

Manuale di KolourPaint

Thurston Dang

Clarence Dang

Lauri Watts

Traduzione italiana: Luigi Toscano



Manuale di KolourPaint

Indice

1	Introduzione	6
2	Uso di KolourPaint	7
3	Strumenti	8
3.1	Acquisizione di schermate	8
3.2	Guida agli strumenti	8
3.3	Pennello	9
3.4	Selettore di colore	10
3.5	Linee connesse e poligoni	10
3.6	Curva	10
3.7	Ellisse	10
3.8	Gomme per cancellare	11
3.8.1	Gomma	11
3.8.2	Gomma per colore	11
3.9	Riempimento	11
3.10	Linea	11
3.11	Penna	12
3.12	Rettangoli	12
3.13	Tipi di selezione	13
3.14	Bomboletta spray	13
3.15	Testo	14
3.15.1	Utilizzo del colore trasparente	14
3.16	Opzioni comuni degli strumenti	15
4	Lavorare con il colore	16
4.1	La casella dei colori	16
5	Opzioni di visualizzazione	18
5.1	Guida alle opzioni di visualizzazione	18
5.2	Ingrandimento e griglia	18
5.3	Miniatura	19

6	Effetti immagine	20
6.1	Guida agli effetti immagine.	20
6.2	Taglia automaticamente / Rimuovi bordo interno	20
6.3	Bilanciamento	21
6.4	Pulisci	21
6.5	Sbalza	21
6.6	Appiattisci	22
6.7	Ribalta (sottosopra)	23
6.8	Inverti	23
6.9	Rispecchia (orizzontalmente)	23
6.10	Riduci colori	23
6.11	Riduci a scala di grigi	24
6.12	Riduci a monocromatico (retinato)	24
6.13	Ridimensiona / scala	25
6.14	Ruota	26
6.15	Imposta come immagine (taglia)	26
6.16	Stira	27
6.17	Sfoca e metti a fuoco	27
6.18	Più effetti	28
6.19	Note	28
7	Riconoscimenti e licenza	30

Sommario

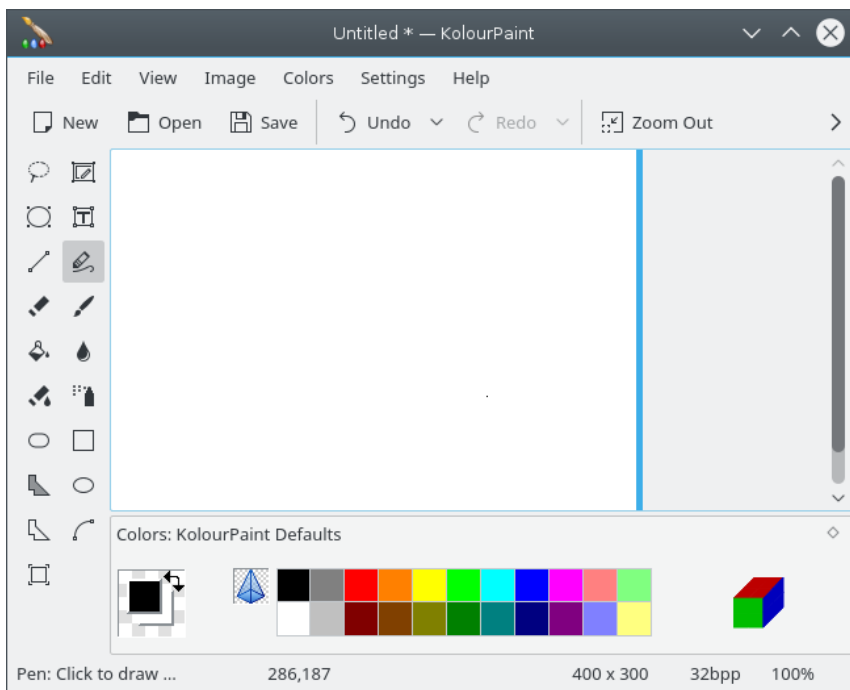
KolourPaint è un programma di disegno libero e semplice da usare della comunità KDE.

Capitolo 1

Introduzione

KolourPaint è un programma di disegno libero e semplice da usare sviluppato da KDE. È perfetto per i piccoli lavori di ogni giorno, come:

- Disegno - tracciare diagrammi e 'disegno a mano libera'
- Manipolazione di schermate - acquisizione e modifica di schermate
- Manipolazione di immagini - modifica di foto e acquisizione di immagini; applicazione di effetti
- Modifica di icone - disegno di clipart e di loghi con trasparenze



Capitolo 2

Uso di KolourPaint

Fai clic sui collegamenti seguenti per esplorare le funzioni di KolourPaint:

- [Strumenti](#)
- [Lavorare con i colori](#)
- [Opzioni di visualizzazione](#)
- [Effetti immagine](#)

Capitolo 3

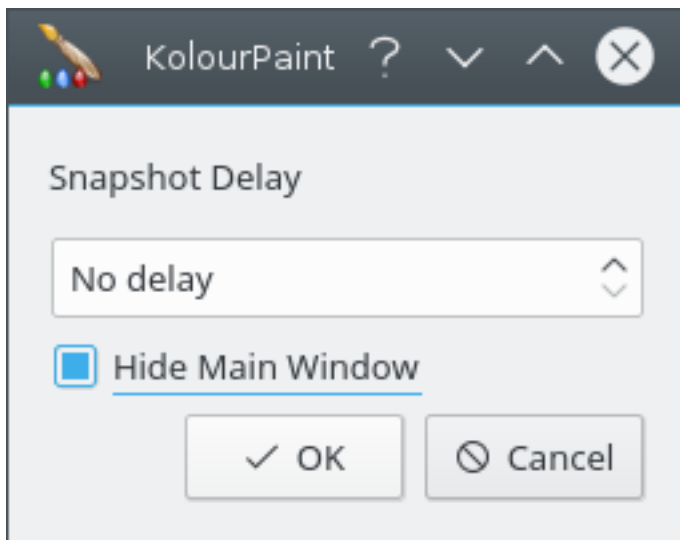
Strumenti

Un'ulteriore opzione nel menu **Impostazioni** permette di definire se gli strumenti usano l'anti-alias (comportamento predefinito) o meno.

3.1 Acquisizione di schermate

Una 'schermata' è una istantanea del contenuto dello schermo. Può essere utile per spiegare alcuni azioni da eseguire per ottenere un certo risultato, o per mostrare alcuni problemi rilevati.

Per fare in modo che le schermate siano pronte per la modifica nella finestra di KolourPaint puoi usare la voce **File** → **Acquisisci schermata** dal menu principale di KolourPaint.









Usando la finestra di dialogo così aperta puoi modificare il valore di **Ritardo della foto** (in secondi, e scegliere **Nascondi finestra principale** durante l'acquisizione della schermata. Quando sei pronto per acquisire la schermata, fai semplicemente clic su **OK**. La schermata acquisita sarà posizionata direttamente nell'area di modifica di KolourPaint.

