



ArtWork

Converter fotos em pintores



akvis.com

ÍNDICE

- Sobre o programa
- Instalação para Windows
- Instalação para Mac
- Instalação para Linux
- Ativação do programa
- Como funciona
 - ◊ Área de trabalho
 - ◊ Utilizando o programa
 - ◊ Desenhos sobre uma tela
 - ◊ Molduras
 - ◊ Adicionar texto
 - ◊ Ajustes predefinidos
 - ◊ Opções
 - ◊ Processamento em lote
 - ◊ Imprimir a imagem
 - ◊ Pintura a óleo
 - ◊ Aquarela
 - ◊ Guache
 - ◊ Cômico (bandas desenhadas)
 - ◊ Caneta e tinta
 - ◊ Linogravura
 - ◊ Estêncil
 - ◊ Pastel
 - ◊ Pontilhismo
- Exemplos
 - ◊ Efeito de imagem semiprocessada
 - ◊ Pôr do sol no Lago de Garda em pastel
 - ◊ Cavalo mítico: pintura de aquarela
 - ◊ Galeria de ArtWork
 - ◊ Vaca de emergência
 - ◊ Desenho animado de um gato
 - ◊ Vista do canal da cidade
 - ◊ Harmonia: retrato a óleo
- Os programas de AKVIS

AKVIS ARTWORK 14.0 | COLEÇÃO DE TÉCNICAS DE PINTURA E DESENHO

AKVIS ArtWork é desenhado para imitar diferentes técnicas de pintura. O programa ajuda a criar uma peça de arte de qualquer foto digital.

AKVIS ArtWork é uma solução ideal para sua expressão criativa. Combinando as tecnologias avançadas com um conceito artístico, o programa de AKVIS é um perfeito artista virtual.

O programa propõe estes estilos de pintura e desenho: **Óleo**, **Aquarela**, **Guache**, **Cômico**, **Caneta e tinta**, **Linogravura**, **Estêncil**, **Pastel** e **Pontilhismo**. Podem ser usados separadamente ou em combinação.



O software oferece a maneira mais simples e versátil para adicionar efeitos artísticos a fotografias.

Crie um retrato a óleo de seu amigo, uma paisagem pintada ou uma natureza morta. **Expresse você mesmo em um novo gênero!**

Você pode imprimir a pintura final em uma impressora a cores, emoldurá-la ou colocá-la em um porta retrato já pronto, ou mesmo adicionar alguns traços reais a óleo para fazer uma pintura real. Crie cartão de felicitação ou um pôster, e você têm um presente maravilhoso para amigos e família.

Não é requerido nem pinceis ou pintar. Apenas obtenha ArtWork e libere a sua criatividade.

Artistas jovens e professores de arte podem [usar ArtWork para melhorar as habilidades de desenhar](#). Aqueles que geralmente se concentram demais em detalhes podem primeiramente simplificar suas imagens usando trabalhos de arte, depois usar o resultado como uma referência para pintar sua própria pintura.

Efeitos e recursos:

O estilo **Óleo** converte fotografias em **pinturas a óleo**. A [transformação de uma fotografia em uma pintura](#) acontece em frente a seus próprios olhos – é possível seguir o nascimento de um trabalho de arte em tempo real! Seu pessoal artista virtual projeta traços de pincel naturalmente usando como referência a foto original. Mesmo com a opção por defeito pode se alcançar chegando muito próximo de um resultado de trabalho pintado à mão. Ajuste as opções, e você pode pesquisar uma variedade de estilos de pintura a óleo.



O estilo **Aquarela** permite transformar uma foto em **pintura a aguarela**. É uma técnica de pintura na qual os pigmentos se encontram suspensos ou dissolvidos em água. O software permite criar aguarelas bonitas, ligeiras e claras que se parecem com pinturas realistas.



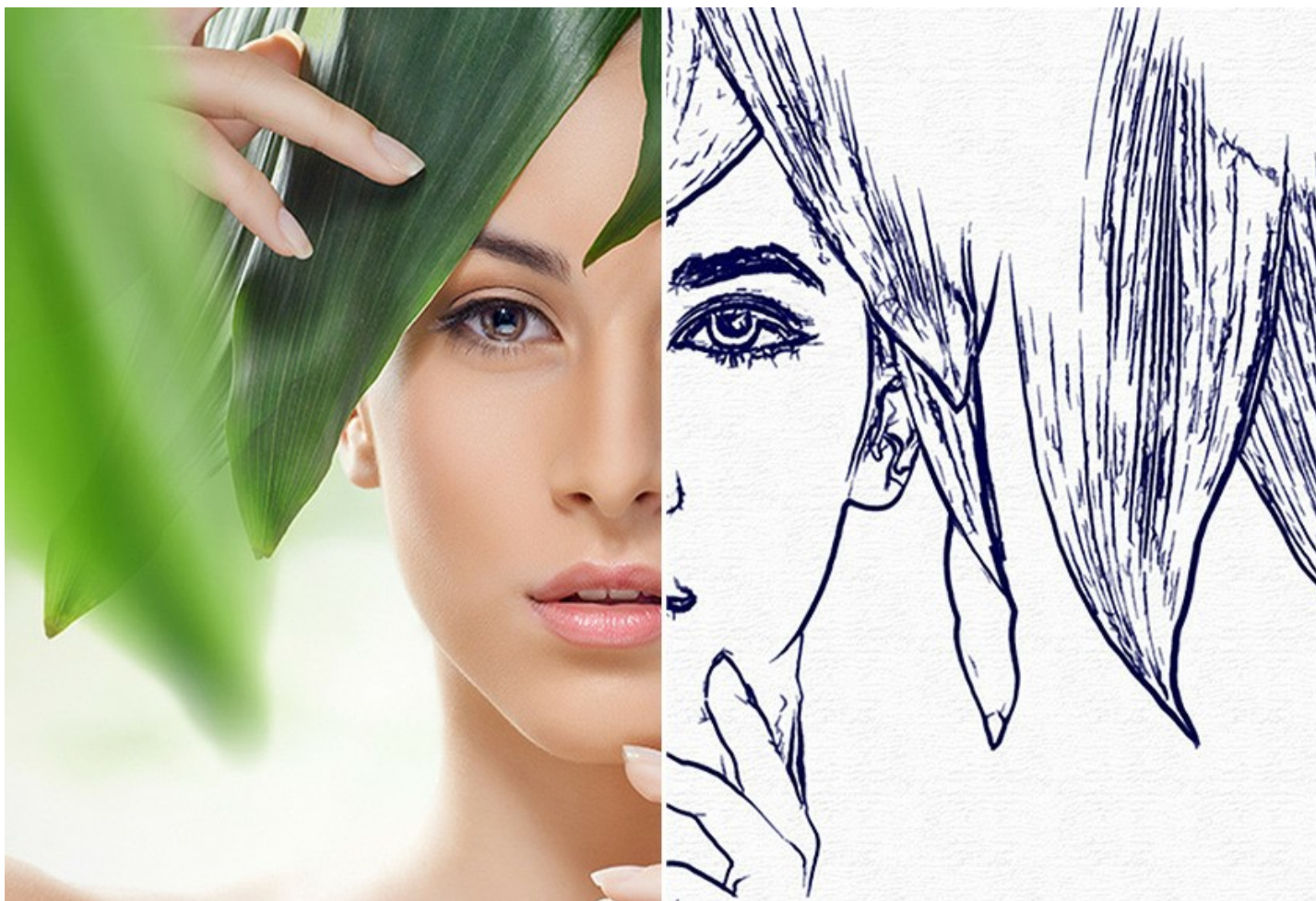
O efeito **Guache** permite criar uma **pintura a guache** de uma foto. É uma técnica de pintura versátil que usa cores densas intensas. As pinceladas do guache são totalmente visíveis e as tintas são quase opacas: é possível sobrepor as cores claras sobre as cores escuras e vice-versa. O brilho e opacidade constituem suas características. Essa técnica é amplamente usada na pintura decorativa e na criação de desenhos e esboços coloridos.



O estilo **Cômico** pode criar fotos **cômicas**, **bandas desenhadas**. Uma imagem muito contrastada tem um número limitado de tons (cores). Devido à ausência de meios tons ele parece similar a um pôster. Esta técnica é largamente usada em fotografia de arte para ativar tal efeito.



Caneta e tinta é uma técnica na qual tinta coloridas são aplicadas no papel usando uma caneta – de canetas modernas para a pena mergulhada em um **tinteiro**. Desde que a tinta é aplicada com uma extremidade dura, o resultado parecerá diferente do que quando uso um lápis de grafite.



A **Linogravura** é um desenho que se obtém escavando o **linóleo**, o qual é fácil de trabalhar devido à sua superfície macia. Uma imagem clássica é criada por traçados negros em um fundo branco. A característica deste desenho é a expressividade, e forte contraste entre o branco e preto, e seus ricos e exuberantes traçados.



O efeito **Estêncil** converte uma imagem num desenho de estêncil com um contorno de alto contraste. **Estêncil** é uma técnica de reprodução de desenhos passando tinta ou tinta sobre orifícios cortados em papelão, plástico ou metal na superfície a ser decorada. O programa permite fazer uma impressão monocromática expressiva. É possível adicionar áreas de meio-tom e aplicar um padrão de hachura ou Pop art. Dê a sua foto um olhar dramático!



Os efeitos listados acima (**Óleo**, **Aquarela**, **Guache**, **Cômico**, **Caneta e tinta**, **Linogravura**, **Estêncil**) estão disponíveis em todas as versões do ArtWork: *Home*, *Home Deluxe* e *Business*. Os dois outros efeitos (**Pastel** e **Pontilhismo**) estão disponíveis apenas para licenças *Home Deluxe* e *Business*.

O efeito **Pastel** simula uma técnica artística especial que combina as características de pintura e desenho. Esta técnica pictórica utiliza **barras pastéis** moles e pastosas, que formam traços suaves e aveludados, cheios de matizes, com bordas subtis.

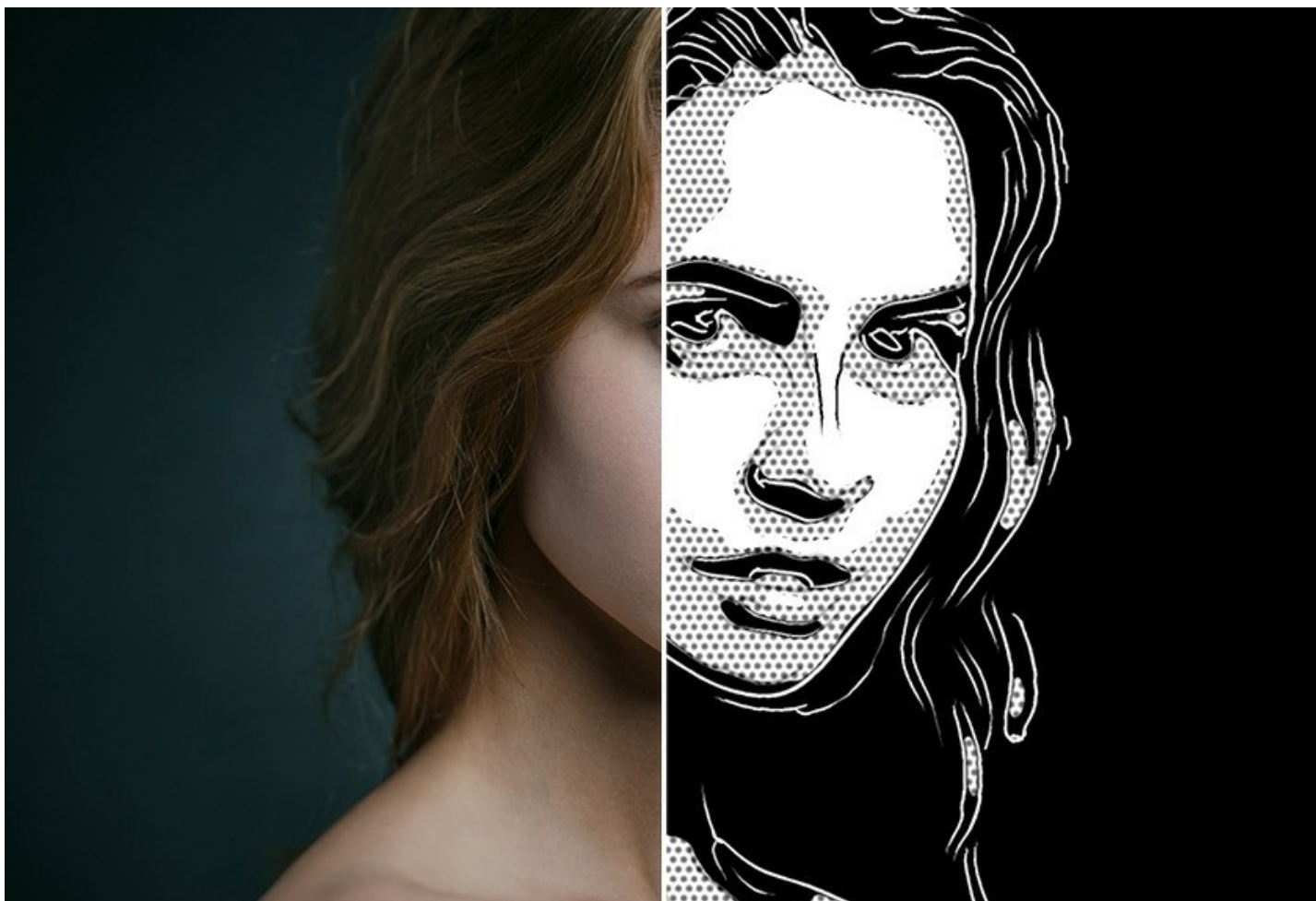


O efeito **Pontilhismo**, disponível para as licenças *Deluxe* e *Business*, é um estilo de pintura em que os pequenos pontos de cor são aplicados para criar a ilusão de forma. O pontilhismo fazia parte do movimento impressionista que queria tornar os pensamentos e sentimentos visíveis e abriram os portões da arte moderna. A técnica do pontilhismo é demorada e requer a habilidade considerável, mas com o uso do **AKVIS ArtWork** você pode criar as obras-primas em apenas um clique do botão!



É possível combinar efeitos de ArtWork para criar imagens excepcionais.

Cada efeito oferece os **ajustes predefinidos do AKVIS** prontos para usar, que ajudam você a iniciar o trabalho. Eles podem ser aplicados "como estão" ou podem ser modificados. O programa permite salvar as suas configurações favoritas como uma predefinição e usá-las no futuro. É possível [importar](#) e [exportar](#) os seus ajustes predefinidos .



O pintor virtual tomará cuidado de converter uma fotografia digital em uma pintura, mas o que mais faz a pintura parecer um trabalho de arte? **Telas** e **assinatura** do artista! ArtWork oferece a escolha entre um fundo liso e uma superfície áspera (telas, papel, etc.) que faz a impressão até mais maravilhosa. Você pode adicionar uma assinatura ou uma inscrição na pintura com sua própria fonte e cor.

O suporte do **Processamento em lote** permite [converter um vídeo em um desenho animado](#). Apenas aplicar os mesmos ajustes a uma pasta das imagens.

Alguns estilos de ArtWork também têm as **ferramentas de pós-processamento** para manualmente retocar uma imagem processada.

AKVIS ArtWork está disponível em duas versões: como *plugin* (modulo externo) e como aplicação autônoma (*standalone*). O plugin é compatível com os softwares de retoque de fotos [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro, etc. Veja a pagina [verificar a compatibilidade](#) para mais informações.

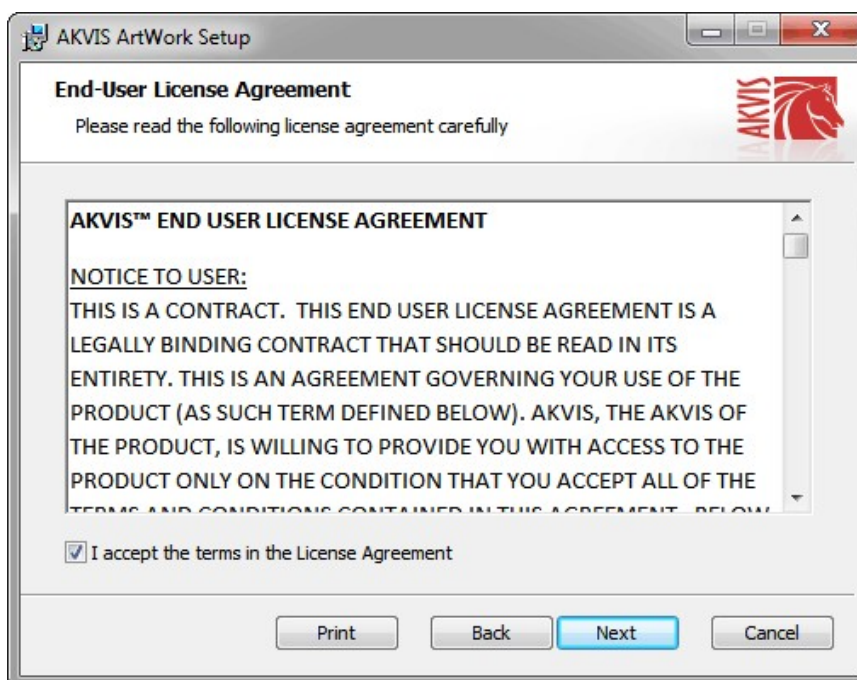
INSTALAÇÃO EM WINDOWS

Por favor, siga as instruções para instalar os programas de AKVIS no Windows. Usamos como exemplo a instalação de **AKVIS ArtWork**. Outros programas de AKVIS são instalados da mesma maneira.

Atenção! É necessário ter os direitos do administrador para instalação os programas.

Antes de instalação o plugin é necessário fechar o editor de imagens, em que você deseja instalar o plugin. Ou execute novamente o editor de imagens após a instalação do plugin.

1. Execute o arquivo **exe**.
2. Selecione o idioma e clique no botão **Instalar** para iniciar o processo de instalação.
3. Leia o Acordo da licença. Ative a caixa de seleção **"Aceito os termos do Contrato de Licença"** e clique no botão **Seguinte**.

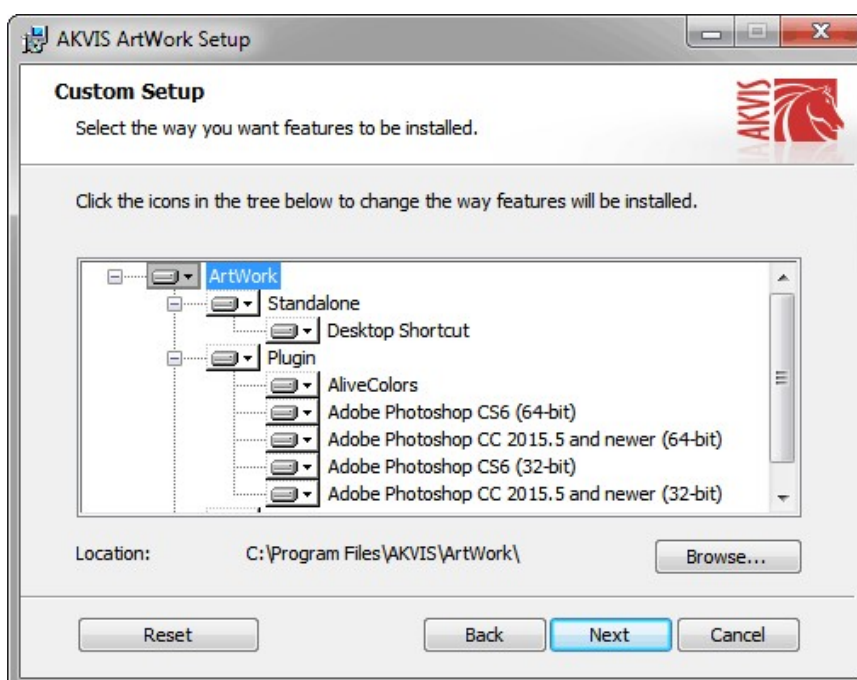


4. Para instalar **a versão do plugin** selecione o editor (ou editores) de imagens na lista.

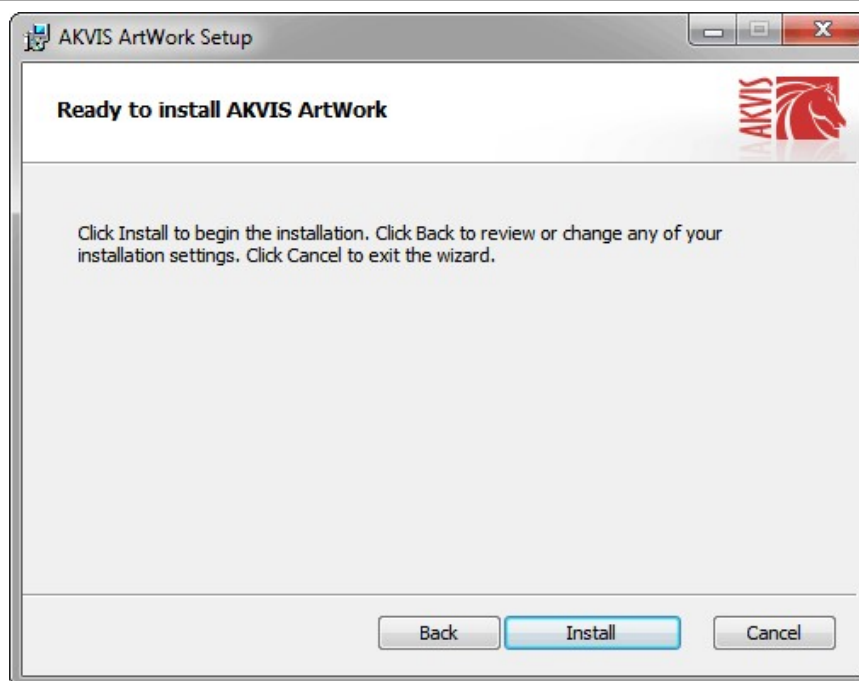
Para instalar **a versão independente** do ArtWork active a caixa de diálogo **Standalone**.

Para criar um atalho para o programa no desktop active o componente **Criar atalho em Área de trabalho**.

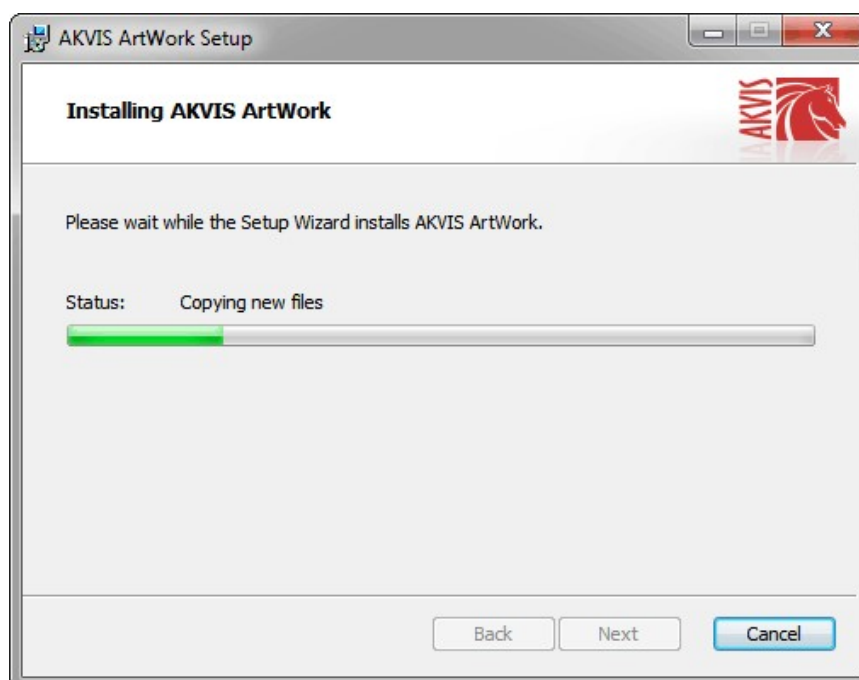
Pressione o botão **Seguinte**.



5. Pressione o botão **Instalar**.

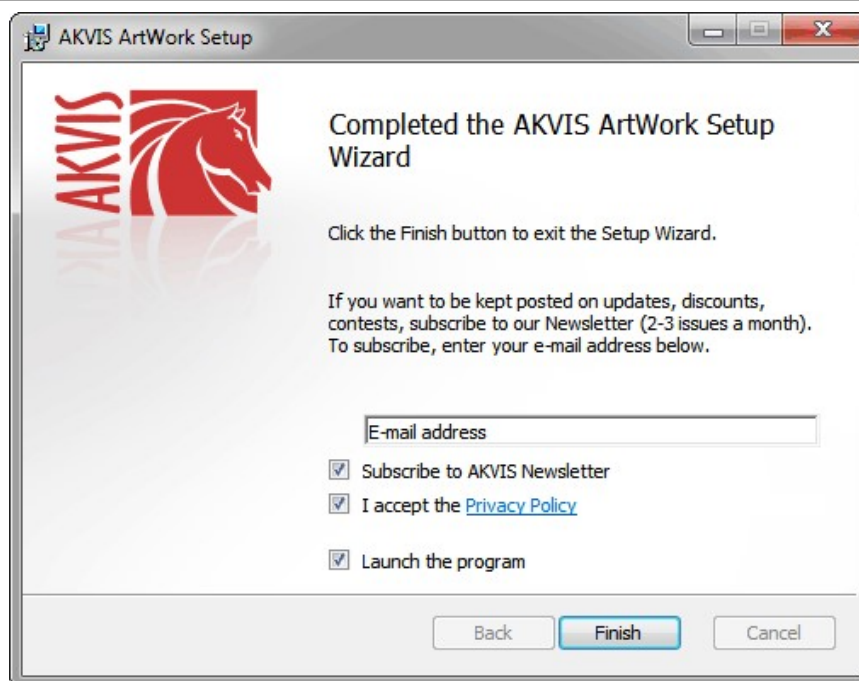


6. A instalação começa



7. O processo de instalação é terminado.

Você pode subscrever-se a **Boletim de notícias de AKVIS** para ser informado sobre atualizações, eventos e ofertas especiais. Digite seu endereço de e-mail e confirme que você aceita a Política de Privacidade.



