



ArtWork

Имитация художественных стилей



akvis.com

ОГЛАВЛЕНИЕ

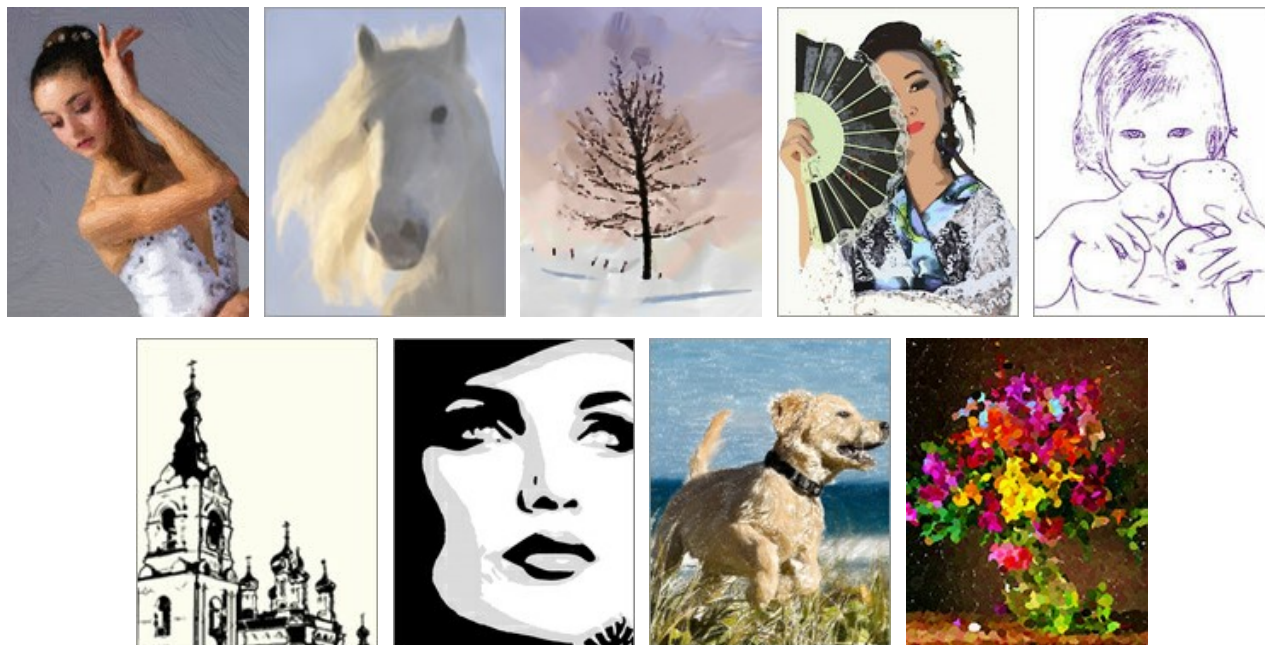
- О программе AKVIS ArtWork
- Установка программы под Windows
- Установка программы на Mac
- Установка программы на Linux
- Регистрация программы
- Работа с программой
 - ◊ Рабочая область
 - ◊ Работа с программой
 - ◊ Работа с холстом
 - ◊ Рамка
 - ◊ Надпись
 - ◊ Работа с пресетами
 - ◊ Настройки программы
 - ◊ Пакетная обработка
 - ◊ Печать изображения
 - ◊ Масло
 - ◊ Акварель
 - ◊ Гуашь
 - ◊ Комикс
 - ◊ Перо и чернила
 - ◊ Линогравюра
 - ◊ Трафарет
 - ◊ Пастель
 - ◊ Пуантилизм
- Примеры
 - ◊ Эффект неполной обработки
 - ◊ Закат над озером Гарда. Пастель
 - ◊ Сказочный конь
 - ◊ Галерея ArtWork
 - ◊ Корова скорой помощи
 - ◊ Играющая кошка: анимация комикса
 - ◊ Городской пейзаж
 - ◊ Гармония
- Программы компании AKVIS

AKVIS ArtWork 14.0 | ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СТИЛИ И ТЕХНИКИ

AKVIS ArtWork имитирует [художественные стили и техники живописи](#), создавая произведение искусства.

AKVIS ArtWork — идеальное решение, сочетающее в себе творческий подход и высокие технологии. Искусственный интеллект выступает в роли художника. Просто выберите нужный эффект и запустите обработку. Превращение происходит на ваших глазах, вы наблюдаете, как из фотографии рождается настоящее произведение искусства.

В программе представлены художественные стили: [Масляная живопись](#), [Акварель](#), [Гуашь](#), [Комикс](#), [Перо и чернила](#), [Линогравюра](#), [Трафарет](#), [Пастель](#) и [Пуантилизм](#). Данные эффекты можно применять отдельно или в сочетании друг с другом.



Программа позволяет создать [портрет маслом](#), [натюрморт](#) или [пейзаж](#). Попробуйте себя в разных жанрах!

Распечатайте на цветном принтере или в профессиональном салоне изображение и поместите его в рамку, покройте лаком, получив тем самым практически настоящую картину. Сделанная своими руками [открытка](#) или плакат — прекрасный подарок. ArtWork поможет вам обзавестись уникальной аватарой: просто загрузите свою фотографию и обработайте ее, например, с помощью эффекта комикса.

Вам не нужны кисти и краски. Создавайте произведения искусства одним кликом в ArtWork!

Профессионалы-дизайнеры высоко ценят программу, так как она помогает сэкономить время и получить впечатляющие картины без особых усилий. Преподаватели живописи используют [ArtWork для обучения](#) студентов и улучшения навыков рисования. Программа помогает и в подготовке портфолио, разработке макета сайта или иллюстраций и дизайна обложки книги.

Эффекты и возможности:

Эффект [Масло](#) имитирует **масляную живопись**. Даже настройки по умолчанию позволяют добиться поразительно реалистичного результата, а поиграв с параметрами, можно получить самые разнообразные [стили масляной живописи](#). Мазки накладываются естественным образом, словно под кистью художника, и вот перед вами картина маслом. Для максимального приближения к идеалу можно воспользоваться инструментом *Направление мазков*, который предоставляет полный контроль над наложением мазков.



Акварель — одна из сложнейших живописных техник. Очень сложно добиться реалистичной имитации **акварельной живописи**, но ArtWork успешно справляется с этой задачей. Уникальность данной техники состоит в использовании специальных акварельных красок, наносимых тончайшим слоем на мокрую бумагу. Программа позволяет получить красивые, воздушные, легкие **акварельные рисунки**, которые выглядят совсем как настоящие, созданные рукой художника.



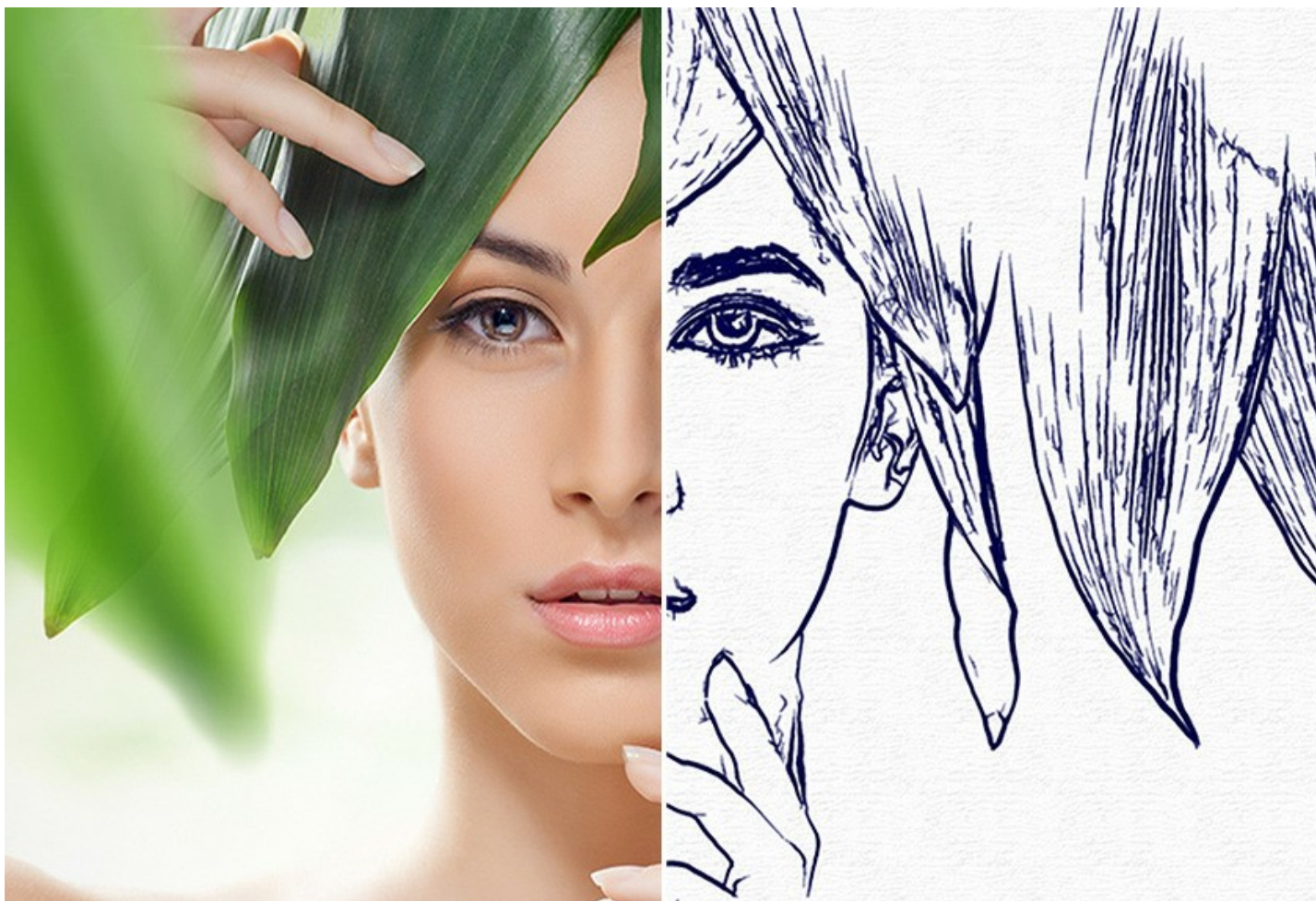
С помощью стиля **Гуашь** можно создать картину, выполненную плотными, насыщенными красками, имитировать рисование **гуашью** и **темперой**. Основные свойства гуаши — хорошая кроющая способность и непрозрачность, благодаря чему можно закрашивать темные тона светлыми и наоборот. Эта техника нашла широкое применение в декорационной живописи, часто используется при выполнении цветных набросков, эскизов.



