

Per il Servizio assistenza clienti mondiale di ArcSoft Inc. contattare:

Nord America

46601 Fremont Blvd. Fremont, CA 94538 Tel: 1-510-440-9901 Fax: 1-510-440-1270 Website: www.arcsoft.com Email: feedback@arcsoft.com

Europa

Unit 14, Shannon Industrial Estate Shannon, Co. Clare, Irlanda Tel: +353 (0) 61-702087 Fax: +353 (0) 61-702001 Email: europe@arcsoft.com

Giappone

Japan Support Center M.D.S., Inc. IKE Building 3F 5-1-15 Sotokanda, Chiyoda-ku Tokyo 101-2001, Giappone Tel: +81-3-3834-5256 Fax: +81-3-5816-4730 Website: www.arcsoft.jp Email: support@arcsoft.jp

Cina

ArcSoft Beijng Representative Office No. 6 South Capital Gym Road Beijing New Century Hotel, #2910 Beijing 100044, Repubblica Popolare Cinese Tel: 8610-68491368 Email: china@arcsoft.com

Taiwan

ArcSoft Inc. Taiwan Branch Tel: +886 (0) 2-27181869 Fax: +886 (0) 2-27190256 Email: support@arcsoft.com.tw

Australia

Marketing Results Prop Ltd. P.O. Box 6246 BHBC Baulkham Hills, New South Wales 2153, Australia Tel: +61 (2) 9899-5288 Fax: +61 (2) 9899-5278 Email: support@supportgroup.com.au Website: www.marketingresults.com.au

America Latina

Guida rapida:

Tel (Brasile): 00817-200-0709 Tel (Cile): 800-202-797 Email: latinsupport@arcsoft.com

Come registrarsi:

Registra online il tuo programma a www.arcsoft.com

Testi di Steve Toribio Layout e composizione grafica di Vickie Wei

Copyright 2002 di ArcSoft, Inc. Tutti i dirittti riservati. ArcSoft Funhouse è un marchio commerciale di ArcSoft, Inc. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotto sono marchi commerciali o marchi depositati dei rispettivi titolari.



000



You've never pictured yourself like this!

Il testo seguente rappresenta un contratto legale di licenza per il software fra te, l'utente finale, e la ArcSoft, Inc. Leggi attentamente questo accordo di licenza prima di usare il prodotto. L'uso del prodotto indica che hai letto questo accordo di licenza e sei in accordo con i termini che contiene. Se non acconsenti a sottostare ai termini dell'accordo, restituisci prontamente la confezione del prodotto al rivenditore da cui lo hai acquistato, entro 10 giorni dalla data di acquisto. Il prezzo del prodotto ti sar`a rimborsato per intero.

Concessione della licenza. Questa licenza ti permette di usare una sola copia del software incluso in questa confezione, su qualsiasi computer singolo. Per ogni licenziatario del software si consente l'uso del programma su un solo computer alla volta. Il software si dice in uso se viene caricato nel RAM oppure installato sul disco rigido o altra memoria permanente.

Se desideri installare il programma su un server di rete esclusivamente al fine della distribuzione da parte di altri computer, oppure se il programma sarà installato ed usato su più di un computer, dovrai ottenere da ArcSoft una licenza multi-utente.

Copyright. Il software all' interno di questa confezione è di proprietà di ArcSoft ed è protetto dalle leggi statunitensi in materia di diritti di autore, dalle disposizioni dei trattati internazionali e da tutte le altre leggi nazionali aplicabili. Il software deve essere trattato come qualsiasi altro materiale protetto da diritti di autore (es. libri e registrazioni musicali). Questa licenza non autorizza al noleggio o all' affitto del software e neppure alla duplicazione dei materiali scritti (se ve ne sono) che corredano il software.

Garanzia limitata. ArcSoft, Inc. garantisce che il software all'interno di questa confezione funzionerà sostanzialmente come descritto nella documentazione di accompagnamento. Non si avanza nessun'altra garanzia. ArcSoft nega qualunque altra garanzia, esplicita od implicita, comprese, ma non a titolo esclusivo, garanzie implicite di commerciabilità e di idoneità ad un impiego particolare, nei riguardi del software, dei materiali scritti di accompagnamento e dell'hardware in dotazione (se presente).

Nessuna responsabilità per danni indiretti. ArcSoft o i suoi fornitori non sarà responsabile in nessun caso per qualunque danno (inclusi, ma non a titolo esclusivo, i danni per via della perdita di guadagni commerciali, internzione dell' attività, perdita di informazioni commerciali o perdite pecuniarie di altro tipo, risultante dall' impossibilità di usare questo software, anche se ArcSoft, Inc. dovesse essere stata informata della possibilità di detti danni. Poiché alcuni stati/giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione dei danni indiretti o accidentali, le suddette informazioni potrebbero non essere valide nel tuo caso.

