

Manuale per Flame Painter

v.3.2 Personal | Professional

Introduzione

Benvenuti in Flame Painter.

Flame Painter è una straordinaria applicazione di pittura, che permette di creare facilmente delle originali opere d'arte, effetti di luce, disegni non convenzionali o fantastici sfondi con i pennelli fiamma.

È stato creato come progetto sperimentale nella mia serie 'io sono un Artista'. L'idea iniziale era quella di realizzare un'applicazione con cui chiunque potesse comporre qualcosa di bello, poi attuata come strumento sia per artisti che per persone senza capacità artistiche ma che aspirano a produrre qualcosa di singolare.

La mancanza d'ispirazione e di motivazioni sono spesso le ragioni per cui la gente non è creativa, tuttavia, i dispositivi che si utilizzano possono stimolare la fantasia che c'è in ogni persona. Penso che con gli strumenti giusti e coinvolgenti tutti possono diventare artisti.

Questo è il motivo per cui è nato Flame Painter.

Questa è la terza versione di Flame Painter. Sono state aggiunte molte nuove funzionalità, tra cui: "Flame Painter Connect" un plug-in per Photoshop che funziona da collegamento diretto tra Flame Painter e Photoshop, con la possibilità di usare la tavoletta con penna pressione Wacom e la fotocamera Motion Leap, una fluida importazione ed esportazione dei file PSD e SVG dei livelli vettoriali. Un motore multi-core, un nuovo programma di rendering ad alta risoluzione e gli attuali metodi di fusione con Photoshop rendono questo software un potente strumento per la creazione di disegni professionali.

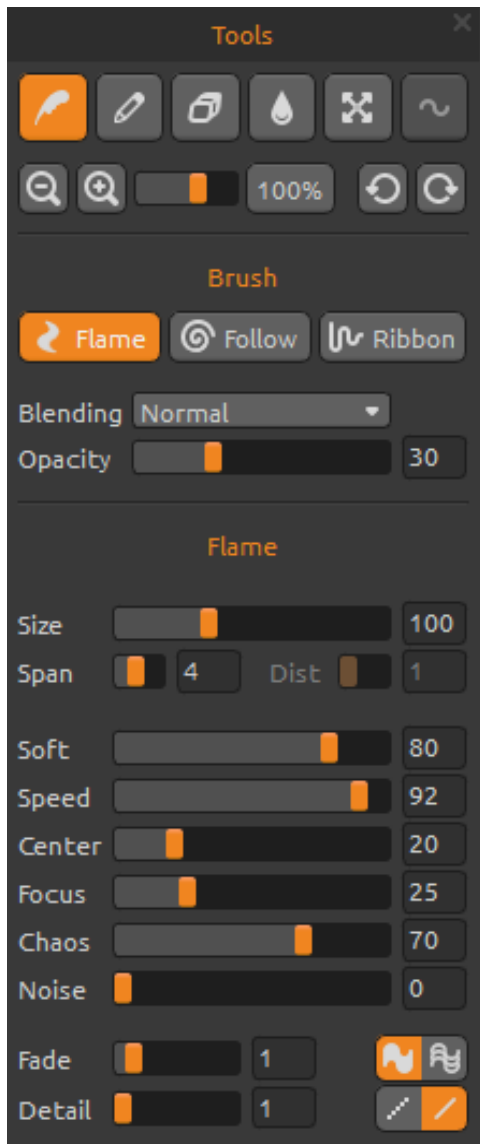
Il corrente manuale illustra le funzionalità dell'applicazione e spiega cosa è necessario conoscere per dipingere. C'è una serie di parametri disponibili per il pennello fiamma, basta sperimentarli con differenti impostazioni e sicuramente troverai un nuovo modo, tutto creativo, di auto-espressione.

Grazie per l'acquisto di Flame Painter. Spero che passerai molto tempo dipingendo!

Peter Blaškovič
creatore di Flame Painter

Finestra Interfaccia Utente

Tools Panel / Pannello strumenti



Brush / Pennello - Seleziona lo strumento Pennello



Pen / Penna - Seleziona lo strumento Penna



Eraser / Gomma - Seleziona lo strumento Gomma



Fill / Riempimento - Seleziona lo strumento Riempimento



Transform / Trasforma - Sposta e ridimensiona il livello selezionato



Edit Vector Layer / Modifica livello vettoriale - Cambia la modalità dei livelli vettoriali selezionati



Zoom Out - Riduce l'immagine (dimensione minima del 5%).



Zoom In - Ingrandisce l'immagine (dimensione massima dell'800%).



Reset Zoom - Controlla il valore dello zoom. Premere il pulsante per ripristinare lo zoom al 100%.



Undo / Annulla - Annulla l'ultima operazione eseguita.



Redo / Ripristina - Ripristina l'ultima operazione annullata.

Brush / Pennello

Ci sono tre diverse modalità di pittura:



Flame / Fiamma - La classica modalità di pittura a fiamma.



Follow / Inseguimento - La pennellata segue il puntatore del mouse con maggior precisione, un tratto è basato su linee.



Ribbon / Nastro - Modalità di pittura a fascia, la pennellata è leggermente estesa.

Blending / Fusione - Metodo di fusione del colore. Ci sono tre modi di fusione:

- *Normal / Normale* per la pittura regolare,
- *Lighten / Schiarisci* (modalità additiva) adatta solitamente per effetti di luce e sfondi scuri,
- *Darken / Scurisci* (modalità sottrattiva) per sfondi chiari.

Opacity / Opacità - Pennello opacità (0 - 100)

Flame, Follow and Ribbon brush parameters / Parametri pennello Fiamma, Inseguimento e Nastro

Prendere dimestichezza con i parametri dello strumento Pennello:

Size / Dimensione - Diametro del pennello - il numero di punti del pennello (1 – 300)

Span / Larghezza - Larghezza del pennello (0 – 10)

Dist / Spaziatura - Distanza tra i punti del pennello (1 – 20) - Questa opzione può essere regolata solo se "Lines-Linee" è su "On-Attivo"

Soft / Morbidezza - Densità del pennello (1 – 100) - effetto globale del pennello

Speed / Velocità - Dinamicità del pennello (1 – 100) - tempo di reazione del pennello; maggiore è la velocità, più il pennello è preciso

Center / Centro - Forze globali (0 - 100)

Focus / Fuoco - Forze locali (0 – 100)

Chaos / Caos - Crea disordine (0 – 100) - come i puntini del pennello caoticamente oscillano intorno ad esso

Noise / Rumore - Produce rumore (0 - 100) - maggiore è il numero, più il pennello crea rumore

Tutti questi parametri sono correlati. Ogni impostazione influisce sulla forma finale del pennello.