Эффект **Комикс** превращает фото в изображение в стиле **комикса** или **мультфильма**, позволяет создать **оригинальный постер**, иллюстрацию, сюжетную зарисовку из мира анимации. В основе лежит техника **изогелии (постеризации)**, то есть передача изображения ограниченным количеством тонов, что широко используется в художественной фотографии и дизайне для достижения изобразительного эффекта.



Эффект **Перо и чернила** позволяет превратить фотографию в одноцветный рисунок, выполненный пером с помощью **чернил** или **туши**. Благодаря продвинутому алгоритму и **контурной манере исполнения** результат выглядит стильно и профессионально. Примените этот эффект к обычной фотографии, и она превратится в произведение искусства, добавьте эффект холста, и вы получите рисунок "под старину".



Линогравюра представляет собой **оттиск** на бумаге рисунка, вырезанного на линолеуме. Для линогравюры характерны выразительность, резкие контрасты черного и белого, сочный и живописный штрих, получаемый благодаря мягкости материала. Многие известные художники (А. Матисс, П. Пикассо и др.) работали в технике линогравюры. Рекомендуем использовать данный стиль при работе с изображениями **архитектурных памятников** и пейзажами.



Эффект **Трафарет** превращает изображение в **трафаретный рисунок** с обводкой из контрастных линий. Это техника нанесения краски через отверстия, вырезанные в картоне, пластике или металле. Программа позволяет сделать выразительный однитонный отпечаток. Можно добавить полутень и применить штриховку или узор в стиле поп-арт. Создайте драматический рисунок из фотографии!



Вышеперечисленные эффекты (**Масло**, **Акварель**, **Гуашь**, **Комикс**, **Перо и чернила**, **Линогравюра**, **Трафарет**) можно использовать во всех версиях ArtWork: *Home*, *Home Deluxe* и *Business*. Два других стиля (**Пастель** и **Пуантилизм**) доступны только для лицензий *Home Deluxe* и *Business*.

Эффект **Пастель**, доступный для лицензий *Deluxe* и *Business*, имитирует технику рисования специальными восковыми мелками. Это особый художественный стиль, соединяющий возможности графики и живописи. **Пастельные мелки** формируют мягкие бархатистые штрихи с рыхлыми краями.

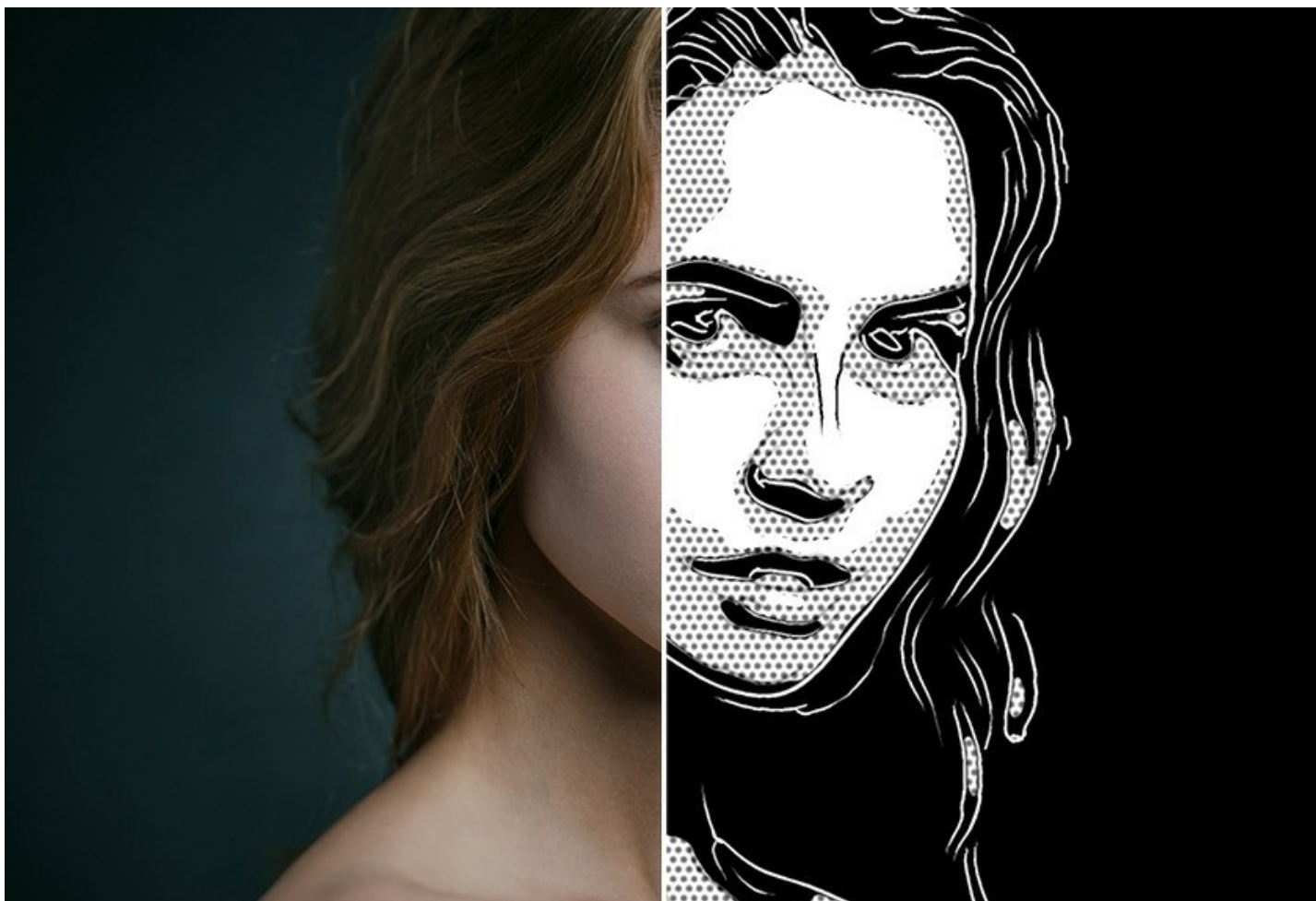


Эффект **Пуантилизм**, доступный для лицензий *Deluxe* и *Business*, — стиль живописи и особая техника, при которой скопление небольших **цветовых точек** создает иллюзию формы и составляет цельный образ. Техника занимает много времени и требует значительных навыков, но с помощью **AKVIS ArtWork** вы можете создавать шедевры всего одним нажатием кнопки!



Можно комбинировать эффекты на изображении, добиваясь изумительных результатов.

В каждом стиле представлены готовые к использованию **пресеты AKVIS**, которые облегчают работу. Пресеты можно применять в таком виде, как они есть, или же, взяв за основу готовый пресет, изменить параметры по своему вкусу. Вы можете сохранить свои любимые комбинации настроек для дальнейшего использования, поделиться ими с другими любителями живописных техник, используя функцию импорта/экспорта пресетов.



Искусственный интеллект позаботится о превращении вашей фотографии в картину, но что еще отличает настоящее произведение?

Конечно же, **холст** и **подпись художника**!

В программе есть возможность выбрать [рельефную или ровную поверхность](#) (холст, бумагу), на которую будет наноситься краска, что усилит эффект достоверности, а также [добавить текст](#) на готовое полотно (подпись автора, поздравительную или другую надпись).

С помощью **пакетной обработки файлов** программа позволяет [превратить видео в мультфильм](#) или комиксы.

Для некоторых эффектов доступны дополнительные **инструменты постобработки** для ручной доработки результата преобразования. Эти инструменты позволяют устранить неровности закраски, нанести завершающие штрихи на готовую картину.

AKVIS ArtWork представлен в виде плагина для графических редакторов (*plugin*) и в виде отдельной, самостоятельной, программы (*standalone*), не требующей наличия фоторедакторов. Плагин совместим с фоторедакторами [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro и другими. Подробнее — [таблица совместимости](#).

Внимание! Возможности программы зависят от типа лицензии. Некоторые эффекты и инструменты доступны только для лицензий Deluxe и Business. Во время [ознакомительного периода](#) можно попробовать все варианты и выбрать наиболее подходящий.

Для получения полной информации смотрите [сравнительную таблицу](#) версий и лицензий.

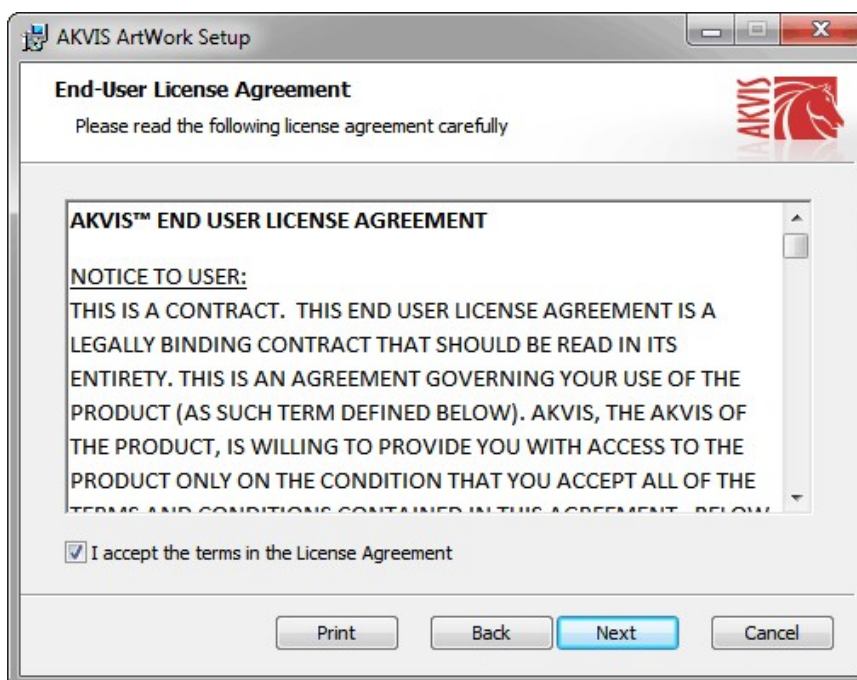
УСТАНОВКА НА WINDOWS

Следуйте инструкции, чтобы установить программу **AKVIS** на **Windows** (на примере AKVIS ArtWork).

