le impostazioni dell'intero ambiente su disco, in modo da poterle ripristinare in seguito. Per memorizzare le impostazioni, usare **Impostazioni | Salva impostazioni...** nel menu principale del Navigatore. Verrà quindi richiesto di salvare il file delle impostazioni. Queste impostazioni possono essere caricate in seguito utilizzando **Impostazioni | Carica impostazioni...** Quando si usa **Impostazioni | Impostazioni predefinite...**, il programma cancellerà completamente tutte le impostazioni personalizzate. Il comportamento del programma tornerà ad essere quello del primo avvio del programma. Dopo aver usato il comando Carica impostazioni o Impostazioni predefinite, è necessario riavviare Zoner Photo Studio perché le modifiche abbiano effetto.

Nessuno di questi comandi modifica le impostazioni per le gallerie Web. Tali impostazioni sono salvate in una serie di file INI.