Fade / Dissolvenza - Pennello dissolvenza In/Out (0 - 10). Imposta i tempi di dissolvenza in/out.



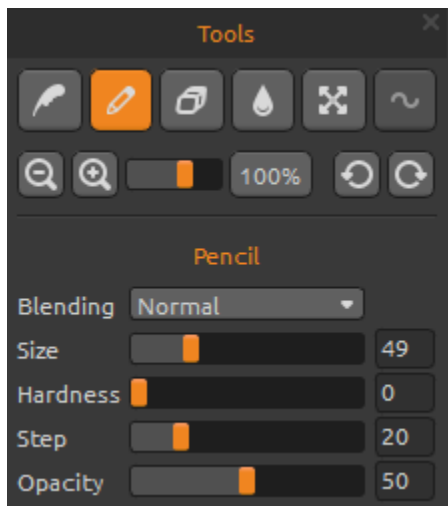
Fill | Lines / Riempimento | Linee - Commuta dalla modalità "Fill / Riempimento" a "Lines / Linee".

Detail / Dettaglio - Dettaglio tratto (1 - 4). Imposta la qualità del dettaglio della pennellata. I valori più alti sono indicati per ottenere tratti maggiormente fluidi, o se l'immagine è molto grande.

Nota: Impostando un valore alto dei parametri, le operazioni possono rallentare a causa degli intensi calcoli.



Antialiasing (AA) - Commuta tra "Normal Antialiasing / Antialiasing normale" e "SuperSmooth Antialiasing /Antialiasing Super Levigato". *Nota: Quando si imposta il parametro su "Antialiasing Super Livigato" l'applicazione può rallentare, perché il calcolo è più intenso rispetto ad "Antialiasing Normale". Questa funzione è disponibile solo nella versione Pro.*



Pen / Penna

Parametri dello strumento Penna:

Blending / Fusione - Metodo di fusione del colore. Ci sono tre modi di fusione:

- *Normal* / **Normale** per la pittura regolare,
- *Lighten* / **Schiarisci** (modalità additiva) adatta solitamente per effetti di luce e sfondi scuri,
- *Darken* / **Scurisci** (modalità sottrattiva) per sfondi chiari.

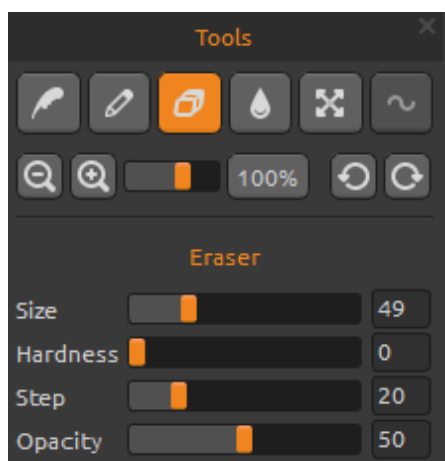
Size / Dimensione - Diametro del pennello Penna (1 - 200)

Hardness / Durezza - Consistenza del pennello Penna (0 - 100)

Step / Passo - Intervallo del pennello Penna (0 - 100)

Opacity / Opacità - Trasparenza del pennello (0 - 100)

Utilizzare solo con un colore. Le sfumature non sono disponibili con questo strumento.



Eraser / Gomma

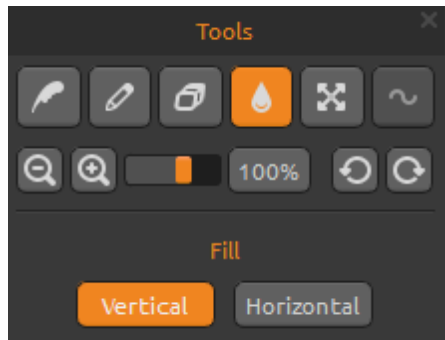
Parametri dello strumento Gomma:

Size / Dimensione - Diametro della gomma (1 - 200)

Hardness / Durezza - Consistenza della gomma (0 - 100)

Step / Passo - Intervallo della gomma (0 - 100)

Opacity / Opacità - Trasparenza della gomma (0 - 100)

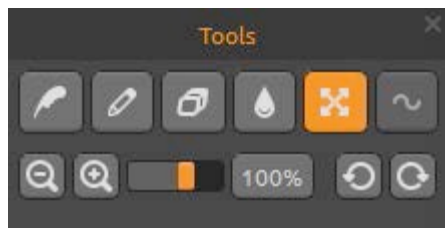


Fill / Riempimento

Il livello può essere riempito con la tavolozza "Color / Colore" o "Gradient / Gradiente". Se si sceglie la sfumatura, è possibile riempire il livello verticalmente oppure orizzontalmente.

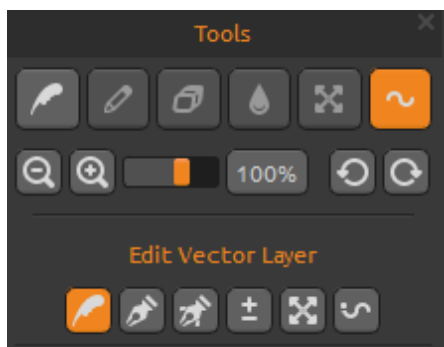
Vertical|Horizontal / Verticale|Orizzontale -

Commuta tra riempimento "Vertical / Verticale" e "Horizontal/Orizzontale".



Transform Layer / Trasforma Livello

Spostare e ridimensionare il livello selezionato. Fare clic su **OK** per accettare le modifiche, oppure su **Cancel / Annulla** se si decide di non farlo. Se si desidera trasformare e modificare un *Livello vettoriale* (disponibile nell'edizione Pro), premere il pulsante "Edit Vector Layer / Modifica livello vettoriale".



Edit Vector Layer - Pro edition

Modifica il Livello Vettoriale - Pro edition



Paint Tool / Strumento Pittura - Permette di disegnare un nuovo tratto. Si può dipingere *la pennellata anche su un livello vettoriale*.



Edit Tool / Strumento Modifica - Consente di cambiare la chiave dei vertici (yellow dots-punti gialli) modificando il vettore creato. Fare clic sui vertici (grey-grigi) per passare alla chiave dei vertici (yellow-gialli).



Group Edit Tool / Strumento Modifica gruppo - Modifica il gruppo di chiavi dei vertici (punti gialli).



Add & Remove Tool / Strumento Aggiungi&Rimuovi - Rimuove i vertici modificabili dalla linea tracciata. (*Scorciatoia: Ctrl on Windows/Cmd on Mac OS*)



Curve Transform / Trasforma curva - Ridimensiona, ruota e sposta la pennellata.



Init Curve Transform / Trasforma inizio curva - Ridimensiona, ruota e sposta la curva iniziale della pennellata.