Для установки программы необходимо обладать правами администратора.

Перед установкой плагина необходимо закрыть графический редактор, в который будет устанавливаться плагин. Если установка плагина была выполнена при запущенном графическом редакторе, то его необходимо перезапустить.

1. Запустить программу установки двойным щелчком по файлу **exe**.
2. Выбрать язык программы и нажать на кнопку **Установить** (Install).
3. Ознакомиться с **Лицензионным Соглашением**, при согласии с его условиями выбрать пункт "Я принимаю условия лицензионного соглашения" ("I accept the term in the license agreement") и нажать на кнопку **Далее** (Next).

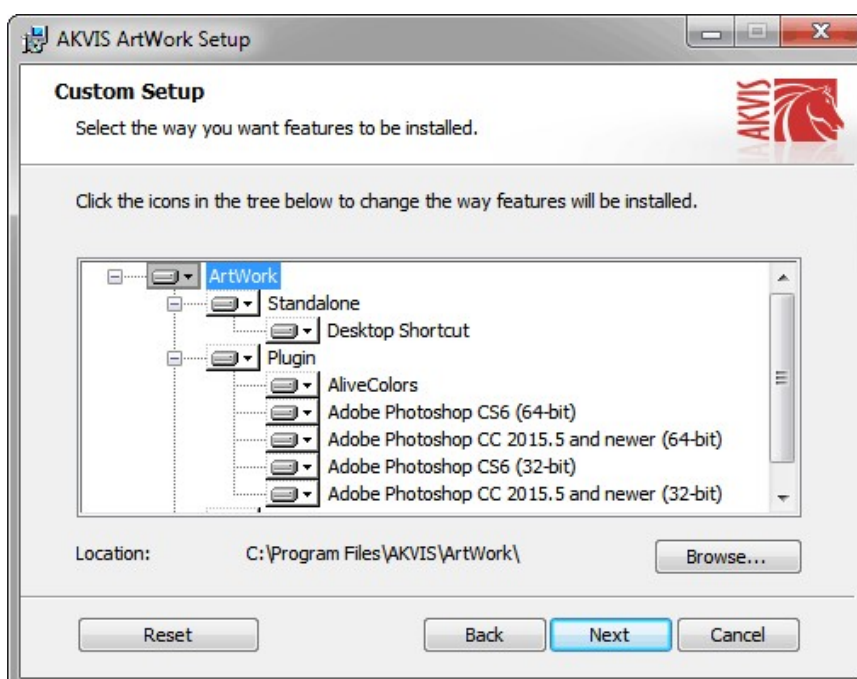


4. Для установки **плагина** нужно выбрать из списка графический редактор (или редакторы), в который будет устанавливаться плагин.

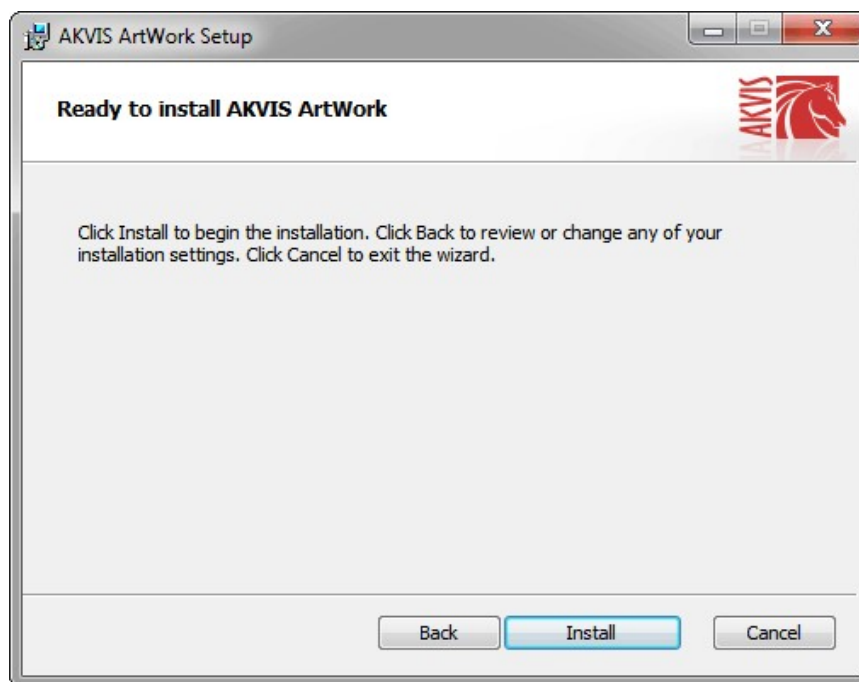
Для установки **версии standalone** (отдельной программы) должен быть выбран соответствующий вариант — **Standalone**.

Для создания ярлыка программы на рабочем столе должен быть выбран компонент **Ярлык на рабочий стол** (Desktop Shortcut).

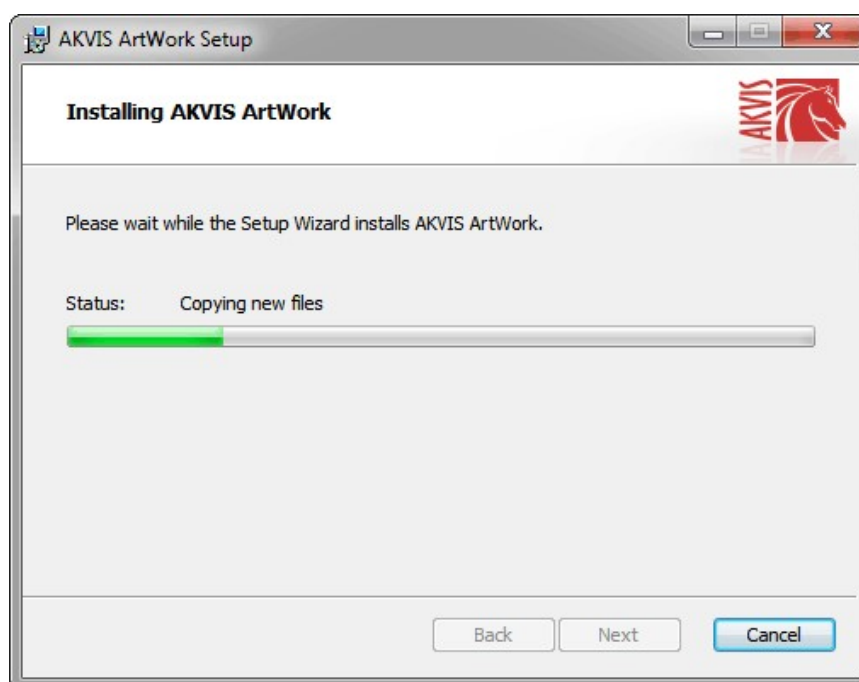
Нажать на кнопку **Далее** (Next).



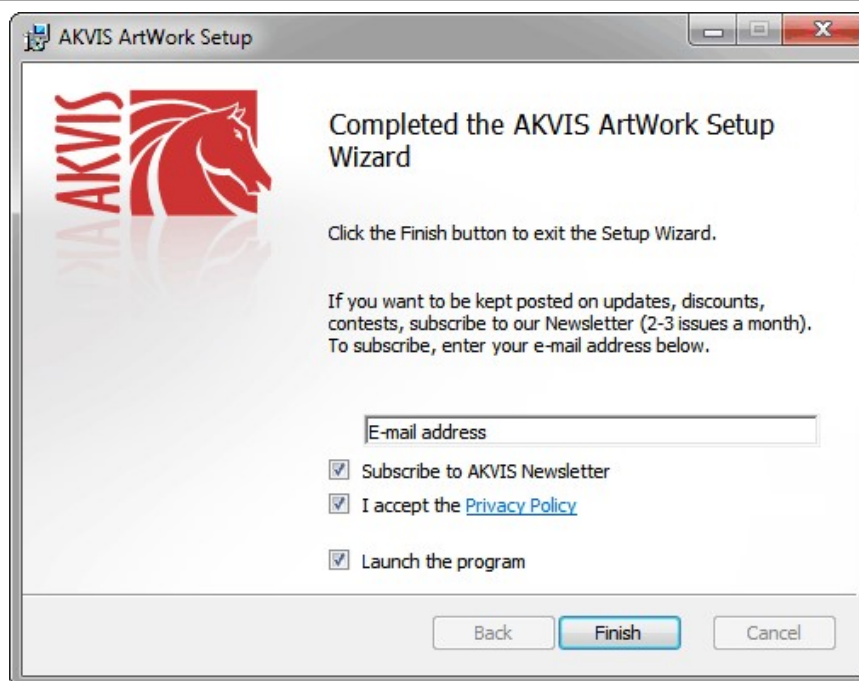
5. Нажать кнопку **Установить** (Install).



6. Запустится процесс установки программы.



7. Можно подписаться на рассылку AKVIS и получать новости об обновлениях программ, ссылки на обучающие статьи и специальные предложения. Для этого введите свой адрес e-mail и подтвердите согласие с политикой конфиденциальности.



8. Нажать кнопку **Готово** (Finish) для выхода из программы инсталляции.

После установки **программы AKVIS ArtWork** в главном меню **Start** (Пуск) появится пункт **AKVIS -> ArtWork**, а на рабочем столе — ярлык программы **AKVIS ArtWork** (если при установке было выбрано создание ярлыка).

После установки **плагина ArtWork** в меню фильтров (эффектов) редактора появится новый пункт **AKVIS – ArtWork**. Используйте эту команду для вызова плагина из графического редактора. Например, в **Photoshop: Filter -> AKVIS -> ArtWork**, в **AliveColors: Эффекты -> AKVIS -> ArtWork**.