Diritti limitati concessi dal governo USA. Il software e la documentazione sono forniti con diritti limitati. L' uso, la duplicazione o la divulgazione da parte del governo USA vanno soggetti a limitazioni, come riportato nel sotto-paragrafo (c)(1)(ii) della clausola Rights in Technical Data and Computer Software a DFARS 252.227-7013, oppure nei sotto-paragrafi (c)(1),(2) e (3) della legislazione Commercial Computer Software – Restricted Rights a 48 CFR 52.227-19, come applicabile, e nei relativi emendamenti. Il produttore è ArcSoft, Inc., 46001 Fremont Bvd., Fremont, CA 94538.

Se questo prodotto è stato acquistato negli Stati Uniti d'America, il presente Accordo è soggetto alla legislazione dello stato di California; in caso contrario, può essere applicabile la legislazione locale.

Panoramica3	
Requisiti di sistema3	
Installazione4	
Lancio del programma4	
Come creare un'immagine Funhouse4	
1. Prendi Modello5	
2. Prendi Foto5	
3. Ottimizza6	
4. Aggiungi Testo8	
5. Anteprima Stampa8	
Come salvare le immagini9	
Come creare i tuoi modelli personalizzati9	
Invio delle immagini con e-mail10)
Note sull'acquisizione/cattura delle immagini10)
Ulteriore aiuto)

Panoramica

Il programma ArcSoft Funhouse ti permette di creare immagini esclusive e divertenti abbinando insieme due o più foto. Potrai quindi sovrapporre la tua faccia a monumenti famosi, copertine di riviste, al corpo delle star, ad animazioni o a qualunque tipo di illustrazione. Scambia la tua testa con quella dei tuoi familiari, oppure metti la faccia di un tuo amico sul corpo del tuo cane!

Il programma include numerosi modelli pronti, che potrai usare subito. Questi modelli sono organizzati in esclusive categorie. Ciascun modello ha una o più "maschere", ossia aree ritagliate dal modello, in cui tu potrai inserire le immagini che desideri. Solitamente, nel caso dei soggetti umani la maschera corrisponde all'area del viso, in modo che tu possa inserirci il viso che desideri. Oltre a questi modelli incorporati, potrai comunque creare modelli tuoi, utilizzando la tua collezione personale di immagini digitali.

Requisiti di sistema

Windows:

- Windows 98/ME/2000/XP
- PC basato su Pentium o equivalente
- 150 MB di memoria su disco rigido
- 64 MB RAM (si consigliano 128 MB)
- Display a colori di 16 bit (800 x 600)

Macintosh:

- Macintosh OS 8.6/9/X
- Power PC
- 200 MB di memoria su disco rigido
- 64 MB RAM (si consigliano 128 MB)
- Display a colori di 16 bit (800 x 600)

Installazione

Inserisci il CD di Funhouse nel drive per CD-ROM. L'installazione dovrebbe iniziare automaticamente.

Segui le istruzioni su schermo per portare a termine l'installazione. Prendi nota della posizione in cui il programma viene installato nel sistema e di dove lo potrai trovare nel menu Avvio.

NB: Se l'installazione non parte automaticamente, dovrai procedere col metodo manuale:

- 1. Clicca Avvio>Esegui.
- Nella finestra Esegui, digita "X:setup.exe". (dove "X" è la lettera del tuo drive per CD-ROM. Questa lettera varia da sistema a sistema).
- 3. Clicca Okay.
- 4. Segui le istruzioni su schermo per portare a termine l'installazione.

Lancio del programma

- 1. Clicca Avvio.
- 2. Seleziona Programmi>ArcSoft Funhouse>Funhouse.

NB: Le directory potranno variare in base alla versione usata. Segui il processo di installazione per verificare la loro posizione nel menu Avvio. Potrai anche lanciare il programma cliccando due volte la sua icona sul desktop (se disponibile).

Come creare un' immagine Funhouse

Creare un' immagine Funhouse è semplicissimo. La procedura prevede cinque facili stadi, ognuno dei quali appare verticalmente, sul lato sinistro del desktop del programma:

1. Prendi Modello



In questo stadio selezionerai il modello da usare per il progetto. Per "modello" si intende l'immagine principale nella quale inserirai poi altre immagini. Se preferisci, pensa al modello come allo sfondo, o allo scenario, per la tua immagine Funhouse. All'interno di questo scenario inserirai le tue immagini personali, per creare qualcosa di davvero esclusivo.