8. Clicar o botão **Concluir** para saída do programa da instalação.

Após a instalação da versão **standalone**, você verá o nome do programa no menu **Iniciar** e um atalho na área de trabalho, se durante a instalação a opção correspondente foi habilitada.

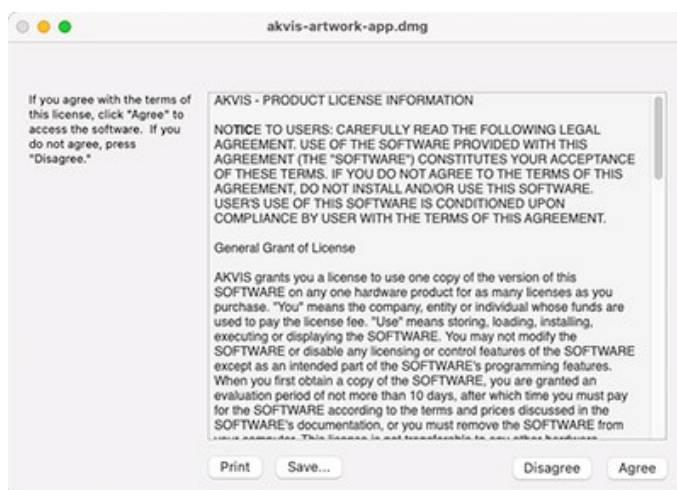
Depois de instalação do plugin, vai ver em menu dos *Filtros/Efeitos* de editor. Por exemplo em **Photoshop**: **Filtros -> AKVIS -> ArtWork**, em **AliveColors**: **Effects -> AKVIS -> ArtWork**.

INSTALAÇÃO EM MAC

Por favor, siga as instruções para instalar os programas no Mac. Usamos como exemplo a instalação de **AKVIS ArtWork**. Outros programas de AKVIS são instalados da mesma maneira.

É necessário ter os direitos do administrador para instalação os programas.

1. Abra o disco virtual **dmg**:
 - **akvis-artwork-app.dmg** para instalar a versão **Standalone** (independente)
 - **akvis-artwork-plugin.dmg** para instalar o **Plugin** em editores de imagens.
2. Verá um texto de acordo, chamado **Acordo da licença**. Em caso de consentimento com **Acordo da licença** clique no botão **Aceitar**.



3. Então, uma janela com a aplicação de **AKVIS ArtWork** ou com a pasta de **AKVIS ArtWork Plugin** abrir-se-á.



4. Para instalar a versão **standalone** arraste a aplicação **AKVIS ArtWork** na pasta **Aplicações**.

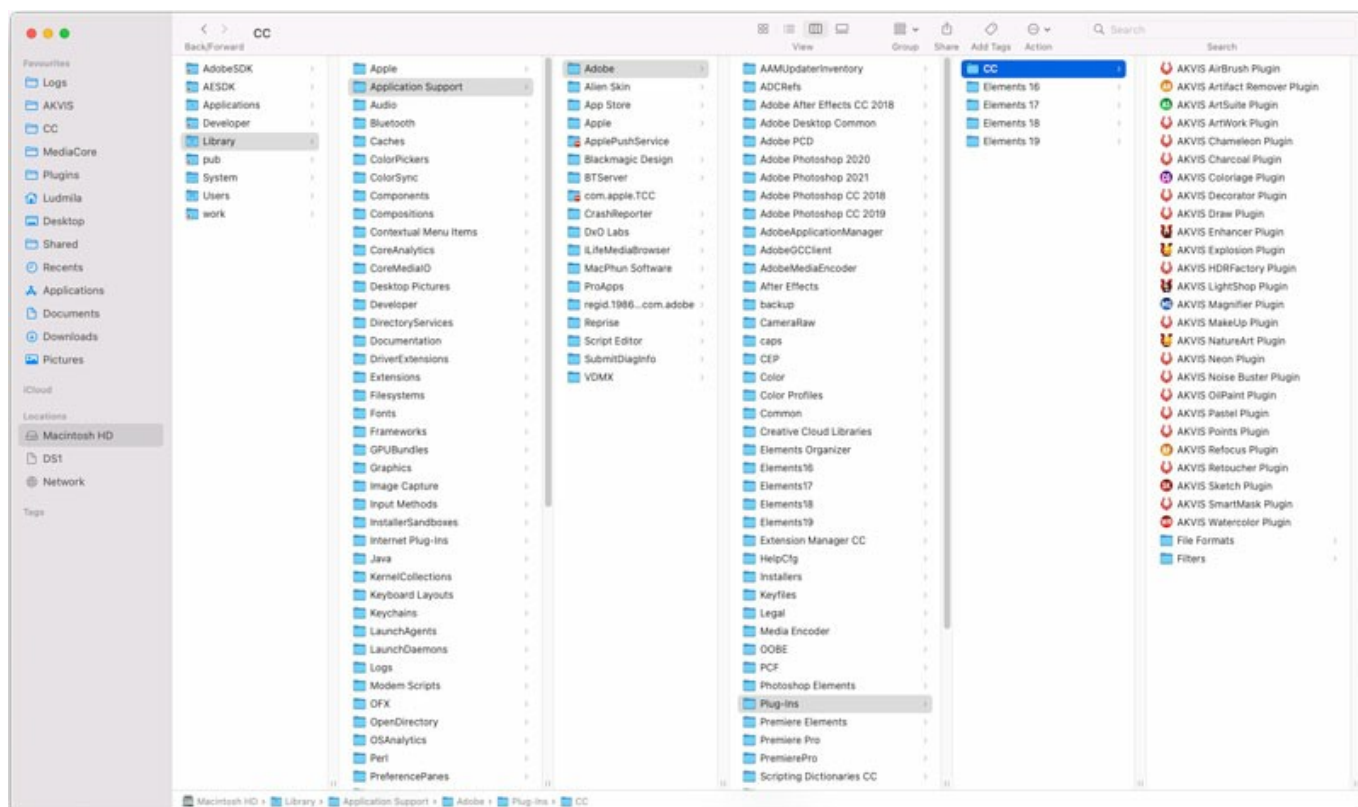
Para instalar a versão **plugin** arraste a pasta de **AKVIS ArtWork Plugin** na pasta de **Plug-ins** de seu editor gráfico.

AliveColors: Você pode escolher em **Preferences** a pasta dos plugins.

Photoshop CC 2023, CC 2022, CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5: Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC;

Photoshop CC 2015: **Aplicações/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins;**

Photoshop CS6: **Aplicações/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins.**



AKVIS Plugins no Mac
(clique para ampliar)

Depois de instalação do **plugin**, vai ver em menu dos Filtros/Efeitos de editor uma nova folha. Selecione em **Photoshop**: **Filtros -> AKVIS -> ArtWork**, em **AliveColors**: **Effects -> AKVIS -> ArtWork**.

A versão **standalone** do programa é executada por clique duplo no seu ícone.

Você também pode executar o programa de AKVIS no aplicativo **Fotos** escolhendo o comando **Imagem -> Editar com** (em High Sierra e versões posteriores do macOS).

INSTALAÇÃO NO LINUX

Por favor, siga as instruções para instalar os programas no Linux. Usamos como exemplo a instalação de **AKVIS ArtWork**. Outros programas de AKVIS são instalados da mesma maneira.

Você pode usar apenas as versões standalone de programas de AKVIS em computadores com sistema operacional Linux. Estamos trabalhando na compatibilidade das versões plugin.

Nota: Os programas AKVIS são compatíveis com **Linux kernel 5.0+ 64-bit**. Você pode descobrir a versão do kernel usando o comando **uname -srm**.

Os instaladores de **AKVIS** estão disponíveis para várias distribuições de Linux:

- ▶ **DEB package:** Debian/Ubuntu
- ▶ **RPM package:** Red Hat/CentOS/Fedora
- ▶ **openSUSE**

Instalação em sistemas baseados em **Debian**:

Nota: Você precisa das permissões **apt-install** ou **apt-get** necessárias para instalar o software.

1. Execute o terminal.
2. Crie um diretório para armazenar as chaves:
sudo mkdir -p /usr/share/keyrings
3. Baixe a chave que assinou o repositório:
curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
or **wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**
4. Adicione o repositório à lista onde o sistema procura por pacotes para instalar:
echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
5. Atualize a lista de pacotes conhecidos:
sudo apt-get update
6. Instale AKVIS ArtWork
sudo apt-get install akvis-artwork
7. A instalação está completa.

Inicie o programa através do terminal ou usando o atalho do programa.

8. Para atualizações automáticas, use o comando:
sudo apt-get upgrade

Para remover o programa:

sudo apt-get remove akvis-artwork --autoremove

Instalação em sistemas baseados em **RPM (CentOS, RHEL, Fedora)**:

1. Execute o terminal.
2. Registre a chave que assinou o repositório:
sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc
3. Adicione o repositório ao sistema:
sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo
4. Atualize a lista de pacotes:

ao usar o gerenciador de pacotes **dnf**:
sudo dnf update

ao usar o gerenciador de pacotes **yum**:
sudo yum update

5. Instale AKVIS ArtWork:

ao usar o gerenciador de pacotes **dnf**:
sudo dnf install akvis-artwork

ao usar o gerenciador de pacotes **yum**:
sudo yum install akvis-artwork

6. A instalação está completa.

Inicie o programa através do terminal ou usando o atalho do programa.

7. Para atualizações automáticas:

ao usar o gerenciador de pacotes **dnf**:
sudo dnf upgrade

ao usar o gerenciador de pacotes **yum**:
sudo yum upgrade

8. Para remover o programa:

ao usar o gerenciador de pacotes **dnf**:
sudo dnf remove akvis-artwork

ao usar o gerenciador de pacotes **yum**:
sudo yum remove akvis-artwork

Instalação em openSUSE.

1. Execute o terminal.
2. Faça login como um usuário root.
3. Adicione a chave que assinou o repositório:
rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
4. Adicione o repositório ao sistema:
zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
5. Atualize a lista de pacotes:
zypper ref
6. Instale AKVIS ArtWork:
zypper install akvis-artwork
7. A instalação está completa.

Inicie o programa através do terminal ou usando o atalho do programa.

8. Para atualizações automáticas:
zypper update

Para remover o programa:
zypper remove akvis-artwork

Para exibir a interface do programa corretamente, é recomendável instalar o gerenciador composto Compton ou Picom.

COMO ATIVAR UM PROGRAMA AKVIS

Atenção! Durante o processo de ativação o seu computador deve estar conectado à Internet.

Se isto não for possível, oferecemos uma forma alternativa ([veja como fazer a ativação desconectado](#)).

Faça o download e instale o programa **AKVIS ArtWork**. [Leia as instruções de instalação aqui](#).

Quando você executa a versão não registrada, uma janela inicial aparecerá com informações gerais sobre a versão e o número de dias que restam em seu período de teste.

Você também pode abrir a janela **Sobre o programa** pressionando o botão  no Painel de controle do programa.



Clique no botão **TESTAR** para avaliar o software. Uma nova janela se abre com variações de licenças disponíveis.

Você não precisa registrar a versão de avaliação para testar todos os recursos do software. Basta usar o programa durante o período de avaliação de 10 dias.

Durante o período de teste você pode tentar todas as opções e escolher o tipo de licença que você quiser. Selecione um dos tipos de funcionalidades oferecidas: **Home**, **Deluxe** ou **Business**. Sua escolha de licença afetará quais recursos estarão disponíveis no programa. [Consulte a tabela de comparação](#) para mais detalhes sobre os tipos de licença e as versões do software.

Se o período de avaliação expirou, o botão **TESTAR** estará desabilitado.

Clique no botão **COMPRAR** para escolher e comprar a licença do produto.

Quando o pagamento é efetuado, você receberá um número de série para o programa no seu endereço de e-mail em poucos minutos.

Clique no botão **ATIVAR** para iniciar o processo de ativação.

Digite seu nome e o número de série do programa.

Selecione um modo da ativação do programa: pela conexão direta ou e-mail.

Conexão direta:

Recomendamos fazer a ativação pela conexão direta.

Nesta etapa o computador deve estar conectado à Internet.

Clique no botão **ATIVAR**.

O registo é finalizado!

Ativação por e-mail:

No caso de escolher a ativação via e-mail, uma mensagem é criada com todas as informações necessárias.

NOTA: Você pode usar esse método também para **Ativação offline**:

Se o seu computador não estiver conectado à Internet, você pode transferir a mensagem de ativação para outro computador com ligação à Internet, através de USB, e enviar e-mail para: activate@akvis.com.

Por favor, não envie screenshot (imagem capturada da tela)! Basta copiar o texto e salvá-lo.

Precisamos do número de série do software, o seu nome e número de ID de Hardware (HWID) do seu computador.

Criaremos o arquivo de licença (**ArtWork.lic**) utilizando estas informações e enviaremos para o seu e-mail.

Salve o arquivo **.lic** (não abra-lo!) no computador onde você deseja registrar o software, na pasta **AKVIS** em documentos compartilhados (públicos):

- ◊ No **Windows**:

C:\Users\Public\Documents\AKVIS

- ◊ No **Mac**:

/Users/Shared/AKVIS

- ◊ **Linux**:

/var/lib/AKVIS

O registo será finalizado!



Quando o programa estiver registrado, o botão **COMPRAR** transforma-se no botão **UPGRADE** que permite melhorar a sua licença (por exemplo, alterar uma licença **Home** para **Home Deluxe** ou **Business**).

ÁREA DE TRABALHO

AKVIS ArtWork pode trabalhar independentemente como um **programa autônomo** bem como um **plugin** para programas de gráfico.

Standalone é um programa autônomo. Você pode executá-lo da maneira usual.

Plugin é um módulo adicional para um **editor de foto**, por exemplo, para Photoshop.

Para chamar o plugin, **selecioná-lo a partir de filtros** do seu programa de edição de imagem.

Abaixo no Windows a janela do programa **AKVIS ArtWork** parece assim:




Área de trabalho do AKVIS ArtWork


A parte esquerda da janela do **AKVIS ArtWork** é pega pela **Janela de imagem** com duas abas: **Antes** e **Depois**. Sob a aba **Antes** se pode ver a foto original. A aba **Depois** mostra a imagem resultante. Pode trocar entre o Windows clique com o botão esquerdo do mouse sobre a aba. Para comparar a original com a imagem resultante clique sobre a imagem e segure botão pressionado – o programa trocará imediatamente entre as abas.


Para alternar entre as abas e comparar a imagem original com o resultado você pode simplesmente colocar o cursor sobre a imagem e dar um clique com o botão esquerdo.

Na parte superior da janela do programa você pode ver o **Painel de controle**.

O botão  abre a página Web do **AKVIS ArtWork**.



O botão  (somente a versão autônoma) permite abrir uma imagem para processar. A tecla de atalho para o comando é **Ctrl+O** em Windows, **⌘+O** em Mac.


O botão  (somente na versão autônoma) permite salvar imagens para o disco. A tecla de atalho para o comando é **Ctrl+S** em Windows, **⌘+S** em Mac.


O botão  (somente na versão autônoma) permite imprimir a imagem. A tecla de atalho para o comando é **Ctrl+P** em Windows, **⌘+P** em Mac.










O botão  **importar** ajustes predefinidos de um arquivo (*.artwork).

O botão  **exportar** uns arquivos ajustes predefinidos com a extensão *.artwork.

O botão  /  liga e desliga as linhas guias.




O botão  carrega as linhas guias salvas (arquivo *.direction).

O botão  permite salvar as linhas guias em um arquivo com a extensão *.direction.





- O botão  apaga o último traçado. A tecla de atalho para o comando é **Ctrl+Z** em Windows, **⌘+Z** no Mac.
- O botão  restaura o traçado. A tecla de atalho para o comando é **Ctrl+Y** em Windows, **⌘+Y** no Mac.
- O botão  (somente na versão autônoma) abre a caixa de diálogo **Processamento em lote**.
- O botão  iniciar o processamento da imagem com a tendência fixada. A imagem resultante é mostrada na aba **Depois**.
- O botão  (somente na versão plugin) permite aplicar o resultado da conversão. Quando o botão é clicado, as mudanças são aplicadas á imagem e a janela **AKVIS ArtWork** fecha.
- O botão  mostra informações sobre o programa.
- O botão  abre os arquivos de ajuda do programa.
- O botão  chama a **Opções** da caixa de diálogo.
- O botão  abre a janela que mostra as últimas notícias sobre ArtWork.

A parte esquerda da **Janela de imagem** lá é uma **Barra de ferramentas** que contém os seguintes botões.





Ferramentas de pré-processamento (na aba **Antes**):

- O botão  liga e desliga a janela **Visão antecipada**.
- O botão  ativa a ferramenta **Direção de traços** desenho das linhas guias (solamente nas versões **Home Deluxe e Business**).
- O botão  ativa a ferramenta **Borracha** usada para apagar as linhas guias tanto parcial como totalmente.

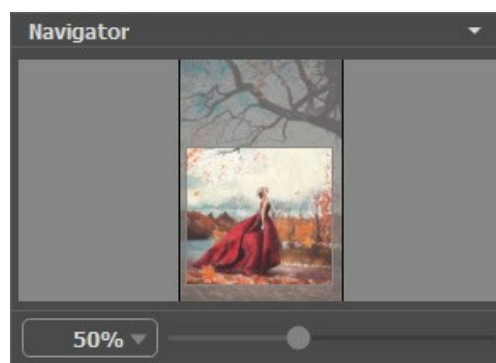
Ferramentas de pós-processamento (solamente na aba **Depois**, apenas para as licenças **Home Deluxe e Business**).

- O botão  ativa a ferramenta **Borrar** usada para editar manualmente a imagem processada, por exemplo, para refinar a imagem removendo irregularidades na pintura (nos estilos **Oil**, **Watercolor**, **Gouache** e **Pastel**).
- O botão  ativa a ferramenta **Desfocar** usada para reduzir a nitidez da imagem reduzindo o contraste na cor (nos estilos **Aquarela** e **Guache**).
- O botão  ativa a ferramenta **Pincel de cor** (nos estilos **Linogravura** e **Caneta e tinta**). Essa ferramenta é usado para colorir a imagem com a cor primária (da pintura).
- O botão  ativa a ferramentas **Pincel histórico** que permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original.

Ferramentas adicionais:

- O botão  ativa a ferramenta **Mão** que é desenhada para rolar a área exibida da imagem se, na escala escolhida, a imagem toda não cabe na janela. Para mover a imagem você deve pressionar este botão, colocar o cursor sobre a imagem, pressionar o botão esquerdo e, mantendo-o pressionado, mover a imagem na janela.
Dê um clique duplo no ícone , na barra de ferramentas, para ajustar a imagem à janela de imagem.
- O botão  ativa a ferramenta **Zoom** que é desenhada para alterar a escala da imagem. Para aumentar a escala, pressione o botão e clique com o botão esquerdo na imagem. Para diminuir a escala, clique com o botão esquerdo com tecla **Alt** pressionada.
Dê um clique duplo no ícone , na barra de ferramentas, para fazer a escala de imagem a 100% (o tamanho real).

Navegue e escale a imagem usando a janela de navegação - **Navegador**. Na janela de navegação pode se ver uma cópia da imagem reduzida. A moldura vermelha mostra a parte da imagem que agora esta visível na **Janela de imagem**; A área do lado de fora da moldura estará sombreada. Arraste a moldura para tornar visíveis outras partes da imagem. Para mover a moldura traga o cursor para dentro da moldura, pressione o botão esquerdo do mouse e mantenha-o pressionado, mexa a moldura na janela de navegação.



Navegador

Use o controle deslizante para dimensionar a imagem na **Janela de imagem**. Quando você move o controle deslizante para a

direita, a escala da imagem aumenta. Quando você move o controle deslizante para a esquerda, a escala da imagem diminui.

Para rolar a imagem na **Janela de imagem** pressione a barra de espaço no teclado e arraste a imagem com o botão esquerdo do mouse. Use a roda de rolagem do mouse para mover a imagem para cima e para baixo, mantendo a tecla de controle **Ctrl** pressionada - para a esquerda e direita, mantendo a tecla **Alt** pressionada – meça a imagem. Clique direito na barra de rolagem para ativar o rápido menu de navegação.

A escala da imagem também pode ser mudada entrando com um novo coeficiente dentro do campo da escala. O cair do menu mostra alguns coeficientes frequentemente usados.

A tecla de atalho pode ser usada para modificar a escala da imagem **+** e **Ctrl**+**+** em Windows, **⌘**+**+** no Mac para aumentar a escala da imagem **-** e **Ctrl**+**-** em Windows, **⌘**+**-** no Mac para reduzir a escala.

Sob o **Navegador** há um **Painel de ajustes** com as abas:

- Na aba **Pintura** pode ajustar os cenários para conversão foto/pintura.
- Na aba **Decoração** Você pode adicionar **texto** à sua imagem, ajustar a **tela**, e aplicar uma **moldura**.

No campo **Ajustes predefinidos** pode se salvar o cenário atual como um ajuste predefinido (preset) para usá-lo no futuro. O cenário atual pode ser salvo, editado, apagado. Quando o programa é iniciado, usa os cenários do último ajuste predefinido utilizado.

Sob o **Painel de ajustes** você pode ver **dicas** para o parâmetro e o botão sobre o qual passa o cursor.


COMO TRABALHAR COM O PROGRAMA

O **AKVIS ArtWork** pode funcionar de forma independente, na versão do **programa standalone** ou como um **plugin** de um editor de imagens.

Siga as instruções abaixo para converter uma foto em uma pintura:

Passo 1. Abra uma imagem.

- Se você estiver trabalhando com a versão standalone:

A caixa de diálogo **Selecione arquivo para abrir** aparecerá se você der um clique duplo na área de trabalho vazia do programa ou se você clicar no botão  no **Painel de controle**. Você também pode arrastar a imagem desejada para a área de trabalho do programa. A versão standalone do **AKVIS ArtWork** suporta os formatos de arquivos BMP, JPEG, RAW, PNG, PSD e TIFF.

- Se estiver trabalhando com o plugin:

Abra uma figura em seu editor de imagens usando o comando **Arquivo -> Abrir** ou use a combinação de teclas **Ctrl + O** em Windows, **⌘ + O** em Mac.

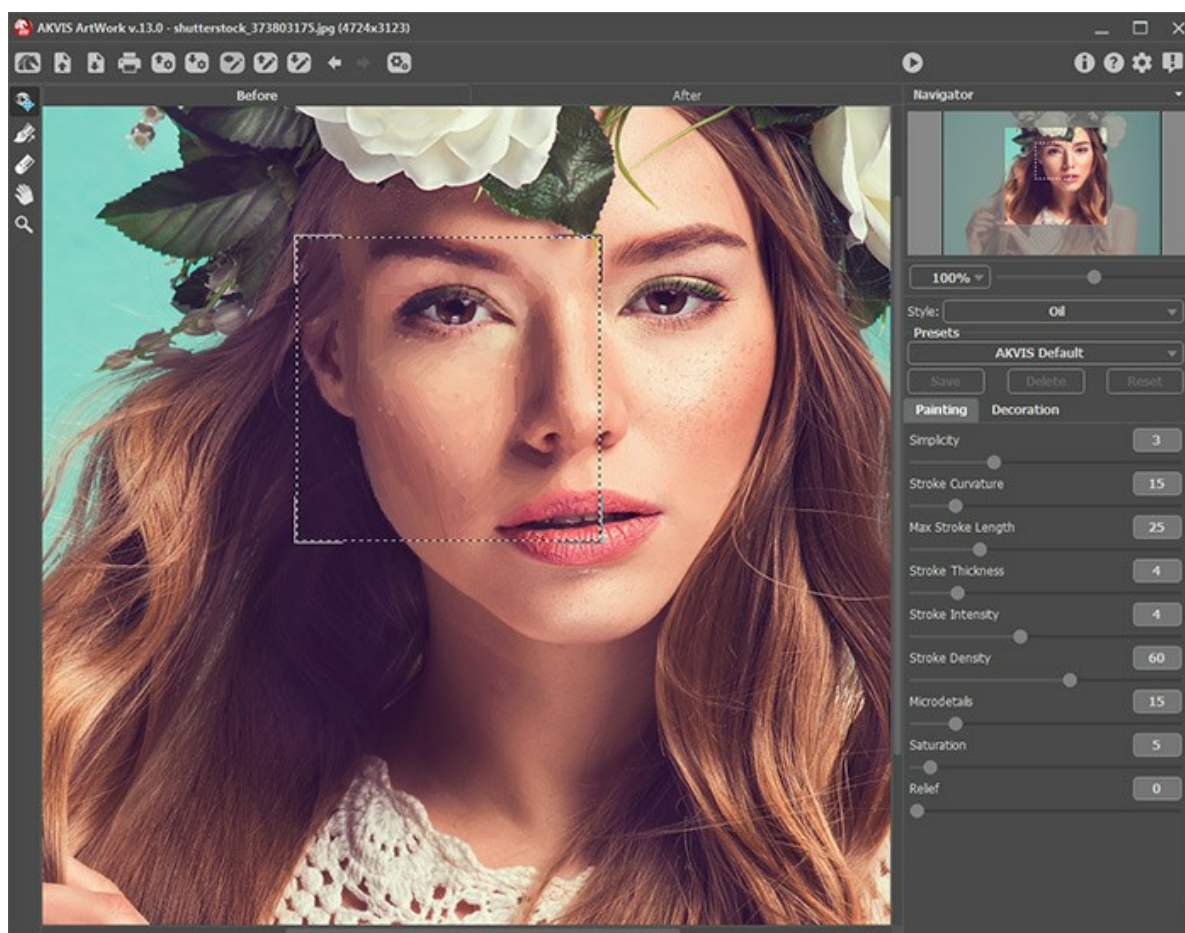
Execute o plugin **AKVIS ArtWork**:

no **AliveColors**: Efeitos -> AKVIS -> ArtWork;

no **Adobe Photoshop**: Filtro -> AKVIS -> ArtWork;

no **Corel PaintShop Pro**: Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> ArtWork;

no **Corel Photo-Paint**: Efeitos -> AKVIS -> ArtWork.