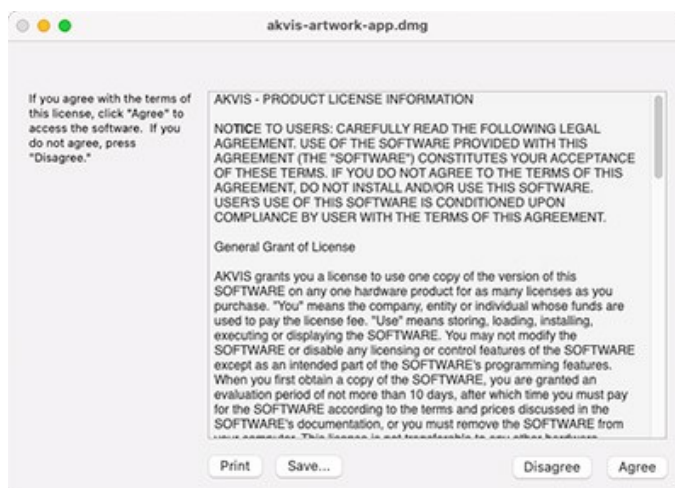
Внимание! Если плагин не установился в графический редактор автоматически, можно [подключить его вручную](#). Обычно достаточно просто **скопировать файл 8bf** из папки AKVIS в папку Plug-ins графического редактора. Например, для Adobe Photoshop CC скопируйте 8bf в папку Program Files\Common Files\Adobe\Plug-Ins\CC.

УСТАНОВКА НА МАС

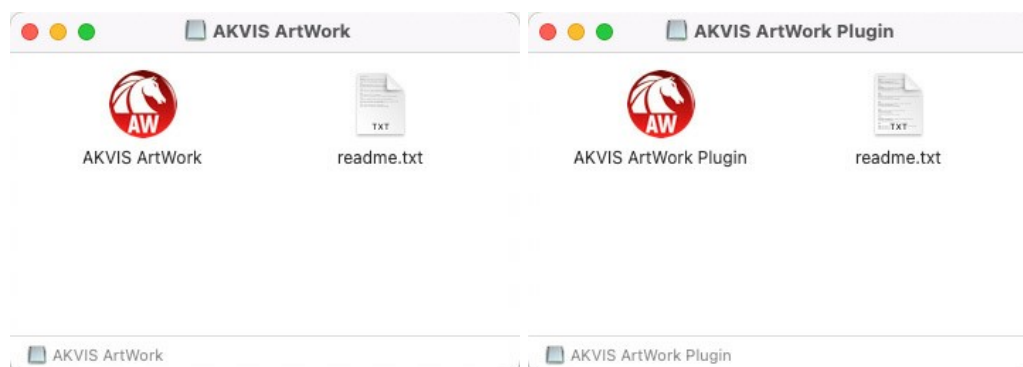
Следуйте инструкции, чтобы установить программу **AKVIS** на **Mac** (на примере AKVIS ArtWork).

Для установки программы необходимо обладать правами администратора.

1. Открыть виртуальный диск **dmg**:
 - **akvis-artwork-app.dmg** для установки версии **Standalone** (отдельной программы)
 - **akvis-artwork-plugin.dmg** для установки версии **Plugin**.
2. Ознакомиться с **Лицензионным соглашением** и нажать кнопку **Agree**.



3. Откроется окно **Finder** с приложением **AKVIS ArtWork** (в случае установки отдельной программы) или, в случае установки плагина, с папкой **AKVIS ArtWork Plugin**.



Для установки версии *standalone* приложение **AKVIS ArtWork** переместить в папку **Applications**.

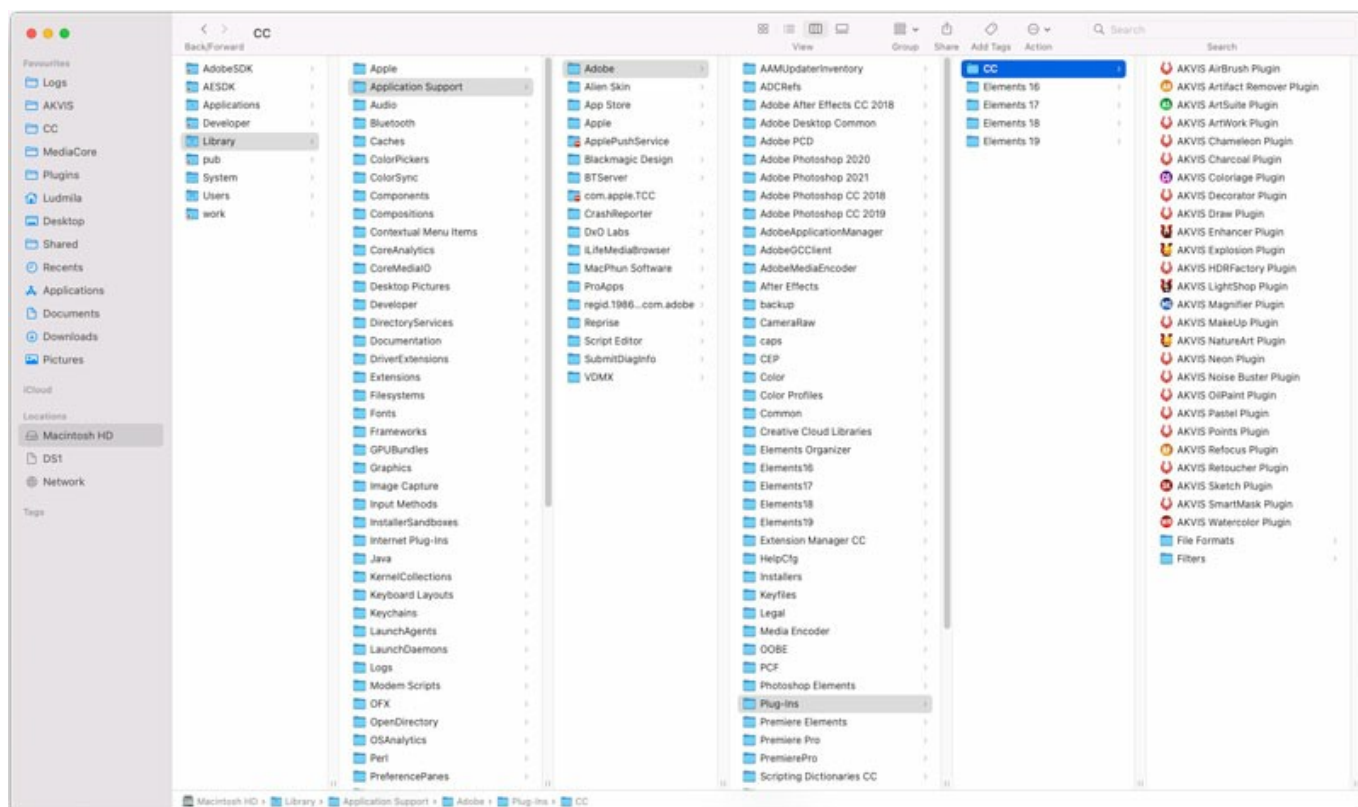
Для установки версии *plugin* приложение **AKVIS ArtWork Plugin** перенести в папку с плагинами графического редактора:

AliveColors: любая папка, указанная в настройках редактора,

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: Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins,

Photoshop CS6: Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-Ins.



Плагины на Mac
(кликните на изображение для увеличения)

После установки **плагина ArtWork** в меню фильтров (эффектов) редактора появится новый пункт **AKVIS -> ArtWork**. Используйте эту команду для вызова плагина из графического редактора. Например, в Photoshop: Filter -> AKVIS -> ArtWork, в **AliveColors: Эффекты** -> **AKVIS -> ArtWork**.

Версия **standalone** (приложение) запускается обычным способом — двойным щелчком по файлу.

Также можно запустить программу AKVIS из приложения **Фото**, выбрав команду **Изображение -> Редактировать в** (в High Sierra и более поздних версиях macOS).

УСТАНОВКА НА LINUX

Следуйте инструкции, чтобы установить программу **AKVIS** (версию *standalone*) на **Linux** (на примере AKVIS ArtWork).

Примечание: Программы **AKVIS** совместимы только с **64-битным** ядром Linux версии 5.x или более поздней. Узнать версию ядра можно с помощью команды `uname -srm`.

Установка программ **AKVIS** возможна для разных дистрибутивов Linux:

- ▶ пакет DEB: [Debian/Ubuntu/Astra Linux](#)
- ▶ пакет RPM: [Red Hat/CentOS/Fedora/РЕД ОС/Rosa Linux](#)
- ▶ дистрибутивы ALT Linux
- ▶ дистрибутив openSUSE

Установка в системах на основе **Debian** (например, Astra Linux).

Примечание: Для установки программы необходимы разрешения `apt-install` или `apt-get`.

1. Запустить терминал.
2. Создать каталог для хранения ключей:
`sudo mkdir -p /usr/share/keyrings`
3. Скачать ключ, которым подписан репозиторий:
`curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null`
или `wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null`
4. Добавить репозиторий в список, где система ищет пакеты для установки:
`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. Обновить список известных пакетов:
`sudo apt-get update`
6. Начать установку программы AKVIS ArtWork:
`sudo apt-get install akvis-artwork`
7. Установка завершена.

Запустить AKVIS ArtWork через терминал или ярлык программы.

8. Для автоматического обновления используется команда:
`sudo apt-get upgrade`

для удаления программы:
`sudo apt-get remove akvis-artwork --autoremove`

Установка в системах на основе **RPM** (например, РЕД ОС).

1. Запустить терминал.
2. Зарегистрировать ключ, которым подписан репозиторий
`sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc`
3. Добавить репозиторий в систему
`sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo`
4. Обновить список пакетов

при использовании менеджера пакетов **dnf**:
`sudo dnf update`

при использовании менеджера пакетов **yum**:
`sudo yum update`

5. Установить программу AKVIS ArtWork

при использовании менеджера пакетов **dnf**:
`sudo dnf install akvis-artwork`

при использовании менеджера пакетов **yum**:
`sudo yum install akvis-artwork`

6. Установка завершена.

Запустить AKVIS ArtWork через терминал или ярлык программы.

7. Для автоматического обновления

при использовании менеджера пакетов **dnf**:
`sudo dnf upgrade`

при использовании менеджера пакетов **yum**:

```
sudo yum upgrade
```

8. Для удаления программы

при использовании менеджера пакетов **dnf**:

```
sudo dnf remove akvis-artwork
```

при использовании менеджера пакетов **yum**:

```
sudo yum remove akvis-artwork
```

Установка в системе **ALT Linux**.