Clicca l' icona Prendi Modello, sul lato sinistro dello schermo. Ora passerai alla schermata Modello, dove potrai vedere in anteprima, creare e selezionare il modello Funhouse che desideri. Sul lato sinistro dello schermo c' è un menu a comparsa che contiene varie categorie di modelli. Usa questo menu per selezionare la categoria che preferisci. Quando selezioni la categoria, visualizzerai in anteprima ciascuno dei modelli contenuti in quella categoria. Scegli la categoria "Miei Modelli" per visualizzare, modificare e creare i tuoi modelli personali (vedi la sezione "Come creare i tuoi modelli personalizzati").

Quando clicchi il provino di un modello, questo apparirà all'interno della finestra principale di anteprima. Sul modello noterai una o più aree colorate, normalmente sopra il viso delle figure presenti nel modello. Queste aree si chiamano "maschere" e tu le sostituirai con le immagini che desideri inserire nel modello.

Clicca Okay quando sei pronto a procedere. Tornerai alla schermata Principale, dove vedrai il modello che hai selezionato.

2. Prendi Foto



Ora che hai selezionato il modello, puoi inserire altre foto nelle aree di mascheratura. Per farlo dovrai eseguire il secondo stadio della procedura, sul lato sinistro dello schermo. Clicca l'icona Prendi Foto, che ti porta alla schermata Prendi Foto.

Da questa schermata potrai scegliere una o più immagini (a seconda del modello selezionato), da inserire sullo sfondo che hai scelto. La selezione delle foto avviene in modo simile alla selezione del modello, ma qui avrai delle opzioni in più.

Maschera Foto



Clicca il pulsante corrispondente per inserire un' immagine all' interno della maschera pertinente. Può darsi che non tutti i tre pulsanti siano disponibili. Per esempio, se il modello che hai scelto contiene una sola maschera, solo il primo dei pulsanti sarà disponibile.

Utilizza il menu a comparsa per scegliere un album. Seleziona "Nuovo" per creare un nuovo album. Gli album contengono dei provini che collegano alle immagini corrispondenti, memorizzate nel tuo sistema. Clicca Apri per aggiungere foto ad un album, oppure clicca Acquisisci per catturare immagini da dispositivi esterni. Se vuoi eliminare un provino da un album, clicca Elimina (se desideri, puoi anche eliminare il file originario per quel provino). Quando selezioni una foto, questa appare all' interno della maschera idonea su schermo. Clicca gli altri pulsanti di Maschera Foto e seleziona foto diverse. Ricorda che potrai selezionare solo il numero di foto che corrisponde a quello delle maschere presenti sul modello.

3. Ottimizza



Anche se hai inserito le foto che desideri nel tuo modello, probabilmente sarà necessario modificarle in qualche modo, per renderle più naturali e armonizzarle col resto della scena. Tutte queste modifiche possono essere eseguite nella schermata Ottimizza. Per passare a questa schermata, clicca l' icona Ottimizza.

Da qui potrai applicare varie modifiche e diverse regolazioni ottimizzate a ciascuna delle immagini che decidi di includere.



Seleziona un' immagine coi pulsanti di Maschera Foto. Quando selezioni un' immagine, tutte le modifiche saranno applicate unicamente a quell' immagine.



Questo comando scambia l'immagine selezionata, che ora sembra il riflesso dell'immagine allo specchio.



Questi pulsanti ingrandiscono o riducono l'immagine selezionata all'interno del modello.



Questi pulsanti ruotano leggermente l'immagine nella direzione indicata.



Usa questi pulsanti per spostare l'immagine selezionata all'interno del modello. Alternativamente, puoi cliccare e trascinare l'immagine direttamente sulla finestra di anteprima.



Selezionando la funzione di abbinamento dei colori, il programma applica una serie di perfezionamenti affinché la tonalità dell'immagine inserita risulti abbinata alla tonalità del modello. I tre cursori ti permettono di regolare rispettivamente la luminosità, il contrasto e la saturazione (intensità del colore) dell'immagine.



Puoi ingrandire o ridurre l'immagine inserita che selezioni, cliccando rispettivamente i pulsanti "+" e "-".



Usa questi pulsanti per catturare un' immagine da un apparecchio video collegato ed inserirla direttamente nel modello. Clicca il primo pulsante per catturare l' immagine. Clicca il pulsante centrale per alternarti fra dispositivo video acceso e spento. Il terzo pulsante ti permette invece di

regolare le impostazioni specifiche per il dispositivo che selezioni.