A janela do AKVIS ArtWork

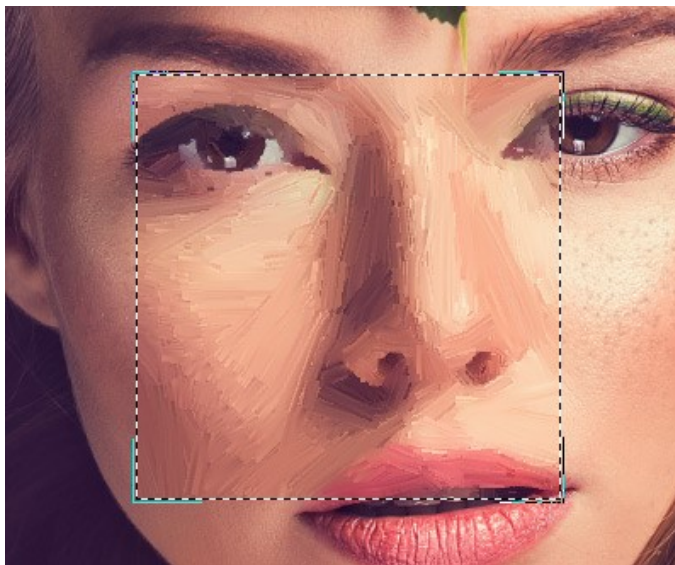
Passo 2. Selecione o estilo de pintura no menu **Estilo**.

Há estes estilos de pintura: **Óleo**, **Aquarela**, **Guache**, **Cômico**, **Caneta e tinta**, **Linogravura**, **Estêncil**, **Pastel** e **Pontilhismo**.


Passo 3. Ajuste os parâmetros para a conversão na caixa de ferramentas **Pintura**.

Uma amostra dos efeitos de pintura será exibida na Janela **Visão antecipada**.

Nota: A janela de **Visão antecipada** está desactivada no modo **Linogravado**, porque o algoritmo deve tratar toda a imagem ao mesmo tempo.







Janela Visão antecipada


Passo 4. Aperte o botão  para converter a imagem original em uma pintura com os novos ajustes. Se você não tiver ajustado os valores, o programa irá processar a imagem com os ajustes padrão (o ajuste **AKVIS Default** ou o ultimo ajuste usado).



A tecla **Cancelar** interrompe o processo.

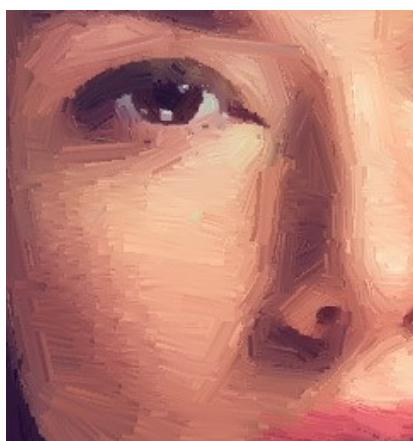
Passo 5. Para estilos **Óleo** e **Pastel**, nas versões **Home Deluxe** e **Business**, há uma função que permite definir a direção dos tracejados do pincel aplicados.

Para editar a "orientação do tracejado" use os botões  e  (remover/restaurar o ultimo tracejado do pincel) e as seguintes ferramentas:

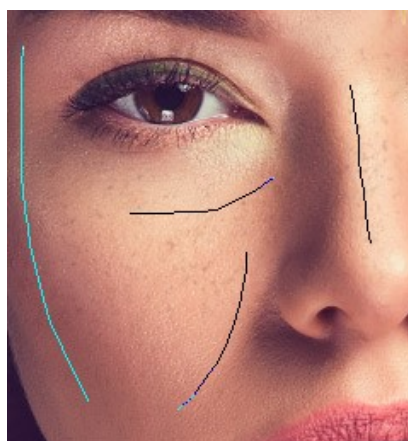
Direção de traços . Com esta ferramenta desenhe sobre a imagem para definir a "orientação do tracejado", com o qual o efeito do pincel será feito. As modificações serão mostradas em janela **Visão antecipada**. Para processar toda a imagem clique no botão .

Borracha . Use esta ferramenta para apagar as linhas. O tamanho da ferramenta pode ser ajustado por clicar com o botão direito na imagem.

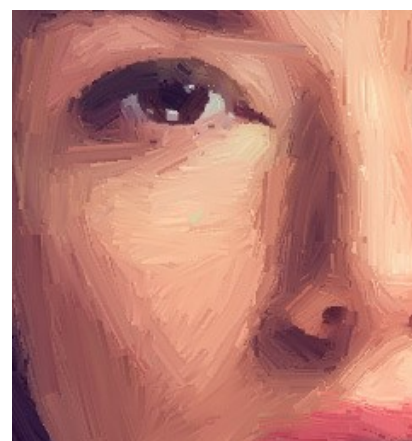
Dica: Pode salvar as linhas guias em um arquivo com a extensão **.direction** (o botão ) , para usá-los para posterior processamento em caso de interrupção do trabalho. As linhas guias carregado (o botão ) se adaptam automaticamente ao tamanho da imagem.



Pinceladas automáticas



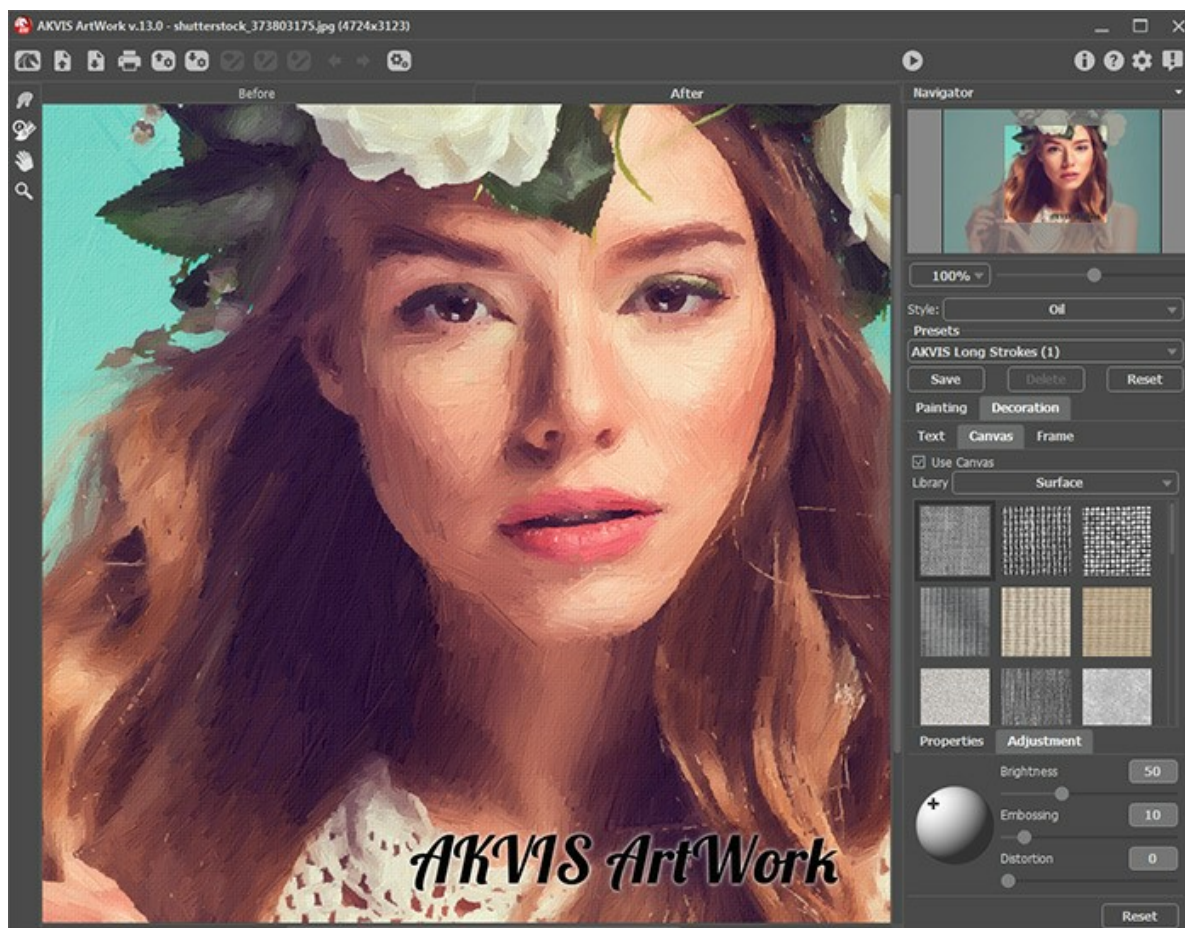
Linhas guias



Mudando de direção

Passo 6. Se necessário, ajuste os parâmetros na abas **Tela**, **Moldura** e **Texto**.

Dica: Você pode arrastar as abas **Tela**/**Molduras**/**Texto** para alterar a ordem da aplicação dos efeitos de decoração.








Pintura a óleo sobre tela com assinatura


Passo 7. É possível [salvar as configurações](#) que você gostar como **ajuste** predefinido e usá-los no futuro. Quando um novo ajuste predefinido é criado aparecerá também em todas as abas, com os respectivos parâmetros.

[Mais informações sobre as predefinições de ArtWork.](#)

Passo 8. Também você pode fazer retoques finais e corrigir o resultado usando as *ferramentas de pós-processamento* (nas versões [Home Deluxe](#) e [Business](#)):

- **Borrar**  (**Óleo**/Aquarela/Guache/Pastel)
- **Desfocar**  (Aquarela/Guache)
- **Pincel de cor**  (nos estilos **Linogravura**, **Estêncil** e **Caneta e tinta**);
- **Pincel histórico** .

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo  , as mudanças realizadas com estas ferramentas **perderão-se!**


Passo 9. Na versão autônoma você também pode [imprimir](#) sua pintura a néon com .




Resultado

Passo 10. Salve a imagem processada.

- Se você estiver trabalhando com o a edição standalone:

Clique no botão  para abrir a caixa de dialogo **Salvar como**, insira um nome para o arquivo, escolha o formato (TIFF, BMP, JPEG, PSD ou PNG) e indique a pasta de destino.

- Se você trabalha com o plugin:

Clique no botão  para aplicar o resultado e fechar a janela do plugin. O plugin do **AKVIS ArtWork** será fechado e a imagem aparecerá na área de trabalho do editor de imagem.

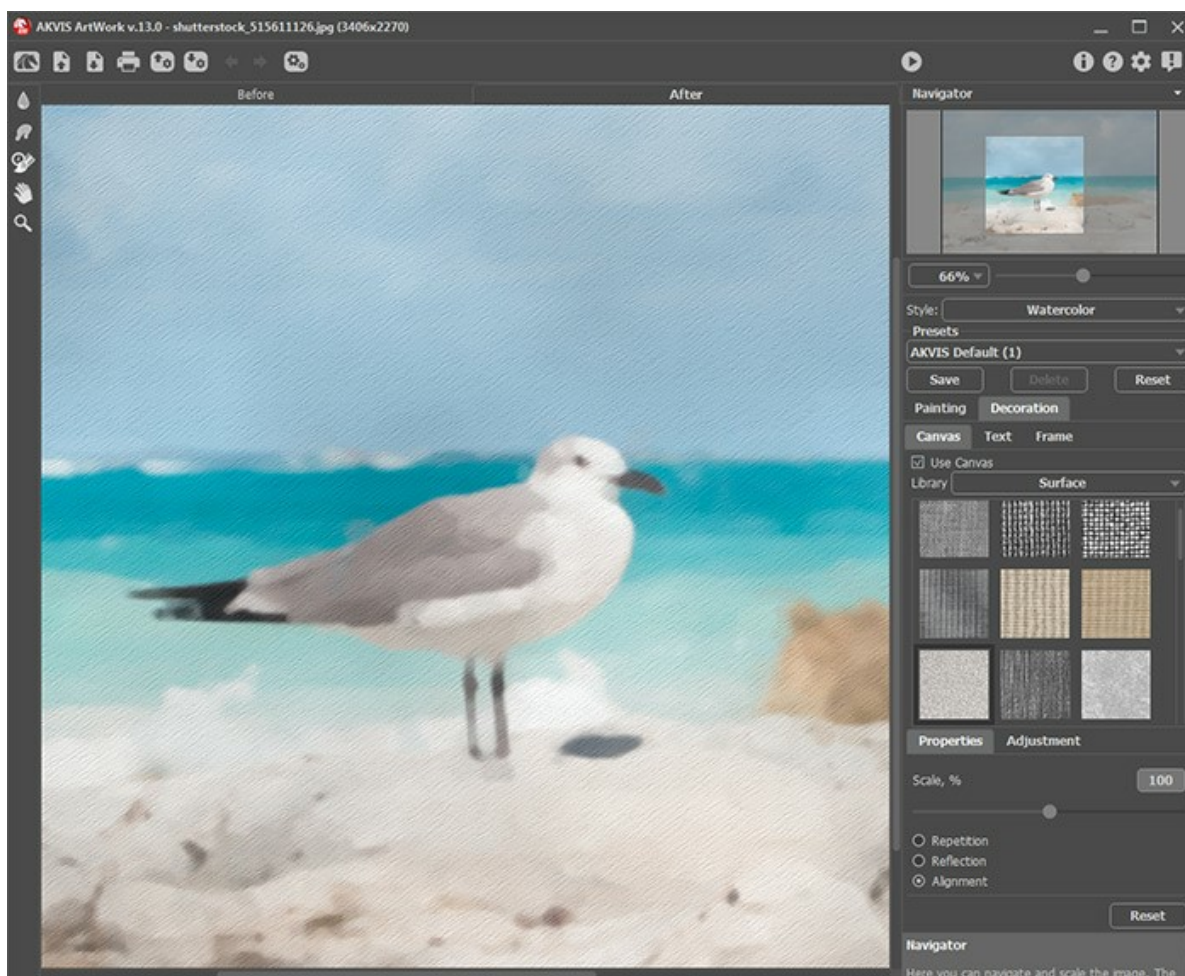
Abra a caixa de dialogo **Salvar como** usando o comando **Arquivo -> Salvar como**. Insira um nome para o arquivo, escolha o formato indicado e indique a pasta de destino.

DESENHO SOBRE TELA

AKVIS ArtWork a possibilidade não só de criar uma pintura a partir de uma foto mas também de fazer desenhos sobre superfícies diferentes como uma tela, um muro de tijolos ou uma cobertura metálica etc.

No grupo **Decoração** alterne a aba **Tela** e active a caixa de seleção **Aplicar textura**.

Dica: Você pode arrastar as abas **Tela/Molduras/Texto** para alterar a ordem da aplicação dos efeitos de decoração.



O uso da Tela

Você pode escolher uma textura de **Biblioteca -> Superfície** ou carregar a sua própria amostra: **Biblioteca -> Personalizado**

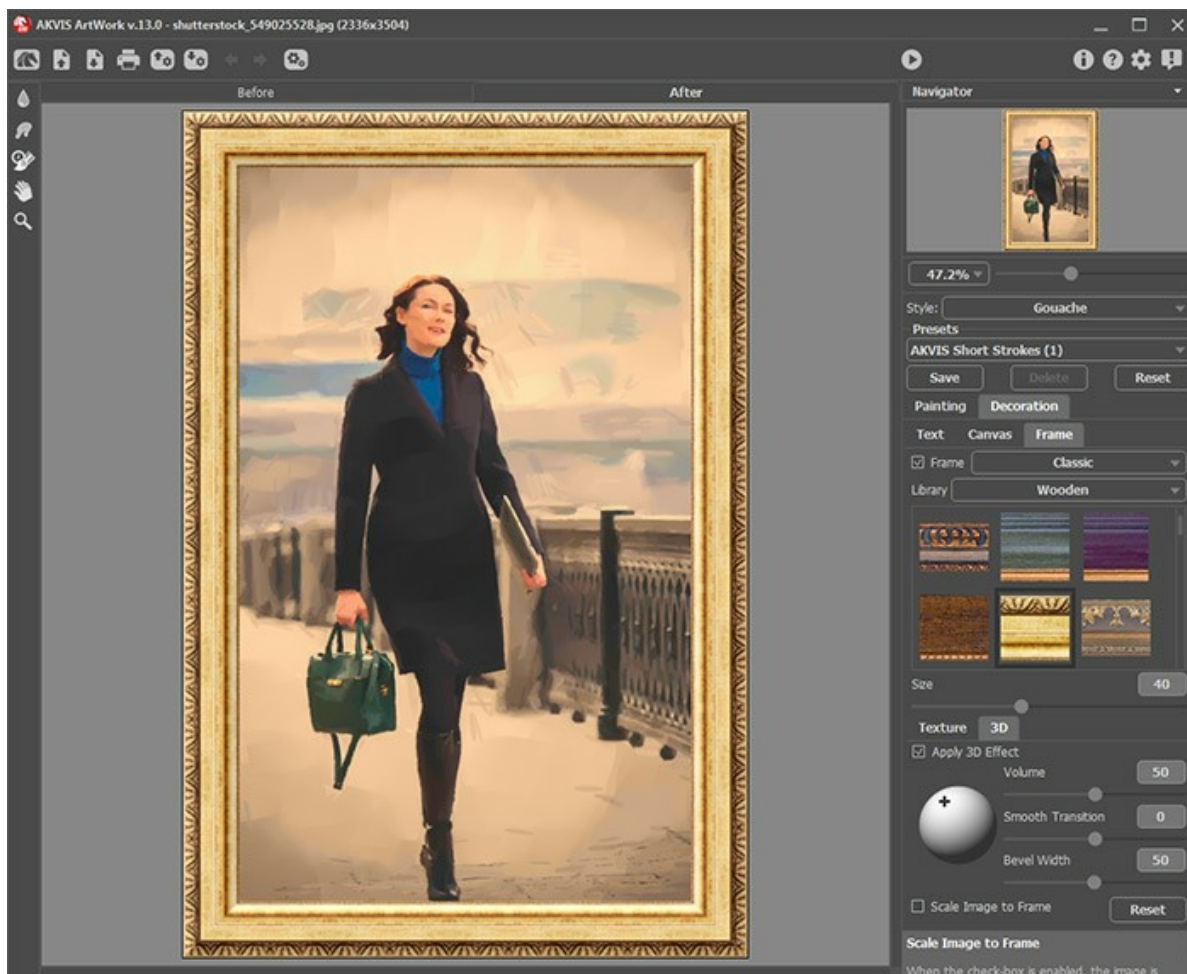
[Ajuste as configurações de Tela.](#)

ADICIONAR UMA MOLDURA

Em **AKVIS ArtWork** você pode adicionar uma moldura a uma imagem para completar o seu trabalho artístico.

No grupo **Decoração** muda a aba **Moldura** e active a caixa de seleção **Aplicar moldura**.

Dica: Você pode arrastar as abas **Tela/Molduras/Texto** para alterar a ordem da aplicação dos efeitos de decoração.



Adicione Moldura

Você pode escolher uma moldura da lista suspensa:

Moldura clássica

Padrão

Traçados

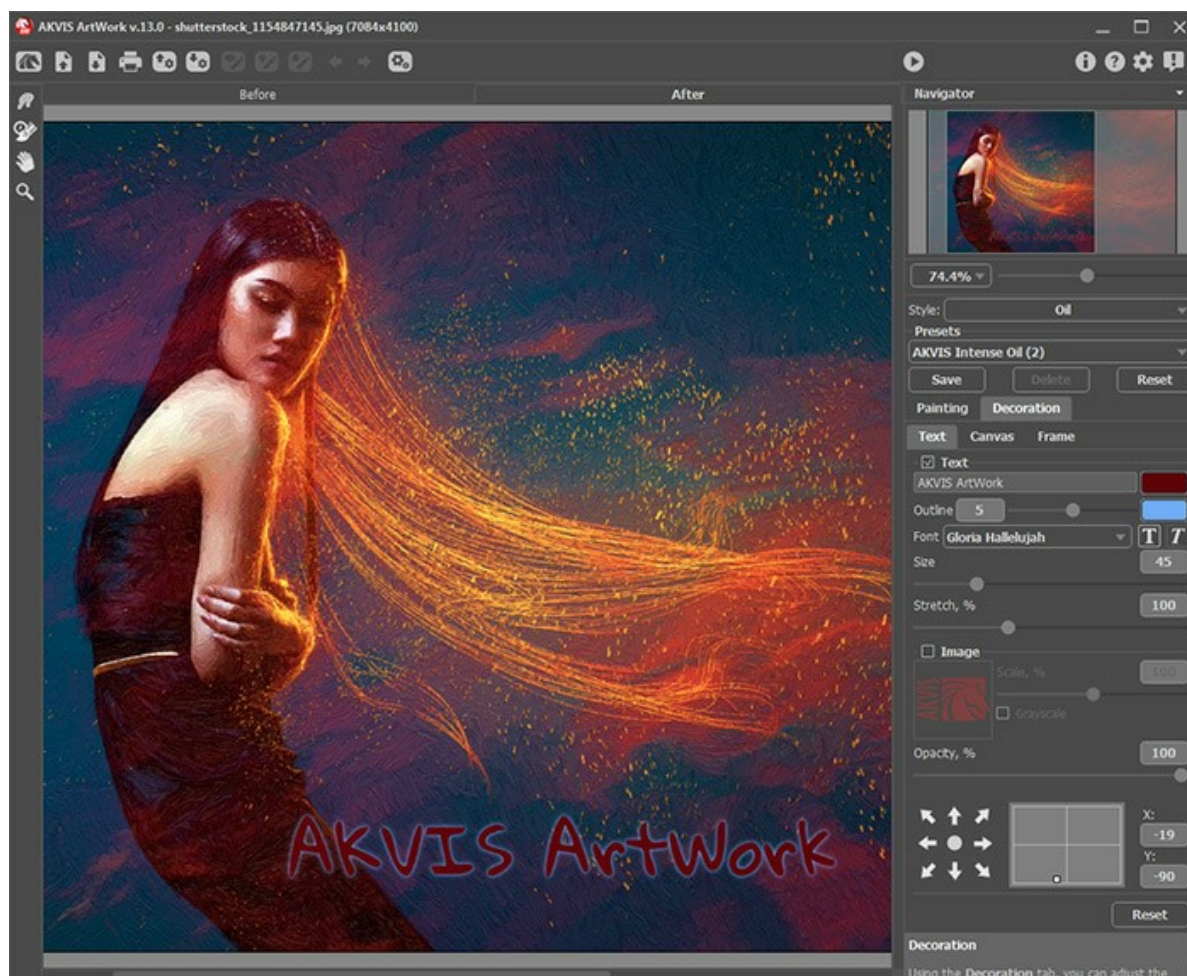
Vinheta

Passe-partout

ADICIONAR TEXTO

No grupo **Decoração** escolha a aba **Texto** e active um dos modos: **Texto** ou **Imagem**. Use a caixa **Texto** para adicionar uma inscrição ou uma assinatura a sua pintura.

Dica: você pode arrastar abas **Tela/Moldura/Texto** para alterar a ordem da aplicação dos efeitos de decoração.

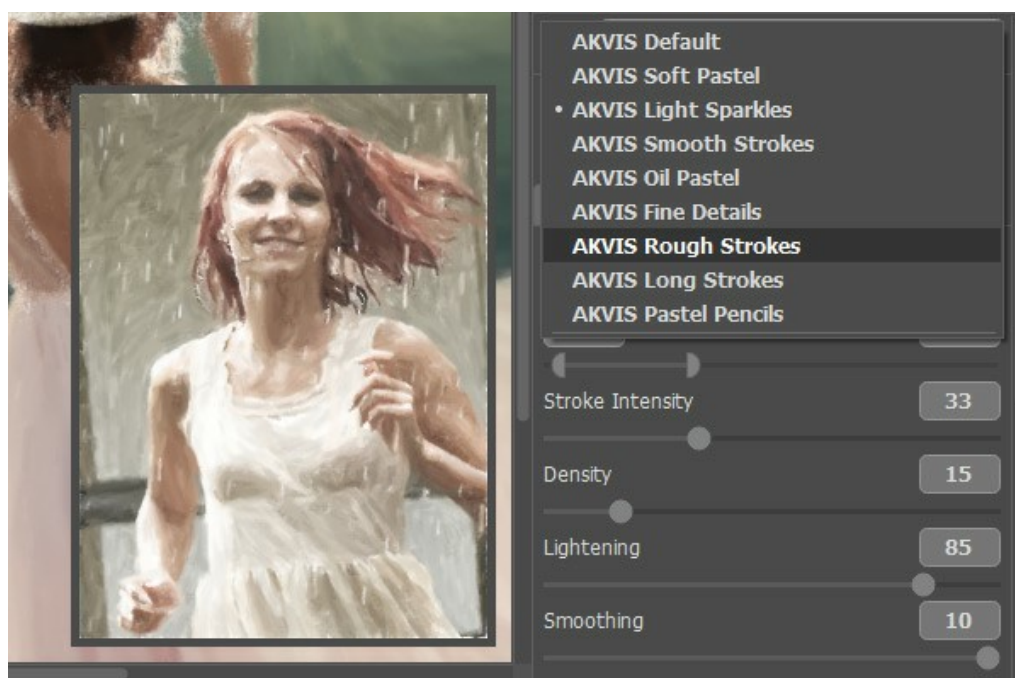


Adicionar texto


Ajuste as configurações de Texto / Marca d'água.

