

Adobe Photoshop 5.5 Tryout

Cartella Shareware\Adobe Photoshop 5.5 Tryout

Amici carissimi, è con estremo piacere che vi presento la versione dimostrativa di Photoshop 5.5, probabilmente il più famoso e potente tool di grafica presente sul mercato, utilizzato da professionisti (e non solo) del disegno al computer, tra cui non dispiace citare la Dreamworks Interactive di Spielberg. Con questo programma, grazie alle numerose feature di cui dispone, è possibile realizzare praticamente ogni cosa: semplici bottoni per le proprie pagine web, complessi lavori di fotoritocco, fino alla creazione di veri e propri quadri digitali.

I requisiti di sistema sono un PC dotato di Windows9x o NT, processore di classe Pentium o superiore, 64 megabyte di RAM, 75 MB di spazio sul disco fisso, una scheda video che abbia almeno 256 colori (meglio se supporta i 24bit di profondità cromatica), ed un lettore CD. Raccomando la disponibilità, sul vostro disco fisso, di parecchio spazio libero, dato che i file temporanei utilizzati da Photoshop tendono ad essere piuttosto ingombranti, dell'ordine delle centinaia di megabyte: se non volete passare tre quarti del tempo ad ascoltare l'hard disk lavorare alla ricerca di un cluster libero in cui memorizzare l'ultima operazione svolta, fate un po' di pulizia e cercate di avere almeno un centinaio di mega disponibili.

Il file di testo che state leggendo non si propone ovviamente di essere una completa guida all'uso del programma: sarebbe impossibile condensare in poche migliaia di caratteri tutto quello che è possibile fare con Photoshop, tant'è vero che esistono in commercio centinaia di libri (tomi da svariate centinaia di pagine) che insegnano a spremere il meglio da questa suite di disegno. Il mio obiettivo è solo quello di fornire una breve panoramica di quello che è possibile fare, lasciando poi a voi il gusto di divertirvi a dar vita alle vostre creazioni, ed eventualmente acquistarlo qualora foste davvero interessati. La versione tryout distribuita sul CD di The Games Machine ha alcune feature disabilitate (mancano i filtri di render e la comoda opzione "Jump To", per esempio), e non è possibile memorizzare su disco i propri lavori: in pratica, tutti i comandi di "Save", "Save As" ecc. non sono accessibili.

Installazione

Una volta avviato il programma di setup vi verrà chiesto di scegliere la regione in cui avete "acquistato" Photoshop: in questo modo potrete leggere con attenzione il contratto di licenza nella vostra lingua. Fatto questo accettatene le condizioni e selezionate l'opzione per l'installazione personalizzata ("Custom"). Ecco l'elenco dei singoli componenti che è possibile caricare nel vostro PC:

- Photoshop Program Files, ovvero i programmi base necessari al funzionamento di PS;
- Image Ready Program Files, per utilizzare ImageReady;
- Actions;
- CMAP Files;
- Fonts, nuovi caratteri addizionali;
- Goodies (Sample, Gradients, Calibration), una serie di "chicche" come la possibilità di modificare la gamma dello schermo, nuovi gradienti, file di esempio, ecc.;
- Helpers, una serie di shortcut;
- Shared Plug-In, che estendono le potenzialità di PS e IR;
- Photoshop Only Plug-In, aggiunte solo per PS;
- ImageReady Only Plug-In, solo per IR;
- Settings, i componenti che permettono di impostare il programma a proprio piacimento;
- Type Support;
- Adobe Online, per accedere alle pagine web dei programmi Adobe;
- Licence Agreement, il contratto di licenza di Adobe;
- ICC profiles;

- ICC profiles per i dispositivi più comuni di input/output.

Se selezionate tutto dovrete avere a disposizione, come già detto sopra, almeno 75 mega di spazio su disco, più altrettanti per i file temporanei necessari all'installazione. La schermata successiva permette di modificare le associazioni dei file. Per ogni formato supportato le scelte sono tre: che venga gestito da Photoshop, da ImageReady o che le impostazioni correnti non siano modificate. Per semplificarvi la vita e velocizzare questo passaggio, comunque, sappiate che i formati "tradizionali" come .bmp, .jpg, .gif, ecc. rimangono associati alle applicazioni precedenti, mentre vengono legati a PS solo quelli più rari e "strani" come l'Encapsulated Postscript (.eps), il Pixar (.pxr), il Photoshop Raw Data (.raw) e lo Scitex CT (.sct).