Примечание: Для установки программы необходимы разрешения **apt-install** или **apt-get**.

1. Запустить терминал.
2. Войти как root-пользователь:
su -
3. Добавить репозиторий в систему
echo "rpm http://akvis-alt.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com x86_64 akvis" | tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
echo "rpm http://akvis-alt.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com noarch akvis" | tee -a /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
4. Обновить список известных пакетов:
apt-get update
5. Установить программу AKVIS ArtWork:
apt-get install akvis-artwork
6. Установка завершена.

Запустить AKVIS ArtWork через терминал или ярлык программы.

7. Для автоматического обновления используется команда:
apt-get dist-upgrade

для удаления программы:
apt-get remove akvis-artwork --autoremove

Установка в системе **openSUSE**.

1. Запустить терминал.
2. Войти как root-пользователь.
3. Добавить ключ, которым подписан репозиторий
rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
4. Добавить репозиторий в систему
zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
5. Обновить список пакетов:
zypper ref
6. Установить программу AKVIS ArtWork:
zypper install akvis-artwork
7. Установка завершена.

Запустить AKVIS ArtWork через терминал или ярлык программы.

8. Для автоматического обновления используется команда:
zypper update

для удаления программы:
zypper remove akvis-artwork

Для правильного отображения интерфейса программы рекомендуется установить композитный менеджер Compton или Picom.


АКТИВАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Внимание! Ваш компьютер должен быть подключен к сети Интернет.

Если подключение к Интернет недоступно, ниже предлагается [альтернативный способ активации](#).

Скачать установочный файл AKVIS ArtWork (на [странице программы](#) или на [странице загрузки](#)).

Запустить скачанный файл и [установить программу](#), следуя подсказкам мастера установки.

Запустить установленную программу. Окно **О программе** всегда показывается при запуске незарегистрированной копии программы. Кроме того, окно **О программе** выводится при нажатии кнопки  на Панели управления программы.

При работе с плагином в редакторе Adobe Photoshop окно **О программе** может быть вызвано на экран выбором команды меню **Help -> About Plug-In -> ArtWork** на Windows, **Photoshop -> About Plug-In -> ArtWork** на Mac.



При нажатии кнопки **Попробовать** откроется окно, где можно выбрать тип лицензии для ознакомления. Если пробный период истёк, кнопка будет неактивна.

В течение ознакомительного периода (10 дней) доступна любая лицензия: **Home** (Plugin либо Standalone), **Deluxe** или **Business**. При выборе лицензии рядом будет отображен пояснительный текст с кратким описанием данного типа лицензии. В зависимости от выбора будут доступны разные возможности AKVIS ArtWork.

Для получения более полной информации о версиях и лицензиях программы AKVIS ArtWork смотрите [сравнительную таблицу](#).

При нажатии кнопки **Купить** будет открыто окно, где необходимо указать приобретаемый тип лицензии.

После выбора лицензии необходимо снова нажать кнопку **Купить**. В браузере откроется страница заказа, где можно продолжить подбор программ либо приступить к оформлению покупки.

После заполнения формы и проведения денежной транзакции серийный номер будет выслан в течение нескольких минут.

Чтобы зарегистрировать программу, нажать на кнопку **Активировать**. Откроется следующее окно:

В поле **Имя пользователя** ввести имя, на которое будет зарегистрирована программа.

Внимание! Длина имени пользователя на кириллице не должна превышать 21 символ.

В поле **Серийный номер** ввести номер, полученный после оплаты заказа.

Ниже выбрать способ активации - через **прямое соединение с сервером** или через **электронную почту**.

Прямое соединение с сервером

Рекомендуется данный способ активации, как наиболее быстрый.

Компьютер должен быть подключен к сети Интернет.

Нажать на кнопку **Активировать** для завершения активации.

Отправить запрос по e-mail

Если был выбран способ активации через e-mail, то при нажатии на кнопку **Активировать** будет автоматически создано письмо, которое, не редактируя, необходимо отправить по указанному адресу.

Если **компьютер не подключен к Интернет**, нужно записать созданное письмо на внешний носитель (диск или "флешку") и отправить с другого компьютера, на котором есть доступ к сети. Все, что нам нужно, уже будет записано в самом письме.

Если письмо не создается, просто [пришлите нам](#) серийный номер (код лицензии) программы и HardwareID (HWID) компьютера, на котором установлена программа.

В ответ будет получено письмо с вложенным файлом **ArtWork.lic**, который следует поместить в папку, где хранится лицензионная информация о программе. Это папка **AKVIS** в **Общих документах** пользователей:

- ◊ **Windows:**

C:\Users\Public\Documents\AKVIS;

- ◊ **Mac:**

/Users/Shared/AKVIS *или* домашняя папка пользователя;

- ◊ **Linux:**

/var/lib/AKVIS.

Активация программы завершена.



При желании можно произвести апгрейд до версии **Home Deluxe** или **Business**, доплатив разницу в цене. Для этого в окне **О программе** необходимо нажать кнопку **Улучшить** (в зарегистрированной версии появляется на месте кнопки **Купить**).

В открывшемся окне выбрать желаемую лицензию и нажать кнопку **Улучшить**. При этом в браузере откроется страница заказа, где можно оплатить выбранный апгрейд.

После оплаты вы получите сообщение, что ваша лицензия обновлена, после чего потребуется реактивировать программу.

При нажатии кнопки **Отменить** происходит возврат в окно **О программе**.

При возникновении вопросов или проблем обратитесь в службу поддержки - support@akvis.com.

ОПИСАНИЕ РАБОЧЕЙ ОБЛАСТИ

Программа **AKVIS ArtWork** может работать как **отдельная программа** или как **плагин** к графическому редактору.

Запустить *отдельную программу* можно обычным способом.

Для вызова *плагина* необходимо открыть изображение в редакторе, а затем выбрать пункт **AKVIS -> ArtWork** из меню фильтров.

Окно программы **AKVIS ArtWork** на компьютере с Windows выглядит следующим образом:





Рабочая область программы AKVIS ArtWork

Элементы окна программы:


Центральную часть окна программы **AKVIS ArtWork** занимает **Окно изображения** с закладками **До** и **После**. В закладке **До** показано исходное изображение, в закладке **После** – изображение после обработки. Переключаться между ними можно щелчком левой кнопки мыши по названию закладки. Временно переключиться на другую закладку можно с помощью клика левой или правой кнопки мыши по изображению: пока кнопка удерживается нажатой, будет показана противоположная закладка.


В верхней части окна расположена **Панель управления** с кнопками:

Кнопка  позволяет перейти на домашнюю страницу программы **AKVIS ArtWork**.


Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для открытия изображения. Открыть изображение можно с помощью горячих клавиш **Ctrl+O** на Windows, **⌘+O** на Mac.



При щелчке правой кнопкой мыши будет показан список последних использованных файлов, сортированных по времени открытия. Длина списка задаётся в окне изменения **настроек программы**.













Кнопка  предназначена для сохранения отредактированного изображения. Диалог сохранения файла вызывается также нажатием клавиш **Ctrl+S** на Windows, **⌘+S** на Mac.

Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для вывода изображения на печать. Быстрая отправка на печать производится нажатием клавиш **Ctrl+P** на Windows, **⌘+P** на Mac.

Кнопка  предназначена для загрузки из файла сохраненных ранее пресетов.




Кнопка  предназначена для записи пресетов в отдельный файл с расширением **.artwork**. В файл можно сохранить любое количество пресетов.

Кнопка  /  включает и выключает показ направляющих штрихов.





- Кнопка  предназначена для загрузки сохраненных ранее направляющих штрихов.
- Кнопка  предназначена для записи направляющих штрихов в отдельный файл с расширением **.direction**.
- Кнопка  предназначена для отмены последнего действия. Если нажать на эту кнопку несколько раз, будут отменены несколько последних действий. Отменить действие можно с клавиатуры с помощью комбинации **Ctrl+Z** на Windows, **⌘+Z** на Mac.
- Кнопка  позволяет восстановить действие, отмененное командой . Восстановить действие можно с клавиатуры нажатием клавиш **Ctrl+Y** на Windows, **⌘+Y** на Mac.
- Кнопка  (только в отдельной программе) вызывает диалоговое окно **пакетной обработки** фотографий.
- Кнопка  запускает обработку изображения. Результат будет показан в закладке **После**.
- Кнопка  (только в плагине) предназначена для применения результатов и закрытия окна программы **AKVIS ArtWork**.
- Кнопка  предназначена для вызова сведений о программе.
- Кнопка  предназначена для вызова справки помощи по программе. Окно помощи вызывается также нажатием кнопки **F1**.
- Кнопка  вызывает диалог изменения **настроек программы**.
- Кнопка  вызывает панель оповещений со свежими новостями о программе.

Слева от **Окна изображения** находится **Панель инструментов**, на которой, в зависимости от выбранного стиля рисования, могут быть расположены различные кнопки.





Инструменты предварительной обработки (для работы на закладке **До**):

- Кнопка  включает и выключает **окно предварительного просмотра**.
- Кнопка  активирует инструмент рисования направляющих линий **Направление мазков** (доступен только для лицензии **Home Deluxe и Business**).
- Кнопка  активирует инструмент **Ластик**, предназначенный для частичного или полного стирания направляющих штрихов.

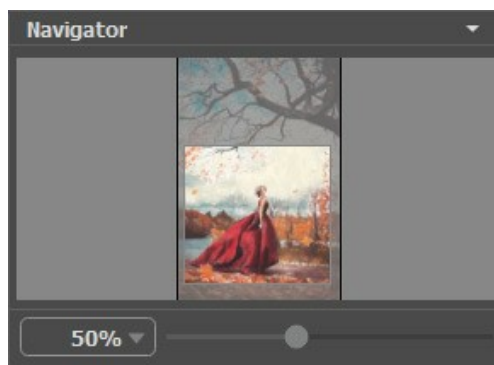
Инструменты постобработки (для доработки изображения на закладке **После**, лицензия **Home Deluxe и Business**):

- Кнопка  активирует инструмент **Размазывание**. Инструмент предназначен для перемешивания цветов на изображении и удаления неровностей закрашки.
- Кнопка  активирует инструмент **Размытие**. Инструмент предназначен для сглаживания и размытия мазков.
- Кнопка  активирует инструмент **Цветная кисть**. Инструмент предназначен для закрашивания изображения выбранным цветом.
- Кнопка  активирует инструмент **Кисть возврата**. Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

Вспомогательные инструменты:

- Кнопка  активирует инструмент **Рука**, который позволяет прокручивать фотографию, когда она не помещается в **Окне изображения** при выбранном масштабе. Для прокрутки необходимо нажать на кнопку, подвести курсор к изображению и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, переместить в нужную сторону. Двойным щелчком по кнопке  изображение масштабируется под размер окна программы.
- Кнопка  активирует инструмент **Лупа**, предназначенный для изменения масштаба изображения. Для увеличения масштаба необходимо щёлкнуть левой кнопкой мыши по изображению в окне программы. Для уменьшения масштаба изображения щелчок производится с нажатой клавишей **Alt**. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **Z**.
- Двойным щелчком по кнопке  можно развернуть изображение в натуральную величину (100%).