3.2 Guida agli strumenti

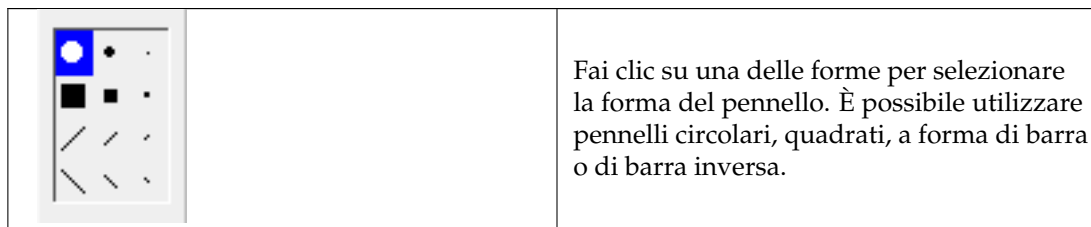
Un modo rapido per selezionare uno strumento in KolourPaint consiste nell'utilizzo della scorciatoia di tastiera, raggiungibile con un semplice tasto, associata ad esso, documentato succes-

sivamente e nei suggerimenti della casella degli strumenti. È anche possibile tenere premuto **Alt+Shift** mentre si preme il tasto, ciò è necessario quando si inserisce del testo (poiché, in questo caso, le scorciatoie di tastiera a tasto singolo vengono disabilitate). Ad esempio, per selezionare il pennello, premere **Alt+Shift+B** o semplicemente B (se non si sta inserendo del testo).

-  Pennello (B)
-  Gomma per colore (O)
-  Selettore di colore (C)
-  Linee connesse (N)
-  Curva (V)
-  Ellisse (E)
-  Gomma (A)
-  Riempimento (F)
-  Linea (L)
-  Penna (P)
-  Poligono (G)
-  Rettangolo (R)
-  Rettangolo smussato (U)
-  Selezione (ellittica) (I)
-  Selezione (a mano libera) (M)
-  Selezione (rettangolare) (S)
-  Bomboletta spray (Y)
-  Testo (T)

3.3 Pennello

Fai clic oppure fai clic e trascina con il pennello per disegnare.



Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo.

3.4 Selettore di colore

Per impostare il colore di primo piano, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su un pixel. Per impostare il colore di sfondo, fai clic con il pulsante destro su un pixel. Subito dopo KolourPaint renderà attivo lo strumento precedentemente selezionato.

3.5 Linee connesse e poligoni

Fai clic e trascina per tracciare linee connesse. Lo strumento poligono si utilizza nello stesso modo, tuttavia i punti iniziali e finali sono collegati automaticamente a formare un poligono.

Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo ed inverte, inoltre, il colore di riempimento dei poligoni.

È possibile [impostare lo spessore della linea](#). Per i poligoni è inoltre possibile [impostare lo stile di riempimento](#).

3.6 Curva

Fai clic e trascina per tracciare una linea - questo per impostare i punti iniziale e finale. È possibile impostare fino a due punti di controllo tramite il trascinamento. Per completare la curva senza utilizzare alcun punto di controllo, o solo uno, fai clic con l'altro pulsante del mouse. Lo strumento curva traccia una cubica di Bézier.

Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo.

È possibile inoltre [impostare lo spessore della linea](#).

3.7 Ellisse

Fai clic e trascina per tracciare un'ellisse.

Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo ed inverte, inoltre, il colore di riempimento dei poligoni.

È possibile inoltre [impostare lo spessore della linea e lo stile di riempimento](#).

Per funzionalità aggiuntive, utilizzare i tasti modificatori:

- Tieni premuto **Shift** e trascina per disegnare un cerchio.
- Per disegnare un'ellisse con un centro a tua scelta, tieni premuto **Ctrl**, fai clic sul punto centrale, e trascina il mouse finché l'ellisse non raggiunge la forma e le dimensioni corrette.
- Per disegnare un cerchio con un centro a tua scelta, tieni premuto **Ctrl**, fai clic sul punto centrale, e trascina il mouse finché il cerchio non raggiunge le dimensioni corrette.

3.8 Gomme per cancellare

3.8.1 Gomma

Fai clic e trascina con la gomma per cancellare gli errori.

NOTA

A differenza di altri strumenti, le gomme disegnano utilizzando il colore di sfondo. Per disegnare con il colore di primo piano, usare il tasto destro del mouse.

La gomma ha solamente [forme quadrate](#). Per disegnare con altre forme come ad esempio cerchio, utilizzare il [Pennello](#) ed il tasto destro del mouse.

SUGGERIMENTO

Fai doppio clic sull'icona della gomma per cancellare l'intera immagine. È equivalente all'utilizzo dell'opzione [Pulisci](#) nel menu Immagine.

3.8.2 Gomma per colore

Fai clic e trascina per sostituire i pixel aventi il colore di primo piano con il colore di sfondo. Per sostituire tutti i pixel aventi colore simile (ma non necessariamente uguale) a quello di primo piano, come ad esempio nel caso di immagini e foto retinate, impostare [Somiglianza colore](#) ad un valore diverso da [Corrispondenza esatta](#).

NOTA

A differenza di altri strumenti, le gomme disegnano utilizzando il colore di sfondo. Per sostituire i pixel aventi il colore di primo piano con il colore di sfondo, usare il tasto destro del mouse.

È possibile configurare la [dimensione della gomma](#).

SUGGERIMENTO

Fai doppio clic sull'icona della Gomma per colore per applicarne l'effetto all'intera immagine.

3.9 Riempimento

Fai clic per riempire una regione. Per riempire una regione retinata, imposta [Somiglianza colore](#) ad un valore diverso da [Corrispondenza esatta](#).

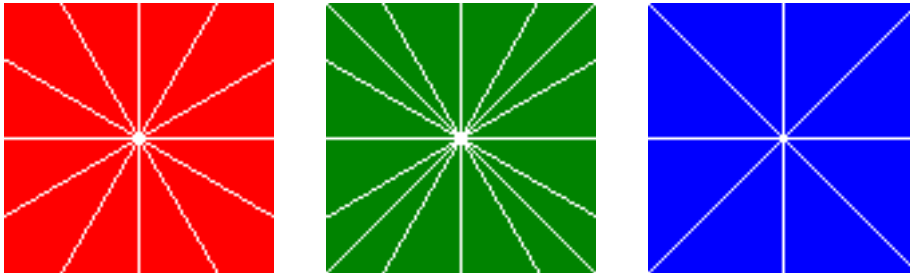
Il tasto sinistro del mouse riempie utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse riempie utilizzando il colore di sfondo.

3.10 Linea

Fai clic e trascina per tracciare una linea.

Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo.

È possibile inoltre [impostare lo spessore della linea](#).