Portata a termine questa operazione inizierà la copia vera e propria dei file, al termine della quale vi verrà chiesto di riavviare il computer. Oltre al gruppo Adobe\Photoshop 5.5 Tryout nel menu avvio, verrà creato anche un link al programma "Adobe Gamma Loader" in esecuzione automatica: esso serve a caricare automaticamente le funzioni per la gestione della gamma del monitor.

Alla prima esecuzione di Photoshop partirà un wizard guidato per la configurazione dei colori, chiamato "Adobe Color Management Wizard", che permette di regolare automaticamente l'utilizzo dei colori e delle funzioni disponibili a seconda delle vostre necessità. Esistono quattro impostazioni predefinite più una personalizzata, ovvero:

- Impostazioni di default di Photoshop 5, ottima per la stampa su comuni stampanti casalinghe e la creazione di immagini con molti colori per il web;
- Ottimizzato per web, con un ridotto numero di colori e una minima dimensione dei file creati;
- Ottimizzato per presentazioni su schermo, ideale per il vostro monitor e il sistema che avete installato, ma solo per quello;
- Emulazione di Photoshop 4.0, senza le nuove opzioni per la gestione dei colori introdotte nelle release successive;
- Personalizzata per ottenere il massimo delle prestazioni nella riproduzione dei colori: consigliata solo ad utenti esperti;

Introduzione

Ci sono cinque formati principali che vi troverete spesso ad usare con Photoshop: in questo breve capitolo cercheremo di spiegarli brevemente, evidenziandone limiti e pregi.

.bmp - Bitmap. Molto grosso, in termini di spazio occupato. Come dice la parola stessa, si tratta di una banale mappa di bit: l'immagine è vista esattamente come una matrice di punti, a ciascuno dei quali è associato un colore. Può contenere immagini a 8 o 24 bit, ed è quello predefinito in uso nell'ambiente Windows: quando tagliate e incollate immagini all'interno di documenti Word o PowerPoint, ad esempio, esse sono in formato bitmap. Non c'è compressione di alcun genere e nessuna perdita nella qualità dell'immagine.

.gif - Graphics Interchange Format. Memorizza immagini a 8 bit o meno, ideale per vignette o immagini contenenti del testo. Per comprimere l'immagine viene utilizzata la codifica run-length, come nei fax, ma non c'è perdita di qualità. La codifica run-length significa che pixel ripetuti all'interno di una riga orizzontale sono rappresentati da una coppia di valori, che ne indica il colore e il numero di volte in cui si ripetono. Supponiamo di avere, per esempio, cinquanta pixel rossi consecutivi in una sola riga: invece di scrivere cinquanta volte "rosso" scriviamo una sola volta "rossox50". All'inizio dell'immagine c'è la lista della palette, che associa ad ogni colore un valore numerico, fino ad un massimo di 256 (8 bit).

.jpg - Joint Photographic Experts Group. Serve per memorizzare immagini a 24 bit. Prevede perdita di informazione nella codifica, quindi è meglio utilizzarlo come formato finale, non intermedio. Ogni volta che salvate una jpg, infatti, perdetevi inevitabilmente qualcosa in termini di qualità. Utilizza un metodo di compressione in cui ogni regione è rappresentata da un valore (più o meno il colore "medio" della regione), e ogni suo pixel è specificato dalla deviazione standard dal valore medio centrale.

.psd - Formato nativo di Photoshop. Salva le immagini in formato a 24 bit o meno. Non c'è perdita di qualità, ma usa la compressione per avere dimensioni minori delle bitmap. Tra le informazioni che memorizza c'è quella dei layer, che gli altri formati non hanno: questo vuol dire che se commettete un errore nel creare un'immagine, potete modificare e correggere il solo strato sbagliato, piuttosto che rifare tutto da capo. L'utilizzo ideale con il formato .psd è di aggiungere elementi e livelli alle immagini in maniera incrementale, man mano che il lavoro procede.