Результат изменения параметров можно наблюдать в **Окне предварительного просмотра** на закладке **До**. Перемещение по изображению и масштабирование осуществляется с помощью **Навигатора**. Рамкой в **Навигаторе** отмечена та часть изображения, которая в данный момент является видимой в **Окне изображения**; области за пределами рамки будут затенены. Рамку можно перетаскивать, меняя видимую часть изображения. Для перемещения рамки необходимо поместить курсор внутрь рамки и, удерживая левую кнопку мыши, выполнить перетаскивание.



Навигатор

Для прокрутки изображения в **Окне изображения** можно использовать полосы прокрутки или нажать на пробел и перетаскивать изображение левой кнопкой мыши. Прокруткой колёсика мыши изображение можно перемещать вверх-вниз, удерживая **Ctrl** – вправо-влево, удерживая **Alt** – масштабировать. При щелчке правой кнопкой мыши на полосе прокрутки появляется меню быстрых перемещений.

Масштабировать изображение можно с помощью ползунка. При перемещении ползунка вправо происходит увеличение масштаба изображения, при перемещении ползунка влево – уменьшение масштаба.

Также масштаб изображения изменится, если ввести в поле масштабирования новый масштабный коэффициент. Часто используемые масштабы помещены в выпадающее меню поля масштабирования.

Для увеличения масштаба изображения можно воспользоваться клавиатурными сокращениями: **+** и **Ctrl++** на Windows, **⌘++** на Mac, для уменьшения масштаба **-** и **Ctrl+-** на Windows, **⌘+-** на Mac.

Под **Навигатором** расположена **Панель настроек** с закладками **Рисунок** и **Оформление**.

- В закладке **Рисунок** задаются параметры эффекта.
- В закладке **Оформление** можно отрегулировать параметры подписи к рисунку, добавить холст и рамку.

Панель **Пресеты** предназначена для работы с группами настроек. Текущие настройки программы можно сохранять, изменять и удалять. При запуске программы параметры конвертации будут выставлены в соответствии с настройками выбранного пресета.

Внизу выводится подсказка: краткое описание параметров и кнопок, на которые наводится курсор. Подсказки можно разместить на **Панели настроек**, под **Окном изображения** или отключить совсем, в зависимости от выбора опции в окне **Настроек программы**.


РАБОТА С ПРОГРАММОЙ

AKVIS ArtWork может работать как **отдельная программа** или как **плагин** к графическому редактору. Возможности программы зависят от **типа лицензии**. Во время **ознакомительного периода** можно попробовать все варианты и выбрать наиболее подходящий.

Для того чтобы преобразовать фотографию в картину, необходимо выполнить следующие действия:

Шаг 1. Открыть изображение.

- В отдельной программе (файл в формате TIFF, BMP, RAW, JPEG, PNG или PSD):

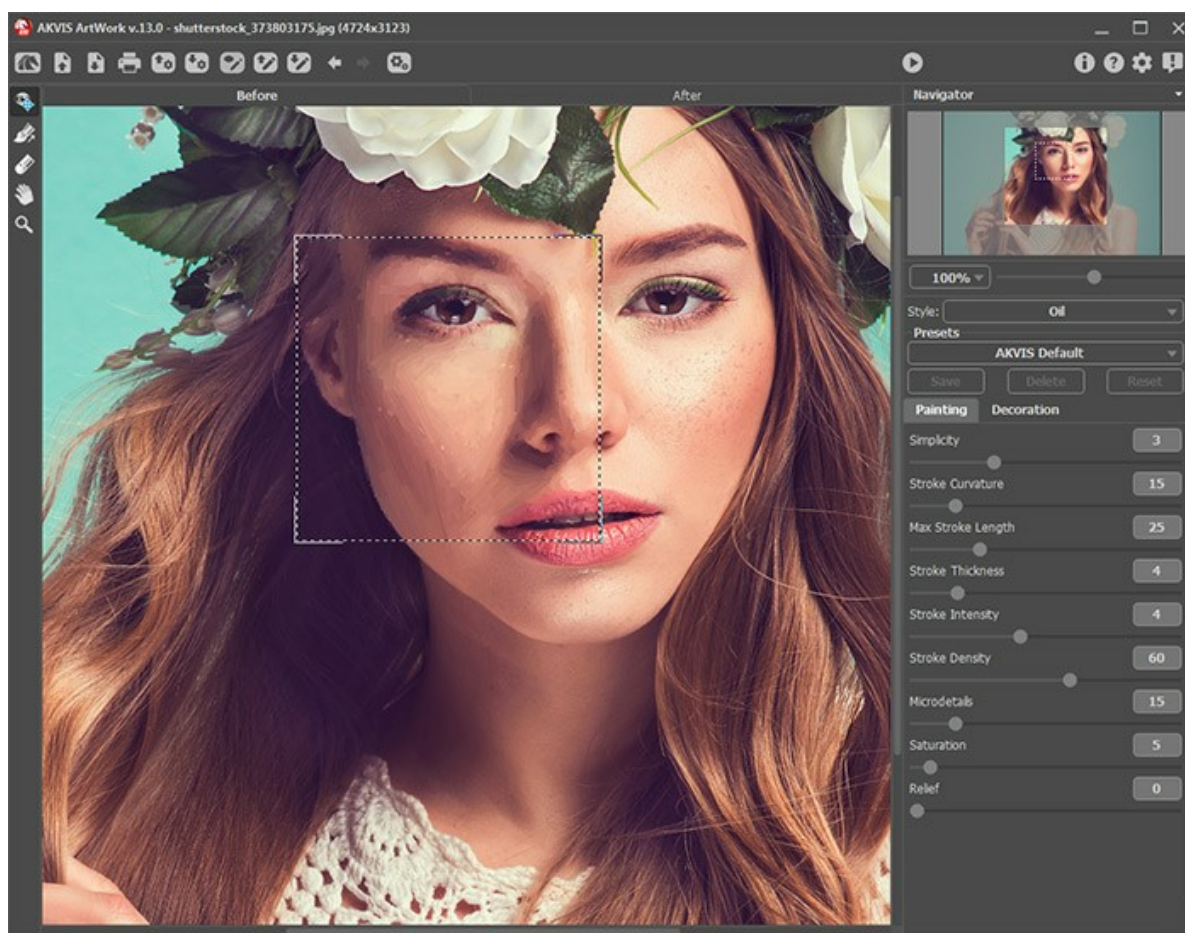
Диалоговое окно **Открыть изображение** можно вызвать сразу после запуска программы с помощью двойного щелчка мыши в области **Окна изображения** или кнопкой  на **Панели управления**. Кроме того, можно перетащить ярлык изображения в открытое окно программы или редактора.

- При работе с плагином:

В графическом редакторе с помощью команды меню **Файл -> Открыть** или сочетания клавиш **Ctrl+O** на Windows, **⌘+O** на Mac вызвать диалог открытия изображения и выбрать требуемый файл.

Вызвать плагин **AKVIS ArtWork**:

в **AliveColors**: Эффекты -> AKVIS -> ArtWork;
 в **Adobe Photoshop**: Filter -> AKVIS -> ArtWork;
 в **Corel PaintShop Pro**: Effects -> Plugins -> AKVIS -> ArtWork;
 в **Corel Photo-Paint**: Effects -> AKVIS -> ArtWork.

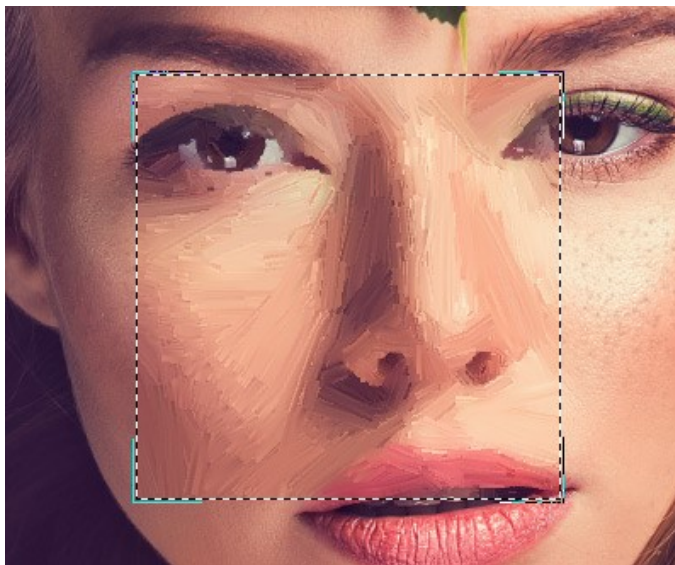


Окно программы AKVIS ArtWork


Шаг 2. Из выпадающего списка **Стиль** на **Панели настроек** выбрать стиль живописи: **Масло**, **Акварель**, **Гуашь**, **Комикс**, **Перо и чернила**, **Линогравюра**, **Трафарет**, **Пастель** или **Пуантилизм**.

Шаг 3. В закладке **Рисунок** отрегулировать значения параметров выбранного стиля.



Результат преобразования с данными параметрами будет показан в **Окне предварительного просмотра** (кроме стиля **Линогравюра**).






Окно предварительного просмотра



Шаг 4. Нажать на кнопку , чтобы запустить конвертацию исходного изображения в рисунок с учетом заданных параметров. Нажатие кнопки **Отмена** справа от индикатора процесса обработки прерывает расчёт. Если параметры не были изменены, программа запустит процесс обработки изображения с настройками по умолчанию (пресет **AKVIS Default** либо последний использованный в работе с программой пресет).