- Tieni premuto **Ctrl** per tracciare linee orientate secondo angoli multipli di 30 gradi - sono le linee nel diagramma rosso.
- Tieni premuto **Shift** per tracciare linee orientate secondo angoli multipli di 45 gradi - sono le linee nel diagramma blu.
- Tieni premuto **Ctrl** e **Shift** per tracciare linee orientate secondo angoli multipli di 30 o 45 gradi - sono le linee nel diagramma verde.

3.11 Penna

Fai clic per disegnare un punto e trascina per disegnare una linea a mano libera.

Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo.

3.12 Rettangoli

Fai clic e trascina per disegnare un rettangolo. Il Rettangolo smussato è un rettangolo con i bordi arrotondati.

Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo ed inverte, inoltre, il colore di riempimento dei poligoni.

È possibile inoltre [impostare lo spessore della linea e lo stile di riempimento](#).

Per funzionalità aggiuntive, utilizzare i tasti modificatori:

- Tieni premuto **Shift** e trascina per disegnare un quadrato.
- Per disegnare un rettangolo con un centro a tua scelta, tieni premuto **Ctrl**, fai clic sul punto centrale e trascina il mouse finché il rettangolo non raggiunge la forma e le dimensioni corrette.
- Per disegnare un quadrato con un centro a tua scelta, tieni premuto **Ctrl** e **Shift**, fai clic sul punto centrale e trascina il mouse finché il quadrato non raggiunge le dimensioni corrette.

3.13 Tipi di selezione

Utilizza lo strumento di selezione per impostare il contorno di una selezione.

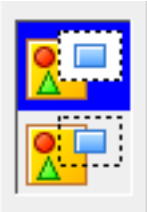
Per spostare la selezione, fai clic e trascinala. La finestra principale si adatterà di conseguenza, permettendo lo spostamento della selezione a parti dell'immagine correntemente non visualizzate.

È possibile [ridimensionare](#) l'intera immagine oppure [scalare con cura](#) la selezione, utilizzando le maniglie corrispondenti. Tenendo **Shift** premuto durante il ridimensionamento a mano libera della selezione, questa mantiene le proporzioni. Il tasto destro del mouse attiva un menu contestuale con comandi di uso comune del menu **Modifica** e di [effetti delle immagini](#).

SUGGERIMENTO

È possibile usare i tasti cursore mentre si tracciano i contorni di una selezione, o durante il suo spostamento.

Se tieni premuto **Ctrl** prima di spostare la selezione, ne verrà spostata una copia. La selezione verrà "spalmata" se viene spostata mentre il tasto **Shift** è premuto.


	<p>Sono disponibili due modalità per la selezione: opaco (predefinita) e trasparente. Utilizzando la modalità di selezione trasparente, tutti i pixel del colore di sfondo saranno trasparenti (sottrazione dello sfondo). Ciò permette di incollare una selezione senza lo sfondo. Per effettuare una sottrazione dello sfondo su un'immagine retinata, impostare Somiglianza colore ad un valore diverso da Corrispondenza esatta.</p>
---	--

È possibile applicare gli Effetti immagine ad una selezione - vedere la sezione [Effetti immagine](#) per maggiori informazioni.

È possibile salvare la selezione in un file tramite la voce **Copia su file...** dal menu contestuale della selezione o la voce **Modifica** → **Copia su file...** dal menu principale.

3.14 Bomboletta spray

Fai clic e trascina per tracciare un graffito. Tenendo premuto il mouse si ottiene uno spruzzo di colore più concentrato.

	<p>Fai clic su una delle forme per selezionare la dimensione dello spruzzo. È possibile scegliere, come dimensione dello spruzzo, 9x9, 17x17 e 29x29.</p>
---	---

Il tasto sinistro del mouse disegna utilizzando il colore di primo piano. Il tasto destro del mouse disegna utilizzando il colore di sfondo.

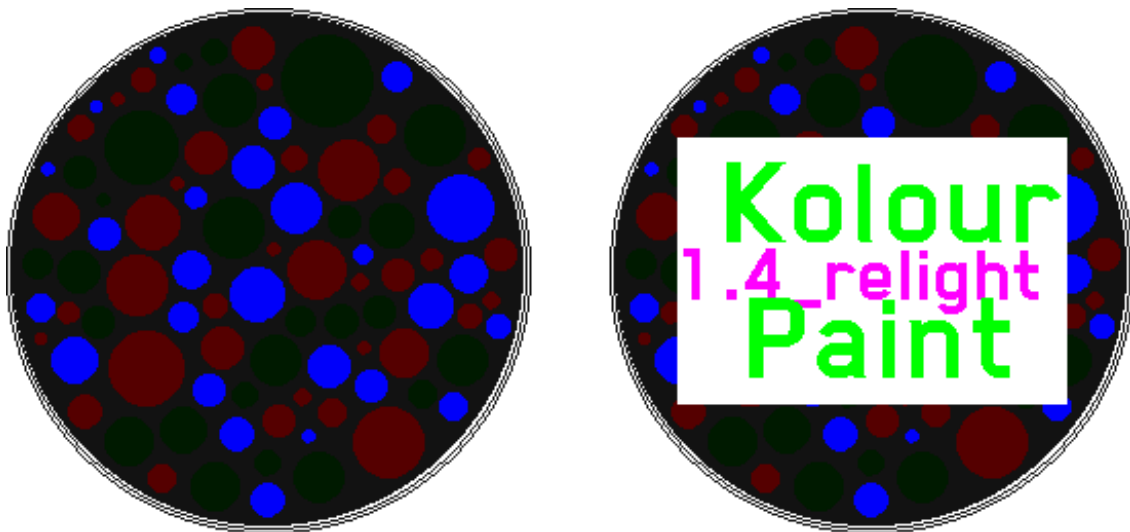
3.15 Testo

Fai clic e trascina un'area in cui scrivere testo. Non appena appare il bordo puoi iniziare a scrivere il testo. Fai clic e trascina sul bordo per spostarla. È possibile ridimensionare la casella di testo tramite il trascinamento, oppure utilizzando la finestra di dialogo [Ridimensiona](#).