AJUSTES PREDEFINIDOS

AKVIS ArtWork inclui uma série de ajustes predefinidos prontos para usar (presets) para criar o efeito de néon que permitem você se familiarizar com os recursos do programa. Quando você move o cursor na lista de presets, a amostra aparece na pequena lista suspensa.



Um ajuste predefinido contém as configurações de todas as abas.

Você pode aplicar uma das predefinições de AKVIS ou modificar os parâmetros para conseguir o resultado desejado. Selecione-o um certo preset na lista e pressione .

Para criar seu próprio preset, entre um nome do arquivo e pressione o botão **Salvar**.

Para repor as configurações padrão do preset selecionado, pressione o botão **Reiniciar**.


Para apagar o preset, selecione-o na lista suspensa e pressione o botão **Apagar**.

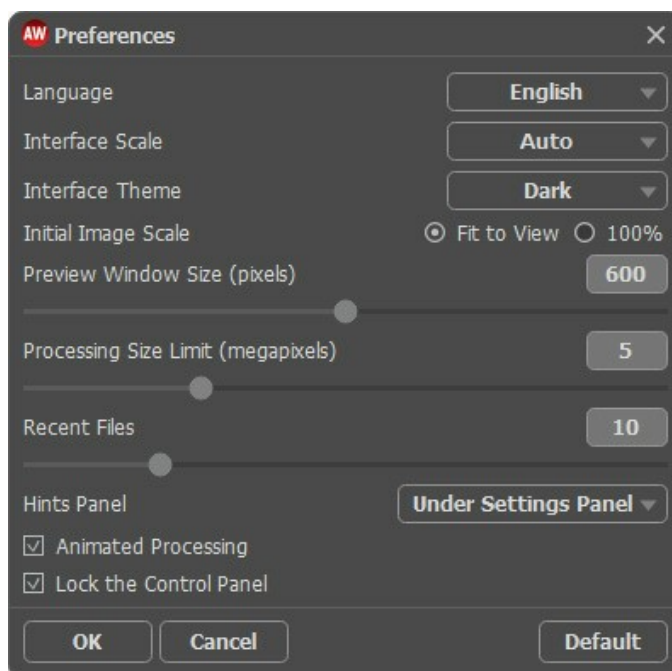
Os presets de AKVIS não podem ser removidos.


Você pode salvar os ajustes predefinidos como o arquivo **.artwork** com . Para carregar presets do arquivo use .

[Leia mais como importar e exportar ajustes predefinidos.](#)

OPÇÕES

O botão  chama as **Opções** da caixa de diálogo. A caixa de diálogo **Opções** parece assim:



- **Idioma.** Selecione um idioma na lista drop-down.
- **Interface de escala.** Escolha o tamanho dos elementos da interface. Quando definido em Auto, a escala do espaço de trabalho do programa irá adaptar-se automaticamente para a resolução de tela.
- **Tema da interface:** **Claro** ou **Escuro**. Selecione o estilo da interface do programa.
- **Escala inicial da imagem.** Este parâmetro define a forma como a imagem é dimensionada na **Janela de imagem** depois da aberta. O parâmetro pode assumir um dos dois valores:
 - ampliação da imagem **Ajustar à visão**. O tamanho ajusta-se para que a imagem seja completamente visível na **Janela de imagem**;
 - se a opção **100%** é selecionada, a imagem não escala. Geralmente, quando a escala = 100%, somente parte da imagem será visível.
- **Tamanho da janela visão antecipada.** Escolha o valor desejado do parâmetro. O Tamanho da janela **visão antecipada** podendo ter valores de 400x400 a 2400x2400 pixels.
- **Tamanho limite de processamento.** O processamento da imagem é uma operação que consome muito tempo. O parâmetro permite a aceleração do processamento da imagem reduzindo temporariamente o tamanho da imagem a ser processada. Quando o tamanho da imagem (em megapixels) não excede o valor definido, a imagem é processada da maneira habitual. Se o arquivo carregado for maior, o programa irá reduzir a imagem, processá-la e aumentá-la novamente ao seu tamanho inicial.
- **Documentos recentes** (somente na versão standalone). Para abrir a lista das imagens recentemente abertas, clique com o botão direito do mouse no . Máximo: 30 ficheiros.
- **Descrição de parâmetros.** Você pode ver dicas para o parâmetro e o botão sobre o qual passa o cursor.
 - **Embaixo do Painel de ajustes.**
 - **Embaixo da janela de imagem.**
 - **Ocultar.**
- **Processamento animado.** Esta opção permite observar a conversão de foto-em-pintura em tempo real. Você pode ver como os espaços em branco vão reduzindo mais e mais até que a imagem final é exibida. Isso torna o processo mais divertido, mas leva mais tempo para completar. Não selecione a opção para melhorar a velocidade de processamento de imagem.
- **Bloquear o Painel de controle.** Se a caixa é selecionada, o painel superior é sempre visível. Quando a caixa é desativada, é possível ocultar/mostrar o **Painel de controle** clicando no pequeno botão triangular (no meio do painel). O painel minimizado será mostrado ao mover o cursor sobre ele.

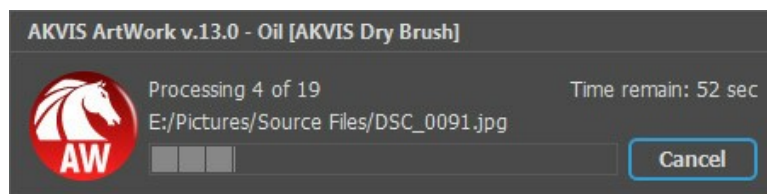
Para salvar as mudanças efetuadas na janela **Opções** pressione **OK**.

Clique no botão **Padrão** para restaurar os valores padrão.

PROCESSAMENTO EM LOTE

AKVIS ArtWork suporta o **processamento em lote** que permite o tratamento automático de grupos de imagens.

O processamento em lote é útil quando é necessário editar uma série de fotos obtidas sob as mesmas condições e os mesmos valores de exposição na câmara, ou quando se cria um vídeo (para tratar todos os fotogramas de forma automática). Poupa tempo e energia.



Se você usa o programa autônomo, leia o [tutorial](#).

Também pode usar o [processamento em lote](#) com o **plug-in do ArtWork**.

PLUGIN PARA PHOTOSHOP

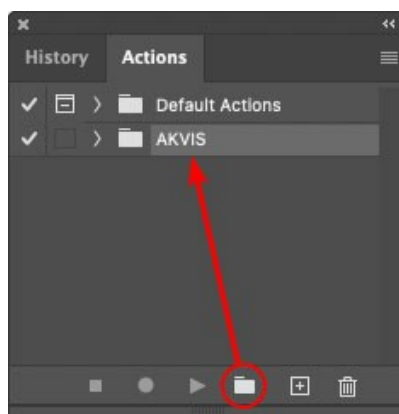
A opção **processamento em lote** permite a aplicação automática do programa em um grupo de arquivos.

Passo 1. Em seu disco rígido, crie duas pastas: "source-files" e "result-files".

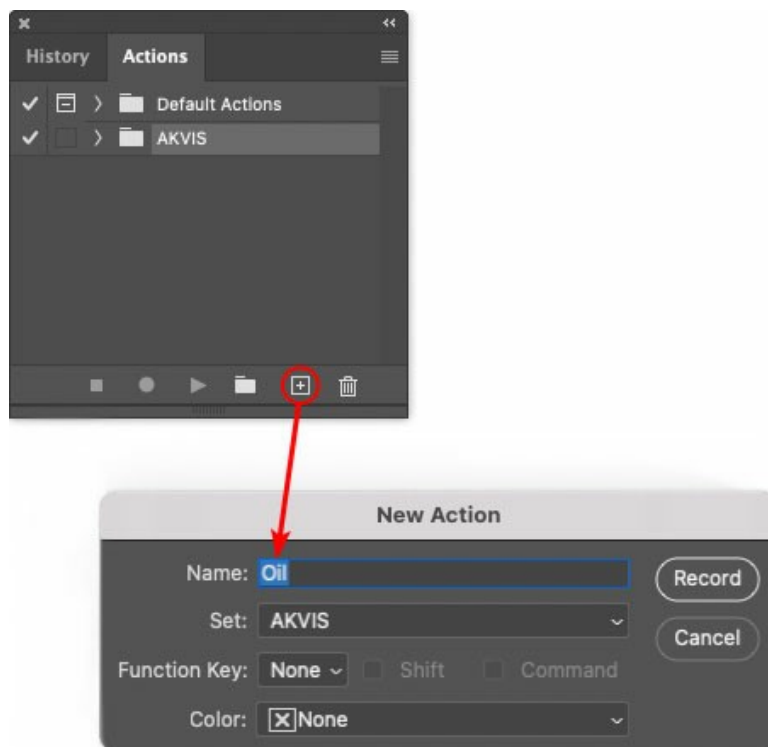
Passo 2. Escolha uma das imagens da pasta "source-files" e abra em **Adobe Photoshop**.



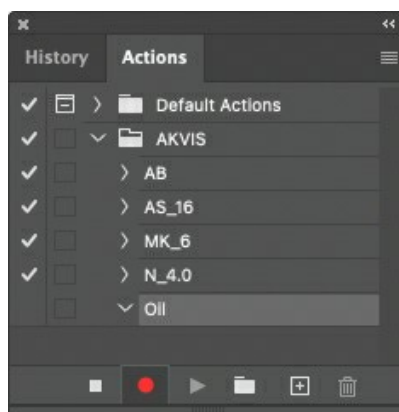
Passo 3. Abra a paleta **Ação** e clique no botão **Novo Conjunto**. Aparecerá uma janela onde você vai colocar o nome para seu novo conjunto de ações, por exemplo **AKVIS**.



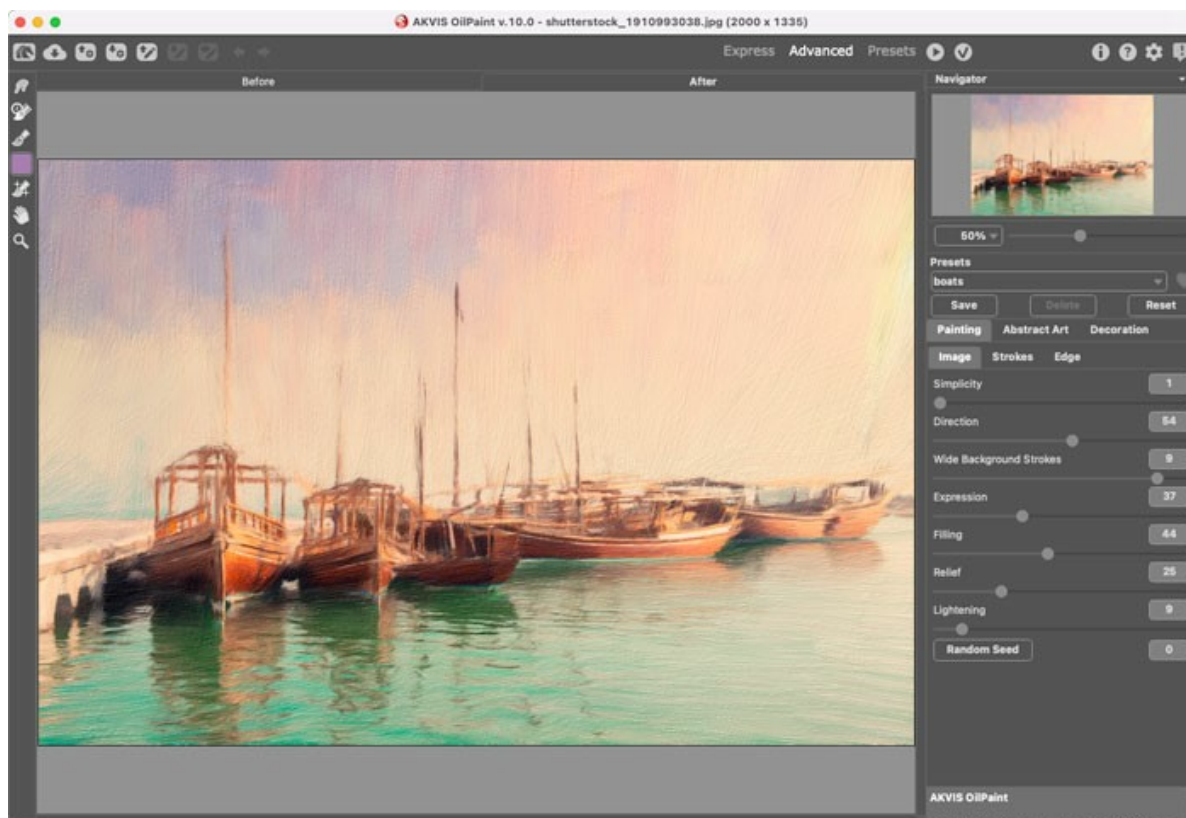
Passo 4. Na parte inferior da paleta pressione o ícone **Criar Nova Ação**. Aparecerá uma janela e no campo nome coloque o nome da ação, por exemplo **Oil**.



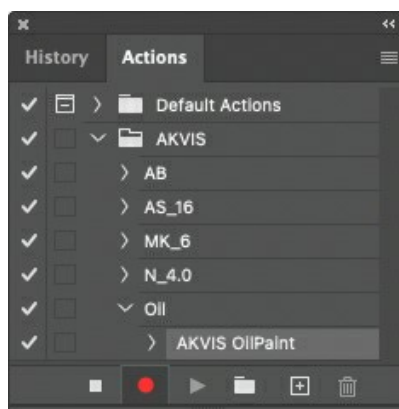
Pressione o ícone **Gravar** na parte inferior da paleta, e iniciará a gravação da ação.



Passo 5. Selecione agora o plugin e ajuste os parâmetros.

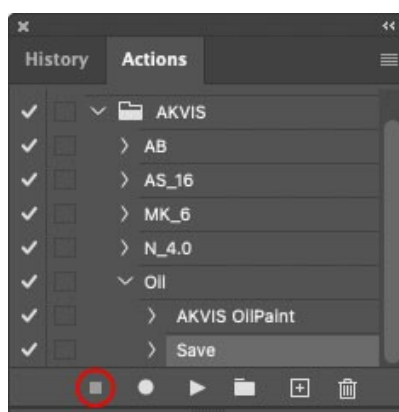


Passo 6. Aplique o resultado clicando no botão .



Passo 7. No menu clique em **Arquivo**, selecione **Salvar Como** e salve a imagem dentro da pasta "result-files".

Passo 8. Pare a gravação da ação por pressionar o ícone **Pare** na parte inferior da paleta **Ações**.



Passo 9. Feche a imagem e delete o arquivo que tínhamos acabado de salvar dentro da pasta "result-files".

Passo 10. A ação está criada, podemos prosseguir com o processamento em lote das imagens do vídeo. No menu do editor clique em **Arquivo** e selecione o comando **Automatizar -> Lote**.

Passo 11. Quando aparecer a janela **Lote** determine as configurações.

No campo **Conjunto** escolha "AKVIS" e no campo **Ação**.

O campo **Origem** é usado para selecionar a imagem da origem, selecione **Pasta**. Em seguida pressione o botão **Escolher** para especificar onde se encontra a Pasta em seu disco rígido e em seguida selecione a pasta 'source-files'.

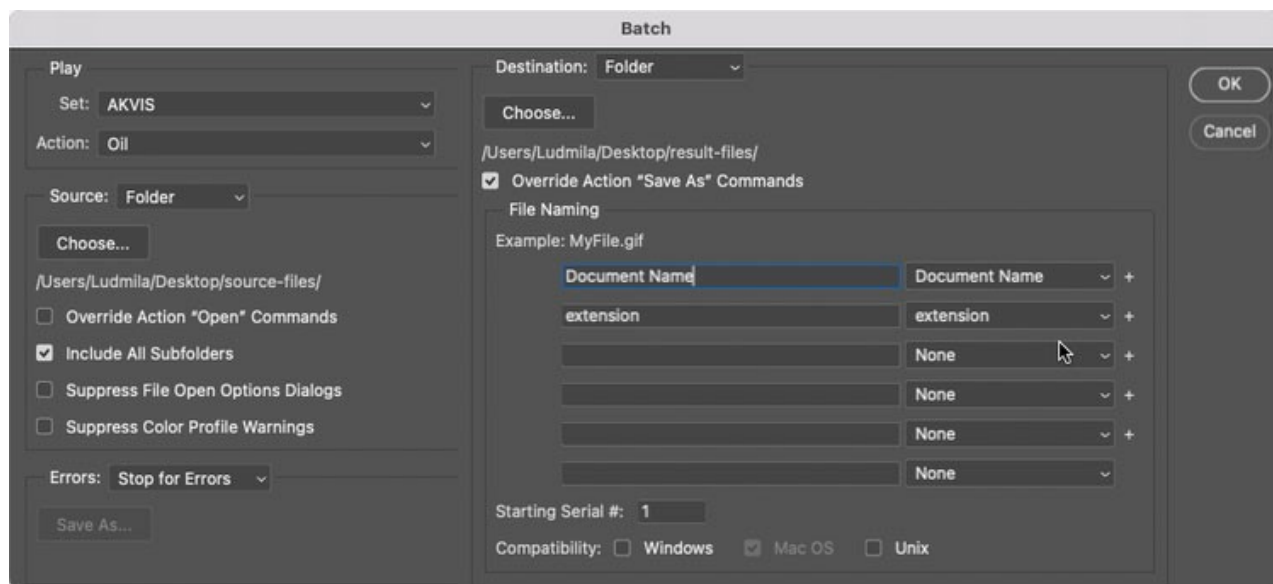
Como não gravamos o comando 'abrir arquivo' dentro da ação, a opção Cancelar Ação do Comando "Abrir" deve

ser desabilitada.

No campo **Destino** selecione Pasta novamente (aqui escolheremos a pasta de onde salvaremos os arquivos a serem alterados) e pressione o botão Escolher e selecione a pasta 'result-files'.

Habilite a opção Cancelar Ação do Comando "Salvar Como".

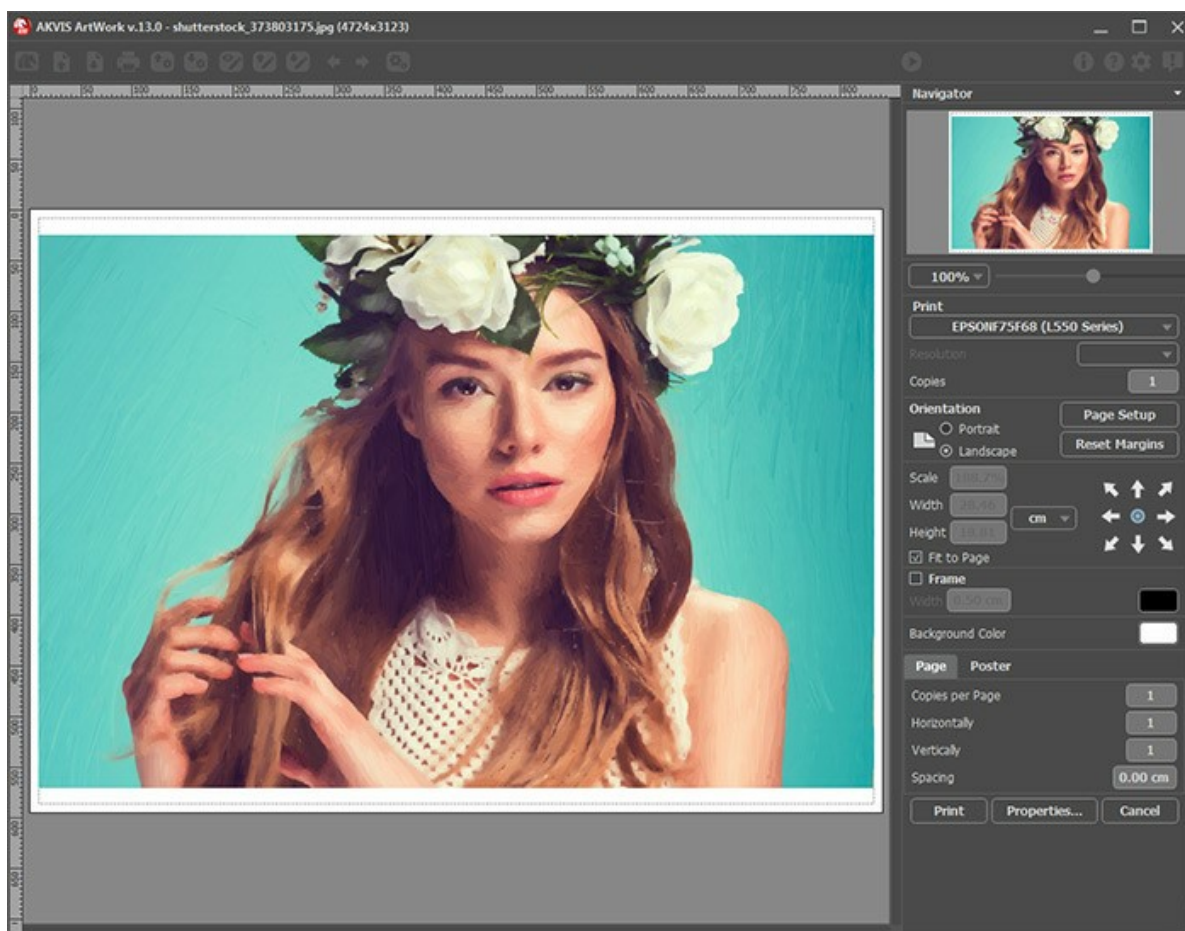
Na seção **Nomeando Arquivo**, a estrutura da nomenclatura das imagens que será renomeada já está configurado. Em caso de não alterar os nomes selecione o primeiro campo **Nome do Documento** e extensão no segundo.



Passo 12. Pressione o botão **OK** na janela **Lote** e o Photoshop iniciará o processamento em lote nas imagens, uma após outra, fora da pasta 'source-files' e salvará elas dentro da pasta 'result-files'.

IMPRIMIR A IMAGEM

Na versão autônoma (standalone) do **AKVIS ArtWork** você pode imprimir a imagem. Pressione o botão  para abrir as opções de impressão.



Opções de impressão no AKVIS ArtWork

Ajuste os parâmetros que aparecem no Painel de ajustes:

Escolha uma impressora a partir da lista de dispositivos disponíveis, defina a resolução desejada eo número de cópias para imprimir.

No grupo **Orientação** selecione a posição do papel: **Retrato** (vertical) ou **Paisagem** (horizontal).

Clique no botão **Configurar página** para abrir uma caixa de diálogo na qual você pode escolher o tamanho do papel e sua orientação, bem como as margens da impressão.

Pressione o botão **Reiniciar margens** para retornar as margens da página no tamanho padrão.

Você pode mudar o tamanho da imagem impressa ajustando os parâmetros **Escala**, **Largura**, **Altura** ea opção **Ajustar à página**. Esses parâmetros não têm efeito sobre a imagem em si, só na versão impressa. É possível mudar o tamanho da cópia impressa, especificando um valor em % ou inserindo novos valores de **Largura** e **Altura**.

Para ajustar o tamanho da imagem para o tamanho do papel, selecione **Ajustar à página**.

É possível mover a imagem na página com o mouse ou alinhá-lo com os botões de flechas.

Você pode ativar **Moldura** para a imagem e ajuste sua largura e cor.

Selecione a **Cor de fundo** clicando na placa de cores.

Na aba **Página** você pode ajustar a impressão das múltiplas cópias da imagem em uma única folha.



Impressão da página

- ◊ **Cópias por página.** O parâmetro permite especificar o número de cópias da imagem em uma página.
- ◊ **Horizontalmente** e **Verticalmente.** Esses parâmetros indicam o número de linhas e colunas para as cópias da imagem na página.
- ◊ **Espaçamento.** O parâmetro define as margens entre as cópias da imagem.

Na aba **Poster** é possível ajustar a impressão da imagem em várias páginas para a junção subsequente em uma imagem grande.



Impressão do poster

- ◊ **Páginas.** Se a caixa de seleção estiver ativada, você pode especificar o número máximo das páginas em que a imagem será dividida. A escala da imagem se ajusta a este número das folhas. Se a caixa de seleção é desativada, o programa automaticamente seleciona o número ideal das páginas de acordo com o tamanho real da imagem (escala = 100%).
- ◊ **Margens de adesivo.** Se a caixa de seleção estiver ativada, você pode ajustar a largura do preenchimento para ligação de folhas. As margens serão adicionados para a parte direita e inferior de cada seção.
- ◊ **Linhas de corte.** Ative a caixa de seleção para exibir as marcas de cortes nas margens.
- ◊ **Mostrar números.** Se a caixa de seleção estiver ativada, nas margens será impresso um número de ordem de cada seção, por uma coluna e uma linha.

Para imprimir uma imagem com os parâmetros escolhidos pressione o botão **Imprimir**.

Para cancelar e fechar as opções de impressão pressione o botão **Anular**.

Clique no botão **Propriedades...** para abrir a caixa de diálogo do sistema que permite acessar às configurações avançadas e enviar o documento para a impressora.

