

Windows

N. 70 • Ottobre 2004 • € 5,50

Facile

La rivista che vi guida con un nuovo metodo nel mondo dell'informatica

Start ■ Windows ■ Fotografia digitale ■ Musica ■ Video digitale ■ Office e Web

Speciale

XP Prestazioni al massimo

Come trarre il massimo dal vostro Computer senza spendere un Euro

- Installare XP sui vecchi PC e notebook
- Limitare lo spazio su disco ► Eliminare il superfluo



Passo Passo Alter Ego in 3D

► Create un personaggio tridimensionale con le vostre fattezze

114 PAGINE di idee, consigli, recensioni e approfondimenti

WORD Elenchi semplici e avanzati per ordinare un documento

EXCEL Grafici e organigrammi per creare fogli di calcolo professionali

Provati per voi

COMPUTER: Aopen XC Cube AV - Toshiba Satellite P20-842 - ASUS K8N-E Deluxe - Maxisoft ECDL087

FOTOGRAFIA DIGITALE: Kodak EasyShare LS743 - Canon i475D - ArcSoft PhotoStudio 5.5

VIDEO DIGITALE: Sanyo Xacti C1 - NEC ND-2500A DVD writer - X-00M DivX2DVD - Ulead VideoStudio 8

MUSICA: Creative Zen Touch - Terratec Aureon Z1 Universe - MP3 Maker Titanium 2004 - Music on CD & DVD

LA MIGLIORE RIVISTA PER I PRINCIPIANTI!



TUTORIAL

Office OneNote

► La soluzione Microsoft per seguire facilmente gli impegni di lavoro e privati



nel CD

← VIDEOCORSI E SOFTWARE

PER USARE SEMPRE MEGLIO IL VOSTRO PC



Poste Italiane SpA - Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n°46) - art. 1 comma 1, DCB Milano



IN PIÙ TUTTO SUL WEBCAM

► Come funziona e come scegliere per evitare acquisti sbagliati

Face Filter Studio

Un software per modificare le espressioni del volto.

Come...

- Correggere i difetti alla fotografia di un volto
- Modificare le espressioni di un volto

Quale Sistema?

- Windows 98/ME/2000/XP

Quante volte avete fatto delle foto ad amici e parenti e siete rimasti scontenti per via di un'espressione non proprio bellissima della bocca del soggetto o per la presenza del fastidioso effetto occhi rossi. Sono tanti i difetti che emergono nel momento in cui si osserva un'immagine, come ad esempio l'eccessiva luce sulla pelle che la rende troppo pallida. Da oggi avete la possibilità di correggere tutte queste imperfezioni sui volti delle persone che fotografate grazie a Face Filter Studio. Con questo programma potrete fare dalle correzioni più piccole, come la riduzione dell'effetto occhi rossi, fino alle modifiche più grandi come il cambiamento dell'espressione della bocca e degli occhi. Il programma si presenta con un'interfaccia non

propriamente standard ma lo troverete subito semplicissimo da usare grazie alla perfetta suddivisione degli strumenti in specifiche sezioni (e naturalmente grazie alla guida presentata in questo tutorial). La cosa più interessante, come detto, è la modifica dell'espressione del viso che si basa sull'individuazione di quattro punti fondamentali e diversi secondari (detti punti di controllo dell'espressione). Questi punti si trovano in corrispondenza dei bordi di bocca e occhi e il loro spostamento consente al programma di cambiare totalmente l'espressione del viso. Nel tutorial di queste due pagine mostreremo il funzionamento base del programma, come cambiare il colore della pelle, ridurre gli occhi rossi e infine modificare l'espressione del volto.

Suggerimenti

Selezionare le espressioni

Nella sezione Templates in "Select Expression" avete tre opzioni differenti. Attrattive sono le espressioni in cui il



volto è, per così dire, serio. Con Fun sono raccolte tutte le espressioni strane e divertenti. Infine Custom che permette di selezionare un'espressione creata da voi.