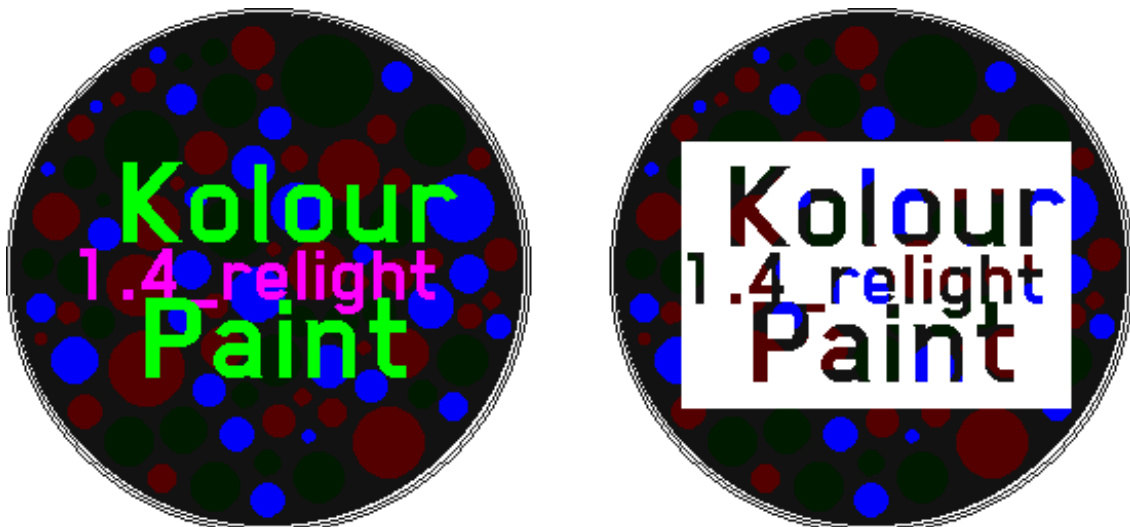
SUGGERIMENTO

Se hai deselezionato una casella di testo puoi utilizzare **Annulla** per modificare nuovamente il testo.

3.15.1 Utilizzo del colore trasparente

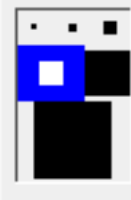

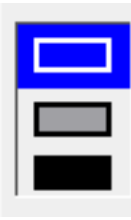


La figura a sinistra mostra l'immagine di esempio. La figura di destra mostra l'aggiunta di un testo con colori di primo piano e di sfondo opachi.



La figura di sinistra mostra l'aggiunta di un testo con colore di primo piano opaco e colore di sfondo trasparente. La figura di destra mostra l'aggiunta di un testo con colore di primo piano trasparente e colore di sfondo opaco.

3.16 Opzioni comuni degli strumenti

		<p>Fai clic su uno dei quadrati per impostare la dimensione della gomma. È possibile scegliere tra quadrati aventi lato pari a 2, 3, 5, 9, 17 e 29 pixel.</p> <p>L'impostazione della dimensione della gomma influenza le Gomme per cancellare.</p>
		<p>Fai clic su una delle linee per impostare lo spessore della linea. È possibile scegliere, come spessore della linea, 1, 2, 3, 5 e 8 pixel.</p> <p>L'impostazione dello spessore della linea influenza gli strumenti: Linee connesse, Curva, Ellisse, Linea, Poligono, Rettangolo e Rettangolo smussato.</p>
		<p>Fai clic su uno dei rettangoli per impostare lo stile di riempimento. È possibile scegliere tra Nessun riempimento, Riempi con colore di sfondo e Riempi con colore di primo piano.</p> <p>L'impostazione dello stile di riempimento influenza gli strumenti Ellisse, Poligono, Rettangolo, Rettangolo smussato.</p>

Capitolo 4

Lavorare con il colore

4.1 La casella dei colori

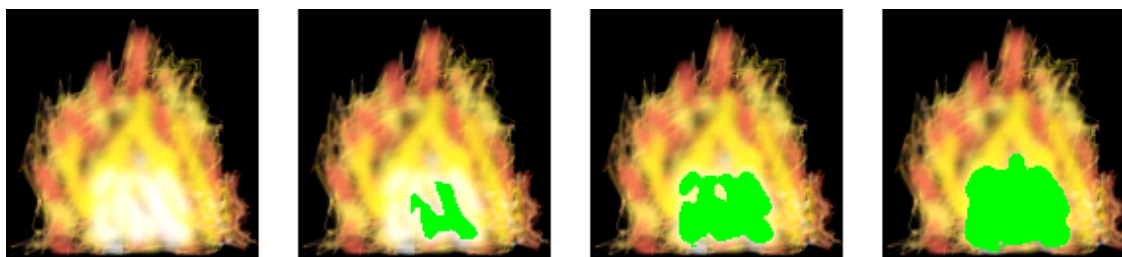


La casella dei colori ha 3 sezioni principali: il pannello dei colori, la tavolozza dei colori ed il selettore di somiglianza del colore.

Il pannello dei colori mostra il colore di primo piano corrente come un quadrato posto sopra un altro quadrato, che rappresenta invece il colore di sfondo. Quando si disegna utilizzando il tasto sinistro del mouse, viene utilizzato il colore di primo piano, e quando si disegna con il tasto destro del mouse, viene utilizzato il colore di sfondo (ad eccezione delle [Gomme per cancellare](#)). È possibile fare clic sulla freccia a doppia punta per scambiare i colori di primo piano e di sfondo.

La tavolozza dei colori mostra una selezione di colori tra i quali scegliere. La piramide traslucida rappresenta il colore trasparente. Fare clic con il pulsante sinistro su un colore per impostare il colore di primo piano, e fare clic con il pulsante destro su un colore per impostare il colore di sfondo. È possibile inoltre trascinare un qualsiasi colore opaco sul quadrato del pannello dei colori. Per modificare un colore nel pannello dei colori o nella tavolozza, fare doppio clic su di esso. Lo strumento [Selettore di colore](#) permette di scegliere il colore da un'immagine.

Somiglianza del colore permette di lavorare in modo più efficace con immagini e foto retinate, in modo simile alla funzione 'Bacchetta magica' di altri programmi di disegno. Si applica alle selezioni trasparenti, così come agli strumenti [Riempimento](#), [Gomma per colore](#) e [Taglia automaticamente / Rimuovi bordo interno](#). Fare doppio clic sul selettore di somiglianza del colore per scegliere quanto colori simili debbano essere considerati identici. Quando si utilizzano le selezioni in modalità trasparente, ogni colore della selezione simile al colore di sfondo verrà reso trasparente.



La figura a sinistra mostra l'immagine di esempio. Le figure a destra mostrano l'uso di un riempimento, con impostazioni di somiglianza del colore rispettivamente di 5%, 15% e 30%. In questo

Manuale di KolourPaint

esempio, con un'impostazione di somiglianza del colore pari a **Esatta**, un riempimento a partire da (80, 100) non riempirà solo un pixel, dato che i pixel adiacenti sono simili ma non identici. Incrementando la somiglianza del colore, un numero maggiore di pixel che sono simili nel colore sono considerati identici, per cui il riempimento si estende ulteriormente.

Capitolo 5

Opzioni di visualizzazione

5.1 Guida alle opzioni di visualizzazione

Ingrandimento e griglia

Miniatura

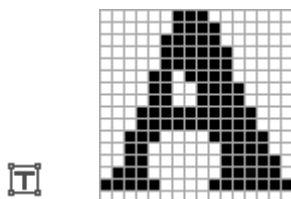
5.2 Ingrandimento e griglia

Incrementare il livello di ingrandimento per modificare le immagini con maggiore precisione, o ridurlo per vedere una porzione maggiore dell'immagine.