.tif - The Image Format. Memorizza immagini a 24 bit o a 4 bit in bianco e nero. Usa la compressione LZW per diminuire la dimensione finale del file, ma molti programmi non lo riconoscono. Esistono dozzine di sottoformati differenti, che generano spesso qualche incompatibilità.

Dopo aver accennato al formato delle immagini parliamo di profondità di colore: la definizione di True Color è stabilita più o meno ufficialmente in 24 bit per pixel, ovvero sedici milioni di colori possibili per ogni singolo punto sullo schermo. Con l'avvento dei 32 bit, tuttavia, spesso questa è la profondità cromatica con cui si definisce il colore reale. Di fatto vanno entrambi bene, perché l'occhio umano riesce a distinguere solo fino a 24 bit di profondità.

Interfaccia

Il menu dei comandi è suddiviso in nove voci:

"File", da cui è possibile importare ed esportare immagini, aprire e chiudere documenti, salvare (non in questa versione) e stampare. In questa voce si trovano anche le impostazioni del programma e il collegamento al sito online di Adobe.

"Edit" consente di modificare specifiche parti selezionate o l'intera immagine, con svariati comandi oltre ai consueti di taglia, copia e incolla.

"Image" contiene i comandi per modificare, trasformare l'immagine e la sua dimensione.

All'interno si trova anche il comando "Mode", che permette di accedere alle varie modalità di visualizzazione: bianco e nero, scala di grigi, bitonale, RGB, CMYB, colore indicizzato, ecc.

"Layer" serve per aggiungere, accorpare, separare i diversi strati di un'immagine.

"Select" assiste l'utente nel processo di selezione di particolari sezioni del disegno.

"Filter" permette di accedere a tutti i filtri che possono essere applicati, all'intera immagine o alla selezione corrente.

"View" serve per ingrandire o rimpicciolire l'area visibile.

"Window" consente di aprire una nuova finestra per nuovi documenti, e di mostrare o nascondere le barre degli strumenti flottanti.

"Help" richiama la guida in linea e la gestione del colore, accennata in precedenza.

All'interno dell'area di lavoro si trovano cinque barre flottanti che possono essere posizionate a piacimento sullo schermo: a sinistra si trova la barra degli strumenti vera e propria, con i comandi per la selezione e il disegno; a destra, partendo dall'alto, troviamo: la schermata delle opzioni relative all'oggetto scelto nella barra a sinistra; i comandi per la palette cromatica e i pennelli; la sezione "history" ed "actions", da cui richiamare

velocemente le operazioni più comuni; l'ultima schermata, infine, è quella delle informazioni sull'immagine, con la descrizione dei vari layer, canali di colore, ecc.

Utilizzo

Per creare una nuova immagine dovreste, ovviamente, selezionare la voce "New" dal menu "File", ed impostarne le caratteristiche: dimensioni in pixel, risoluzione (pixel/cm), modalità (bitmap, scala di grigi, ecc.), e il colore di fondo. Per creare immagini a 24 bit selezionate il modo RGB. È comunque possibile, in ogni istante, modificare questi valori tramite la voce di menu "Image". Per aprire un'immagine selezionate invece "File/Open": nella schermata di dialogo muovetevi nel vostro disco fisso alla ricerca del file da aprire, selezionatelo una volta col mouse e cliccate "Ok".

Photoshop può modificare ed alterare in maniera sostanziale un'immagine. Vediamo le operazioni più comuni.

MODIFICA DI IMMAGINI

Cropping

La più semplice operazione di ritocco, che serve a tagliare via parti di immagini che non ci interessano (tipicamente, i bordi). Utilizzando il tool apposito, ovvero il quadrato tratteggiato in alto a sinistra, tracciate un rettangolo nella vostra immagine: comparirà un bordo tratteggiato, ovvero la selezione corrente. Cliccando su di esso e tenendo premuto il tasto del mouse, potrete muoverlo a piacimento. Per tagliare l'immagine, selezionate la voce "Image/Crop".