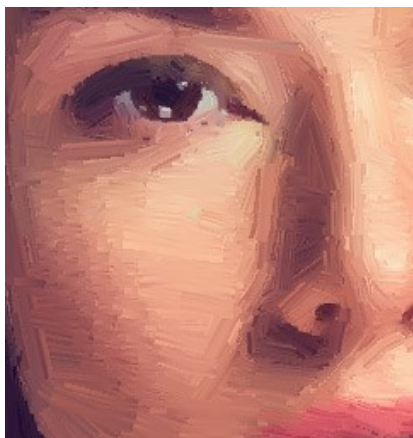
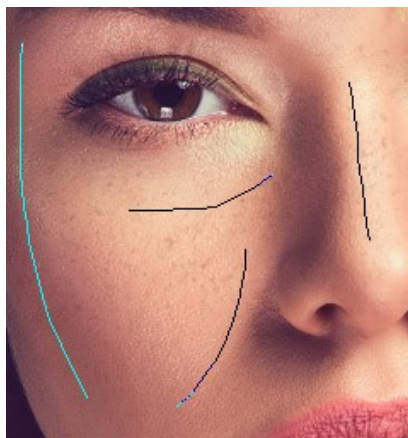
Шаг 5. В версии **Home Deluxe** и **Business** имеется возможность изменить характер наложения мазков (только для стилей **Масло** и **Пастель**!) с помощью направляющих штрихов.

Для редактирования направляющих штрихов используются кнопки  и  (удаление/восстановление последнего проведённого штриха) и инструменты:

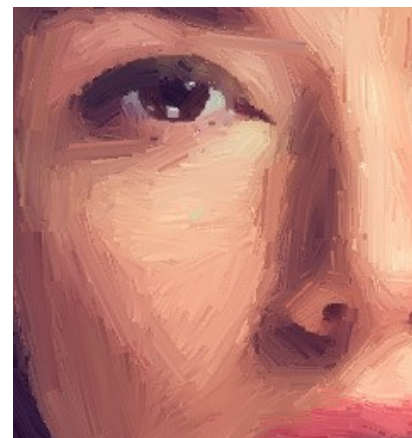
Направление мазков . При активации инструмента курсор изменит форму на крестик, которым можно провести тонкие указательные штрихи, вдоль которых будут ориентированы прилегающие мазки. Новый вариант расположения мазков будет показан в **Окне предварительного просмотра**. Чтобы произвести расчёт для всего изображения, необходимо нажать на кнопку .

Ластик . С помощью данного инструмента можно частично или полностью стереть штрихи. Размер инструмента регулируется по правому клику мыши.

Подсказка: Направляющие штрихи можно сохранить в виде файла с расширением **.direction** (кнопка ) , чтобы в последующем использовать их для доработки незаконченной картины. При загрузке файла со штрихами (кнопка ) штрихи автоматически масштабируются под размер рисунка.

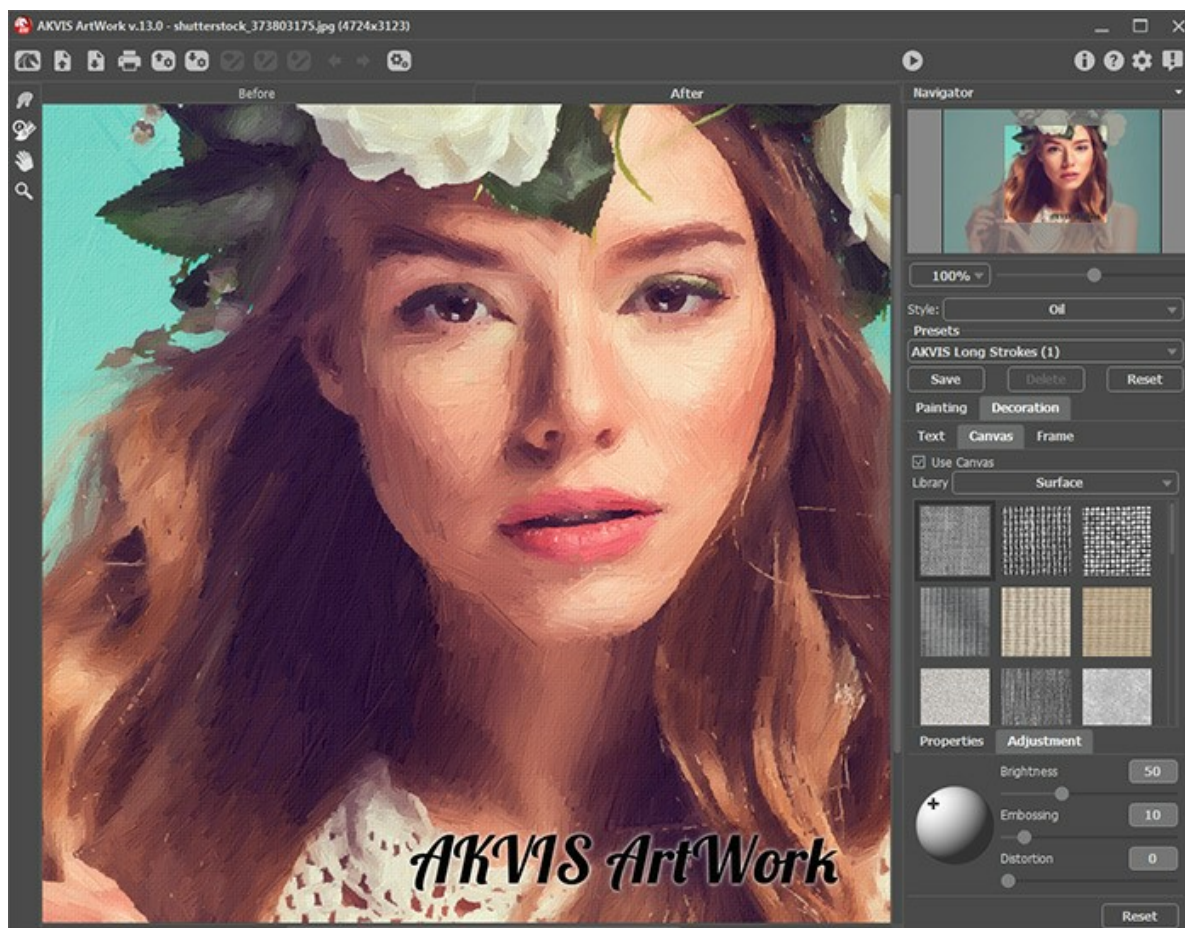
Автоматическое
распределение штрихов

Направляющие линии



Изменение направления штрихов





Шаг 6. При необходимости настроить в закладке **Оформление** **параметры холста**, **рамки** или **добавить текст**. Порядок применения эффектов зависит от последовательности, в которой расположены закладки.



Подписанное изображение на холсте

Шаг 7. Понравившиеся настройки конвертации можно сохранить как пресет и использовать в дальнейшем. [Дополнительная информация о пресетах ArtWork.](#)

Шаг 8. Полученное изображение можно доработать на закладке **После** с помощью **инструментов постобработки** (только для лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#)):

- **Размазывание**  (для стилей **Масло**, **Акварель**, **Гуашь** и **Пастель**);
- **Размытие**  (для стилей **Акварель** и **Гуашь**);
- **Цветная кисть**  (для стилей **Линогравюра**, **Перо и чернила**, **Трафарет**);
- **Кисть возврата**  (для всех стилей).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.


Шаг 9. В стандаон-версии AKVIS ArtWork есть возможность [распечатать](#) изображение.




Картина маслом

Шаг 10. Сохранить полученное изображение.

- В отдельной программе:

Нажать на кнопку  и в диалоговом окне **Сохранить изображение** ввести имя файла, указать формат (TIFF, BMP, JPEG, PSD или PNG) и выбрать каталог, в который необходимо сохранить файл.

- При работе с плагином:

Нажать на кнопку , чтобы применить результат обработки. Окно плагина **AKVIS ArtWork** закроется, и изображение появится в окне графического редактора.

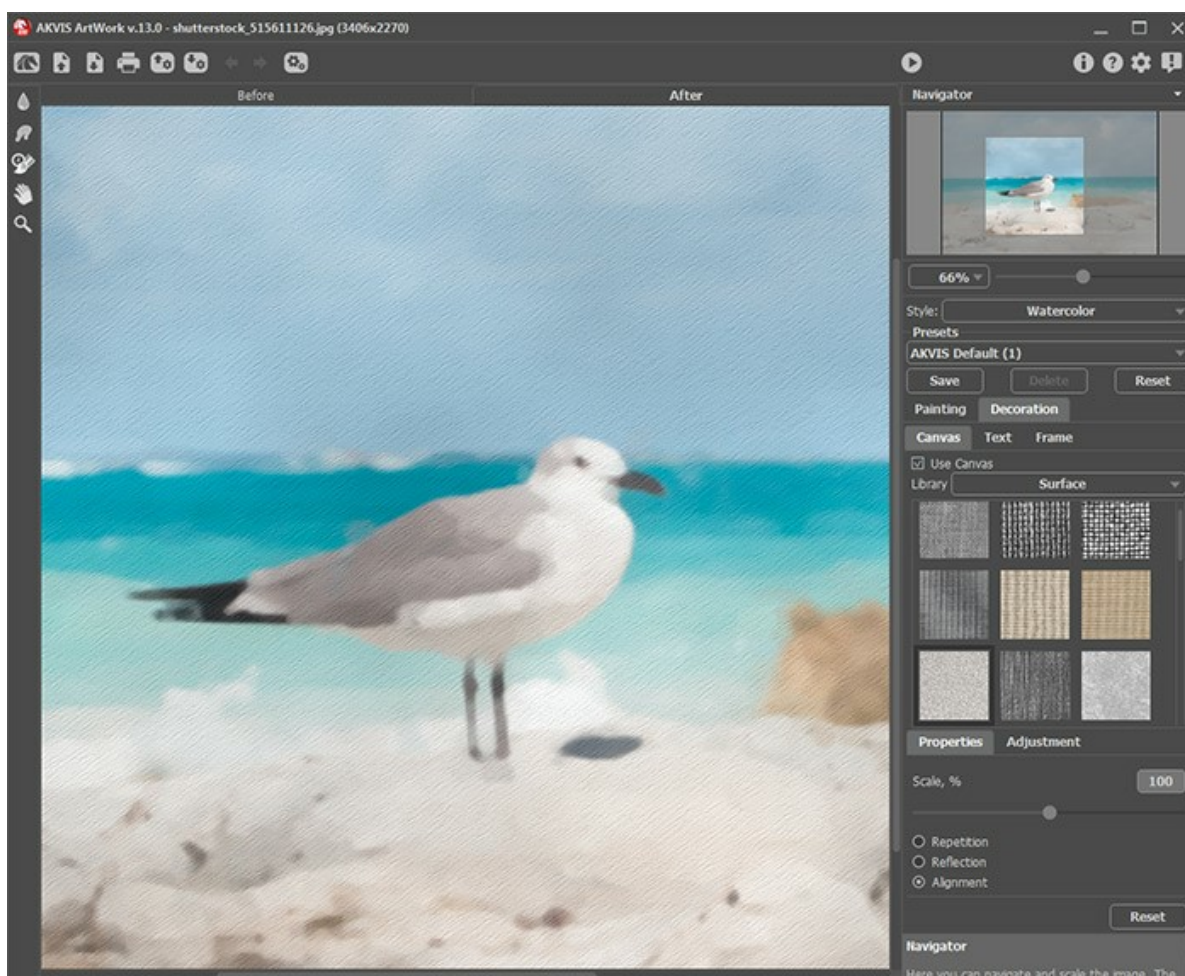
В графическом редакторе вызвать диалог сохранения файла командой меню **Файл -> Сохранить как**, ввести имя файла, указать формат и выбрать каталог, в который необходимо сохранить файл.