IMPORTANTE

Usando livelli di ingrandimento non multipli del 100%, alcune parti dell'immagine potrebbero sembrare in movimento quando l'utente interagisce con esse. A questi livelli di ingrandimento possono inoltre verificarsi altri difetti minori nel disegno dell'immagine.

Ai livelli di ingrandimento del 400% o superiori, sempre multipli di 100%, è possibile selezionare **Mostra griglia** per modificare in modo più accurato i singoli pixel.

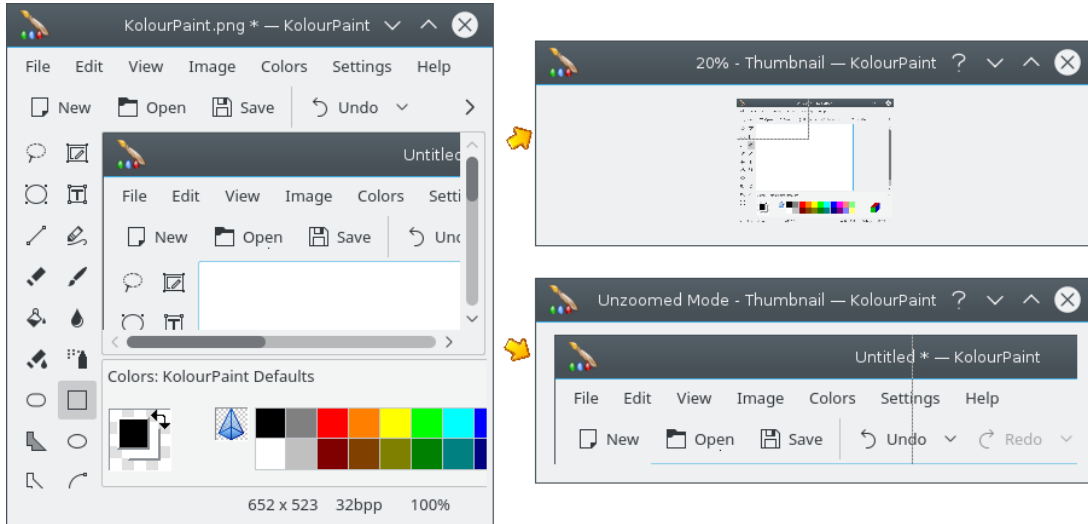


La prima figura mostra l'icona dello strumento **Testo**, mentre quella successiva mostra la stessa icona al fattore di ingrandimento 600% con la griglia attiva.

SUGGERIMENTO

Un altro modo di ingrandire mentre non si disegna consiste nel ruotare la rotellina del mouse tenendo premuto il tasto **Ctrl**.

5.3 Miniatura



Se la **Modalità a miniatura ingrandita** è selezionata, viene visualizzata l'intera immagine scalata opportunamente per riempire la finestra della miniatura (figura in alto a destra).

Altrimenti, la miniatura mostra quanto più possibile dell'immagine, partendo dall'angolo in alto a sinistra della finestra principale (figura in basso a destra).

Capitolo 6

Effetti immagine

6.1 Guida agli effetti immagine.

Taglia automaticamente / Rimuovi bordo interno

Bilanciamento

Pulisci

Sbalza

Appiattisci

Ribalta (sottosopra)

Inverti

Riduci colori

Riduci a scala di grigi

Riduci a monocromatico (retinato)

Rispecchia (orizzontalmente)

Ridimensiona / scala

Ruota

Imposta come immagine (taglia)

Stira

Sfoca e metti a fuoco

Più effetti

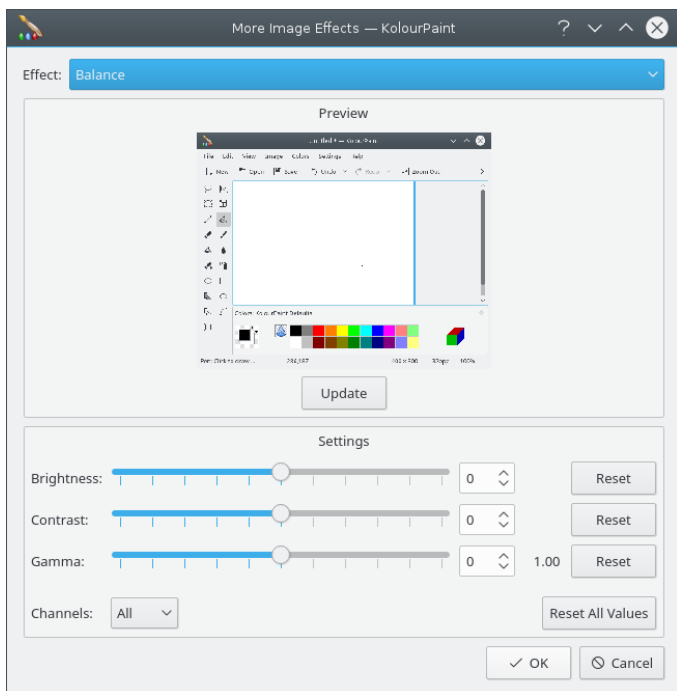
Note

6.2 Taglia automaticamente / Rimuovi bordo interno

Rimuove automaticamente i bordi di un'immagine o di una selezione. Si utilizza Taglia automaticamente quando si lavora con una figura che non riempie l'intera immagine o selezione e si vuole rimuovere lo spazio bianco in eccesso. Per utilizzare questa funzionalità con un bordo retinato, bisogna utilizzare anche la funzione [Somiglianza del colore](#).

6.3 Bilanciamento

Questa funzionalità è accessibile dalla finestra di dialogo [Più effetti](#).



Permette di impostare luminosità, contrasto e gamma di un'immagine o di una selezione.

NOTA

Il valore più comuni di gamma (un decimale compreso tra 0,10 e 10,00) è visualizzato tra la casella numerica **Gamma** ed il pulsante **Reimposta**.

6.4 Pulisci

Riempie con il colore di sfondo l'intera immagine o la selezione.

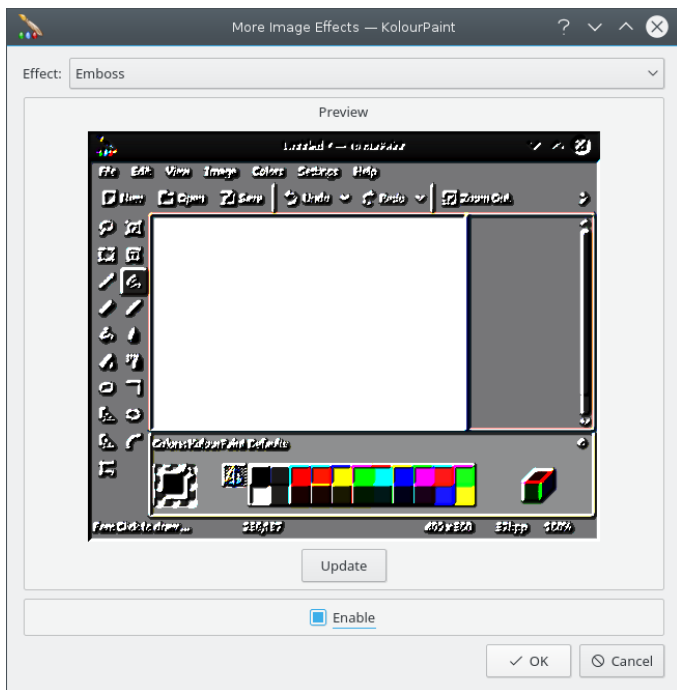
SUGGERIMENTO

Fai doppio clic sull'icona della [gomma](#) per cancellare l'intera immagine.