Aggiustare il contrasto

Selezionate la voce "Image/Adjust", e da qui la voce "Levels"; sinceratevi che il box "Preview" sia evidenziato. Cliccate sull'"eyedropper" nero e selezionate la zona più scura dell'immagine; selezionate ora quello bianco e cliccate sull'area più chiara; a questo punto premete "Ok".

Aggiustare i mezzi toni

Selezionate ancora "Image/Adjust/Levels", e premunitevi di selezionare la voce "Preview". Spostate il triangolo della gamma (quello al centro nell'istogramma dell'input) fino a che i mezzi toni sono a posto.

Aggiustare il bilanciamento dei colori

Selezionate la voce "Image/Adjust/Color Balance". Controllate che la voce "Preview" sia evidenziata, e che il bottone dei mezzi toni sia evidenziato; spostate le linguette di scorrimento dei tre colori primari a destra o a sinistra per aggiungere o togliere tali colori dall'immagine, fino ad ottenere il risultato desiderato.

Raffinare un'immagine

Abbassate la tendina del menu "Filter" e selezionate la voce "Sharpen/Unsharp Mask". Controllate che la casella "Preview" sia evidenziata, e sbizzarritevi con gli esperimenti. Ricordatevi che un eccesso di "Sharpen" tende a pixellare l'immagine, cioè a farle perdere definizione.

Smussare un'immagine

Selezionate la voce "Filter/Blur/Gaussian Blur". Assicuratevi che il box "Preview" sia evidenziato, e fate un po' di esperimenti.

EFFETTUARE SELEZIONI

Photoshop consente di selezionare certune parti di un'immagine e tagliare, copiare, incollare la selezione in un altro documento o utilizzarla come layer separato.

Selezione di un'area geometrica

Attivate il marquee tool cliccando su di esso nella barra degli strumenti a sinistra (è il primo in alto a sinistra). Tenendo premuto sul bottone il tasto sinistro del mouse e spostandolo

verso destra comparirà una ulteriore serie di bottoni che permette di scegliere la forma che desiderate, tra le cinque possibili. A questo punto andate sul disegno e selezionate l'area desiderata. Per deselegionare un'area richiamate la voce "Select/Deselect" o premete Ctrl+D.

Per tagliare o copiare la selezione corrente premete, rispettivamente, Ctrl+X o Ctrl+C, mentre per incollarla premete Ctrl+V. Potete spostare la selezione selezionando il tool per il movimento nella barra degli strumenti o semplicemente col mouse, tenendo premuto il tasto sinistro.

Selezione di aree per colore

Esiste un bottone adatto allo scopo, chiamato giustamente Bacchetta Magica. Una volta selezionatolo, andate sul documento e cliccate sul colore che volete evidenziare. Per aumentare la selezione potete andare nel menu "Select/Grow" ed espandere così l'area evidenziata. Andando invece in "Select/Modify" è possibile scegliere una delle quattro voci disponibili, in modo da scegliere pixel adiacenti, sia in espansione che in contrazione. La voce "Select/Similar" invece seleziona tutti i pixel che hanno il colore simile a quello scelto inizialmente.

Invertire una selezione

Per invertire la selezione richiamate il comando "Select/Inverse": essa si rivela particolarmente utile quando dovete selezionare un oggetto complesso da un fondale relativamente semplice. Le operazioni di editing (taglia, copia e incolla) descritte sopra sono valide allo stesso modo.

Selezionare un'area disegnando

Attivate il comando del lasso, e semplicemente muovete il mouse sul disegno per scegliere la zona che vi interessa. In questo caso è consigliabile ingrandire l'immagine avvalendosi delle funzioni di zoom, in modo da avere la maggior visibilità possibile. Sono consentite selezioni multiple: per iniziarne una nuova senza perdere le precedenti tenete premuto il tasto Shift quando iniziate a disegnare. Per cancellare una delle aree disegnate dovrete invece tenere premuto il tasto Alt e tracciare una nuova area (più grande, evidentemente) intorno a quella da rimuovere.