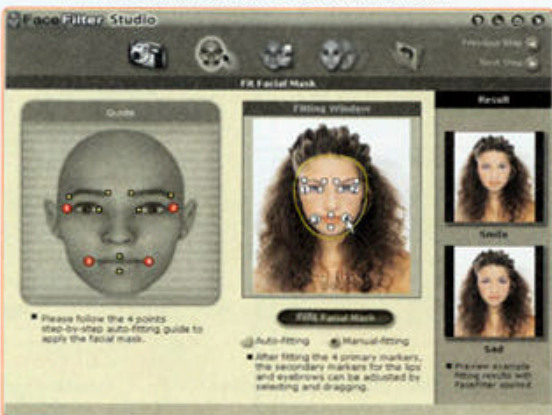
Punti di espressione

È importante impostare in maniera precisa i 4 punti che servono a definire le espressioni (e i vari punti secondari) perché la loro posizione influenza l'effetto che si ha quando si seleziona una delle espressioni in "Select Expression" e si realizzano su di essa le regolazioni manuali.



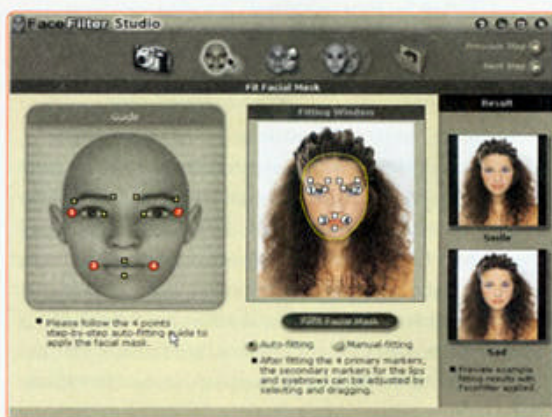
1 Aprire un'immagine

L'interfaccia è molto semplice. In alto una serie di pulsanti con le operazioni da compiere e a sinistra una barra strumenti che varia in base all'operazione che si sta compiendo. Aprite un'immagine cliccando sul primo pulsante della barra a sinistra.



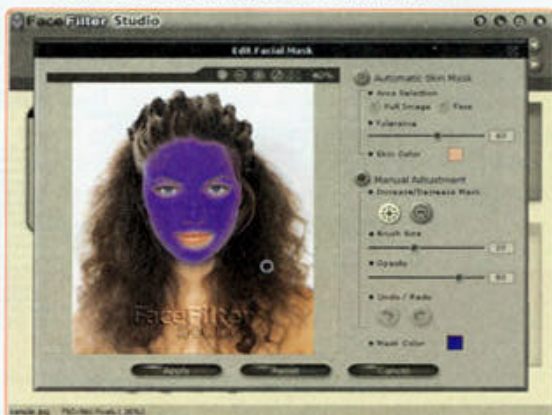
3 Maschera manuale

Selezionate "Manual Fitting" per impostare la maschera e individuare i punti che servono a determinare le espressioni facciali. Dopo aver posizionato i punti principali (quelli numerati) potete fare lo stesso con quelli secondari per ritocchi più precisi all'espressione.



2 Maschera automatica

Il pulsante "Fit Facial Mask" serve a impostare una maschera che individua i contorni del volto (la linea arancione) e i punti necessari per cambiare le espressioni (i cerchi numerati). Selezionate "Auto-fitting" per creare la maschera.



4 Modificare la maschera facciale

Cliccate sul terzo pulsante ("Enhance Skin") e avrete gli strumenti per modificare la pelle del viso. Con "Edit Facial Mask" si potrà modificare la maschera facciale nei minimi dettagli. La maschera (l'area in azzurro) individua la zona che potete modificare.



5 Riduzione dell'effetto occhi rossi

Con Apply si può tornare all'interfaccia principale. Ora premete "Red-eye Reduction". Si potrà eliminare l'effetto occhi rossi. Spostate il cerchio bianco sulla pupilla e regolatene il raggio ("Pupil Radius"). Modificate quindi l'intensità della riduzione.