6.5 Sbalza

Questa funzionalità è accessibile dalla finestra di dialogo [Più effetti](#).

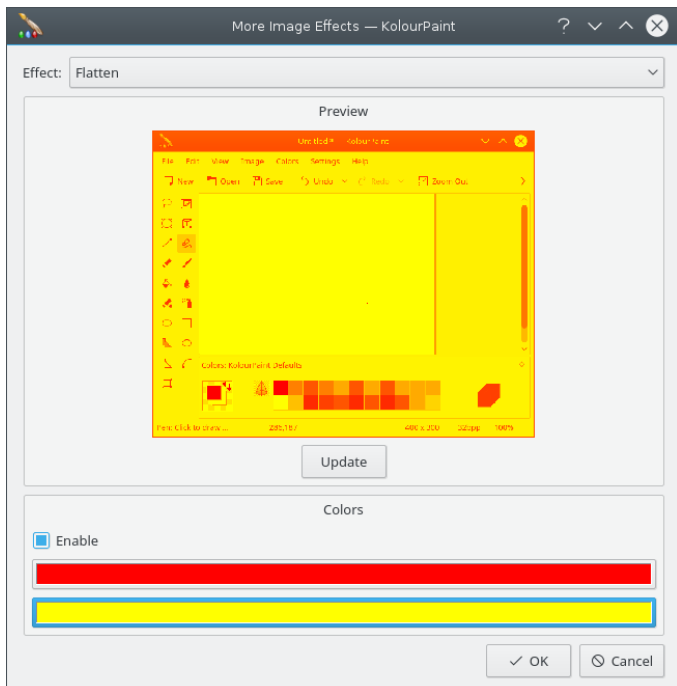
Manuale di KolourPaint



Selezionare **Abilita** per applicare l'effetto Sbalza. Esso fa risaltare i bordi e conferisce all'immagine o alla selezione un "effetto incisione".

6.6 Appiattisci

Questa funzionalità è accessibile dalla finestra di dialogo **Più effetti**.



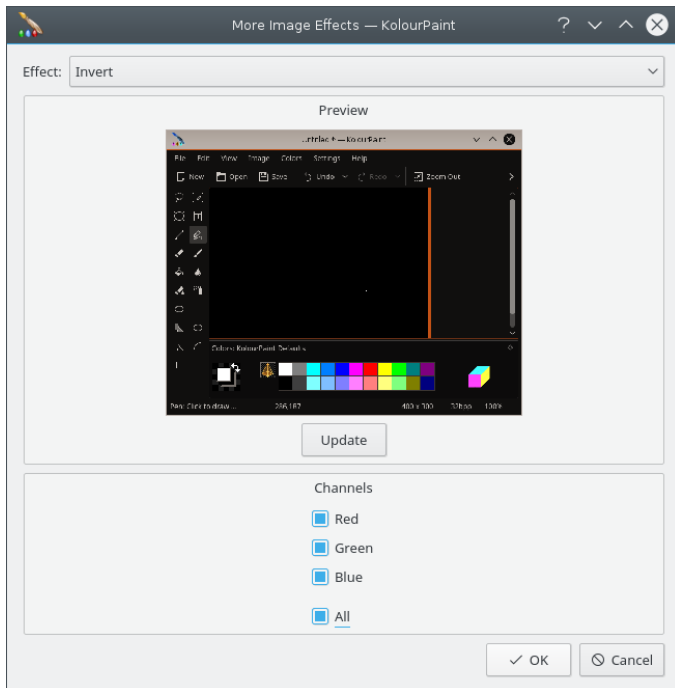
Ricolora l'immagine con varie sfumature dei due colori selezionati.

6.7 Ribalta (sottosopra)

Ribalta orizzontalmente o verticalmente l'intera immagine o la selezione.

6.8 Inverti

Questa funzionalità è accessibile dalla finestra di dialogo [Più effetti](#).



Permette di invertire uno o più canali RGB nell'immagine o nella selezione. Seleziona **Tutto** per trasformare una foto nel suo negativo e viceversa. Normalmente, l'effetto finale è divertente.

SUGGERIMENTO

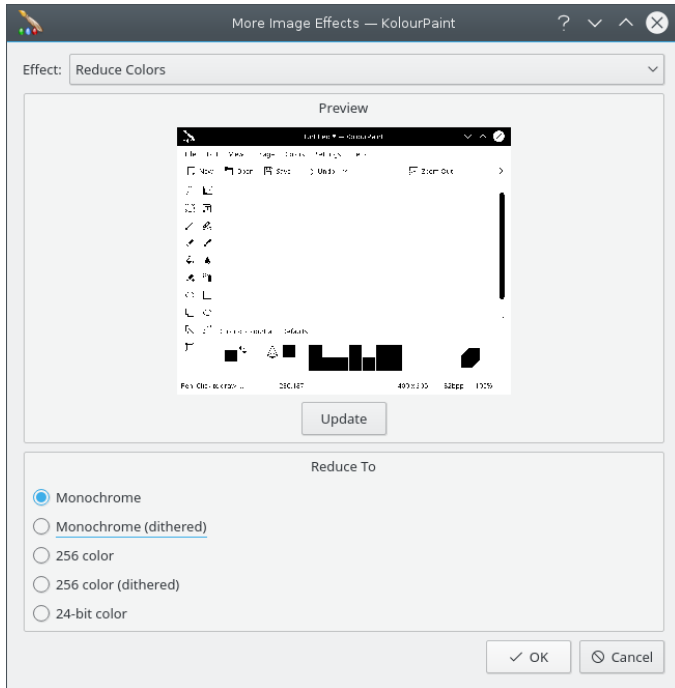
Per invertire rapidamente tutti i canali, non è necessario utilizzare questa finestra di dialogo. È possibile invece accedere alla voce **Inverti colori** nel menu **Immagine** o **Selezione**. La voce **Selezione** è presente nella barra dei menu solo se usi uno degli strumenti di selezione. Puoi anche raggiungere questa azione dal menu contestuale che si apre facendo clic con il tasto destro del mouse nell'area dell'immagine.

6.9 Rispecchia (orizzontalmente)

Rispecchia orizzontalmente l'intera immagine o la selezione.

6.10 Riduci colori

Questa funzionalità è accessibile dalla finestra di dialogo [Più effetti](#).