I livelli vettoriali hanno il grande vantaggio di consentire la modifica e la trasformazione dei tratti dipinti. In un livello vettoriale si può tracciare un percorso che puoi sarà modificabile. Dopo aver dipinto un tratto è possibile modificare tutti i parametri del pennello, la modalità di fusione, l'opacità, il colore e la sfumatura o modificare il preset del pennello con un altro. È una

modalità di modifica molto flessibile se si desidera bilanciare i parametri per ottenere la forma perfetta del pennello.

Nota: Si prega di notare che dopo aver creato un nuovo tratto in un livello vettoriale, il precedente viene rimosso. È raccomandato creare un nuovo livello vettoriale per ogni pennellata modificabile.

Palette Panel / Pannello Tavolozza

Color | Gradient / Colore | Gradiente - Permette di selezionare il metodo di riempimento: colore o sfumatura.



Color / Colore

Scegliere il colore del pennello.

H - (Hue) Tonalità (0 - 359)

S - (Saturation) Saturazione (0 - 255)

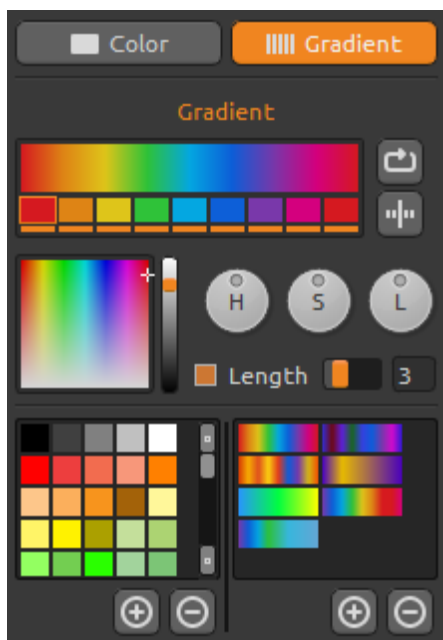
L - (Lightness) Luminosità (0 - 255)

Palette / Tavolozza - Consente di selezionare il colore del pennello

(+) (-) - Aggiunge / Rimuove i colori dai colori personalizzati.

Un solo clic sul campione del colore apre la tavolozza Select Color/Seleziona colore.

Il colore utilizzato per dipingere in modalità *Lighten / Schiarisci* o *Darken / Scurisci* può differire da come appare in "Color Brush / Colore pennello", questo è tipico delle due modalità. Se si desidera avere il colore esatto, scegliere la modalità di pittura *Normal / Normale*.



Gradient / Gradiente

Scegliere e configurare la transizione sfumata.

Cliccare sul pulsante del colore che si desidera modificare sotto al gradiente, correggerlo o selezionarne uno a piacimento. È possibile attivare / disattivare i colori che si vogliono usare nella sfumatura.

Rotate / Ruota - Cambia la sfumatura ruotando l'ordine dei colori.

Flip / Rifletti - Rispecchia la sfumatura.

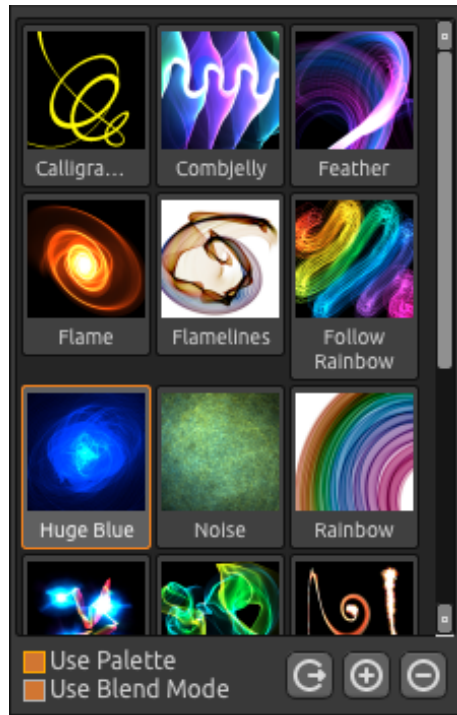
H | S | L - Cambia tonalità, saturazione e luminosità di tutti i colori del gradiente.

Set Gradient Length / Regolare la lunghezza del gradiente - Scegliere se si desidera utilizzare il gradiente per la lunghezza o larghezza del pennello o impostare la lunghezza (1-10). Maggiore è il numero, più frequentemente cambiano i colori della sfumatura.

(+) (-) - Aggiunge / Rimuove i colori e le sfumature dagli elenchi.

Brushes Panel / Pannello Pennelli

Pannello *Pennelli predefiniti* (Preset), qui è possibile aprire o salvare le impostazioni del pennello.



Use palette / Usa tavolozza - Usare la paletta dei pennelli salvati.

Use blend mode / Usa modalità di fusione - Utilizzare la modalità di fusione (normale, chiara o scura) che viene salvata nel pennello.

Share Brush / Condividi pennello – Carica online il pennello nella Gallery Brush/Galleria pennelli. Fare clic su **Yes / Sì** per confermare.

(+) (-) - Aggiunge / Rimuove dall'elenco i preset dei pennelli.

Per aggiungere un nuovo preset, cliccare su "Add brush/Aggiungi pennello" **(+)**, disegnare manualmente l'icona, immettere il nome e cliccare su **Save / Salva**.

Il nuovo pennello apparirà immediatamente nell'elenco.

Nota: Quando si salva il pennello in modalità "Darken/Scurisci" è disponibile solo lo sfondo bianco, mentre quando si salva in modalità "Lighten/Schiarisci" è disponibile solo lo sfondo nero.

Per scaricare altri pennelli gratuiti, fare clic sul link e **trascina/rilascia (Drag & Drop)** i pennelli dal browser alla finestra di Flame Painter:

<http://www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes/index.php>

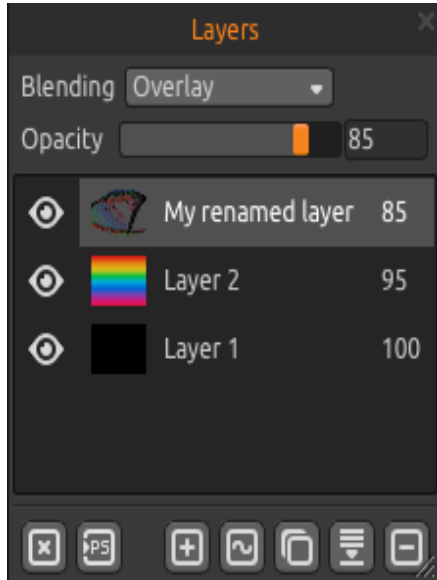
Nota: Alcuni browser non consentono di trasferire i metadati dei pennelli. Se trascina/rilascia (drag&drop) non funziona in quel browser, utilizzare altri browser che permettono la funzione di trascina/rilascia (drag&drop) o scaricare il pennello nella cartella dal link qui sopra, che può essere trovato nel menu di Flame Painter: "Aiuto/Help" -> "Visualizza cartella pennelli/Show Brushes Folder" -> "Pennelli/Brushes". Tutti i pennelli, che si trovano nella cartella "Pennelli", appariranno nel Pannello Pennelli/Brushes.