6 Applicare un filtro sulla pelle

Dalla finestra principale cliccate su "Filter Skin". Potrete applicare un filtro alla pelle per modificarne l'aspetto. Agite manualmente sui controlli in basso per modificare i parametri o scegliete uno dei filtri predefiniti dall'elenco di destra.



7 Modificare il colore della pelle

Nell'interfaccia principale cliccate sul pulsante del pennello in basso, selezionate un colore e cominciate a colorare il viso. Come potete vedere, viene colorata solo la parte di volto corrispondente alla maschera impostata precedentemente.



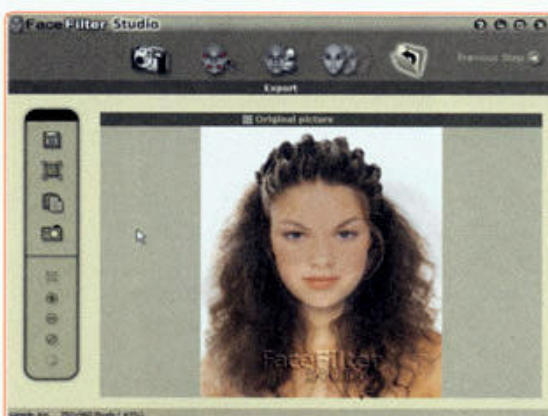
8 Impostare un'espressione

Cliccate sul quarto pulsante in alto ("Select Expression") e selezionate una delle espressioni predefinite nel riquadro Templates. Potrete regolare anche la forza dell'effetto ("Expression Strength").



9 Regolare l'espressione

Cliccate su "Manual Adjustment" per poter modificare manualmente l'espressione. Questo riquadro è diviso in tre sezioni: "Head Shape", "Facial Features" e "Muscles". Sperimentate le varie regolazioni fino a ottenere l'effetto desiderato.



10 Esportare l'immagine

Cliccate sull'ultimo pulsante in alto (Export) che vi dà gli strumenti per esportare l'immagine modificata. Per effettuare l'esportazione cliccate sul primo pulsante della barra a sinistra. L'immagine creata potrà essere usata su un sito Web.

Glossario

Maschera facciale

Una maschera vi permette di disegnare direttamente sull'immagine un'area in cui applicare un effetto o un filtro (e in generale tutte le modifiche che si possono fare all'immagine). Il colore della maschera non viene visualizzato ma serve solo per individuare l'area. In Face Filter viene usata una maschera per individuare l'area modificabile del volto.

Punti di controllo dell'espressione

Sono quattro punti (più altri secondari) che individuano la posizione degli angoli delle labbra e degli occhi e vengono poi usati per impostare sull'immagine le varie espressioni.

3D Character Animation con It'sMe

Un programma per realizzare facilmente animazioni di personaggi tridimensionali.

Come...

- ☐ Realizzare un personaggio 3D animato
- ☐ Modificare e personalizzare la faccia del personaggio

Quale Sistema?

- ☐ Windows 98/ME/2000/XP

Da diverso tempo sono ormai disponibili numerosi programmi dedicati alla modellazione e all'animazione tridimensionale, in grado di essere utilizzati anche dai neofiti. Tra questi c'è sicuramente It'sMe, un software dedicato espressamente all'animazione di personaggi tridimensionali che oggi presentiamo in queste pagine (e che trovate nel CD allegato alla rivista). Il programma è semplicissimo da usare, perché si tratta solamente di selezionare

dei personaggi predefiniti e modificare le varie parti del modello tridimensionale o dell'animazione tramite i vari strumenti e controlli disponibili. Il software a anche è dotato di un modulo che consente di importare l'immagine di una faccia e costruire su di essa il modello tridimensionale da usare poi per realizzare l'animazione. L'interfaccia del programma è molto comoda e veloce. In queste quattro pagine spieghiamo come realizzare un'animazione di base con It'sMe e come creare un modello 3D



1 Selezionare un personaggio

Dopo l'installazione del programma, avviate It'sMe. L'interfaccia non è quella tipica dei programmi Windows, anche se è semplice da utilizzare. La prima cosa da fare è selezionare un personaggio e impostare un nome.