Riduce il numero di colori utilizzato dall'immagine o dalla selezioni, con o senza retinatura.

L'uso della retinatura di solito porta ad una migliore qualità, tuttavia potrebbe essere desiderabile disabilitarla per particolari effetti artistici; utilizzando **ad es. Monocromatico** invece di **Monocromatico (retinato)** si ottiene un effetto silhouette.

Un'altra differenza importante è che mentre **Monocromatico (retinato)** trasforma sempre l'intera immagine o selezione in bianco e nero, **Monocromatico** farà ciò solo se l'immagine o la selezione contiene più di due colori.

SUGGERIMENTO

Per ottenere velocemente un'immagine o selezione monocromatica e retinata, utilizzare la voce **Riduci a monocromatico (retinato)** nel menu **Immagine** o **Selezione**. La voce **Selezione** è presente nella barra dei menu solo se usi uno degli strumenti di selezione. Puoi anche raggiungere questa azione dal menu contestuale che si apre facendo clic con il tasto destro del mouse nell'area dell'immagine.

NOTA

Cambiare il numero di colori non ha alcun effetto sulla profondità di colore del formato del file. Se si desidera cambiare la profondità del colore, questa deve essere selezionata nella finestra di dialogo di salvataggio del file. Nota come, al contrario, un cambiamento della profondità di colore modifica anche il numero dei colori.

6.11 Riduci a scala di grigi

Riduce a scala di grigi l'intera immagine o la selezione.

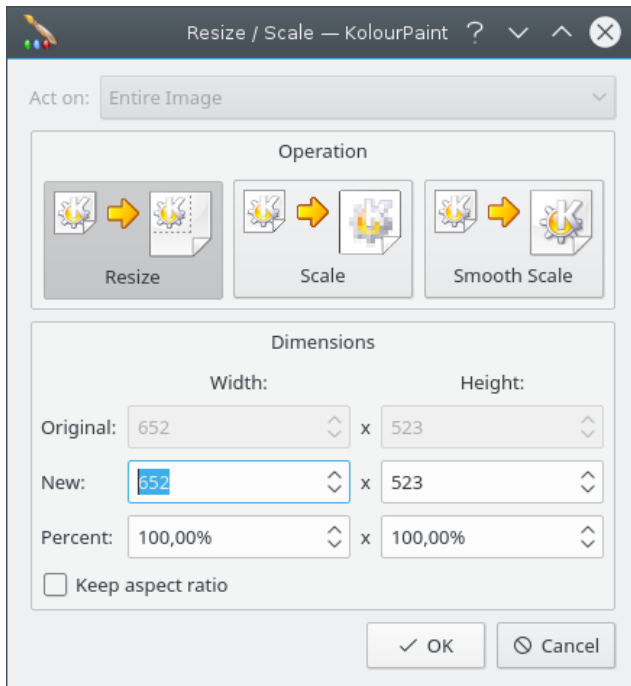
6.12 Riduci a monocromatico (retinato)

Riduce in bianco e nero l'intera immagine o la selezione.

SUGGERIMENTO

Se non si desidera che l'immagine o la selezione sia retinata, utilizzare la finestra di dialogo [Riduci colori](#).

6.13 Ridimensiona / scala



Il ridimensionamento di un'immagine ne cambia le dimensioni senza applicare una trasformazione al contenuto della stessa. L'operazione di riscalatura di un'immagine ne stira il contenuto fino a coprire le nuove dimensioni. **Scala con cura** normalmente restituisce risultati di qualità migliore rispetto a **Scala**, fondendo i colori vicini.

È possibile esprimere la nuova dimensione in pixel, o come percentuale della dimensione originale. Se si seleziona **Mantieni rapporto immagine**, la larghezza e l'altezza saranno riscalate della stessa dimensione.

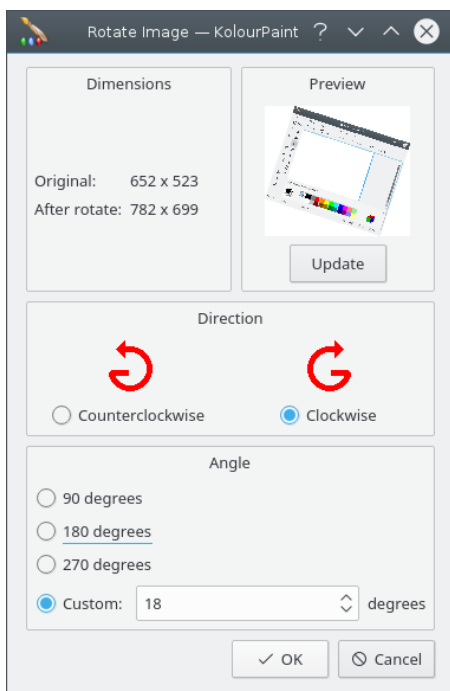
SUGGERIMENTO

È possibile eseguire l'operazione **Ridimensiona** sull'intera immagine, oppure **Scala con cura** sulla selezione usando le maniglie corrispondenti.

NOTA

Per le selezioni è supportata solo la riscalatura, mentre per le caselle di testo è supportato unicamente il ridimensionamento. Vedere le [note](#) per maggiori dettagli sull'applicazione di questi effetti.

6.14 Ruota



Ruota l'immagine. È possibile specificare l'angolo e la direzione di rotazione.

SUGGERIMENTO

È possibile invertire la direzione di rotazione specificando un angolo personalizzato negativo.

NOTA

Vedere le [note](#) per maggiori dettagli sull'applicazione di questo effetto alle selezioni.

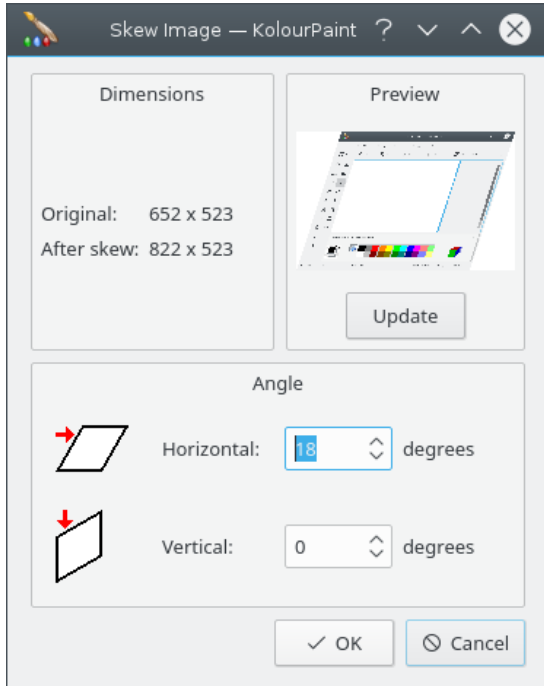
6.15 Imposta come immagine (taglia)

Imposta come immagine la selezione corrente

NOTA

Questa funzionalità è disponibile solamente quando è presente una selezione.