PINTURA A ÓLEO

O estilo **Óleo** permite transformar uma foto em pintura a óleo. O programa cria uma pintura real fora de uma fotografia. Mesmo com a opção por defeito pode se alcançar chegando muito próximo de um resultado de trabalho pintado à mão. Ajuste as opções, e você pode pesquisar uma variedade de estilos de pintura a óleo.



Conversão de uma imagem em uma pintura a óleo

Na aba **Pintura** em **Painel de ajustes** você pode ajustar os parâmetros que definem a conversão de uma imagem em uma pintura a óleo.

Parâmetros de Pinceladas:

Simplicidade (0-10). O parâmetro define qual extensão da pintura será simplificada. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais grosseira será a pincelada e menos detalhes serão mantidos. Um valor menor do parâmetro resultará em maior semelhança com uma pintura.



Simplicidade = 1



Simplicidade = 8

Curvatura do tracejado (0-100). O parâmetro define o formato do traço do pincel – de linhas quase retas (valor 0) as curvadas (valores acima de 0). A complexidade e curvatura do tracejado dependem dos valores deste parâmetro.



Curvatura do tracejado = 10



Curvatura do tracejado = 70

Comprimento máximo do tracejado (1-100). O parâmetro define o máximo de comprimento que o tracejado do pincel pode ter.

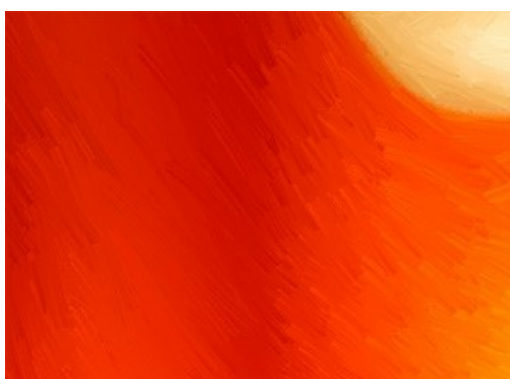


Comprimento máximo do tracejado = 10



Comprimento máximo do tracejado = 90

Espessura do tracejado (1-20). A largura do tracejado do pincel.

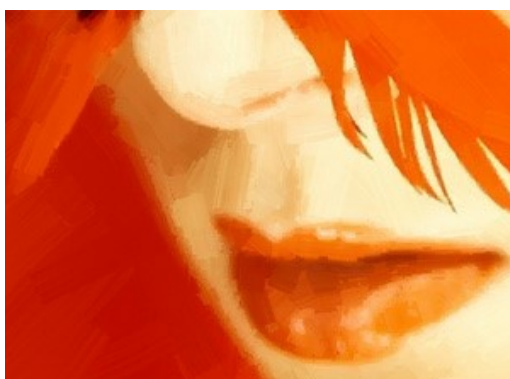


Espessura do tracejado = 5



Espessura do tracejado = 18

Intensidade do tracejado (0-10). Quanto mais alto os valores do parâmetro, mais distintos e discerníveis são os traçados do pincel.



Intensidade do tracejado = 2



Intensidade do tracejado = 8

Densidade do tracejado (1-100). Este parâmetro aumenta o número de tracejadas longas e muda suas posições na imagem.



Densidade do tracejado = 20



Densidade do tracejado = 85

Micro detalhes (0-100). Este parâmetro fortalece/enfraquece a claridade do tracejado fino do pincel, corrigindo deste modo, o nível dos detalhes na imagem.



Micro detalhes = 10



Micro detalhes = 85

Efeitos adicionais:

Saturação (0-100). Tonifica a imagem com cores mais brilhantes.



Saturação = 10



Saturação = 65

Relevo (0-50). Este parâmetro dá volume ao tracejado do pincel, o que resulta em uma superfície mais saliente.




Sem Relevo




Relevo = 50


Ferramentas adicionais:


Na aba **Antes**:

A ferramenta **Direção de traços**  é um pincel especial para definir a linha guia, e o pintor virtual converterá a imagem em uma pintura direcionando os traçados para seguir as linhas guias desenhadas. Esta técnica permite alcançar verdadeiramente uma pintura realística com cabelo humano, padrões e texturas indo na direção certa.

Na aba **Depois**:

A ferramenta **Borrar**  é usada para editar manualmente a imagem processada, por exemplo, para refinar a imagem removendo irregularidades na pintura. Será possível somente na aba **Depois**.

A ferramenta **Pincel histórico**  permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original.

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com a ferramenta **Borrar** perderão-se!

Nota: Essas ferramentas só estão disponíveis para as licenças [Home Deluxe](#) e [Business](#).

AGUARELA

O estilo **Aquarela** permite transformar uma foto em pintura a aquarela. A aquarela é uma técnica de pintura na qual os pigmentos se encontram suspensos ou dissolvidos em água. O programa permite criar aquarelas bonitas, ligeiras e claras que se parecem com pinturas realistas.



Conversão de uma imagem em pintura a aquarela

Na aba **Pintura** você pode ajustar os parâmetros da conversão de uma imagem em uma pintura a aquarela.

Parâmetros de Pintura:

Simplificação (0-10). Este parâmetro afecta a simplificação da imagem. A valores mais altos, os traços são aplicados mais toscamente à imagem e os detalhes reduzem-se. Para que a foto se pareça mais ao original este parâmetro deveria estar configurado a um valor baixo, o qual preservará mais os contornos originais. Um valor alto deste parâmetro proporciona um maior parecido a uma pintura.



Simplificação = 1



Simplificação = 7

Saturação (0-100). Este parâmetro afecta a intensidade das cores. A um valor mais alto deste parâmetro, as cores na pintura serão mais limpos e brilhantes.



Saturação = 30



Saturação = 90

Variação (1-100). Este parâmetro afecta a variedade dos trazos nas áreas de degradado. É muito útil quando há áreas grandes de cor uniforme numa imagem e quer lhe agregar variedade de tons.



Variação = 20



Variação = 90

Intensidade de pinceladas (0-100). O parâmetro afecta a visibilidade dos trazos. A valores altos, os trazos aparecem mais definidos. A valores baixos, a imagem resultante será mais parecida à imagem original.

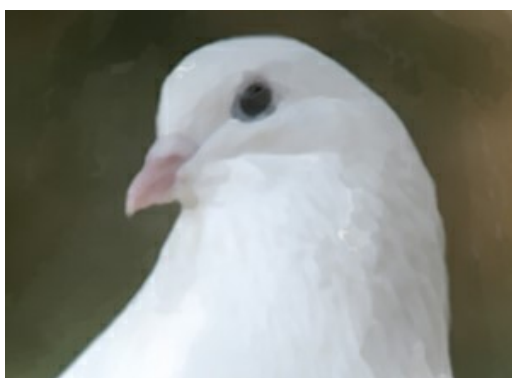


Intensidade de pinceladas = 10

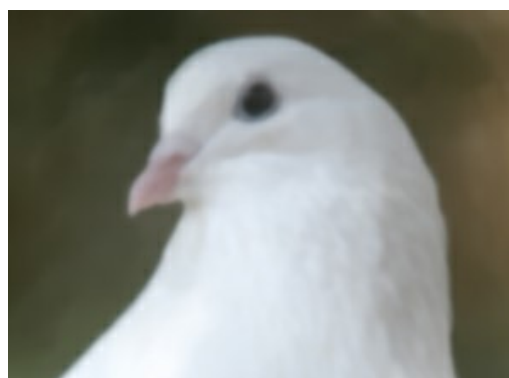


Intensidade de pinceladas = 85

Desfoque (0-100). Este parâmetro difumina bordos do traço e estende a pintura.



Desfoque = 0



Desfoque = 90

Veladura (0-100). Este parâmetro agrega trazos mais vívidos sobre um área de cor uniforme. A um valor mais alto deste parâmetro, será mais marcado a mudança nos tons de cor básicos. Na pintura em aquarela esta técnica é conhecida como veladura, e pode criar cores profundas.



Veladura = 0



Veladura = 60

Manchado. Por defeito, esta casilla está desactivada. Quando se activa as cores se entremezclan e se estendem, mudando os bordos. Se isto implica a uma distorsión muito forte da imagem, simplesmente desactive esta opção.




A caixa de controle "Manchado" está ligada





A caixa de controle "Manchado" está desligada


Ferramentas adicionais:

É possível usar as **ferramentas de pós-processamento** ,  e  (solamente na aba **Depois**, nas versões [Home Deluxe](#) e [Business](#)).

A ferramenta **Borrar**  é usada para editar manualmente a imagem processada, por exemplo, para refinar a imagem removendo irregularidades na pintura.

A ferramenta **Desfocar**  reduz a nitidez da imagem reduzindo o contraste na cor.

A ferramenta **Pincel histórico**  permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original.

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com estas ferramentas perderão-se!

GOUACHE

O efeito **Guache** permite criar uma pintura a guache de uma foto.

O guache é uma técnica de pintura versátil que usa cores densas intensas. As pinceladas do guache são totalmente visíveis e as tintas são quase opacas: é possível sobrepor as cores claras sobre as cores escuras e vice-versa. O brilho e opacidade constituem suas características. O recurso da opacidade e o poder de cobertura permitem que você crie efeitos excelentes que não podem ser alcançados com as tintas de pintura com aquarela. Essa técnica é amplamente usada na pintura decorativa e na criação de desenhos e esboços coloridos.



Pintura a guache de uma foto

Na aba **Pintura** em Painel de ajustes você pode ajustar os parâmetros da conversão de uma imagem em uma pintura a guache.

Pinceladas principais:

Densidade (0-200). Este parâmetro define o número aproximado dos traços (pinceladas) na imagem.



Densidade = 20



Densidade = 100

Comprimento mín/máx do tracejado (1-1000). O parâmetro ajusta a escala dentro do qual pode variar o comprimento da linha. Existem duas barras que definem a escala das bordas: a barra esquerda ajusta o comprimento mínimo, a barra direita ajusta o comprimento máximo. A pintura resultante será composto de linhas que aumentam e diminuem dentro desta escala.



Comprimento mín/máx = 1/50



Comprimento mín/máx = 50/500

Espessura do tracejado (1-100). O parâmetro determina a largura do tracejado do pincel.



Espessura = 5



Espessura = 85

Pinceladas adicionais:

Densidade (0-100). Este parâmetro define o número aproximado dos traços (pinceladas) na imagem. Quanto maior o valor, menos áreas brancas permanecem.



Densidade = 20



Densidade = 70

Comprimento mín/máx do tracejado (1-200). O parâmetro ajusta a escala dentro do qual pode variar o comprimento do tracejado.



Comprimento mín/máx = 1/30



Comprimento mín/máx = 50/180

Espessura do tracejado (1-20). O parâmetro determina a largura do tracejado do pincel.



Espessura = 2



Espessura = 15

Também, **Parâmetros de efeito:**

Desfoque (0-100). Esse parâmetro torna as margens das pinceladas mais embaçadas, nivela a irregularidade e cria a ilusão de espessura da tinta.



Desfoque = 35



Desfoque = 90

Desvio (0-100). Esse parâmetro determina o desvio das pinceladas a partir da direção padrão. Se o valor está definido em 0, as pinceladas são desenhadas próximo das margens e contornos da imagem original. Quando o valor aumenta, a direção das pinceladas torna-se mais aleatória.




Desvio = 0





Desvio = 80


Ferramentas adicionais:

É possível usar as **ferramentas de pós-processamento**   e  (solamente na aba **Depois**, nas versões [Home Deluxe e Business](#)).

A ferramenta **Borrar**  é usada para editar manualmente a imagem processada, por exemplo, para refinar a imagem removendo irregularidades na pintura.

A ferramenta **Desfocar**  reduz a nitidez da imagem reduzindo o contraste na cor.

A ferramenta **Pincel histórico**  permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original.

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo  , as mudanças realizadas com estas ferramentas perderão-se!

CÔMICO: EFEITO SIMILAR A UM PÔSTER

O estilo **Cômico** pode criar fotos cômicas, bandas desenhadas. Efeito similar pode ser ativado por rotoscoping, a técnica usada em animação que consiste em processar quadro a quadro processando o vídeo original (esta técnica foi usada na produção do famoso filme "A Scanner Darkly").

Uma imagem muito contrastada tem um número limitado de tons (cores). Devido à ausência de meios tons ele parece similar a um pôster (cartaz). Esta técnica é largamente usada em fotografia de arte para ativar tal efeito.



Imagem original



Resultado

Na aba **Pintura** há dois grupos dos parâmetros: **Imagem** e **Contornos**.

Imagem:

Os parâmetros do campo da **Imagem** permitem simplificar a imagem e ajustar a cor:

Radio de simplicidade (0-20). Este muda o radios de relativa simplificação para cada ponto da imagem. O parâmetro influencia o tamanho das áreas simplificadas. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais forte é o efeito da simplificação.

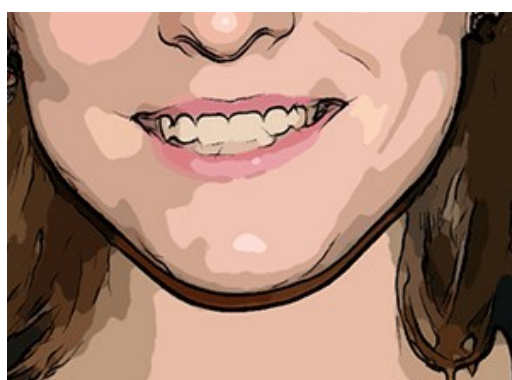


Radio de simplicidade = 2

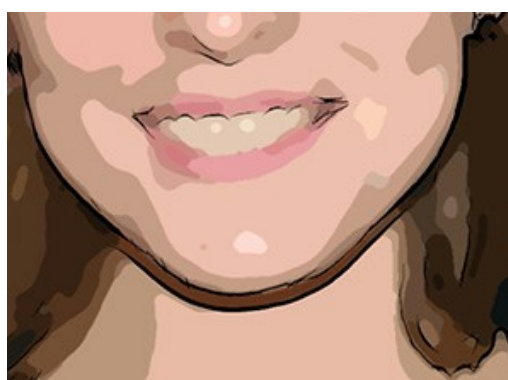


Radio de simplicidade = 18

Desfoque (0-100). Este efeito suaviza a transição enter as cores similares. Como resultado as áreas coloridas parecem mais homogêneas.



Desfoque = 20

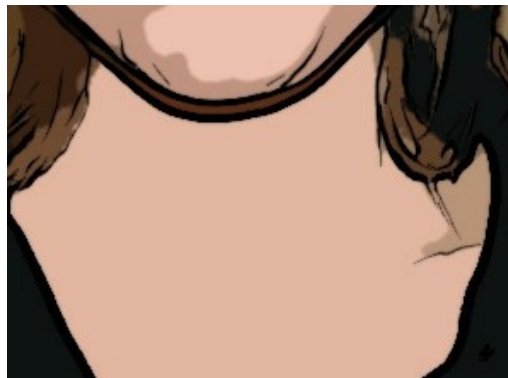


Desfoque = 80

Posterização (0-100). Este parâmetro funde pixels similares. O efeito posterização é ativado pela redução de cores discerníveis. Quanto mais alto o valor, menos tons são usados para render a cor. Posterização pode produzir zonas clara de cores em áreas uniformes.



Posterização = 10



Posterização = 70

Suavidade (0-10). Este parâmetro determina a suavidade de linhas dividindo cores muito contrastantes: mais alto o valor, a suaviza as linhas entre estas áreas. Em valores baixos as extremidades entre cores se tornam mais "irregulares".



Suavidade = 1



Suavidade = 9

Contornos:

A caixa de controle **Contornos** adiciona contornos pretos as áreas coloridas e ativa as borda dos parâmetros de ajustes:



A caixa "Contornos" seleccionada



A caixa "Contornos" não seleccionada

Nível de detalhes (1-100). Nível de detalhe e traçados que formam a extremidade.

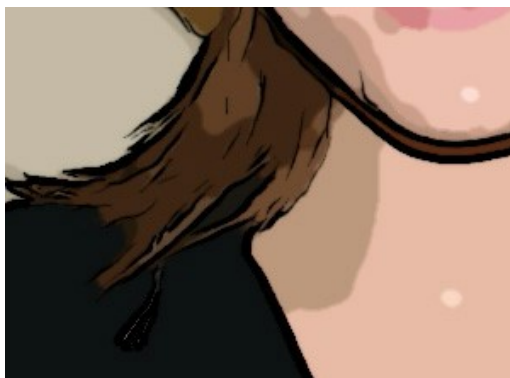


Nível de Detalhes = 30

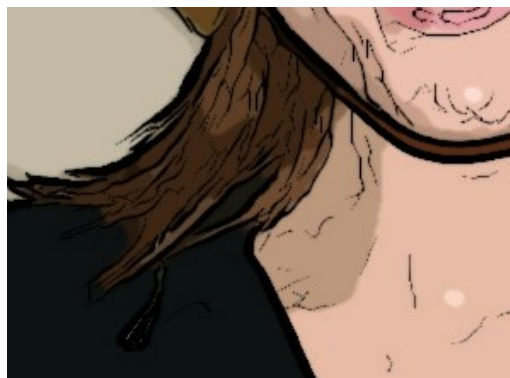


Nível de Detalhes = 45

Sensibilidade (0-100). A intensidade dos contornos. Mais alto o valor, mais densa e claras são as bordas.



Sensibilidade = 50



Sensibilidade = 90

Densidade (1-100). A densidade do contorno preto. O valor mínimo é um pixel; com o aumento do valor as linhas ficam densas.



Densidade = 20



Densidade = 90

Definição (0-8). Este parâmetro afeta o tamanho, a aparência, e a posição das linhas, também como as linhas definem as áreas de uma imagem. Em altos valores destes parâmetros mais linhas são usadas e os detalhes de uma imagem são mais definidos.



Definição = 1



Definição = 7

Nitidez (0-100). Este parâmetro afeta a nitidez de linhas. Em altos valores as linhas têm mais clareza e mais brilhantemente e acurados traços de limites. Em baixos valores os limites se tornam grossos e borrados.




Nitidez = 10




Nitidez = 90

Ferramentas de pós-processamento:

Nas versões [Home](#) [Deluxe](#) e [Business](#) é possível usar as **Ferramentas de pós-processamento**:

A ferramenta **Pincel histórico**  permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original. Será possível solamente na aba **Depois**.

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo  , as mudanças realizadas com a ferramenta perderão-se!

CANETA E TINTA

Caneta e tinta é uma técnica na qual tinta coloridas são aplicadas no papel usando uma caneta – de canetas modernas para a pena mergulhada em um tinteiro. Desde que a tinta é aplicada com uma extremidade dura, o resultado parecerá diferente do que quando uso um lápis de grafite.



Imagem original



Desenho de Caneta: Tinta Purpúrea

Na aba **Pintura** em **Painel de ajustes** você pode ajustar os parâmetros.

Parâmetros:

Nível de detalhes (1-100) - nível de detalhe e traçados que formam a extremidade.



Nível de Detalhes = 25



Nível de Detalhes = 60

Sensibilidade (0-100). A intensidade dos contornos. Mais alto o valor, mais densa e claras são as bordas.



Sensibilidade = 35



Sensibilidade = 65

Densidade (1-100). A densidade do contorno preto. O valor mínimo é um pixel; com o aumento do valor as linhas ficam densas.



Densidade = 20



Densidade = 90

Definição (0-8). Este parâmetro afeta o tamanho, a aparência, e a posição das linhas, também como as linhas definem as áreas de uma imagem. Em altos valores destes parâmetros mais linhas são usadas e os detalhes de uma imagem são mais definidos.



Definição = 1



Definição = 7

Nitidez (0-100). Este parâmetro afeta a nitidez de linhas. Em altos valores as linhas têm mais claridade e mais brilhantemente e acurados traços de limites. Em baixos valores os limites se tornam grossos e borrados.



Cores:

A cor usada para os contornos desenhados é mostrada no prato **Cores de desenho**. Para escolher outra cor clique no prato e selecione a nova cor do diálogo **Selecionar cor**.


A cor usada para o fundo do desenho é mostrada no prato de **Cores de fundo**. Para escolher outra cor clique no prato e selecione uma nova cor do diálogo **Selecionar cor**.

Ferramentas de pós-processamento

Pincel de cor . Use esta ferramenta para colorir a imagem com a cor selecionada.

Pincel histórico . A ferramenta permite reverter partes da imagem para a imagem original.

Todas as ferramentas são criadas para editar manualmente a imagem na aba **Depois** e só estão disponíveis para as licenças [Home Deluxe](#) e [Business](#).

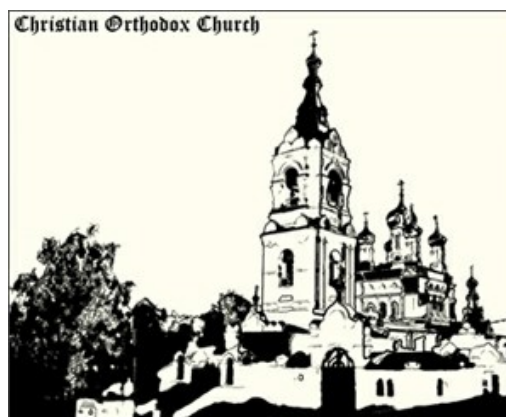
Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com a ferramenta **Borrar** perderão-se!

LINO GRAVURA

A **Linogravura** é um desenho que se obtém escavando o linóleo, o qual é fácil de trabalhar devido à sua superfície macia. Uma imagem clássica é criada por traçados negros em um fundo branco. A característica deste desenho é a expressividade, e forte contraste entre o branco e preto, e seus ricos e exuberantes traçados.




Imagem original



Resultado

Na aba **Pintura** no **Painel de ajustes** você pode ajustar os parâmetros que definem a conversão de uma imagem em uma linogravura.

Atenção!

No efeito **Linogravura** a janela de **Visão antecipada** está desactivada. Você deve pressionar o botão  para ver as alterações aplicadas.

Parâmetros:

Posterização (10-100) - simplifica uma imagem através da redução de pixels coloridos semelhantes.



Posterização = 15



Posterização = 90

Nível de detalhes (1-100) - a quantia de detalhes e linhas em uma imagem. Aumentando o valor desses parâmetros resulta em mais detalhes e uma imagem mais escura.



Nível de detalhes = 20



Nível de detalhes = 70

Nitidez (1-100) - a clareza de detalhes da imagem. Aumentando este parâmetro reduz a imprecisão dos traçados, sem reduzir por completo o nível de detalhe. Imagens embaçadas aparecerão mais escuras.



Nitidez = 5



Nitidez = 75

Mais branco (0-50) - aumenta o número de áreas na imagem preenchidas de branco.



Mais branco = 5



Mais branco = 40

Mais preto (0-100) - aumenta o número de áreas na imagem preenchidas de preto.



Mais preto = 10



Mais preto = 90

Cores de desenho - a cor do desenho escavado. Para mudar a cor clique no prato e escolha a cor no **Selecionar cor**.


Cores de fundo - a cor da superfície na qual a linogravura é aplicada. Para mudar a cor clique no prato e escolha a cor do **Selecionar cor**.

Ferramentas de pós-processamento

Pincel de cor . Use esta ferramenta para colorir a imagem com a cor selecionada.

Pincel histórico . A ferramenta permite reverter partes da imagem para a imagem original.

Todas as ferramentas são criadas para editar manualmente a imagem na aba **Depois** e só estão disponíveis para as licenças [Home Deluxe](#) e [Business](#).

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo  , as mudanças realizadas com as ferramentas de pós-processamento perderão-se!

EFEITO ESTÊNCIL

O efeito **Estêncil** no **AKVIS ArtWork** converte uma imagem num desenho de estêncil com um contorno de alto contraste.

Estêncil é uma técnica de reprodução de desenhos passando tinta ou tinta sobre orifícios cortados em papelão, plástico ou metal na superfície para ser decorada. O programa permite fazer uma impressão monocromática expressiva. Também é possível adicionar áreas de meio-tom e aplicar um padrão de sombreamento ou pop art.



Efeito Estêncil

Na aba **Pintura** você pode definir os parâmetros para converter uma foto num desenho de estêncil.

Parâmetros de efeito:

Desfoque. Suavização preliminar da imagem original. Ajuda a simplificar a imagem e remover detalhes estranhos.



Desfoque = 1



Desfoque = 25

Suavidade. Suavidade das bordas das áreas da imagem.



Suavidade = 0



Suavidade = 50

Sombras/realces. Controle de áreas de preenchimento. O controle deslizante esquerdo é responsável pelo número de áreas preenchidas com a cor escura (na faixa de cinza para preto), o direito - pelo número de áreas preenchidas com a cor clara (na faixa de branco a cinza).



Mais escuro



Mais claro

Tinta/fundo. Gerenciamento de cor. A cor da tinta é usada para desenhar contornos e áreas escuras. A cor de fundo é responsável pelas áreas claras. Para alterar a cor, clique no quadrado e selecione uma cor na caixa de diálogo padrão.

Use o controle deslizante **Tons médios** para ajustar a tonalidade da zona intermediária (por padrão, é cinza).



Branco sobre cinza



Azul sobre preto

Aplique efeitos adicionais ativando as caixas de seleção: **Contornos**, **Sombreamento**, **Pop art**. Ajuste suas configurações nas abas abaixo.

Nota: Você pode usar **Sombreamento** ou **Pop art**, mas não os dois ao mesmo tempo.



Contornos desativado



Contornos ativado



Sombreamento ativado



Pop art ativado

Contornos. Ative a caixa de seleção para adicionar contornos à imagem.

Sensibilidade. Número de linhas de contorno.



Sensibilidade = 5



Sensibilidade = 100

Espessura. Intensidade e largura dos contornos.



Espessura = 1



Espessura = 70

Sombreamento. Ative a caixa de seleção para adicionar sombreamento às áreas de meio-tom.