Clonare un'area

Attivate il tool del timbro (Rubber Stamp) e, tenendo premuto il tasto Alt, cliccate sul punto del disegno che volete clonare. A questo punto muovete il puntatore del mouse nella zona in cui volete il duplicato, e tenendo premuto il tasto sinistro cominciate a ricalcare.

Riempire una selezione

Andate nel menu "Edit" e scegliete la voce "Fill". Vi verrà presentata una lista di opzioni, compreso il colore di fondo, il pattern desiderato, ecc. Fate le vostre scelte e premete su "Ok".

Riempire con un motivo

Createvi il vostro motivo, innanzitutto. Aprite un nuovo file, e disegnate quello che volete utilizzare come effetto di riempimento. A questo punto selezionate tutta l'immagine ("Select/All" oppure Ctrl+A) e, dal menu "Edit" scegliete la voce "Define Pattern". A questo punto, nelle opzioni di riempimento di una selezione richiamate la voce "Pattern".

Riempire con un gradiente

Cliccate sul tool dei gradienti dalla barra degli strumenti. Analogamente a quanto visto per il marquee tool, scegliete lo stile di riempimento che preferite. Andate nella selezione corrente e cliccate con il tasto del mouse: tenendolo premuto e muovendo la mano potrete disegnare una linea, che definisce automaticamente i parametri di riempimento.

LAVORARE CON I LAYER

Lavorare con i layer offre notevoli vantaggi, perché si ha maggiore flessibilità e precisione, dato che i singoli "strati" possono essere aggiunti o cancellati a piacimento.

Utilizzo della palette dei layer

Per attivarla, nel caso non sia visibile, selezionate il comando “Window/Show Layers”. L'immagine su cui state lavorando al momento comparirà evidenziata nella schermata dei layer con il nome di “Background”, ad indicare che è quello correntemente in uso. È possibile lavorare solo su uno strato per volta.

Aggiungere layer

Ci sono vari modi per farlo: potete cliccare, nella toolbar dei layer, sull'icona della pagina, posizionata in basso al centro, a sinistra del cestino; oppure selezionate la freccia a destra in alto e quindi la voce “New Layer”. Ultima possibilità, la voce “New” del menu “Layer”. Se siete degli amanti delle scorciatoie da tastiera potete allora pigiare Shift+Ctrl+N.

Comunque decidiate di crearlo, nella finestra di dialogo che si apre potrete definirne il nome, la modalità video e il livello di trasparenza, tutti parametri modificabili anche in seguito. Dopo aver cliccato “Ok”, il nuovo strato diventerà quello attivo.

Spostare i layer

Per muovere un layer sopra o sotto un altro, selezionatelo dalla toolbar apposita e mettetelo nella posizione che preferite. Nessun layer può essere inserito sotto quello principale, il background. Se avete coperto un elemento del fondo con un layer e volete che ritorni visibile potete selezionarlo, copiarlo ed incollarlo in un nuovo layer, on top degli altri.

Mostrare o nascondere layer

L'operazione è semplicissima: accanto al nome di ogni livello si trova un piccolo occhio. Cliccateci sopra col mouse e l'occhio sparirà, insieme al layer. La stessa procedura, effettuata sul quadrato grigio dove si trovava prima l'occhio, renderà nuovamente visibile il layer.

Copiare una selezione in un nuovo layer

Selezionate l'area che volete copiare, e premete Ctrl+C (oppure andate in “Edit/Copy”). Create un nuovo layer, assegnategli un nome, e premete Ctrl+V (o “Edit/Paste”). L'area scelta sarà ora una selezione flottante sul nuovo strato, e su di essa potrete compiere le operazioni viste finora.

Cancellare un layer

Anche in questo caso i modi per farlo sono molteplici: una volta evidenziato lo strato da cancellare potete cliccare sull'icona del cestino, oppure selezionare la voce “Delete Layer” dal menu “Layer”.