2 Controllare l'animazione

Il personaggio selezionato comparirà con tutti gli attributi e le proprietà predefinite, compresa un'animazione. Per controllare quest'ultima, cliccate su Play e spostatevi tra i fotogrammi muovendo la testina di riproduzione.

Suggerimenti

Selezionare una faccia personalizzata

Se avete creato una faccia personalizzata con il modulo "Facial Editor", potete utilizzarla nel modello tridimensionale alla base dell'animazione. Cliccate sul primo pulsante della barra degli strumenti in alto e selezionate Custom. Avrete un elenco di tutte le facce create ed esportate dal quale scegliere quella da usare per il personaggio.



3 Spostare e ruotare il personaggio

Con i tre pulsanti sotto a sinistra della finestra animazione sono disponibili tre strumenti per ridimensionare il personaggio, spostarlo nella finestra e ruotarlo. Questi strumenti funzionano anche durante la riproduzione dell'animazione.



4 Selezionare una faccia

Il programma consente di personalizzare il personaggio e l'animazione con i cinque pulsanti in alto a destra. Cliccate sul primo di questi per selezionare una faccia. Potete scegliere tra quelle predefinite e quelle personalizzate create con il "Facial Editor".



5 Scegliere il vestito

Cliccate sul secondo pulsante in alto a destra. Potete modificare il vestito indossato dal personaggio dell'animazione selezionandolo dall'elenco. In questa finestra potete anche modificare la dimensione della testa con il controllo in basso.



6 Vestiti e accessori

Cliccate sul terzo pulsante per personalizzare il corpo, il vestito e aggiungere accessori. Selezionate una delle sei sezioni in alto e scegliete un elemento dall'elenco. Potete modificare il colore dei vari elementi con i controlli in basso.



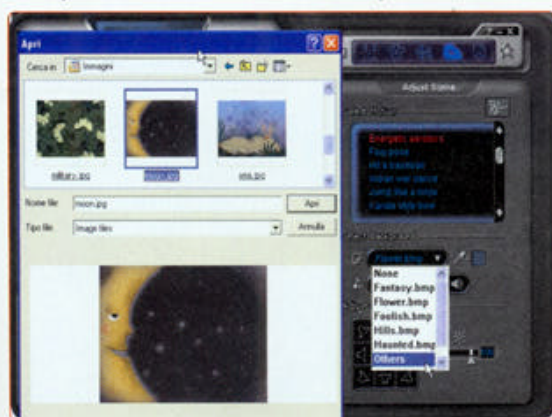
7 Selezionare un'animazione

Cliccate sul quarto pulsante in alto a destra. In questa finestra potete selezionare l'animazione del personaggio. Scegliete una delle animazioni predefinite dall'elenco e visualizzatela con i pulsanti di controllo nella finestra di anteprima a sinistra.



8 Selezionare uno sfondo

In questa finestra potete impostare uno sfondo, scegliendo un colore o selezionando una delle immagini predefinite nell'elenco "Select background". Impostate un sottofondo musicale cliccando sul sull'icona della nota musicale.



9 Sfondi personalizzati e luci

Se nel menu a tendina di selezione dello sfondo scegliete l'opzione Others, potrete scegliere anche un'immagine diversa tra tutte quelle presenti sull'hard disk e regolare l'illuminazione della scena selezionando in basso la direzione e l'intensità della luce.



10 Esportare l'animazione

Cliccate sull'ultimo pulsante in alto a destra. Potrete impostare la dimensione dell'animazione, scegliere il formato di file (AVI, GIF animata, sequenza di immagini JPG, ecc.) e il numero di fotogrammi al secondo. Per esportare il file cliccate su Render.