Il manuale su trascina/rilascia (drag&drop) e come scaricare i pennelli sono reperibili nella sezione FAQ sul nostro sito Web:

<https://www.escapemotions.com/products/flamepainter/support.php>

Layers Panel / Pannello Livelli

Il pannello *Livelli* consente di modificare e manipolare i livelli.



Blending / Fusione - 22 modalità di fusione di Photoshop: Normal, Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color, Luminosity e modalità Subtract.
Opacity / Opacità - Imposta la trasparenza del livello (0-100).



Eye / Occhio - Mostra / Nasconde il livello attivo (accanto all'icona del livello).



Clear Layer / Pulisci livello - Svuota il livello.



Export to PS / Esporta in PS - Esporta il livello selezionato in Photoshop. È possibile ottenere ulteriori informazioni su Flame Painter Connect - **il plug-in di Photoshop** più avanti in questo manuale.

Questa funzione è disponibile solo nella versione Pro.



New Layer / Nuovo livello - Aggiunge un nuovo livello.



New Vector Layer / Nuovo livello vettoriale - Aggiunge un nuovo livello vettoriale modificabile. *Questa funzione è disponibile solo nella versione Pro.*



Duplicate Layer / Duplica livello - Duplica il livello o i livelli attivi.



Merge Layers / Unisci livelli - Unisce i livelli in un unico livello (prima selezionare tutti i livelli da unire).



Remove Layer / Elimina livello - Elimina il livello o i livelli attivi.

È possibile rinominare il livello attivo facendo doppio clic su di esso nell'elenco dei Livelli.

È possibile convertire un livello vettoriale in Bitmap dal menu.

I pannelli Palette/Tavolozza, Brushes/Pennelli e Layers/Livelli sono separabili - è possibile modificarli, cambiare le loro posizioni e regolarne la larghezza.

The Menu Bar / La Barra dei Menu

File / File - Contiene elementi relativi al caricamento, salvataggio, esportazione e pubblicazione delle immagini.

Edit / Modifica - Contiene elementi relativi alla modifica del processo di pittura e della tela.

Layer / Livello - Contiene elementi relativi ai livelli.

Filter / Filtro - Contiene elementi relativi ad effetti e filtri per l'immagine.

View / Visualizza - Contiene elementi relativi alla visualizzazione.

Window / Finestra - Contiene elementi relativi all'interfaccia utente.

Help / Aiuto - Contiene elementi per ottenere aiuto sull'applicazione, o cercare aggiornamenti sul sito web.

File Menu / Menu File

Il menu File contiene elementi correlati all'immagine:

New... / Nuovo... - Crea una nuova immagine con nuove impostazioni.

Open... / Apri... - Carica il file di un'immagine salvata.

Save / Salva - Salva l'immagine corrente. Se non è ancora stata salvata, verrà richiesto di immettere un nome.

Save As... / Salva con nome... - Salva una copia dell'immagine corrente con un nuovo nome.

Import... / Importa... - Apre l'immagine in un nuovo livello. Essa viene automaticamente ridimensionata alle dimensioni effettive della tela, ma è possibile spostare e modificare le dimensioni.

Export layer to SVG... / Esporta il livello in SVG... - Esporta il livello vettoriale attivo come poligoni in formato grafico vettoriale scalabile (dall'inglese Scalable Vector Graphics). Impostare il numero dei poligoni con il cursore, dettaglio 1-4.

Questa funzione è disponibile solo nella versione Pro.

Esempio: Se il livello vettoriale è composto da 100.000 poligoni e il Detail/Dettaglio è impostato su 1, il rendering sarà 100.000 poligoni. Se è impostato su 2, quadruplica il numero di poligoni, che sarà quindi 400.000. Se l'impostazione è 3, il numero sarà 1.600.000, e se è 4, il risultato sarà 6.400.000 poligoni.

Publish... / Pubblica... - Pubblica l'immagine nella Gallery di Flame Painter. Immettere il nome, eventualmente inserire una descrizione e il tag.

Publish preferences.../ Preferenze pubblicazione... - Un sotto-menu contiene le preferenze della Gallery.

Preferences... / Preferenze... - Imposta le preferenze di: Safe Boundary, Wacom Tablet e Leap Motion

- **Safe Boundary / Bordo di sicurezza** - È possibile impostare una tela estesa con una superficie visibile più grande della tela. Attiva/Disattiva la visibilità e imposta la Dimensione e l'Opacità del Safe Boundary / Bordo di sicurezza.

- **Wacom Tablet / Tavolettta Wacom** - Impostazioni per l'utilizzo di tavolette che supportano la sensibilità alla pressione della penna. È possibile regolare l'intensità dei parametri che devono essere influenzati dalla pressione della penna.

- **Leap Motion** - Impostazioni per il controllo Leap Motion. Questo permette di disegnare utilizzando il controllo di movimento della mano. Selezionare il tasto **Shift / Maiusc** per disegnare con un dito e utilizzare il tasto "Shift/Maiusc" come un pulsante del mouse, oppure selezionare **Show Two Fingers / Visualizza due dita** per disegnare con due dita.

Quit / Chiudi - Chiude l'applicazione. *(Solo su Windows)*

Per ulteriori informazioni sulla creazione, il caricamento e il salvataggio delle immagini, leggere la sezione *'Creating, Loading and Saving Paintings' / 'Creazione, caricamento e salvataggio delle immagini'*.

Edit Menu / Menu Modifica

Undo / Annulla - Annulla l'ultima operazione eseguita. Il numero massimo di passaggi di annullamento è 100, ma ciò dipende anche dalle dimensioni della memoria del computer.

Redo / Ripristina - Ripristina l'ultima operazione annullata.

Image Size... / Dimensione immagine... - Un sotto-menu contenente larghezza e altezza in pixel dell'immagine ridimensionata e Safe Boundary-Bordo di sicurezza in percentuale.

Esempio: Se si crea un'immagine con una dimensione di 1200 x 1200 pixel e il Safe Boundary-Bordo di sicurezza è impostato al 10%, le dimensioni sicure del bordo sono 120 pixel.

Controllo **Keep Aspect Ratio / Mantieni proporzioni** se si desidera ridimensionare l'immagine con le stesse proporzioni dell'immagine corrente.