6.16 Stira



Stira orizzontalmente e/o verticalmente l'intera immagine o una selezione.

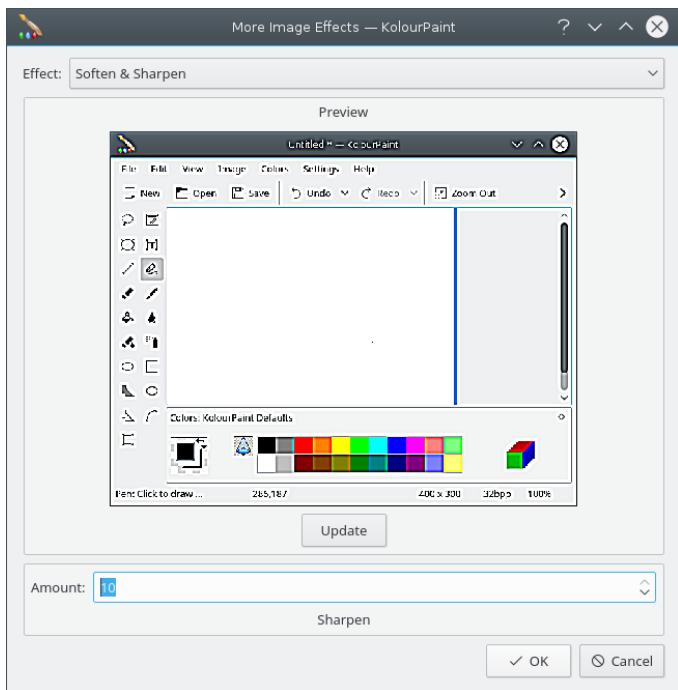
NOTA

Vedere le [note](#) per maggiori dettagli sull'applicazione di questo effetto alle selezioni.

6.17 Sfoca e metti a fuoco

Questa funzionalità è accessibile dalla finestra di dialogo [Più effetti](#).

Manuale di KolourPaint



Usare questo effetto per sfocare o mettere a fuoco un'immagine.

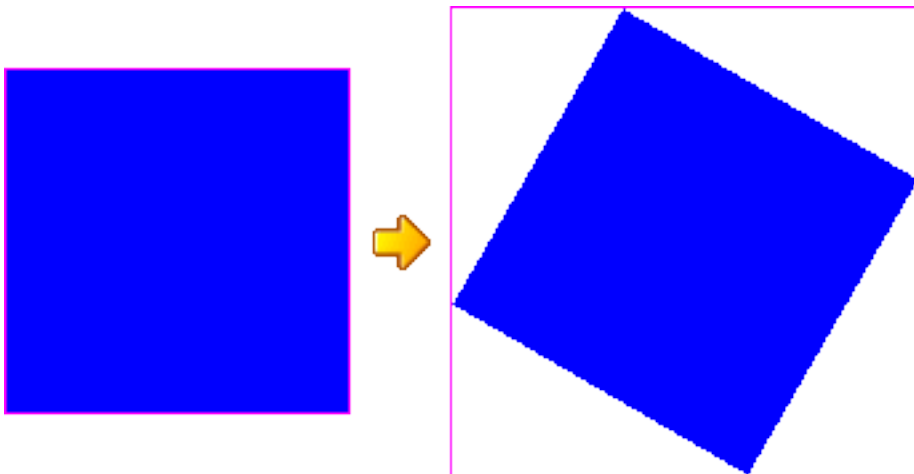
6.18 Più effetti

Questa finestra di dialogo racchiude le funzionalità: [Bilanciamento](#), [Sbalza](#), [Appiattisci](#), [Inverti](#), [Riduci colori](#) e [Sfoca e metti a fuoco](#).

6.19 Note

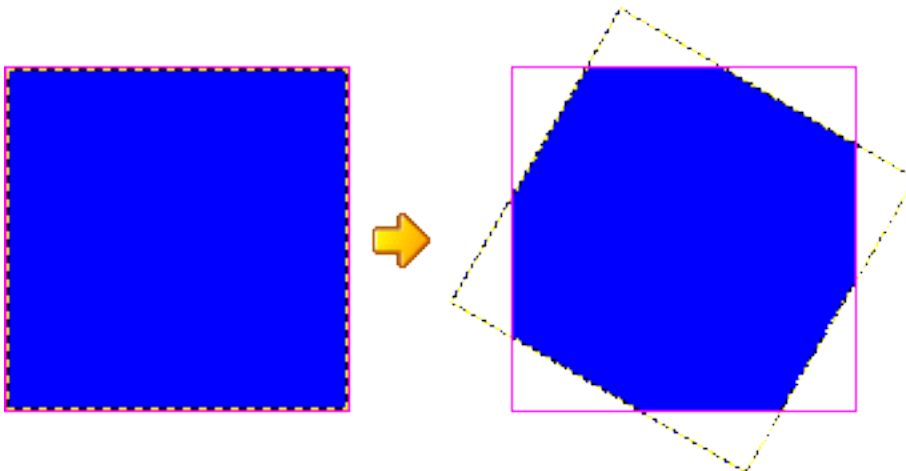
[Ridimensiona / scala](#), [Ruota](#) e [Stira](#) possono cambiare le dimensioni dell'immagine. È possibile visualizzare le nuove dimensioni nella finestra di dialogo.

Applicando questi effetti ad un'immagine, questa sarà ridimensionata se necessario. Tuttavia, se si applicano questi effetti ad una selezione, l'immagine non sarà ridimensionata, anche se la selezione, una volta applicata la trasformazione, non dovesse entrare nella figura.



Manuale di KolourPaint

L'immagine di sinistra è stata ruotata di 30 gradi in senso orario, generando così l'immagine di destra. KolourPaint ha allargato automaticamente l'immagine per poterla contenere interamente.



La *selezione* di sinistra è stata ruotata di 30 gradi in senso orario, generando così la selezione di destra. La dimensione dell'immagine non è variata, per cui parte della selezione potrebbe non essere visibile senza utilizzare l'operazione [Ridimensiona](#) sull'*immagine*.

Capitolo 7

Riconoscimenti e licenza

Potrebbe non essere una documentazione concisa, potrebbe non essere una documentazione completa, ma è comunque un'onesta documentazione.

—Carl Tucker

KolourPaint

Copyright del programma (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

Icone specifiche di KolourPaint Copyright (c) 2004, 2005 Kristof Borrey borrey@kde.org, Nuno Pinheiro nf.pinheiro@gmail.com, Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk

Documentazione e illustrazioni aggiuntive della documentazione Copyright (c) 2004, 2005 Thurston Dang thurston_dang@users.sourceforge.net.

Parti riprodotte con autorizzazione da <http://kolourpaint.sourceforge.net/>.

Luigi Toscano luigi.toscano@tiscali.it (Traduzione della documentazione)

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Il programma è rilasciato secondo i seguenti termini:

Copyright (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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