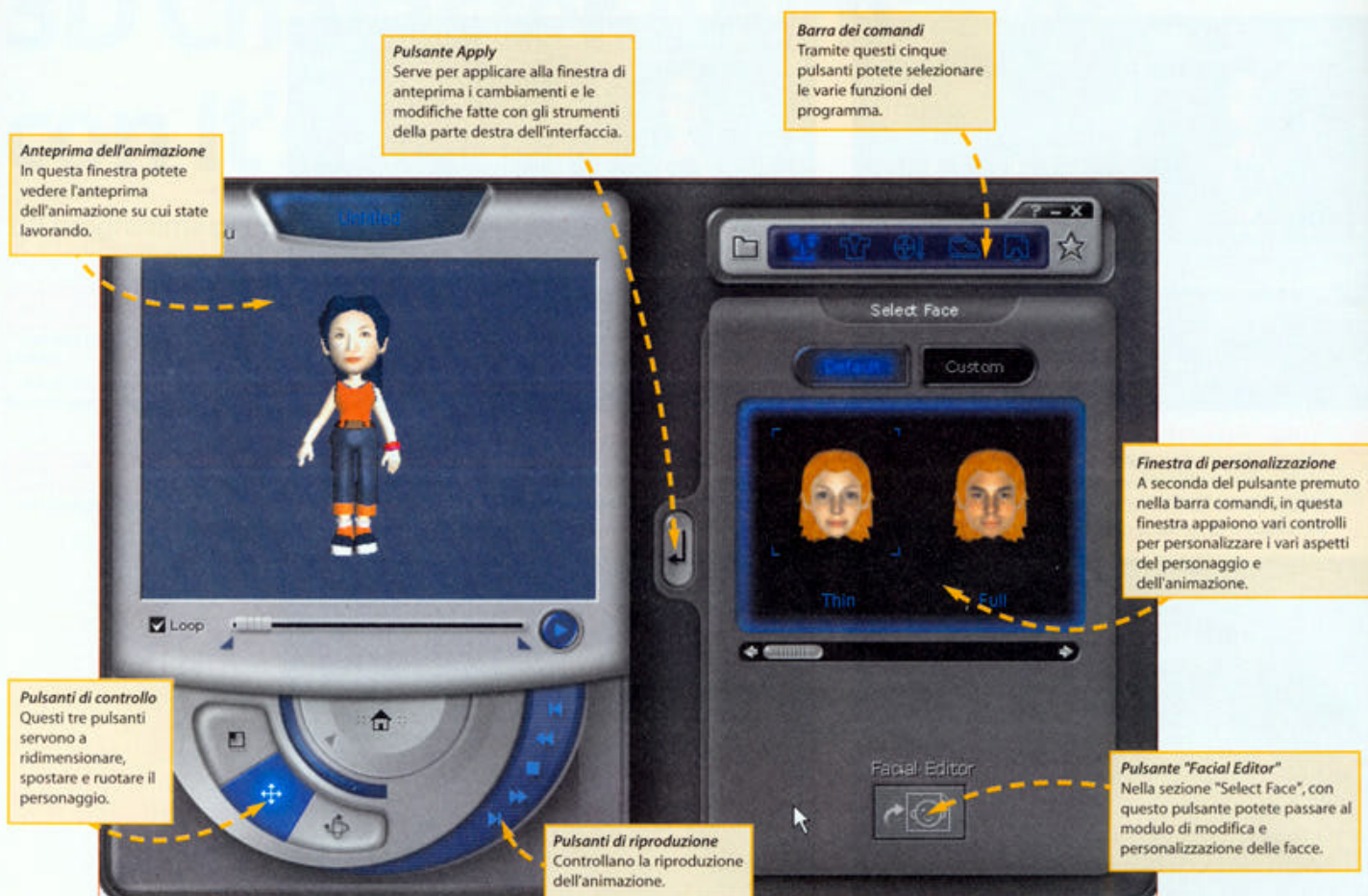
Suggerimenti

Regolare la forma della faccia

Potete regolare ancora più in dettaglio la forma della faccia cliccando sul box Advanced Tuning nella parte sinistra dell'editor delle facce. Il funzionamento di questo strumento è simile a "Basic Face Fitting", ma serve per fare gli ultimi ritocchi alla faccia prima dell'esportazione.