Esempio: Se l'immagine attuale ha una larghezza di 1200 pixel, un'altezza di 800 pixel e si desidera ridimensionare la larghezza a 2400 pixel mantenendo le stesse proporzioni, attivare Keep Aspect Ratio/Mantieni proporzioni e l'applicazione calcolerà la dimensione mancante - 2400 x 1600 pixel.

Nota: Assicurarsi di aver salvato il lavoro prima di ridimensionare l'immagine. Non è disponibile la funzione di annullamento dopo il ridimensionamento di un'immagine.

Copy / Copia - Copia negli appunti il livello a o da qualsiasi applicazione di terze parti che supporta immagini con canale alfa.

Paste / Incolla - Incolla l'immagine dagli Appunti (da qualsiasi applicazione di terze parti) nel livello.

È inoltre possibile **trascinare/rilasciare (Drag&Drop)** un'immagine da qualsiasi browser o applicazione direttamente in Flame Painter 3 se l'applicazione lo consente.

I seguenti strumenti funzionano solo su livelli vettoriali, diversamente tali opzioni sono in grigio. *Queste funzioni sono disponibili solo nella versione Pro*

Paint Tool / Strumento Pittura - Permette di disegnare un nuovo tratto. *Si può dipingere la pennellata anche su un livello vettoriale.*

Edit Tool / Strumento Modifica - Consente di cambiare la chiave dei vertici (yellow dots-punti gialli) modificando il vettore creato. Fare clic sui vertici (grey-grigi) per passare alla chiave dei vertici (yellow-gialli).

Group Edit Tool / Strumento Modifica gruppo - Modifica il gruppo di chiavi dei vertici (punti gialli).

Add & Remove Tool / Strumento Aggiungi&Rimuovi - Rimuove i vertici modificabili dalla linea tracciata. (*Tasti rapidi: Ctrl on Windows / Cmd on Mac OS*)

Curve Transform / Trasforma curva - Ridimensiona, ruota e sposta la pennellata.

Init Curve Transform / Trasforma inizio curva - Ridimensiona, ruota e sposta la curva iniziale della pennellata.

Layer Menu / Menu Livello

New Layer / Nuovo livello - Aggiunge un nuovo livello.

New Vector Layer / Nuovo livello vettoriale - Aggiunge un nuovo livello vettoriale (*disponibile solo nella versione Pro*).

Duplicate Layer / Duplica livello - Duplica il livello o i livelli attivi.

Merge Layers / Unisci livelli - Unisce i livelli in un unico livello (prima selezionare tutti i livelli da unire).

Delete Layer / Elimina livello - Elimina il livello o i livelli attivi.

Show Layer / Mostra livello - Mostra/Nasconde il livello attivo.

Transform Layer / Trasforma livello - Sposta e ridimensiona il livello attivo.

Clear Layer / Pulisci livello - Svuota il livello.

Export to Photoshop / Esporta in Photoshop - Esporta il livello con le impostazioni dei livelli, la modalità di fusione e l'opacità da Flame Painter a Photoshop.

Si possono trovare ulteriori informazioni su Flame Painter Connect - il **plug-in per Photoshop** più avanti in questo manuale.

Convert to bitmap / Converti in bitmap - Converte il livello vettoriale in livello bitmap (*disponibile solo nella versione Pro*).

HiRes render... / Render ad alta definizione... - Imposta i dettagli di un High Resolution Renderer/Renderer ad alta risoluzione (1-5). Un HiRes Renderer è un rendering poligonale. Riempie lo spazio tra i puntini, rendendo l'immagine più uniforme, senza la comparsa di artefatti Moire. Può essere utilizzato solo con livelli vettoriali.

Quando il HiRes render (Render ad alta definizione) è terminato, l'immagine di rendering sostituirà il livello corrente. Nel pannello superiore appare "HQ" che significa "alta qualità".

Quando vengono apportate ulteriori modifiche al rendering del livello vettoriale, HQ scompare e il livello vettoriale deve essere nuovamente ricalcolato (nuovo rendering).

Premere il tasto *Esc* per annullare il rendering. Si prega di attendere fino a quando il processo si interrompe.

Questa funzione è disponibile solo nella versione Pro.

Nota: HiRes renderer genera un notevole carico di calcolo, un rendering di un livello vettoriale può richiedere fino a due ore. Il tempo di rendering elevato dipende dalla lunghezza del pennello nonché dalle impostazioni del parametro "dimensione". Maggiore è il tratto del pennello e la dimensione, più tempo impiega per il rendering.

Esempio: Se il livello vettoriale per eseguire un HiRes renderer è composto da:

<i>Detail/Dettaglio impostato su 1</i>	<i>= a 100.000 poligoni</i>	<i>- il rendering è di 1 minuto.</i>
<i>Detail/Dettaglio impostato su 2</i>	<i>= a 400.000 poligoni</i>	<i>- il rendering è di 4 minuti.</i>
<i>Detail/Dettaglio impostato su 3</i>	<i>= a 1.600.000 poligoni</i>	<i>- il rendering è di 16 minuti.</i>
<i>Detail/Dettaglio impostato su 4</i>	<i>= a 6.400.000 poligoni</i>	<i>- il rendering è di 64 minuti.</i>
<i>Detail/Dettaglio impostato su 5</i>	<i>= a 25.600.000 poligoni</i>	<i>- il rendering è di 256 minuti, circa 4 ore.</i>

Filter Menu / Menu Filtro

Blur / Sfocatura - Una finestra fluttuante consente d'impostare il raggio di sfocatura.

- Preview / Anteprima - Mostra / Nasconde il risultato in tempo reale.

Glow / Bagliore - Una finestra fluttuante consente d'impostare il radius / raggio e la strength / forza del bagliore.

- Preview / Anteprima - Mostra / Nasconde il risultato in tempo reale.

Tile Layer / Livello Tile - Livello Tile orizzontalmente e verticalmente.

View Menu / Menu Visualizza

Zoom In - Ingrandisce il lavoro (dimensione massima dell'800%).

Zoom Out - Riduce il lavoro (dimensione minima del 5%).

Zoom 100% - Controlla il valore dello zoom. Premere il pulsante per ripristinare lo zoom al 100%.

Show Cursor / Mostra cursore - Mostra / Nasconde il cursore del mouse.

Show Brush Dots / Mostra punti pennello - Mostra / Nasconde i punti del pennello.

Window Menu / Menu Finestra

Tools / Strumenti - Mostra / Nasconde il pannello Strumenti

Palette / Tavolozza - Mostra / Nasconde il pannello Tavolozza

Brushes / Pennelli - Mostra / Nasconde il pannello Pennelli

Layers / Livelli - Mostra / Nasconde il pannello Livelli

Stay on Top / Resta sopra - L'applicazione rimane sempre in primo piano.