Unire più layer

I file con più strati sovrapposti possono diventare estremamente ingombranti, onde per cui può essere necessario unire tra loro alcuni livelli. Nella toolbar dei layer lasciate visibili quelli che volete unire e mascherate temporaneamente quelli che invece volete lasciare separati. Dal menu “Layer” selezionate il comando “Merge Visible”, e tutti gli strati visibili saranno fusi in uno unico. Attenzione: l'operazione non è ovviamente reversibile (a meno di usare l'Undo e la History, ovviamente).

Appiattire un'immagine

In questo modo si uniscono tra loro i livelli visibili cancellando quelli nascosti, eliminando anche eventuali layer trasparenti in background. Fate attenzione a lasciare visibili gli strati che non volete perdere nell'operazione. Andate nel menu “Layer” e selezionate la voce “Flatten Image”

CANALI

Usare i canali

Nella palette dei canali potete modificare le informazioni correnti dei colori. Per mostrare la palette dei canali selezionate il comando “Window/Show Channels”. Analogamente a quanto visto per i livelli, accanto ad ogni canale c'è un occhio per rendere visibili o meno i

canali di colore. Selezionate l'area dell'immagine su cui volete lavorare, e selezionate il tool Quick Mask dalla barra degli strumenti di sinistra: una patina rossa ricoprirà tutta l'immagine tranne l'area evidenziata. Disegnate con uno degli strumenti a disposizione: utilizzare il nero aumenterà l'area mascherata, mentre il bianco la diminuirà. Quando avete mascherato l'area a disposizione, tornate alla modalità Standard: avrete così selezionato non più l'area iniziale, ma solo i bordi dell'area disegnata.

AGGIUNGERE TESTO

È possibile aggiungere testo in ogni immagine e in ogni layer.

Per aggiungere testo all'immagine

Aprirete lo strato su cui volete che compaia il testo, e scegliete il bottone dell'inserimento testo nella toolbar. Cliccate col mouse sull'immagine, e comparirà una finestra di dialogo, all'interno della quale selezionare font, stile, dimensione e proporzioni della frase. Digitate il testo, e premete "Ok". Esso apparirà sull'immagine in forma di selezione flottante: potete spostarla, riempirla con un gradiente o un motivo, alla stregua di qualsiasi altra selezione. Deselezionate l'area e il testo risulterà definitivamente incollato all'immagine.

COLORI

Photoshop offre varie opzioni per la selezione dei colori; potete anche salvare in una delle numerose modalità di colore disponibili. Di default, i file di Photoshop sono creati in modo RGB. Potreste aver necessità di convertirli in un altro formato, a seconda dell'utilizzo che volete fare del vostro lavoro. In generale, è meglio effettuare tale conversione appena prima di salvare definitivamente il lavoro. Per le gif, è consigliabile il formato Indexed Color (colore indicizzato); per immagini che devono essere stampate, è meglio la modalità CMYK.

EFFETTI SPECIALI

Si applicano ai nuovi layer:

Normal - i pixel disegnati non subiscono alcun effetto;

Dissolve - il colore risultante è un misto tra il colore base e quello con cui si dipinge, in gradazioni casuali;

Multiply - moltiplica il colore base con quello usato per disegnare, con un risultato più scuro dell'originale;

Screen - illumina l'immagine moltiplicando l'inverso del colore base per quello dei colori del disegno;

Overlay - moltiplica o divide, a seconda della luminosità od opacità dell'immagine originale;

Soft Light - scurisce o rischiarà a seconda se il colore utilizzato per il disegno è più chiaro o scuro del grigio al 50%;

Hard Light - moltiplica o divide a seconda della luminosità od opacità del colore del disegno;

Darken - paragona il colore originale con quello del disegno, e sceglie quale dei due è il più scuro;

Lighten - come prima, ma sceglie il più chiaro;

Difference - sottrae il colore originale da quello del disegno, a seconda di quale dei due sia il più luminoso;

Hue - modifica i pixel disegnati con il colore scelto, mantenendo saturazione e luminosità ai valori originali;

Saturation - mantiene hue e luminosità invariate, aggiungendo la saturazione del colore del disegno;

Color - luminosità costante, con l'aggiunta dello hue e della saturazione del colore del disegno;

Luminosity - inverso della modalità Color vista sopra. Mantiene hue e saturazione del colore originale, aggiungendo la luminosità di quella del colore del disegno;

FILTRI

È possibile applicare filtri all'intera immagine o ad una sua selezione al fine di smussarla, evidenziarne delle parti, creare effetti di distorsione o di luce. Per utilizzare i filtri, scegliete la voce "Filter" dal menu principale. Per ognuno di essi sono possibili svariate regolazioni, dando origine ad un'infinità di effetti diversi.