4. Aggiungi Testo



Aggiungi un testo alla tua scena, per renderla ancora più esclusiva e personale. Clicca il pulsante Aggiungi Testo per aprire la finestra Testo.

Qui avrai opzioni standard per il testo. Digita il testo che desideri nell'apposito riquadro, poi scegli le opzioni per la formattazione. Potrai persino aggiungere un' ombreggiatura al testo. In questo caso, puoi cliccare e trascinare l' ombreggiatura all' interno della finestra di anteprima e collocarla come meglio credi. Quando hai finito, potrai cliccare e trascinare il testo in qualunque posizione sull' immagine.



5: Anteprima Stampa



Una volta completata l'immagine Funhouse, sei pronto a stamparla. Clicca il pulsante Anteprima Stampa sulla schermata Principale, per passare alla schermata Stampa.

Da quest' ultima schermata, hai tu il controllo totale sulla stampa dell' immagine. Cliccala e trascinala per spostarla sulla pagina. Clicca e trascina gli angoli dell' immagine per riformattarla. Puoi impostare il numero di copie da stampare (Copie), visualizzare e modificare le impostazioni della stampante (Imposta Stampante), centrare l' immagine su schermo (Centra) e cambiare l' orientamento della carta (Orientamento) fra stampa in verticale e in orizzontale. Se l' immagine è più alta che larga, stampala nel formato in verticale. Viceversa, se la larghezza è superiore all' altezza, potresti preferire la stampa in orizzontale (che ti permette di ottenere una stampa più grande).

Come salvare le immagini

Per salvare l'immagine, clicca Salva dalla schermata Principale. Ora appare una finestra. Dal menu a comparsa "Salva in", scegli la directory in cui salvare il file. Nel campo "Nome file", digita un nome esclusivo per il file. Dal menu a comparsa "Salva come tipo", scegli il formato per il file. Se intendi solo visualizzare l'immagine su un computer, oppure se desideri inviarla ad altri, usa il formato file JPG.

Come creare i tuoi modelli personalizzati

Dalla categoria "Miei Modelli" sulla schermata Prendi Modello, clicca Nuovo. Ora passerai alla schermata Crea Maschera. Da qui potrai aprire le immagini e creare fino a un massimo di tre maschere. In seguito potrai inserire altre foto in ciascuna delle maschere e creare così la tua immagine Funhouse. I tool descritti di seguito possono venire usati per creare e modificare le tue maschere.



Questi tool sono utilizzati per aggiungere o rimuovere manualmente un' area di mascheratura. Scegli il tool appropriato, poi cliccalo e trascinalo sulla tua immagine per impostare l' area della maschera (o rimuovere l' area della maschera). In alternativa, potrai aggiungere o rimuovere una maschera anche cliccandola in vari punti – il bordo della maschera verrà tracciato da un punto all' altro. Per chiudere l' area di mascheratura, clicca due volte.



Puoi scegliere fra pennelli di varie misure. Scegli un pennello quando utilizzi i tool Dipingi, Cancellino o Sfoca per creare una mascherina.

Usa il tool Dipingi per creare una mascherina sull'immagine. Servendoti del mouse, clicca e trascina per creare una mascherina. Per cancellare qualunque area di mascheratura, utilizza il tool Cancellino, che funziona proprio come il tool Dipingi ma rimuove le aree di mascheratura, invece di crearle. Il tool Sfoca è ottimo per ottenere un morbido bordo attorno alle aree mascherate. Se sfumi i bordi della maschera, avrai un risultato di gran lunga migliore dopo che inserirai una foto nella maschera. Quando usi uno di questi tool, potrai anche selezionare pennelli di varie misure.



Utilizza questi cursori per regolare la luminosità, il contrasto e la saturazione del tuo modello.

Invio delle immagini con e-mail

Una volta completata l'immagine Funhouse, potrai inviarla con e-mail, cliccando il pulsante Invia sulla schermata Principale. Il programma ti chiederà di scegliere fra AOL e un altro programma compatibile con MAPI. Fai la selezione che desideri e poi clicca OK. Vedrai apparire le dimensioni del file dell'immagine, insieme al tempo necessario per l'invio, in base a varie velocità di connessione internet.

Note sull' acquisizione/cattura delle immagini

In caso di problemi durante l'acquisizione o la cattura delle immagini, contatta il produttore del dispositivo usato. Forse ti occorreranno driver più aggiornati. Normalmente i potenziamenti per i driver sono gratuiti e disponibili online al sito del produttore.

Ulteriore aiuto

Consulta il file di Aiuto del programma e visita il nostro sito web (www.arcsoft.com) per avere ulteriore assistenza sulle procedure, sui tool e sulle funzioni del programma.