Tamanho do passo. Distância entre as linhas de sombreamento e seu número.



Tamanho do passo = 25



Tamanho do passo = 100

Espessura. Largura das linhas.



Espessura = 15



Espessura = 85

Posterização. Número de áreas com o sombreamento diferente. Com um valor de 100, o sombreamento é uniforme.



Posterização = 5



Posterização = 100

Inclinação aleatória. Um gerador que cria uma direção de sombreamento aleatória.



Inclinação aleatória = 863



Inclinação aleatória = 5178

Sombreamento cruzado. A caixa de seleção ativa o modo de sombreamento cruzado. Os traços são desenhados em diferentes direções.



Sombreamento cruzado desativado



Sombreamento cruzado ativado

Pop art. Ative a caixa de seleção para preencher as áreas de meio-tom com elementos padrão (um efeito de meio-tom retrô).

Padrão. Selecione um tipo de elemento: Círculo, Quadrado, Rombo, Triângulo, Cruz, Dólar.



Rombo



Dólar

Deslocamento. Os elementos localizados um abaixo do outro são deslocados pela metade do intervalo.



Deslocamento desativado



Deslocamento ativado

Intervalo. Distância entre os elementos.



Intervalo = 15



Intervalo = 70

Tamanho. Tamanho dos elementos. Os elementos podem se misturar para criar um efeito de sombreamento mais denso.




Tamanho = 5



Tamanho = 15

Ferramentas de pós-processamento

Pincel de cor  Use esta ferramenta para colorir a imagem com a cor selecionada.

Pincel histórico  A ferramenta permite reverter partes da imagem para a imagem original.

Todas as ferramentas são projetadas para editar manualmente a imagem na guia **Depois** e estão disponíveis apenas para as licenças [Home Deluxe](#) e [Business](#).

Atenção! Se você executar novamente o processamento da imagem, as alterações feitas com as ferramentas de pós-processamento serão perdidas!

PINTURA A PASTEL

O efeito **Pastel** simula uma técnica artística especial que combina as características de pintura e desenho. Esta técnica pictórica utiliza barras pastéis moles e pastosas, que formam traços suaves e aveludados, cheios de matizes, com bordas subtis.

Atenção! O estilo **Pastel** só está disponível nas versões [Home Deluxe](#) y [Business](#). É possível testar todos os recursos no período de avaliação.

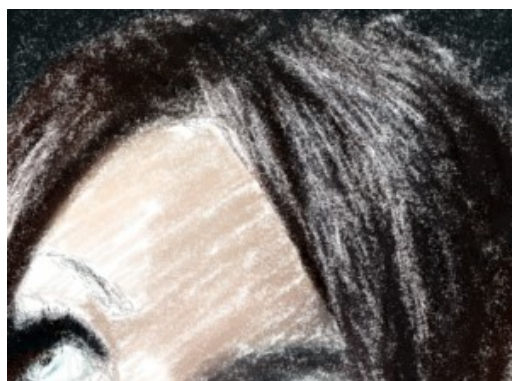


Transformando uma foto em um desenho a pastel

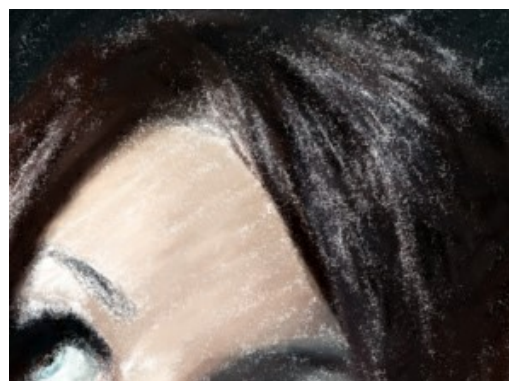
Na aba **Pintura** você pode ajustar os parâmetros que definem a conversão de uma imagem em uma pintura a pastel.

Parâmetros:

Espessura do tracejado (0-100). O parâmetro determina o tamanho do traço (a largura do tracejado).



Espessura do tracejado = 1



Espessura do tracejado = 70

Comprimento mín/máx do tracejado (1-100). O parâmetro ajusta a escala dentro do qual pode variar o comprimento da linha. Existem duas barras que definem a escala das bordas: a barra esquerda ajusta o comprimento mínimo, a barra direita ajusta o comprimento máximo. O desenho resultante será composto de linhas que aumentam e diminuem dentro desta escala.



Comprimento mín/máx do tracejado = 1/11

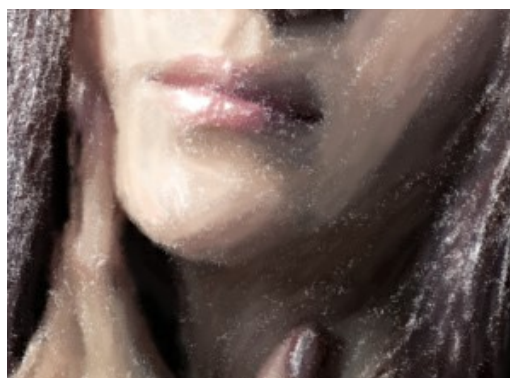


Comprimento mín/máx do tracejado = 45/100

Intensidade do tracejado (0-100). Esse parâmetro especifica a intensidade e a expressão das pinceladas: de traços suaves pálidos a traços grandes, expressivos e perceptíveis.



Intensidade do tracejado = 5



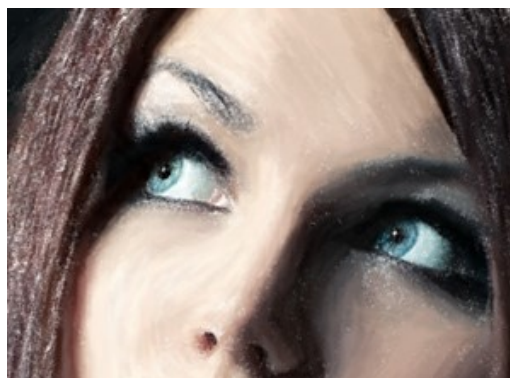
Intensidade do tracejado = 80

Densidade (0-100). O parâmetro define o número dos traços na imagem. Quanto maior o valor, menos áreas brancas permanecem. O parâmetro agrega traços mais vívidos e permite criar o efeito de veladura.

Atenção: Utilização dos valores elevados deste parâmetro pode aumentar significativamente o tempo de processamento.



Densidade = 5



Densidade = 80

Luminosidade (0-100). O parâmetro adiciona traços brancos sobre as áreas escuras. Quanto maior o valor, mais a imagem será dominada por tons claros.



Luminosidade = 10

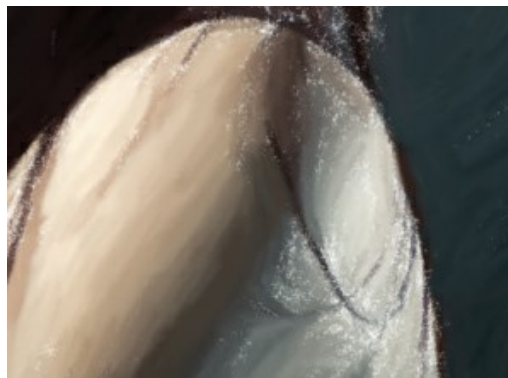


Luminosidade = 80

Suavidade (1-10). Este parâmetro afeta a estrutura do desenho, engrossa e espessa os traços.




Suavidade = 2




Suavidade = 10


Ferramentas adicionais:


Na aba **Antes**:

A ferramenta **Direção de traços**  é um pincel especial para definir a linha guia, e o pintor virtual converterá a imagem em uma pintura direcionando os traçados para seguir as linhas guias desenhadas. Esta técnica permite alcançar verdadeiramente uma pintura realística com cabelo humano, padrões e texturas indo na direção certa.

Na aba **Depois**:

A ferramenta **Borrar**  é usada para editar manualmente a imagem processada, por exemplo, para refinar a imagem removendo irregularidades na pintura. Será possível somente na aba **Depois**.

A ferramenta **Pincel histórico**  permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original.

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com a ferramenta **Borrar** perderão-se!

Nota: Essas ferramentas só estão disponíveis para as licenças [Home Deluxe](#) e [Business](#).

EFEITO PONTILISMO

O **Pontilhismo** é uma técnica de pintura caracterizada pela aplicação de pinceladas separadas na forma de pontos ou manchas. O pontilhismo fazia parte do movimento impressionista que queria tornar os pensamentos e sentimentos visíveis e abriram os portões da arte moderna.

Atenção! O estilo **Pontilhismo** só está disponível nas versões [Home Deluxe](#) e [Business](#). É possível testar todos os recursos no período de avaliação.



Efeito de pontilhismo

Você pode ajustar os parâmetros do efeito na aba **Pintura**:

Tamanho de pontos (10-100). Este parâmetro especifica o tamanho máximo dos pontos.



Tamanho de pontos = 25



Tamanho de pontos = 75

Densidade (10-100). O parâmetro define o número dos pontos na imagem. Quanto maior o valor, menos áreas permanecem sem pintura.



Densidade = 20



Densidade = 70

Saturação (0-100). Este parâmetro define a intensidade da cor das pinceladas. No valor = 0 os traços têm a saturação da imagem original. Ao aumentar o parâmetro, as cores tornam-se mais brilhantes e mais saturadas.



Saturação = 10



Saturação = 50

Variedade de cores (0-100). Se aumenta o parâmetro, alguns dos pontos mudarão a sua cor. Quanto maior o valor, mais cores aparecem na imagem e mais saturadas se tornam.



Variedade de cores = 5



Variedade de cores = 25

Relevo (0-100). Este parâmetro dá volume aos traços. Nos valores baixos, os pontos são planos. Quanto maior é o valor, mais pronunciados são os traços.



Relievo = 20



Relievo = 90

Forma (0-100). O parâmetro determina a forma das pinceladas com base na relação de aspecto do pincel. No valor = 0 os traços tem uma forma circular, quando se aumenta o parâmetro se transformem em elipses.




Forma = 10




Forma = 90

Número aleatório. (0-9999). Este é o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição das pinceladas. Cada número produz uma distribuição exclusiva dos pontos de cor.

Ferramentas de pós-processamento

A ferramenta **Pincel histórico**  permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original. Será possível solamente na aba **Depois**.

Atenção! Se muda à pestaña **Antes** e executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com a ferramenta perderão-se!

CRIANDO UM EFEITO DE IMAGEM SEMIPROCESSADA

Para tornar a execução de uma foto para pintura mais divertida e mostrar a conversão em tempo real, o programa **AKVIS ArtWork** oferece a opção **Processamento animado**. Você pode ver como os espaços em branco vão reduzindo mais e mais até que a imagem final é exibida. O efeito pode ser surpreendente, então os usuários geralmente nos perguntam — *é possível parar a execução da foto para pintura com apenas poucas sugestões de exibição em branco e salvar as pinturas semiprocessadas como resultado?*

Sim, há um pequeno truque para fazer isso.



Passo 1. Abra a foto no **AKVIS ArtWork**.



Imagem original

Passo 2. Processe a foto clicando no botão .

Atenção: Nesse estágio, é necessário deixar que o programa termine o processo de conversão – caso contrário, ele começará novamente o processo quando você tentar parar a execução no meio.

Por exemplo, aqui está o resultado com o ajuste predefinido **AKVIS Default**. A pintura parece boa, mas um tanto maçante.



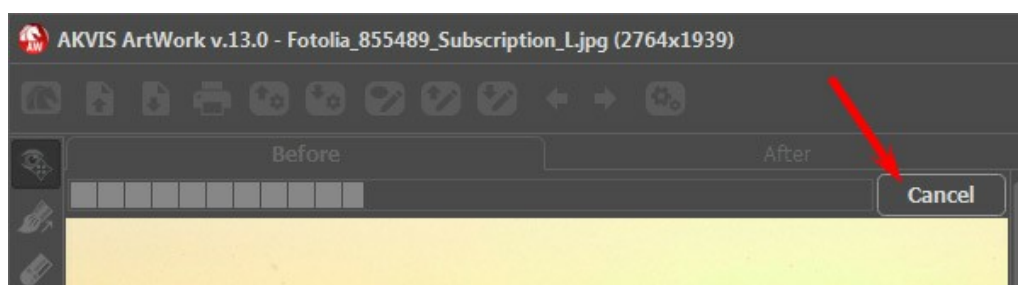
Imagem processada ("AKVIS Default")

Passo 3. Ajuste os parâmetros. É necessário alterar pelo menos um parâmetro, mesmo que seja um pouco (por exemplo, de 0 a 1).

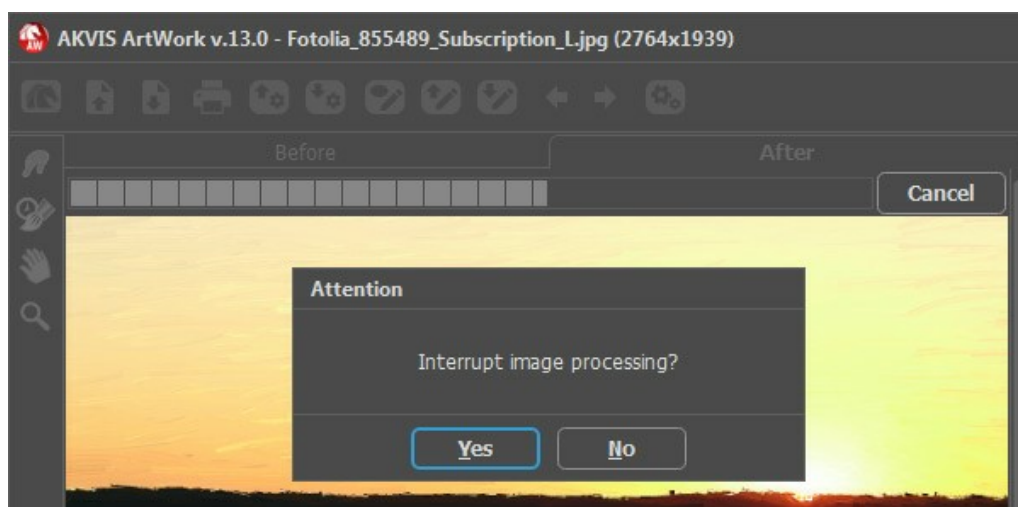
Aqui usamos o ajuste predefinido **AKVIS Long Strokes**:



Passo 4. Reinicie a execução . Depois disso, clique no botão **Cancelar** próximo da barra de progresso.



Passo 5. Você verá a caixa de diálogo perguntando se você deseja interromper ou não o processo. Observe o processamento animado, e ao ver um quadro compatível, clique no botão **Sim**.



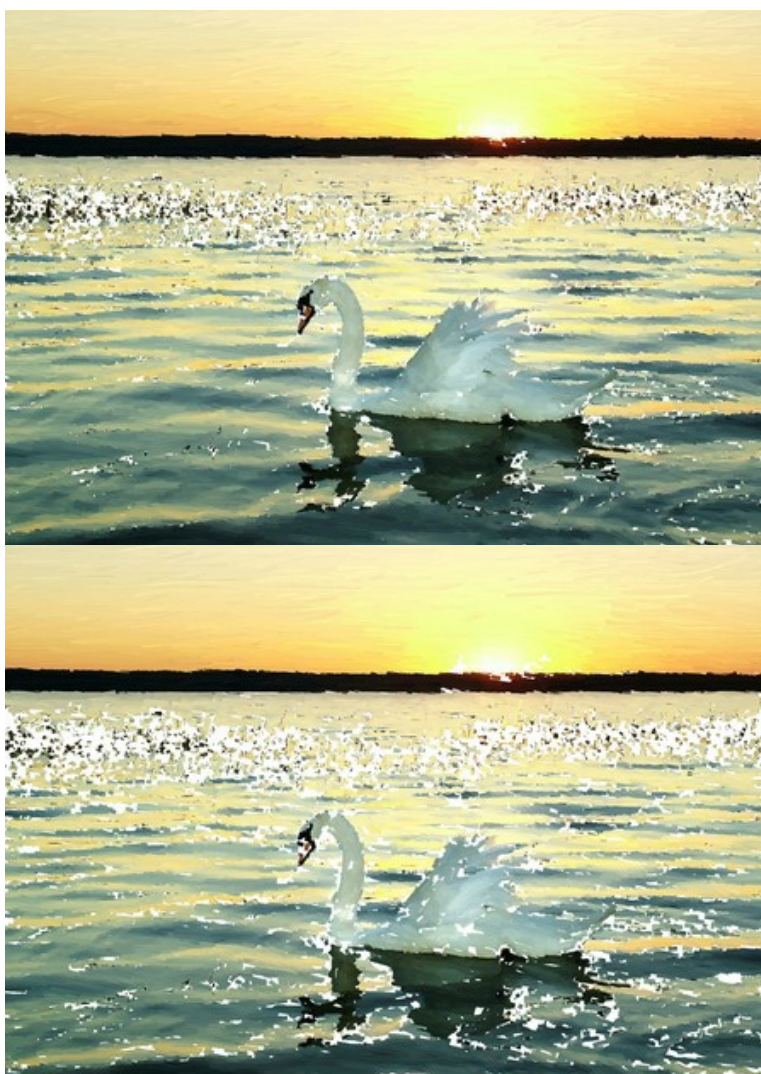
Passo 6. Vá na aba Depois - e voilà! Aqui está uma imagem semiprocessada.



Imagem semiprocessada

Passo 7. Se você não gostar do resultado, altere os parâmetros novamente (pelo menos um deles) e repita o processo: **Executar** -> **Cancelar** -> **Sim** -> **Depois**.

Você pode obter vários resultados, alterando os parâmetros ou as predifinições.





PÔR DO SOL NO LAGO DE GARDA EM PASTEL

Garda é um dos maiores e mais bonitos lagos na Itália. A costa do Lago de Garda é um lugar idílico: o vale é repleto de bosques de oliveiras e ar fresco do Mediterrâneo, enquanto à distância, os picos dos Alpes cobertos de pinheiros são obscurecidos pela paisagem. Uma pintura no estilo pastel é a forma perfeita para transmitir o charme desse recanto mágico do mundo.



Passo 1. Abra a foto no **AKVIS ArtWork** e selecione o estilo **Pastel**.



Lago de Garda


Passo 2. Ajuste os parâmetros. As mudanças serão aplicadas automaticamente ao exemplo na janela **Visão antecipada**.



Imagem original




Resultado

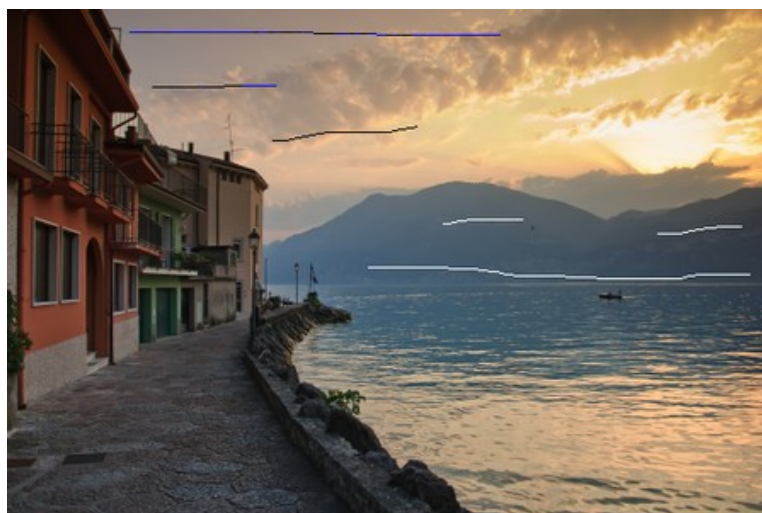
Passo 3. Pressione  para começar a processar a imagem.




Desenho a pastel

Passo 4. Após o processamento, as pinceladas geralmente seguem os contornos dos objetos. Mas você pode usar a ferramenta **Direção de traços**  para redirecionar as pinceladas em uma parte da imagem.

Para definir as pinceladas acima do céu e montanhas em uma direção horizontal, vá na aba **Antes** e desenhe algumas linhas de direção com essa ferramenta.



Linhas de direção

Passo 5. Reinicie o processamento da imagem pressionando .



Pastel
(clique na imagem para ver em versão maior)

CAVALO MÍTICO: PINTURA DE AQUARELA

Cavalos mágicos aparecem em contos de fadas de muitas culturas - Tulpar, Pegasus, Sivka-Burka, Bayard, Akbuzat, Sleipnir, Gaitan, Rakhsh, Tetroni, Chalkuyruk, Dzindz, Aranzal, Târkshya, Babieca, etc. Os cavalos dos deuses, cavaleiros e heróis são bonitos e dotados de poderes especiais. Suas imagens são representadas em esculturas, pinturas, afrescos e baixo-relevo. Podemos usar o programa **AKVIS ArtWork** para criar nosso próprio conto de fadas e transformar qualquer cavalo em criatura lendária.

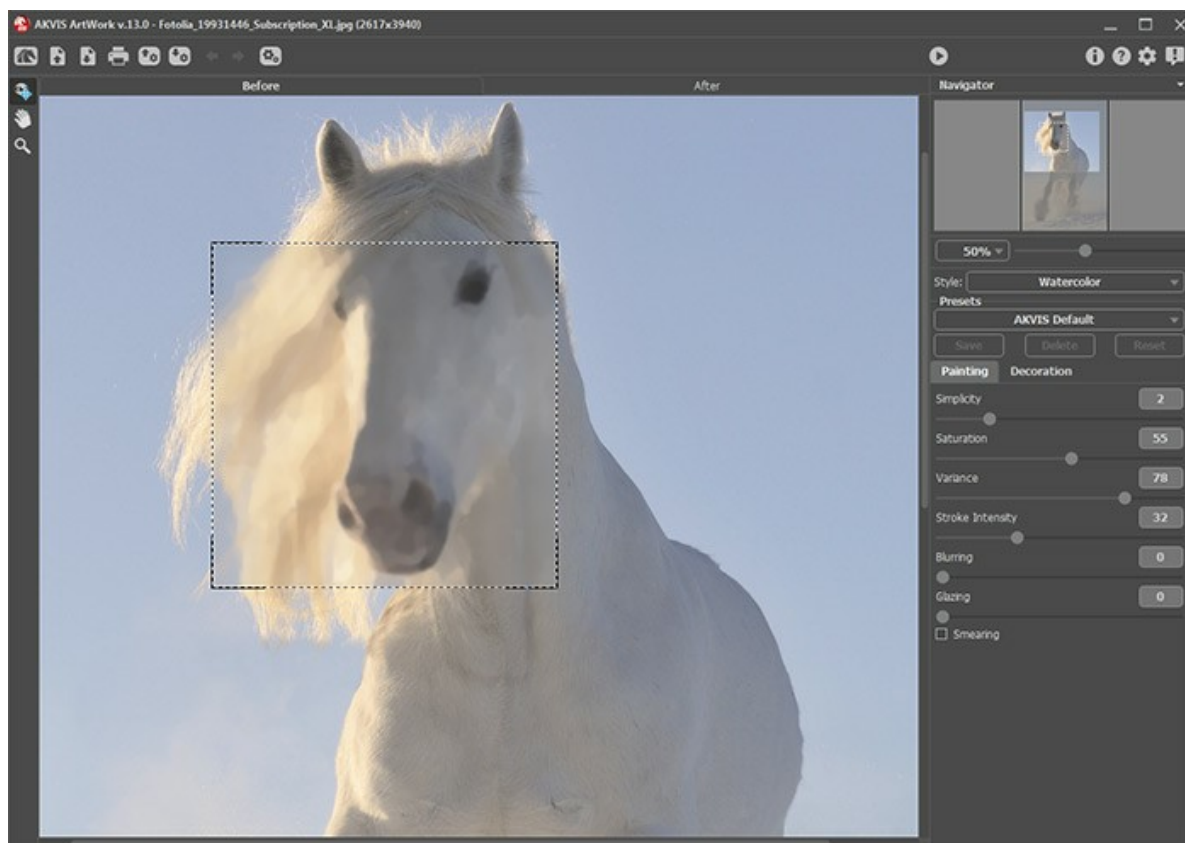



Passo 1. Abra uma imagem no **AKVIS ArtWork** e selecione o estilo **Aquarela**.





Imagem original

Passo 2. A janela **visão antecipada** mostra como a imagem seria processada, usando as configurações atuais. O resultado final provavelmente será um pouco diferente do resultado da janela de visualização, porém ela ainda é útil para acompanhar qualquer mudança dos parâmetros.



Passo 3. Pressione  para começar a processar a imagem. Configurações padrão

Nota: Quando o processamento estiver concluído, o sombreado irregular pode ser corrigido manualmente, usando as **Ferramentas de pós-processamento** (estão disponíveis somente na aba **Depois**, nas versões [Home](#) [Deluxe](#) e [Business](#)): **Borrar**  e **Desfocar** .

Este é o resultado:



Pintura a aguarela

GALERIA DE ARTWORK

Andrey Terebov (Kiev) enviou-nos uma carta partilhando as suas experiências com o **AKVIS ArtWork**. Abaixo encontra alguns excertos da carta e comentários sobre as pinturas.

Andrery escreve que por muito tempo se tem interessado por fotografia artística e em métodos que permitam melhora a expressividade do seu trabalho – sobretudo em estilização. Enquanto experimentava a versão de teste do AKVIS ArtWork notou não só a conveniência do programa e acilidade de uso, mas também a capacidade para ver uma pequena previsão do resultado. E mais importante, acrescenta o autor, é o efeito real de pintura, incorporando o design do criador e a textura dos traços:

Imprimir um par de trabalhos numa impressora nos formatos de 30x45 e 50x60 numa camada (layer) de canvas. Pinturas a óleo realistas! Imprimir em papel mate também oferece excelentes resultados, mas é necessário adicionar uma camada com textura. AKVIS ArtWork pode ser definido como POTENTE!