Artistic

Watercolor - effetto pittura ad acquerello;

Blur

Motion - sfoca in una particolare direzione, dando l'idea di un soggetto in movimento;

Gaussian - sfoca lungo il raggio di una circonferenza, con l'effetto di un'immagine sfocata;

Distort

Pinch - distorce l'immagine come se ci fosse un centro d'attrazione al suo interno;

Ripple - crea un motivo di distorsione simmetrica all'interno dell'immagine;

Twirl - effetto gorgo, con l'immagine ruotata di molto al centro e poco ai bordi;

Noise

Add Noise - Aggiunge pixel casuali;

Despeckle - sfuma l'immagine lievemente a parte i bordi. Il risultato finale è più delicato, ma il livello di dettaglio è invariato;

Dust and Scratches - effetto polvere, rimuove i difetti nell'immagine. In pratica sostituisce i pixel "in contrasto" con quelli che li circondano, appiattendosi così il disegno;

Median - cerca il valore di luminosità massimo in un intorno di pixel e lo sostituisce con quello medio; simile al filtro precedente;

Pixelate

Facet - ri-sistema i pixel in quadrati di colore solido

Fragment - calcola la media dei pixel in un'immagine, e quindi attribuisce a ciascuno di essi lo scarto da tale valore. Un blur molto forte, come in una foto mossa;

Mosaic - autoesplicativo;

Sharpen

Sharpen - mette a fuoco un'immagine sfocata incrementando il contrasto tra pixel adiacenti;

Sharpen Edges - effettua la messa a fuoco solo sui pixel di diverso colore, ovvero dei bordi;

Sharpen More - effetto più incisivo dello sharpen descritto prima;

Sketch

Note Paper - effetto blocco note: appiattisce l'immagine in scala di grigi;

Stylize

Diffuse - effetto sabbia, sgrana l'immagine;

Emboss - fa apparire l'immagine in rilievo o stampata su una lamina di metallo: converte i colori in toni di grigio e traccia i bordi con i colori originali;
Find Edges - enfatizza i bordi di un disegno, rendendo bianco il fondale;
Trace Contour - trova le transizioni tra le aree a maggior luminosità del disegno, e le evidenzia con i colori dei canali;

Other

Custom - permette di creare il proprio filtro modificando tutti i parametri che si desiderano;
High Pass - rimuove il dettaglio a bassa frequenza ed evidenzia il contrasto;
Maximum e Minimum - schiariscono le zone chiare e anneriscono quelle scure, rispettivamente;

Ultime note: l'opzione di Undo (richiamabile con Ctrl+Z) è limitata ad un solo step, quindi attenzione a quello che fate. È comunque possibile annullare un numero arbitrario di comandi andando nella palette della History, selezionando il comando "incriminato" e, cliccando col tasto destro, scegliere la voce "Delete": tutte le azioni svolte da quel momento in poi verranno annullate.

Se doveste ricevere lo sgradito messaggio di memoria insufficiente, provate a unire più livelli di un'immagine, oppure a svuotare clipboard, azioni, history, ecc. Questo comando è presente nel menu "Edit/Purge". Ovviamente, una volta liberata la memoria da tali informazioni, esse non potranno più essere richiamate.

Nella directory del programma ho inserito anche due file in formato .pdf (trovate l'Acrobat Reader per leggerli nel secondo Silver Disk): " phs55aag.pdf" e " phs55nfh.pdf ". Il primo è una panoramica del programma e delle feature che mette a disposizione; il secondo invece è un ben più completo documento che illustra l'interfaccia del programma, spiega dettagliatamente quello che è in grado di fare, fornendo anche comodi e utili esempi visivi.