Fullscreen / Schermo intero - Usa la finestra a schermo intero per l'applicazione. (Premere *ESC* per uscire).

Show Main Menu / Mostra menu principale - Mostra/Nasconde il menu principale (Premere *ESC* per uscire). *(Solo su Windows, su Mac OS il menu principale si nasconde automaticamente.)*

Help Menu / Menu Aiuto

Help / Aiuto - Apre questo documento.

Send Feedback... / Invia Feedback... - Inviatemi i tuoi commenti se hai qualsiasi problema, un'idea-suggerimento o semplicemente ti piace il programma. Inserisci il tuo indirizzo email e un messaggio.

Flame Painter Website / Sito Web di Flame Painter - Collegamento al sito web:

flame.escapemotions.com

About Flame Painter / Info su Flame Painter - Informazioni di base su Flame Painter, copyright e crediti.

Show Brushes Folder / Mostra cartella pennelli - Apre la cartella dove sono memorizzati i pennelli.

Online Brush Library... / Libreria online dei pennelli... - Visualizza la libreria con i pennelli scaricabili.

Check for updates... / Controlla aggiornamenti... - Questo pulsante è visibile solo quando è disponibile un nuovo aggiornamento.

Upgrade to Pro edition / Aggiorna all'edizione Pro - Cliccare se si desidera aggiornare dall'Edizione Personal a Professional. *Disponibile solo nell'edizione Personal.*

Flame Painter Connect

Flame Painter Connect è un plug-in per Photoshop CS5, CS 5.5, CS6 e l'ultimo Photoshop CC. È un canale di comunicazione diretta tra Photoshop e Flame Painter 3 Pro per lo scambio dei livelli.

Installazione

Il pacchetto d'installazione contiene tre cartelle

Mac OS

Windows

Photoshop plugin

Installazione per Photoshop CS5 & CS5.5

Aprire la cartella "*Photoshop_plugin*" e copiare il file "*Flame_Painter_Connect_1.2.swf*" nella cartella di installazione di Photoshop:

- **Windows 32bit:** *C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Panels*
- **Windows 64bit:** *C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5 (64 Bit)\Plug-ins\Panels*
- **Mac OS:** */Applications/Adobe Photoshop CS5/Plug-ins/Panels/*

Installazione per Photoshop CS6 & CC

STEP 1: Aprire la cartella "*Photoshop_plugin*" e fare doppio clic sul file "*Flame_Painter_Connect_1.2.zxp*" incluso. Adobe Extension Manager dovrebbe aprire e avviare automaticamente l'installazione. Se il file non è associato automaticamente con Extension Manager, aprire il tuo **Extension Manager** e scegliere dal menu: *File -> Installa estensione*.

STEP 2: Verrà visualizzata la finestra di Extension Disclaimer (esclusione di responsabilità dell'estensione) - fare clic su "*Accept / Accetta*".

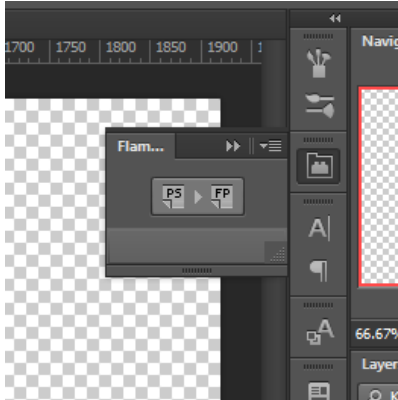
STEP 3: Si apre una nuova finestra che dice "a publisher cannot be verified " (l'editore non può essere verificato) - cliccare su "*Install / Installa*".

STEP 4: Nel caso tu abbia più prodotti Adobe e le estensioni installate sul tuo computer, si aprirà una nuova finestra che chiede di scegliere la versione di Photoshop in cui si desidera installare il plug-in.

Se **Extension Manager** non è installato sul sistema, o l'installazione del plug-in non è valida, copiare manualmente il file "*Flame_Painter_Connect_1.2.swf*" nella cartella di installazione di Photoshop:

- **Windows 32bit:** *C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS6\Plug-ins\Panels*
- **Windows 64bit:** *C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Panels*
- **Mac OS:** */Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins/Panels/*

Come eseguire la connessione di Flame Painter



STEP 1: Eseguire sia Photoshop che Flame Painter 3

STEP 2: In Photoshop, creare un nuovo documento dal menu: *File -> Nuovo...*

STEP 3: In Photoshop, selezionare dal menu: *Finestra -> Estensioni -> Flame Painter Connect*. Apparirà un nuovo pannello Flame Painter Connect sul lato destro dello schermo.

Come scambiare i livelli

Esportare da Photoshop a Flame Painter

Selezionare il livello di Photoshop che si desidera esportare in Flame Painter e cliccare sul pulsante "**PS to FP**". Se si seleziona un layer vuoto in Flame Painter, il livello di Photoshop verrà esportato in questo livello vuoto, in caso contrario, verrà creato un nuovo livello.

Esportare da Flame Painter a Photoshop

Selezionare il livello che si desidera esportare in Photoshop e poi cliccare sul pulsante **PS** nel pannello *Layers* oppure scegliere dal menu: **Layer / Livello -> Export to Photoshop/Esporta in Photoshop** (tasti rapidi: *Ctrl-F per Win, Cmd-F per Mac OS*). Se si seleziona un livello vuoto in Photoshop, il livello di Flame Painter verrà esportato in questo livello vuoto, altrimenti verrà creato un nuovo livello.

I livelli esportati mantengono il nome originale e l'opacità. La maggior parte dei metodi di fusione copiano anche le loro impostazioni (preset) originali.

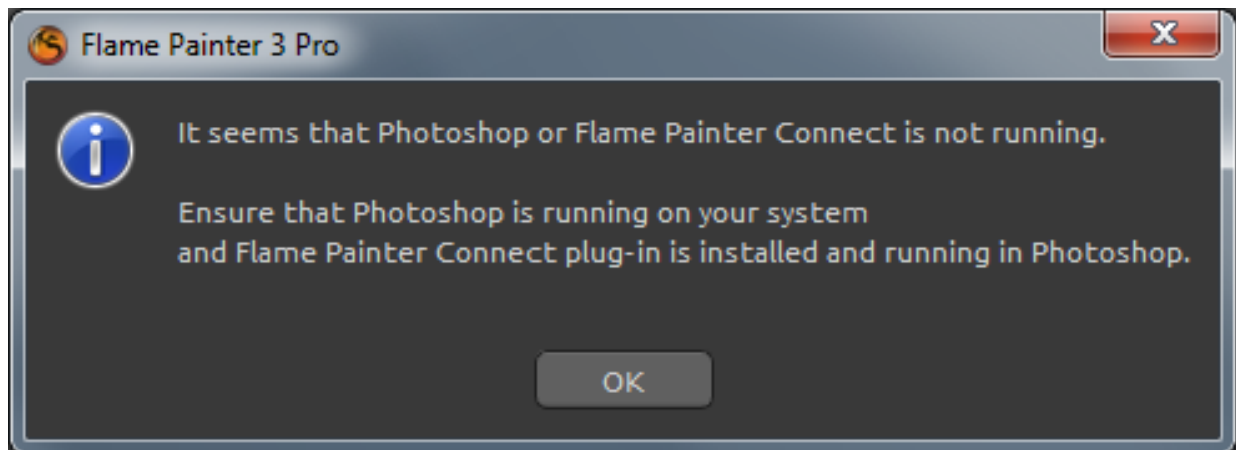
Nota: In Photoshop la seguente opzione deve essere DESELEZIONATA: Modifica --> Preferenze --> Interfaccia --> Riduci automaticamente i pannelli a icona.