A fotografia clássica por norma, segue convenções. Mas em muitos géneros essas convenções restringem a expressão artística (retrato, paisagem, naturezas mortas, etc). Melhoramentos introduzidos em editores gráficos nem sempre produzem o efeito desejado, mas usando AKVIS ArtWork tem-se a oportunidade de materializar as ideias criativas. Não é somente um programa de pintura – é uma verdadeira ferramenta criativa.

Andrey pretendia debater o que ele sente serem as mais interessantes aplicações do AKVIS Artwork, sobretudo para fotógrafos principiantes.

Por norma existem muitas fotos, negativos, diapositivos num arquivo que são valiosos: vistas raras ou já inexistentes, paisagens, arquitectura, retratos e muito mais. Retocar e restaurar pode não valer a pena, mas com AKVIS Artwork o resultado dependerá muito das capacidades do utilizador. Se a distorção de cor não for facilmente corrigida, a pintura será uma expressão efectiva dois métodos do artista ou mesmo um estilo (Impressionismo, por exemplo). Criar interessantes exemplos de foto artística (ao estilo do surrealismo, ou no estilo de um "Chagall") é atraente, mas difícil e requerendo muito tempo. Aplicar AKVIS Artwork na fase final da concepção ajuda a esconder erros e a produzir uma pintura única.

Nota: Carregue na imagem para ver uma versão maior numa nova janela.

Exemplo 1. Foto de teste. Após usar **AKVIS Artwork** a foto apela artisticamente.



Digitalização de um negativo de cor

Resultado

Exemplo 2. Reenquadramento (cerca de ¼) de um negativo de cor com fraca definição e distorção de cor. Versões 1 e 2 são bons exemplos de criatividade: ArtWork pode criar arte mesmo a partir de uma foto com problemas.

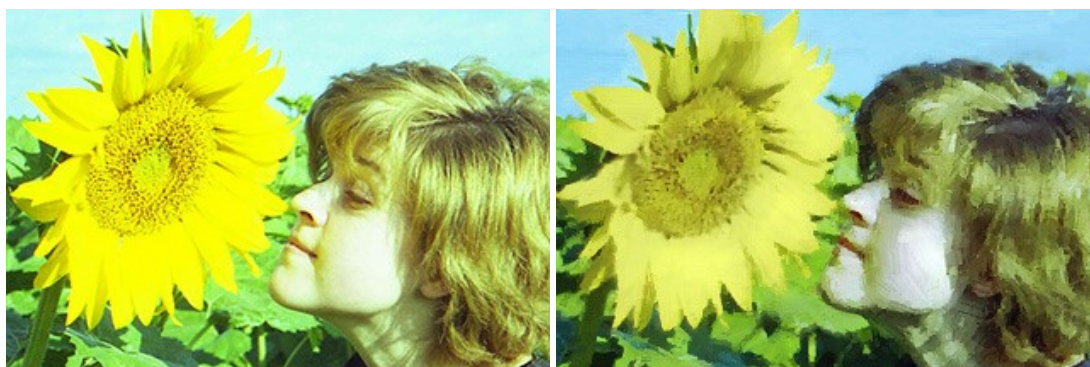


Foto desfocada

Versão 1

Versão 2

Exemplo 3. As complexidades da cor. **AKVIS Artwork** produz resultados agradáveis.



Digitalização de um negativo de cor

Resultado

Exemplo 4. Selecção criteriosa de tipo de traços dá a esta foto turística um aspecto mais artístico.



Foto digital

Resultado

Exemplo 5. Devido à vibração no momento de registo tornou-se impossível fazer uma ampliação de grande-dimensão desta digitalização de um fotograma de 35mm. Após a magia de **AKVIS ArtWork** as imagens foram impressas no formato de 50x60 em canvas – um resultado espantoso!



Paisagem

Resultado

Exemplo 6. Não é difícil transformar uma foto de amador num retrato artístico.



Foto digital



Resultado

Exemplo 7. "Impressionismo" com o AKVIS ArtWork.



Digitalização de um negativo de cor



Resultado

Exemplo 8. Após processamento em AKVIS ArtWork (área de textura em canvas aprontada com cerca de 2cm para montagem na estrutura) foi impressa em canvas numa impressora. Uma imagem de teste acabou por tornar-se num excelente presente.



Digitalização de um negativo de cor



Resultado

Exemplo 9. Maravilhosa miniatura de arte – um presente da Ucrânia.



Digitalização de um negativo de cor



Resultado



Digitalização de um negativo de cor



Resultado



Resultado

VACA DE EMERGÊNCIA

A autora deste tutorial é **Valentina Aynagos** (Alemanha).

Já lhe aconteceu de encontrar em um pasto... uma vaca vermelha? Não, isto não é nem um aviso ou um alvo de tiro.

Em 2005, na capital da Suíça a discussão foi segurada com respeito a um assunto crucial – escolhendo um emblema adicional para a Cruz Vermelha Internacional e Crescente sociedades Vermelha. Países diferentes ofereceram seus próprios símbolos: a estrela de David, a suástica o diamante. Um símbolo em particular que foi proposto foi o da vaca vermelha, simbolizando um animal pacífico que dava leite e vida. Esta proposição não foi apoiada, mas o autor conseguiu tirar uma foto do molde da vaca. Na inscrição sobre o rotulo se lê "O original está na Suíça".



Transformar a foto em um pôster colorido era muito fácil:

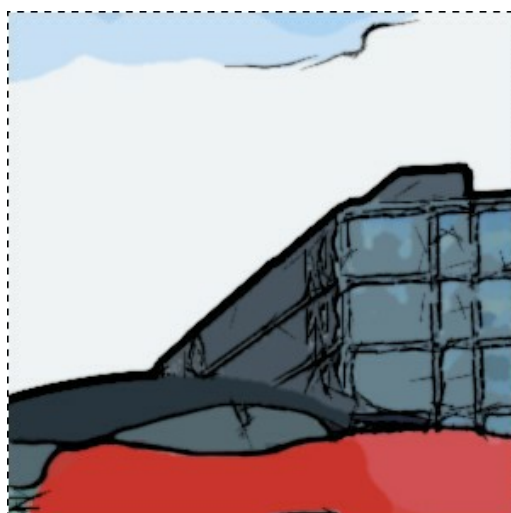
Passo 1. Abra a foto no **AKVIS ArtWork** pressionando  o botão.



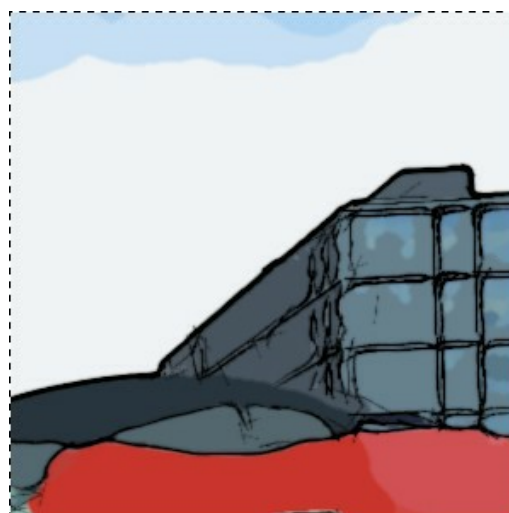
Fotografia original

Passo 2. Escolha o estilo **Cômico** do menu suspenso no **Painel de ajustes**.


O resultado se baseia no ajuste predefinido **AKVIS Default** será mostrado na **Visão antecipada**. Para prevenir as linhas pretas de serem desenhadas no céu, reduza o parâmetro de **Nível de detalhes** de 40 para 20:

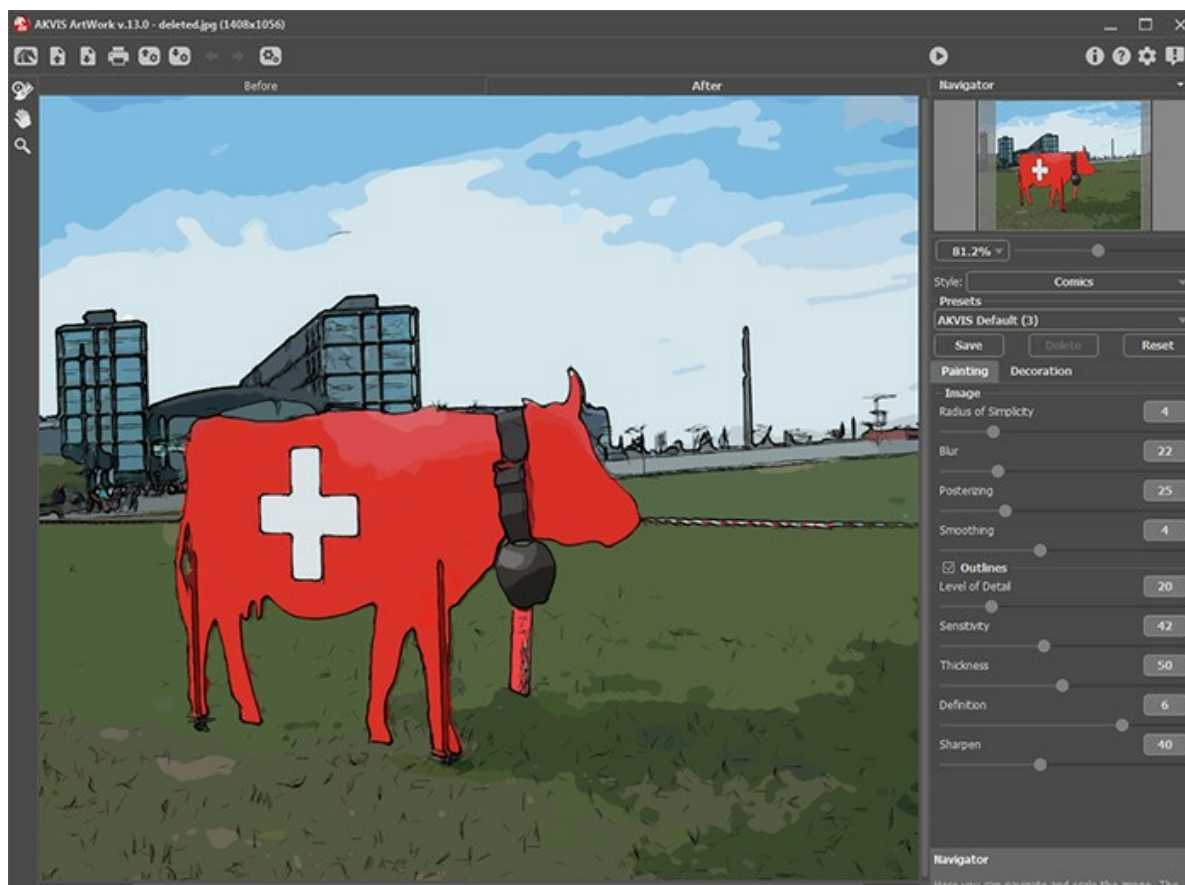


Nível de detalhes = 40



Nível de detalhes = 20

Passo 3. Pressione o  botão para processar a imagem.




ArtWork's mostra na área de trabalho o resultado depois de processado

Passo 4. Para adicionar alguns **textos** ilustrativos, pressione a aba **Decoração**. Escolha a cor vermelha para o texto e preta para o contorno do texto.



Resultado: um pôster colorido

Passo 5. Salve a imagem pressionando  .

DESENHO ANIMADO DE UM GATO

O autor do tutorial é **Robert Bates**.

Este tutorial foi inspirado no [vídeo](#) criado com o uso de **AKVIS Sketch**.

Agora que **AKVIS ArtWork** pode lembrar os últimos ajustes de quando foi aberto pela última vez, ele pode ser usado para a mesma finalidade. Esse recurso é perfeito para a edição de um vídeo, que é composto de muitos quadros. Sem processamento em lote que seria um processo extremamente tedioso para editar cada frame individualmente. Neste tutorial vamos aprender como automatizar essa tarefa, e usar **AKVIS ArtWork** para transformar um vídeo em um desenho animado.

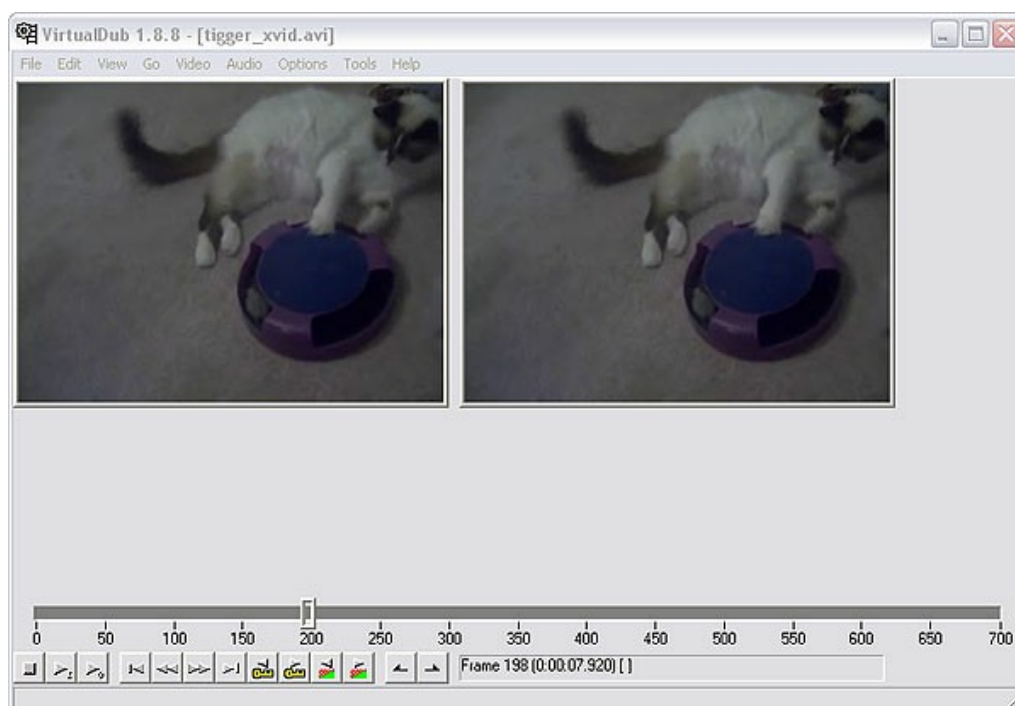


Vídeo original

Desenho animado

Passo 1. Antes de podermos editar o vídeo no **VirtualDub** (programa grátis), precisamos convertê-lo para um formato que o **VirtualDub** pode usar. Podemos usar um programa livre, **Any Video Converter**, para converter o filme para um arquivo AVI.

Passo 2. Abra o arquivo AVI no **VirtualDub** selecionando **Arquivo -> Abrir arquivo vídeo**. Agora você deve ver o vídeo no espaço de trabalho do VirtualDub, separados em quadros.




Passo 3. A fim de trabalhar com o nosso vídeo na ArtWork, precisamos salvá-lo como quadros individuais. Para fazer isso, vá para **Arquivo -> Exportar - Seqüência de imagens**. Uma janela será aberta. Digite o nome do arquivo, formato de imagem (JPEG padrão), seqüência de números e que será usado para nomear seus arquivos. Em seguida, escolha um diretório para armazenar seus caixilhos, alizares e pressione **OK**. Após alguns momentos, o vídeo será copiado para a pasta escolhida como arquivos de imagem individual. Feche **VirtualDub**. Agora você está pronto para começar a editar seus quadros no **Adobe Photoshop**.

Passo 4. Escolha as pastas fonte ("Tigger Vid") e destino ("Tigger saída Vid") para os quadros. Copie os quadros que você salvou com o **VirtualDub** para a pasta de origem ("Tigger Vid").

Passo 5. O **processamento em lote** permite o tratamento automático de grupos de imagens.

Nota:

Na versão *standalone* clique no botão  e ajuste os parâmetros do processamento em lote no programa ArtWork.

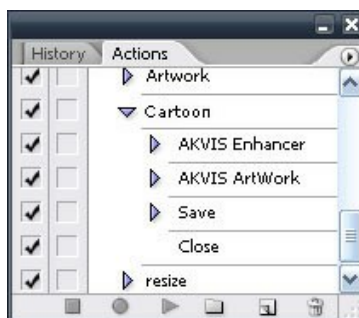
Na versão *plugin* você precisa primeiro criar uma ação, e então aplicar essa ação na pasta onde contém os arquivos. Uma ação de Photoshop pode conter não somente um (AKVIS ArtWork), mas diversos comandos naturalmente, de modo que você possa processar um grande número de imagens.

Usamos a versão *plugin* no **Adobe Photoshop**:

Abra a paleta **Ações** no Photoshop: **Janela -> Ações** ou **Alt + F9**.


Clique em **Criar nova ação** (ícone 5) na parte inferior da paleta **Ações**, digite um nome para a ação, por exemplo "Desenho animado".

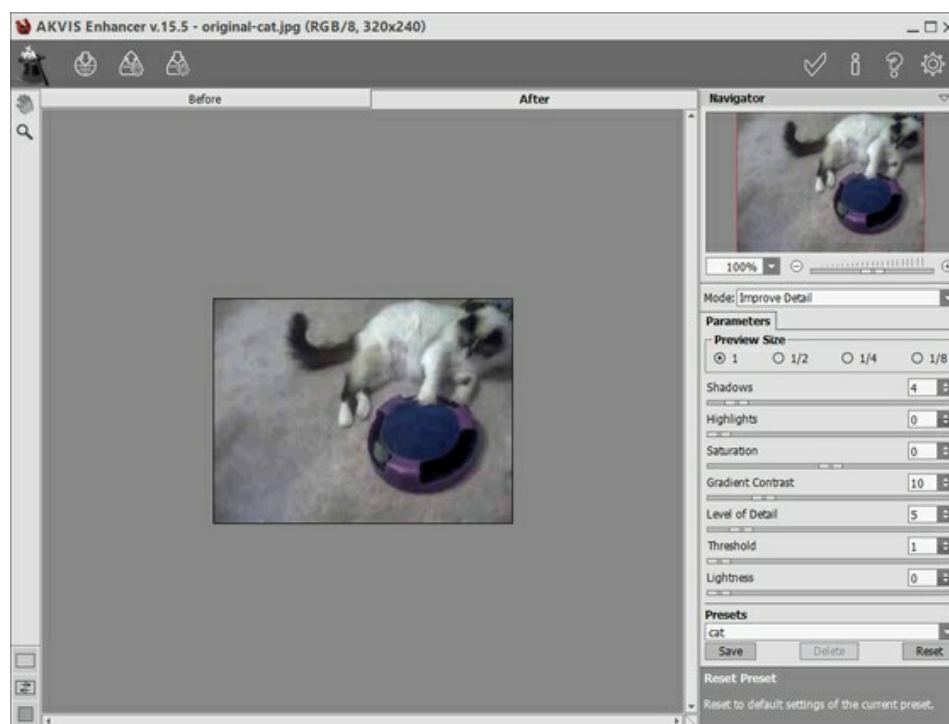
Abra o primeiro quadro do vídeo, pressione o ícone **Gravar** (ícone 2) na parte inferior da paleta para iniciar a gravação da ação.



Paleta Ações



Passo 6. (*opcional*) Como você pode ver, a imagem é bastante enlameada. Isso pode ser corrigido com **AKVIS Enhancer**. Chame o plugin **AKVIS Enhancer** selecionando **Filter -> AKVIS -> Enhancer**. Você pode usar as configurações mostradas na imagem abaixo, ou escolher a sua própria.

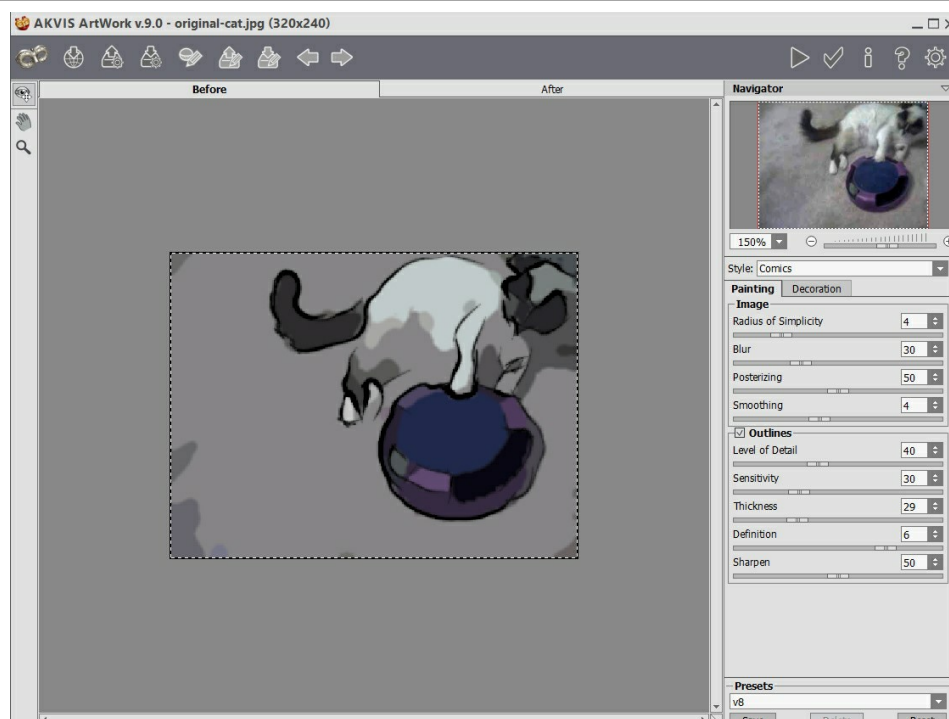
AKVIS Enhancer vai lembrar os últimos ajustes utilizados quando é ativado novamente, mas ainda seria uma boa idéia para salvar suas configurações como uma predefinição. Pressione  e sua imagem será devolvido ao **Photoshop**.



Área de trabalho do AKVIS Enhancer

Passo 7. Em seguida, selecione o plugin **AKVIS ArtWork** com **Filter -> AKVIS -> Artwork**. Você vai ver o quadro exibido no espaço de trabalho do plugin.

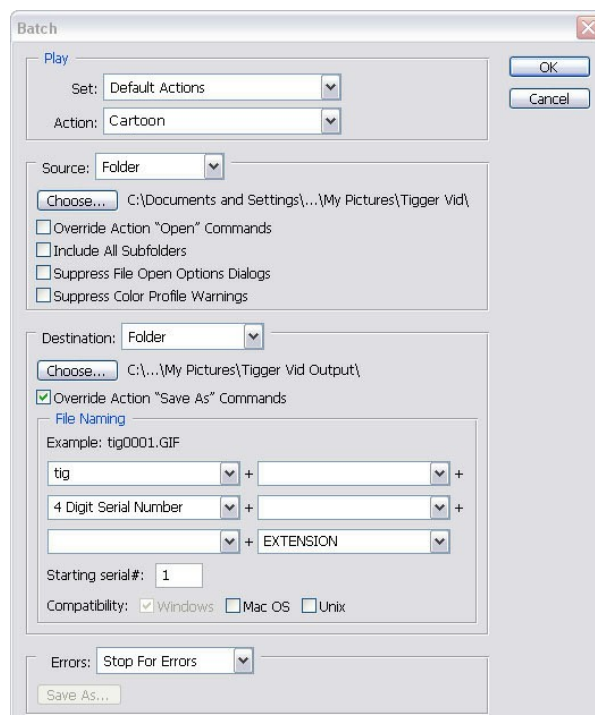
Pressione o botão  para iniciar o processamento e depois  para aceitar o resultado. Agora, será devolvido ao espaço de trabalho do Photoshop.



Passo 8. Selecione **Salvar como** no menu **Arquivo** do Photoshop e salve o arquivo para a pasta de saída ("Output Tigger Vid"). Pressione **Parar** na paleta **Ações**. Apague o arquivo que você acabou de salvar na pasta de saída.

Passo 9. Abra a janela de diálogo de processamento em lote, selecionando **Automatizar -> Lote**.

Escolha as configurações como mostrado abaixo, e pressione **OK** para começar o processamento em lote. O processo levará algum tempo, dependendo do número de quadros e da velocidade do seu computador. Quando o processo estiver completo, verifique a pasta de saída ("Output Tigger Vid") e você verá que ela está cheia de cópias modificadas dos quadros, tudo pronto para ser reagrupados em um vídeo.



Processamento em lote


Passo 10. Feche o **Photoshop** e reabra o **VirtualDub**. Selecione **Arquivo -> Abrir arquivo vídeo**, navegue até a pasta de saída ("Output Tigger Vid"), selecione o primeiro arquivo e, a partir do menu drop-down ao lado de Arquivos do tipo selecionar: **Sequência de Imagens**. Pressione **Abrir** e VirtualDub irá montar um vídeo a partir dos quadros naquela pasta. Depois de concluído você pode visualizar o filme. Neste caso, o vídeo mudou muito lentamente. Go to **Vídeo -> Frame rate** e frame rate seleccione **Alterar para (fps)**. A taxa de quadros original era de 25, para inserir esse valor na caixa e dê **OK**.

Passo 11. Se você quer reatar o áudio do vídeo original, seleccione de **Áudio -> Áudio de outro arquivo**, em seguida, navegue até o arquivo de vídeo original e selecioná-lo. No entanto, o áudio deste vídeo não era muito limpo, optamos por uma fonte diferente, alguma música. Você também pode adicionar uma caixa de diálogo ou outros efeitos sadios se você desejar.