L'interfaccia di It'sMe



Creare una faccia personalizzata con il "Facial Editor"



1 Selezionare un tipo di faccia

Cliccate sul pulsante "Facial Editor" per avviare il modulo di It'sMe dedicato alla creazione e personalizzazione di facce per i personaggi 3D. Nella finestra del modulo selezionate un tipo di faccia nell'elenco a sinistra.



2 L'interfaccia di "Facial Editor"

L'interfaccia di "Facial Editor" è simile a quella del programma principale. A sinistra trovate la finestra di anteprima e a destra i controlli per la modifica e la personalizzazione. Nel riquadro azzurro "Basic Face Fitting" si può selezionare la parte di faccia da modificare.



3 Modificare gli elementi della faccia

Cliccate sui vari elementi della faccia (occhi, naso, bocca, ecc.) nel riquadro "Basic Face Fitting". L'elemento corrispondente sarà evidenziato in rosso nel riquadro di modifica. Cliccate su uno dei pulsanti a destra e modificate l'elemento evidenziato.



4 Cambiare la forma della faccia

Nel riquadro "Basic Face Fitting" cliccate su una delle frecce in corrispondenza dei bordi. Nel riquadro di modifica la faccia sarà visualizzata in modalità wireframe (a griglia) e tramite i controlli che appaiono in basso potrete modificarne l'aspetto.



5 Importare un'immagine

Per personalizzare una faccia bisogna importare l'immagine che sarà applicata come texture sul modello 3D. Per eseguire l'importazione cliccate sul pulsante Import e selezionate un'immagine dall'hard disk.



6 Adattare gli elementi all'immagine

Selezionate i vari elementi della faccia. Poiché ora avete un'immagine di riferimento sullo sfondo, dovete posizionare occhi, bocca, naso, ecc. in corrispondenza dei vari elementi sulla foto. Ingranditeli e/o ruotateli per adattarli meglio alla foto.



7 Applicare i cambiamenti

Anche il viso deve adattarsi alla foto messa sullo sfondo (cliccate sulle frecce ai bordi del riquadro "Basic Image Fitting"). Quando avete finito con questi cambiamenti potete applicarli cliccando sul pulsante Apply al centro dell'interfaccia.



8 Esportare la faccia

Ora potete esportare il modello tridimensionale della faccia cliccando sul pulsante Export a sinistra della finestra. Sarà chiesto un nome per il modello 3D, che da ora in poi sarà disponibile nella sezione Custom del modulo di selezione delle facce di It'sMe.

Glossario

Wireframe

Con questo termine si indica la particolare visualizzazione di un modello tridimensionale in cui esso appare come una griglia di linee. In It'sMe è utilizzato nella visualizzazione e modifica delle facce in "Facial Editor".

Texture

Un'immagine bitmap che viene applicata su un modello tridimensionale per dargli un aspetto più realistico. Nel caso di It'sMe l'immagine di una faccia può essere usata come texture per il modello tridimensionale della stessa.

Suggerimenti

Effetti di esportazione

Nella fase di esportazione dell'animazione creata con It'sMe consigliamo di sperimentare con le varie soluzioni selezionando le varie opzioni presenti nel menu di esportazioni. Tra le cose interessanti ci sono alcuni effetti selezionabili in basso (appena sopra il pulsante Render) che permettono di dare a tutta l'immagine un aspetto diverso. Per esempio, Charcoal dà l'effetto di un gesso, "Water Color" un effetto acquarellato e Cartoon quello di cartone animato.