Se è selezionata, il pannello Flame Painter Connect si chiude quando si passa a Flame Painter per esportare un livello. Quando il pannello Flame Painter Connect è chiuso, il trasferimento del livello in Photoshop non funzionerà. Ciò significa che il pannello Flame Painter Connect deve essere sempre visibile durante l'esportazione.

Come mantenere la stessa dimensione del quadro in Photoshop e Painter Flame 3 Pro

- Opzione 1: Eeguire Photoshop.
Quando si esporta un livello di Photoshop, l'applicazione Flame Painter verrà aperta con la dimensione del livello esportato.
- Opzione 2: Eeguire sia Photoshop che Painter Flame 3 Pro.
Quando si esporta un livello di Photoshop e c'è un nuovo documento senza modifiche in Painter Flame, il nuovo documento verrà ridimensionato al formato del livello esportato.
- Opzione 3: Eeguire sia Flame Painter 3 Pro che Photoshop.
Aprire Flame Painter Connect in Photoshop. Quando si esporta un livello da Flame Painter, il nuovo documento in Photoshop verrà creato con il formato del livello esportato.
- Opzione 4: Impostare manualmente la stessa dimensione della tela in entrambe le applicazioni.

Nota: Nel caso in cui il messaggio sottostante appare durante il lavoro con Flame Painter Connect, controllare che Flame Painter e Photoshop siano entrambi in esecuzione.



Se tutto è impostato correttamente, questo messaggio potrebbe essere visualizzato durante l'esportazione da Photoshop, ciò significa che Photoshop impiega troppo tempo ad elaborare la richiesta. Fare clic su "OK" e attendere alcuni secondi affinché l'immagine esportata appaia in Flame Painter.

Creazione, caricamento e salvataggio delle immagini

Creazione di una nuova immagine

Per creare una nuova immagine, selezionare dal menu **File** -> **New...** / **Nuovo...** Quando si esegue questa operazione, viene visualizzata la finestra *Nuovo file*, che consente di determinare la dimensione dell'immagine e di configurare altre impostazioni. La dimensione può essere regolata anche durante il disegno. Nella sezione "Picture Size Info - Info dimensione immagine" si può specificare il formato di stampa.

Con il pulsante **Color** / **Colore** è possibile scegliere la tinta di fondo, tra cui la scelta dello sfondo preimpostato **Black** / **Nero** o **White** / **Bianco**.

Infine, confermare con **OK** per creare la nuova immagine, oppure **Cancel** / **Annulla** per ignorare tutto.

Apertura di un'immagine

Per aprire un dipinto, selezionare dal menu **File** -> **Open...** / **Apri...** Questa finestra permette di aprire un'immagine precedentemente salvata e configurarne le proprietà.

Confermare con **OK** per aprire l'immagine, oppure **Cancel** / **Annulla** per ignorare.

È possibile *Trascinare* / *Rilasciare (Drag&Drop)* l'immagine direttamente nell'area di lavoro da qualsiasi fonte: cartella, browser o sito web, essa verrà aperta come un nuovo livello.

Salvataggio dell'immagine

Selezionare dal menu **File** -> **Save...** / **Salva...** per salvare il lavoro. Flame Painter utilizza un formato di **file con estensione FPA**, che contiene tutte le informazioni dell'immagine e gli eventuali livelli. Utilizzare questo formato se si desidera proseguire il lavoro sull'immagine in un secondo tempo.

Con Flame Painter 3 Pro si possono **aprire e salvare i file a livelli PSD** per Photoshop, Gimp o altri programmi bitmap che supportano il formato di file PSD - con tutti i livelli, modalità di fusione e impostazioni di opacità. È possibile esportare i livelli **vettoriali in file dal formato SVG** per Illustrator o altri editor di grafica vettoriale, dove è possibile continuare a modificare l'immagine sotto forma di vettori.

Sono inoltre disponibili altri formati di file, tuttavia bisogna essere a conoscenza che questi non contengono tutte le informazioni della creazione che, di conseguenza, potrebbe non essere aperta correttamente (il colore di sfondo può differire, e le informazioni sulla trasparenza non vengono memorizzate nel formato JPG).

Se si desidera salvare l'immagine con impostazioni specifiche o in una forma che può essere letta da altre applicazioni, selezionare dal menu **File** -> **Save as... / Salva con nome...**, che consente il salvataggio dell'immagine nei formati: PSD, PNG, TIF, BMP o JPG.

Terminare cliccando su **OK** per salvare l'immagine, o **Cancel / Annulla** se si decide di non procedere.

Publiccare una creazione nella Gallery

Creare un account Gallery

Per pubblicare online le proprie creazioni, in primo luogo è indispensabile creare un account, e per farlo ci sono due opzioni:

From application / Dall'applicazione:

Creare un account Gallery dal menu di Flame Painter **File -> Publish Preferences / Preferenze di Pubblicazione**. Inserisci il tuo *Nome*, *l'e-mail* ("*tuo ID*") e la *Password*, il link del tuo *Sito Web* è facoltativo.

From website / Dal sito web:

Sul sito web della Gallery premere **login -> Create Account / Crea account** e inserire il "*Tuo ID*" (e-mail di registrazione). Ti invieremo una *Password* che sarà possibile modificare in seguito.

Nota: È possibile trovare il "*Tuo ID*" in Flame Painter nel menu **Help / Aiuto -> About Flame Painter / Info su Flame Painter**. Se il "*Tuo ID*" non esiste, inserire la propria e-mail attiva.

Publiccare la creazione da Flame Painter a Gallery

Per pubblicare un'immagine usare l'opzione **Publish... / Pubblica...** nel menu File. Scrivere il *Nome della creazione*, una *Descrizione* della foto, il *Tag* e cliccare sul pulsante **Publish/Pubblica**. La foto verrà mostrata sul sito web della Gallery (www.escapemotions.com/gallery), dove è possibile modificarla successivamente.