VISTA DO CANAL DA CIDADE: PAISAGEM A ÓLEO

Em um dia de verão agradável eu estava caminhando ao longo do canal da cidade quando eu fui dominado por uma vontade irresistível de pintar. Eu não tinha pincel e nenhum cavalete, e, para ser bastante honesto, meu estudo de paisagem nunca haviam entusiasmado meu professor de desenho na escola. Mas eu tinha uma máquina fotográfica comigo, assim eu tirei uma foto da paisagem. Então, usando o programa **AKVIS ArtWork**, eu converti minha fotografia em um quadro a óleo. O resultado foi exatamente a pintura que estava na minha mente.



Eu usei a versão *Deluxe* do **AKVIS ArtWork** ao criar este tutorial. A versão *Deluxe* (em contraste com licença *Home*) tem uma ferramenta **Direção de traços** . Esta ferramenta pode fazer maravilhas. Você pode carregar as imagens no tamanho completo para comparar o resultado com e sem esta característica: uma pasta [a zip-archive](#) com três arquivos *1st-result.jpg*, *2nd-result.jpg* e *2nd-result-with-canvas.jpg*.

Por favor siga esses passos:

Passo 1. Abra a imagem em seu editor de fotografia (nós usamos a versão plugin do programa).

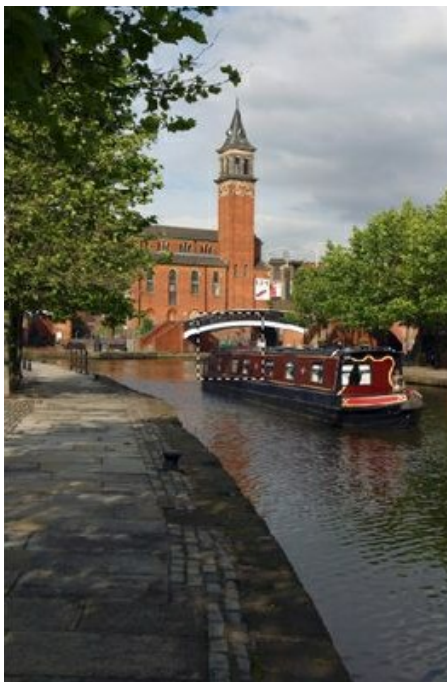


Imagem original

Passo 2. Chame o plugin **AKVIS ArtWork**. No **AliveColors** você pode usar os itens do menu **Effects -> AKVIS -> ArtWork**.

A imagem será carregado na área de trabalho e, se for grande, escalada para ajustar a **Janela de imagem**. Para evitar um efeito de distorção visual, é recomendado fixar a escala para 100%.



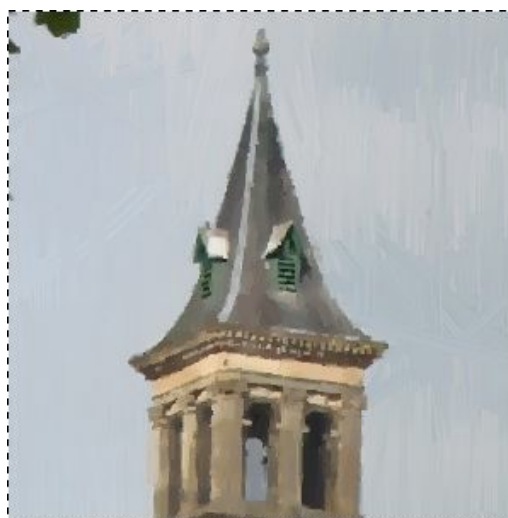
Fragmento da imagem (escala para 100%)

Passo 3. Ajuste os parâmetros. As mudanças serão aplicadas automaticamente ao exemplo na janela **Visão antecipada**. Você pode mover esta janela com um duplo clique esquerdo no ponto exigido da imagem.

Eu gostaria de pintar minha paisagem em uma maneira de expressionista, em movimentos grandes. Realmente a maioria dos pintores na tentam fazer uma reprodução fotográfica da realidade, eles não fazem toda a reprodução necessária de todo detalhe secundário. Assim eu aumentei o valor do parâmetro **Simplicidade**. Estes parâmetros simplificam a imagem reduzindo o nível de detalhe. Os movimentos são mais ásperos e a imagem se parece mais com uma pintura. Você pode notar que a **Simplicidade** = 6 o nível de detalhe é bastante razoável.




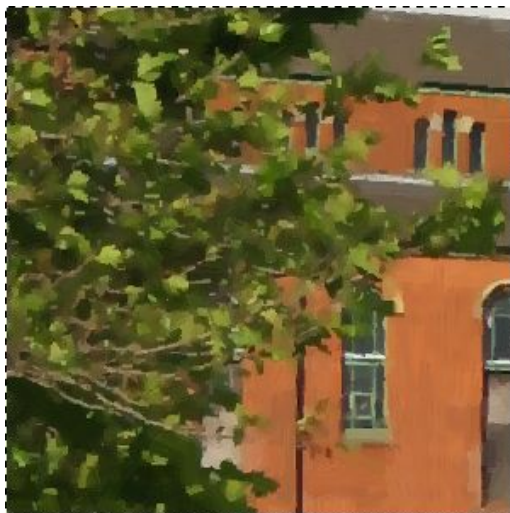
Parâmetros originalis



Simplicidade = 6

Para fazer a imagem mais luminosa, nós aumentamos o valor de **Saturação** para 15.


Passo 4. Clique em  para processar a imagem inteira com as novas configurações. Aqui está o resultado ([1st result.jpg](#)):



Folhas





Barco

Passo 5. Nós estamos contentes com o resultado. Mas nós podemos fazer contudo mais realístico (isso é mais que uma pintura) se nós usarmos a ferramenta **Direção de traços** . Esta ferramenta nos dá controle completo sobre os movimentos que permite fixar a direção do movimento. Se você examinar a imagem *1st-result.jpg* você pode notar que o barco, as árvores e o edifício saíram bem, mas a água e o céu não estão perfeitos. A razão é que os movimentos são postos fortuitamente, enquanto o artista usaria movimentos horizontalmente para o céu e seguiria a direção do fluxo do rio ao pôr os movimentos na água:



Modifique a direção de traços

Passo 6. Clique novamente em . O resultado está aqui: [2nd-result.jpg](#). Você pode adicionar [uma tela](#) então e [uma inscrição](#) para a pintura: [2nd-result-with-canvas.jpg](#).

Passo 7. Clique em  para aplicar as mudanças e fechar o AKVIS ArtWork plugin. Levei-me somente 4 minuto para criar meu pedaço modesto de arte. Eu o imprimi em bom papel e pendurei na parede da sala de jantar.



Pintura a óleo



Sobre tela

HARMONIA: PINTURA A ÓLEO

O programa **AKVIS ArtWork** foi projetado para imitar as diferentes técnicas de pintura. A primeira versão do programa oferece pintura a óleo. Nas próximas versões o leque de escolha das técnicas será expandida. Neste tutorial vamos converter a foto de uma garota em pintura a óleo.



Por favor, siga os seguintes passos:

Passo 1. Abra uma imagem no seu editor de fotos chamando o comando **Arquivo -> Abrir**.



Foto original

Passo 2. Chame a versão plugin do **AKVIS ArtWork**. No **AliveColors** você deverá selecionar o ítem do menu **Effects -> AKVIS -> ArtWork**; no **Adobe Photoshop** selecionar o ítem do menu **Filtro -> AKVIS -> ArtWork**; no **PaintShop Pro** - o ítem do menu **Effects -> Plugins -> AKVIS -> ArtWork**; no **Corel Photo-Paint** selecione **Effects -> AKVIS -> ArtWork**.

Uma amostra da imagem processada com o ajuste atual será exibido na janela **Visão antecipada**. O programa usa os ajustes padrões do AKVIS ou o último ajuste utilizado. Os valores padrões normalmente oferecem um resultado bom, mas você pode ajusta-los para refinar o resultado.

Passo 3. Ajuste os parâmetros de tracejado no estilo **Óleo**.

Simplicidade = 3 (um valor maior que 3 vai desmanchar as listas na blusa).

Para fazer traços mais expressivos, aumente seu comprimento, largura e curvatura:

Curvatura do tracejado = 71;

Comprimento máximo do tracejado = 37;


Espessura do tracejado = 6.



Ajustes padrões



Traços largos

Para os traços ficarem aparente, aumente o valor do parâmetro **Densidade do tracejado**, isso aumentará o número de traços. Se um traço ao acaso estiver fora do lugar (por exemplo, ao longo do nariz), e a **Direção de traços**  não estiver disponível, você pode mudar o valor de **Densidade do tracejado** até você conseguir a melhor versão.


Densidade do tracejado = 86;

Intensidade do tracejado = 5;

Micro detalhes = 15.

A imagem vai parecer melhor se nós deixarmos as cores mais brilhantes:


Saturação = 25.

Passo 4. Clique em  para processar a imagem com os novos ajustes. O resultado será mostrado na aba **Depois**.



Pintura a óleo

Passo 5. Adicione [uma inscrição](#) na aba **Texto**. Coloque a imagem numa [moldura](#) e a pintura está pronta.

Passo 6. Clique em  para aplicar o resultado de conversão e fechar a janela do plugin.



A imagem numa moldura

OS PROGRAMAS DE AKVIS

[AKVIS AirBrush — Técnica de aerografia em suas fotos](#)

AKVIS AirBrush permite imitar a técnica artística de aerografia. O software transforma automaticamente uma fotografia em sua própria obra-prima de arte de alta qualidade, que parece ter sido criada com uma ferramenta de aerógrafo especial. [Mais...](#)



[AKVIS Artifact Remover AI — Restauração de imagens comprimidas em JPEG](#)

AKVIS Artifact Remover AI usa algoritmos de inteligência artificial para remover artefatos de compactação JPEG e restaurar a qualidade original das imagens compactadas. O programa está disponível gratuitamente. Será muito útil para usuários domésticos e profissionais. [Mais...](#)



[AKVIS ArtSuite — Efeitos e molduras para fotos](#)

AKVIS ArtSuite é uma coleção de efeitos de molduras para decoração das fotos. Uma moldura bem escolhida completa a foto e põe-a em valor. O software oferece uma grande variedade de molduras para fotos. O software propõe uma biblioteca de amostras para criar molduras, nos quais se encontram flores, tecidos, penas, etc. [Mais...](#)



AKVIS ArtWork — Coleção de técnicas de pintura e desenho

AKVIS ArtWork é destinado a imitar diferentes técnicas de pinturas. O programa ajuda a criar uma peça de arte de qualquer foto. O programa propõe estes efeitos: *Óleo*, *Aquarela*, *Guache*, *Cômico*, *Caneta e tinta*, *Linogravura*, *Estêncil*, *Pastel* e *Pontilhismo*. Crie um retrato a óleo de seu amigo, uma paisagem pintada ou uma natureza morta! [Mais...](#)



AKVIS Chameleon — Colagens e montagens de fotos

AKVIS Chameleon é uma solução ideal para criação de colagens e montagens de fotos. O software é extremamente fácil de usar. Com o programa você não precisa fazer um trabalho penoso, voce pode concentrar-se na parte criadora! [Mais...](#)



AKVIS Charcoal — Desenhos a carvão e giz

AKVIS Charcoal é uma ferramenta artística para conversão de fotos com desenhos a carvão e giz. Usando o programa você pode criar desenhos em preto e branco expressivos com aparência profissional. Ao jogar com as cores e opções pode conseguir efeitos artísticos independentes como sanguínea e outros. [Mais...](#)



AKVIS Coloriage — Coloração de fotos em preto e branco

AKVIS Coloriage é um programa para manipulação com cores da imagem: coloração das fotos em preto e branco, mudança os cores de fotografias coloridas. Basta fazer somente alguns traços de lápis. O programa identifica as limites do objecto, cobre o objecto com as cores indicadas levando em conta a iluminação, sombras do objecto original. [Mais...](#)



AKVIS Decorator — Alterando texturas e cores

AKVIS Decorator permite aplicar novas texturas ou cores em um objeto de maneira realista. As alterações podem ser feitas em partes de uma imagem, possibilitando adicionar aos objetos e roupas das fotos uma enorme variedade de texturas, como veludo, cetim, madeira ou até doces. [Mais...](#)



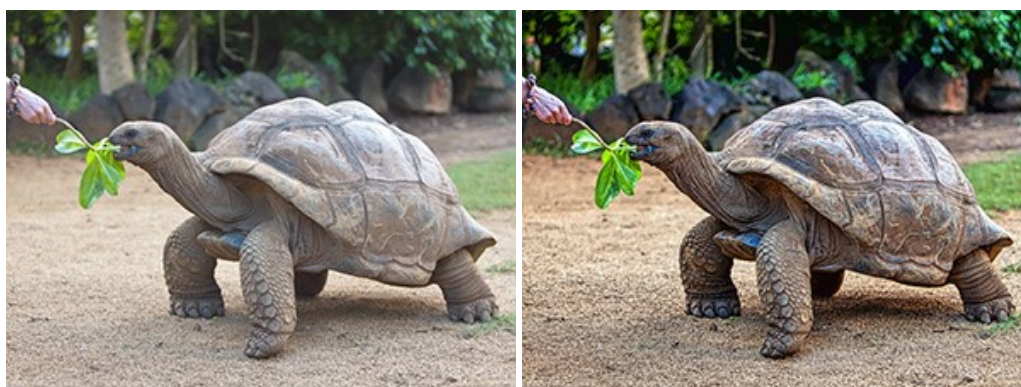
AKVIS Draw — Efeito de desenho a lápis

AKVIS Draw permite criar esboços a lápis desenhados a mão de suas fotos digitais. O software produz criativamente traços a lápis imitando uma exibição de artista. Dê um visual de desenho manual às suas imagens! [Mais...](#)



AKVIS Enhancer — Reforço dos detalhes

AKVIS Enhancer é útil nos casos quando a foto lhe falta detalhe ou a foto tem uma exposição irregular (partes sobreexpuestas e subexpuestas), o programa melhora o nível de detalhe, contraste e nitidez da imagem. Enhancer pode melhorar as texturas, revelar os detalhes das áreas de sombras e veladas. O programa trabalha em três modos: *Realçar detalhes*, *Pré-impressão* e *Correção de tons*. [Mais...](#)



AKVIS Explosion — Efeitos fabulosos de explosão e destruição

AKVIS Explosion oferece efeitos de explosão de partículas para as fotos. O programa destrói um objeto e aplica partículas de poeira e areia a uma imagem. Com este software você pode criar imagens atraentes em apenas alguns minutos! [Mais...](#)



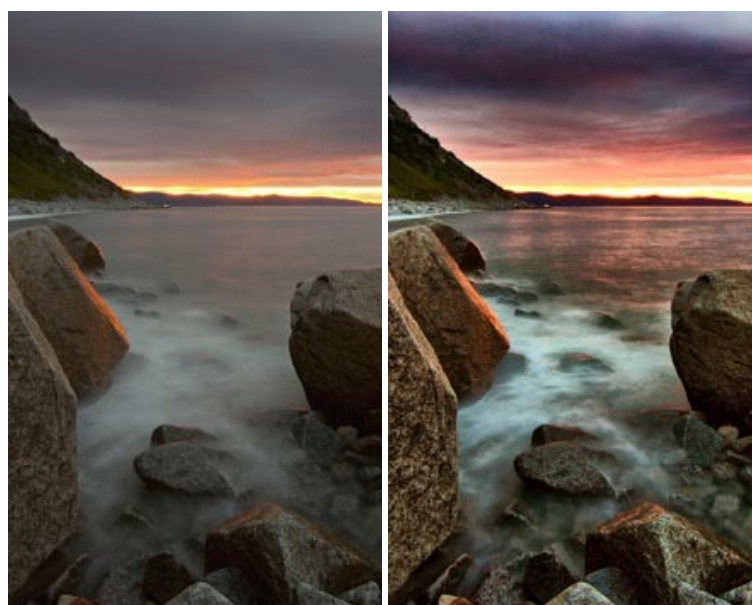
AKVIS Frames — Decore suas fotos com molduras

AKVIS Frames é software gratuito de edição de fotos, projetado para usar os [pacotes de molduras de AKVIS](#)



AKVIS HDRFactory — Imagens HDR: Mais brilhante do que a realidade!

AKVIS HDRFactory é um programa versátil para criar Imagem de Alta Faixa Dinâmica e fazer correções de fotos. O programa pode também imitar o efeito HDR em uma única imagem, criando um pseudo-HDR. O software trás vida e cor para suas fotos! [Mais...](#)



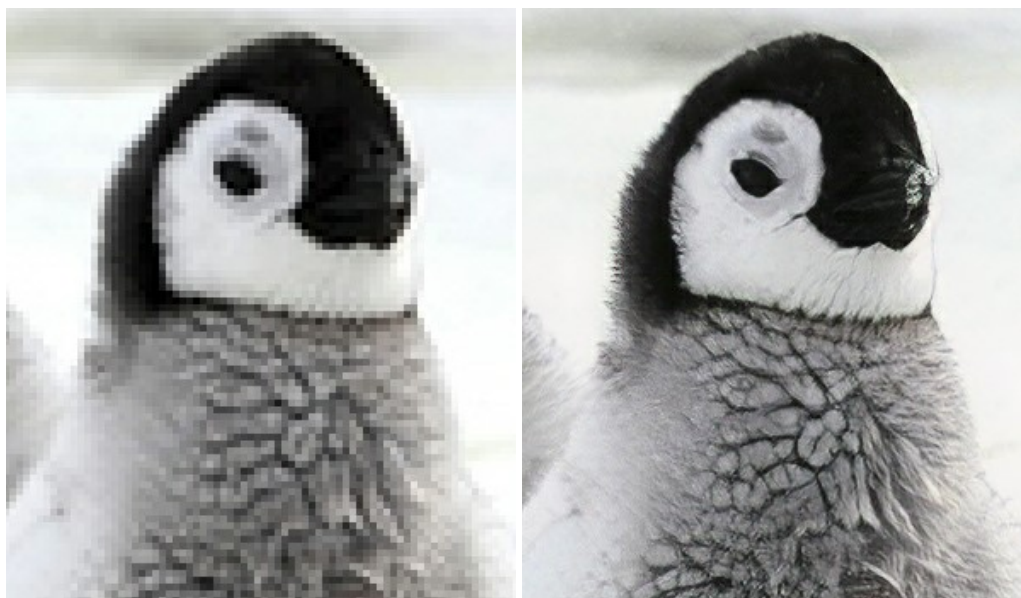
AKVIS LightShop — Efeitos de luz e estrelas

AKVIS LightShop ajuda você a criar surpreendentes efeitos de luz: chamas flamejantes no Sol; as luzes de planetas distantes... – onde sua imaginação puder levar você. Efeitos de luz podem realçar qualquer imagem. Adicione um pouco de magia para suas fotos! [Mais...](#)



AKVIS Magnifier AI — Ampliar imagens e melhorar a qualidade

AKVIS Magnifier AI permite aumentar o tamanho das fotos e melhorar a qualidade e aparência das imagens. Usando algoritmos baseados em redes neurais Magnifier AI aprimora as imagens para uma resolução superalta, de até 800%, e produz impressões do tamanho de uma parede. Melhore a resolução das imagens, crie imagens nítidas e detalhadas com qualidade perfeita! [Mais...](#)



AKVIS MakeUp — Retocar as suas fotos!

AKVIS MakeUp melhora retratos e adiciona glamour às fotos, dando-lhes um aspecto profissional. O programa suaviza automaticamente pequenos defeitos da pele, tornando-a brilhante, bela, pura e suave. [Mais...](#)



AKVIS NatureArt — Efeitos naturais em fotos digitais

AKVIS NatureArt é uma excelente ferramenta para imitar a beleza dos fenômenos naturais em suas fotos digitais. O programa inclui vários efeitos: [Chuva](#)



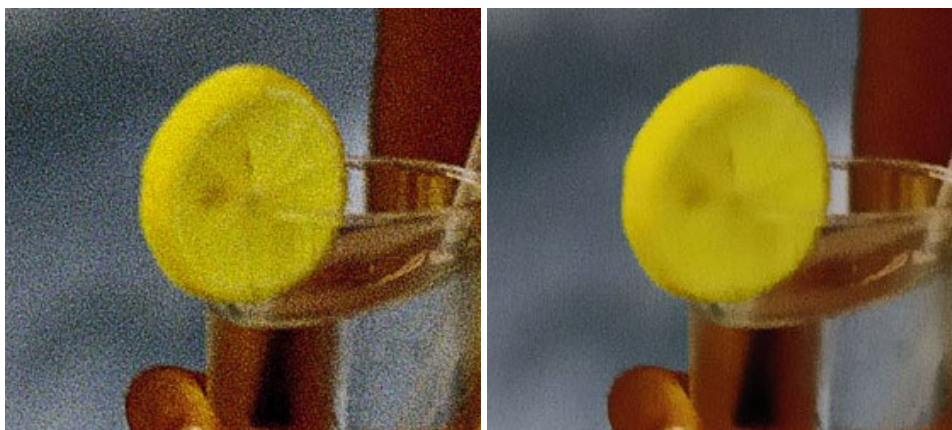
AKVIS Neon — Pinturas brilhantes a partir de fotos

AKVIS Neon permite criar efeitos impressionantes com linhas brilhantes de luz. O software transforma uma foto em um desenho de néon que parece feito com tinta luminescente. [Mais...](#)



AKVIS Noise Buster AI — Redução de ruído digital

AKVIS Noise Buster AI é um programa para supressão de ruídos em imagens digitais e scaneadas. O software reduz os tipos diferentes de ruído (de iluminação e de cor) sem estragar os outros aspectos da fotografia. O software inclui tecnologias de inteligência artificial e ajustes para refino manual. [Mais...](#)



AKVIS OilPaint — Efeito de pintura a óleo

AKVIS OilPaint transforma suas fotos em pinturas a óleo. A misteriosa produção de uma pintura acontece bem diante dos seus olhos. O algoritmo original reproduz autenticamente verdadeira técnica do pincel. Com este programa de última geração, você pode se tornar um pintor! [Mais...](#)



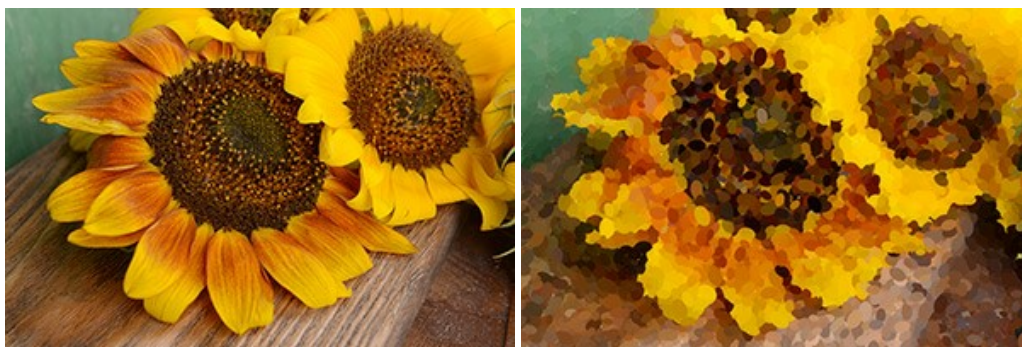
AKVIS Pastel — Pintura a pastel de uma foto

AKVIS Pastel transforma fotos em pinturas a pastel. O programa converte sua foto em uma arte digital, imitando uma das técnicas artísticas mais populares. AKVIS Pastel é uma ferramenta poderosa para libertar a sua criatividade! [Mais...](#)



AKVIS Points — Efeito de pontilhismo para suas fotos

AKVIS Points permite transformar suas fotos em pinturas usando uma das técnicas artísticas mais emocionantes - pontilhismo. Com o software você pode facilmente criar obras de arte de uma maneira pontilhista. Entre no mundo de cores brilhantes! [Mais...](#)



AKVIS Refocus AI — Efeitos de nitidez e desfoque

AKVIS Refocus AI melhora a nitidez de fotos desfocadas. O programa pode processar a foto inteira ou pode trazer para o foco somente a parte selecionada de forma a destacar o assunto no fundo de cena. Também é possível adicionar efeitos de desfoque nas suas fotos. O software funciona em três modos: *Foco AI*, *Miniatura* e *Desfoque da íris*. [Mais...](#)



AKVIS Retoucher — Restauração de imagens

AKVIS Retoucher é uma programa para restauração das fotos antigas e danificadas. Permite tirar pó, arranhões, objectos irrelevantes, textos indesejáveis, datas de uma imagem. Funciona com imagens em preto e branco e com imagens em cores. [Mais...](#)



AKVIS Sketch — Converta fotos em desenhos a lápis

AKVIS Sketch é um programa para converter fotos em desenhos surpreendentes. O software cria obras de arte em cores realistas e esboços em preto e branco, imitando a técnica de grafite ou lápis de cor. O programa oferece los estilos de conversão seguintes: *Clássico*, *Artístico*, *Maestro* e *Multiestilo*. Cada estilo tem uma série de predefinições. AKVIS Sketch permite que você se sinta um verdadeiro artista! [Mais...](#)



AKVIS SmartMask – Ganhe tempo em seleções complexas

AKVIS SmartMask é uma ferramenta de seleção que poupa seu tempo e é divertida para usar. Nunca antes houve uma seleção tão simples! O software permite selecionar objetos de imagens e remover fundos. [Mais...](#)



AKVIS Watercolor – Pintura aquarela de foto

AKVIS Watercolor faz facilmente a foto parecer com a pintura da aquarela brilhante e emocionante. O programa inclui dois estilos de conversão de foto para pintura: *Aquarela clássica* e *Aquarela de contorno*. Cada um tem uma ampla gama de predefinições prontas para uso. O software transforma imagens comuns nas obras de arte de aquarela. [Mais...](#)