Modificare il profilo e le creazioni nella Gallery

Se è già stato creato un account, andare al sito web della Gallery, premere **login** e inserire "*il tuo ID*" e la *Password*.

Nella sezione **Edit Pictures / Modifica immagine** si può cambiare il nome della creazione, la descrizione, il tag e altre impostazioni.

Nella sezione **My Profile / Mio profilo** è possibile modificare la *Password*.

Tasti rapidi:

	Windows	Mac OS
New... / Nuovo...	Ctrl+N	Cmd+N
Open... / Apri...	Ctrl+O	Cmd+O
Save / Salva	Ctrl+S	Cmd+S
Save As... / Salva con nome...	Ctrl+Shift+S (Ctrl+Maiusc+S)	Cmd+Shift+S
Import... / Importa...	Ctrl-Shift-O	Cmd-Shift-O
Publish... / Pubblica...	Ctrl+P	Cmd+P
Quit / Esci	Ctrl+W	Cmd+Q
Undo / Annulla	Ctrl+Z	Cmd+Z
Redo / Ripristina	Ctrl+Shift+Z (Ctrl+Maiusc+Z)	Cmd+Shift+Z
Copy / Copia	Ctrl-C	Cmd-C
Paste / Incolla	Ctrl-V	Cmd-V
Export to Photoshop/Esporta in Photoshop	Ctrl-F	Cmd-F
Brush / Pennello	Q	Q
Pen Brush / Penna	A	A
Eraser / Gomma	E	E
Fill / Riempimento	F	F
Transform / Trasforma	T	T
Edit Vector Layer/Modifica livello vettoriale V		V
Increase Value +1 / Aumenta il valore +1	Up (freccia Su)	Up
Decrease Value -1 / Riduci il valore -1	Down (freccia Giù)	Down
Increase Value +10 / Aumenta il valore +10	Pg Up (Pag su)	Pg Up
Decrease Value -10 / Riduci il valore -10	Pg Down (Pag giù)	Pg Down
Clean Layer / Pulisci livello	Del (Canc)	Del (Canc)
Move a Canvas / Muovi tela	Right MouseButton or Space Bar + LMB Tasto dx del mouse o Barra spaziatrice + tasto sx del mouse	
Zoom In	Ctrl ++	Cmd ++
Zoom Out	Ctrl +-	Cmd +-
Zoom 100%	Ctrl + 0	Cmd + 0
Zoom In Out	Mouse Scroll/Rotellina mouse	
Quit Hires Rendering/ Esci dal rendering ad alta definizione	Esc	Esc
Safe Boundary / Bordo di sicurezza	Ctrl-B	Cmd-B
Cursor Show Hide / Visualizza/Nascondi cursore	Alt-C	Alt-C
Brush Dots Show Hide		

Visualizza/Nascondi punti pennello	Alt-D	Alt-D
Fullscreen/Schermo intero	Ctrl + L	Cmd + L
Show Main Menu/Mostra menu principale	Ctrl + M	Cmd + M
Help/Aiuto	F1	Cmd + ?
Paint Tool/Strumento pittura	1	1
Edit Tool/Strumento modifica	2	2
Group Edit Tool/ Strumento modifica gruppo	3	3
Add & Remove Tool/ Strumento Aggiungi & Rimuovi	4	4
Curve Transform/Trasforma curva	5	5
Init Curve Transform/ Trasforma curva iniziale	6	6

Personal versus Professional Version / Confronto tra le versioni Personal e Professional

La **versione Personal** è più adatta agli utenti che vogliono avere strumento creativo completo, ma senza necessariamente utilizzare avanzate caratteristiche e non vendono le immagini create o modificate con Flame Painter. La licenza consente d'installare Flame Painter su più computer per ogni singolo utente solo per uso personale e non commerciale o per attività no-profit.

La **versione Professional** è ideale per i professionisti e gli utenti che hanno bisogno di funzionalità avanzate, come livelli vettoriali, HiRes renderer (rendering in alta risoluzione) o connessione con Photoshop. La licenza permette l'installazione di Flame Painter su un unico computer per le aziende, o su più computer per il singolo utente. Questa licenza consente di utilizzare il software per uso commerciale o attività di profitto, come pure per attività non commerciali.

Per maggiori dettagli si prega di leggere il contratto completo della licenza del software.

Copyright & Credits / Copyright & Crediti

Flame Painter © 2012 - 2014 Escape Motions, s.r.o.
Flame Painter © 2009 - 2012 Peter Blaškovič
Flame Painter Connect © 2014 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Team / Team di Escape Motions:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Special Thanks to / Un grazie speciale a:

Tutti coloro che hanno contribuito con idee, suggerimenti, o aiutato a finalizzare Flame Painter, soprattutto a: Jozef Bardík, Matúš Fedorko, Daniel Kapičák, Jaroslav Kaša, Rastislav Piovarči, Rastislav Hornák, Gabika Ambrušová, Cara, Daniel Innes, Oto Kóňa, Tomáš Lancz, Lukáš Lancz, Tomáš Mišura, Andrei Oprinca, Martin Surovček, Roman Urbášek, Harvey Bunda, Rana Diaz, Devraj Baruah, Dennis Kirkpatrick, Jim Kanter, Gregorii Trombo, Keith Alford, Josh Kitney, Nigel Brewster, Vladimir Chopine, Mark S. Johnson.

Traduzioni e correzioni: Tanya Hayman, Tony Lloyd, Daniel Streidt, Kenjiro Nagano, Higashiuchi Takuri, Kévin Jorand, Marta Fernandez, Irene Briz, Andy Chen, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Icone interfaccia utente: "Batch" by Adam Whitcroft.

Used Libraries / Librerie usate:

Questa applicazione è stata sviluppata con le seguenti librerie:

Qt 4.8 - LGPL license (2.1) - <http://qt-project.org/downloads/>
QuaZIP - LGPL license (2.1) - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>
CryptoPP - Boost Software License (1.0) - <http://www.cryptopp.com/>
ImageMagick, Apache license - <http://www.imagemagick.org/>
AntiGrain Geometry 2.4, LGPL license - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>
MB WebSockets, LGPL license - <https://qt.gitorious.org/qtplayground/mbwebsockets>

Grazie a Dio per tutte le idee creative.

Flame Painter End-User Software License Agreement

Copyright 2012 - 2014 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright 2009 - 2012 Peter Blaškovič. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Flame Painter software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

Flame Painter Personal:

Users of the Flame Painter may use the Software for personal, non-commercial, or non-profit activities.

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

Flame Painter Professional:

Users of the Flame Painter may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.

b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.

c, Grant rights to any other person.

d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.

e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice.

Peter Blaskovic may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, PETER BLASKOVIC DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.