ДОБАВЛЕНИЕ ХОЛСТА

В программе **AKVIS ArtWork** можно поместить изображение на подложку (любой материал или поверхность – различные виды бумаги, ткани, покрытие).

Для этого на закладке **Оформление** нужно выбрать закладку **Холст** и включить чек-бокс **Создать основу**.

Подсказка: Порядок применения эффектов **Холст/Рамка/Надпись** зависит от последовательности, в которой расположены закладки.



Использование холста

Текстура выбирается из **Библиотеки** текстур, которая поставляется в комплекте с программой. Для загрузки своей текстуры выберите пункт **<Пользовательская>...**

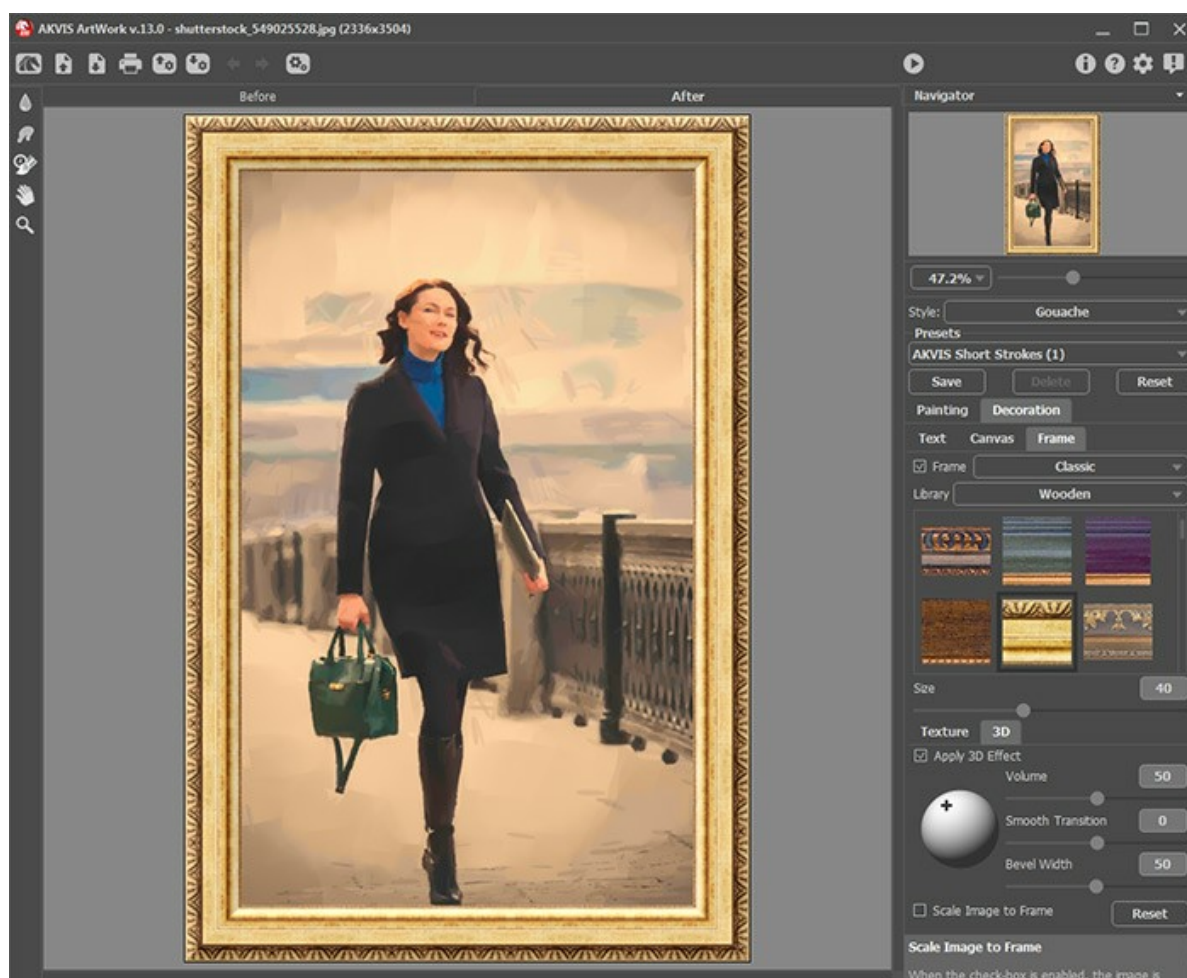
[Настройка параметров холста.](#)

ДОБАВЛЕНИЕ РАМКИ

В программе **AKVIS ArtWork** можно оформить край изображения рамкой или виньеткой.

Для этого на закладке **Оформление** нужно выбрать закладку **Рамка** и включить одноименный чек-бокс.

Подсказка: Порядок применения эффектов **Холст/Рамка/Надпись** зависит от последовательности, в которой расположены закладки.



Закладка 'Рамка'

Тип рамки выбирается в выпадающем списке:

Классическая рамка

Узор

Штрихи

Виньетка

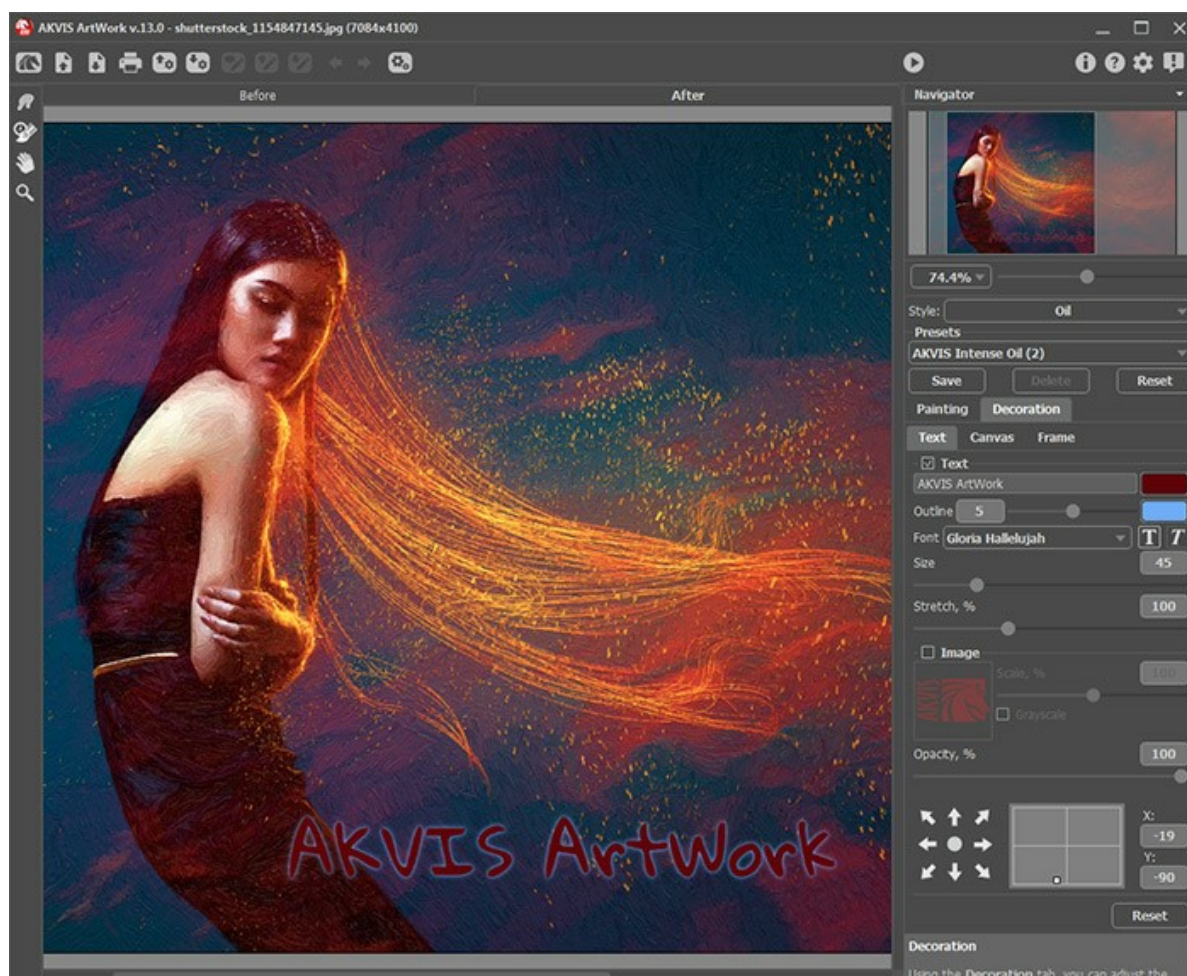
Паспарту

ДОБАВЛЕНИЕ ТЕКСТА ИЛИ ВОДЯНОГО ЗНАКА

В программе AKVIS ArtWork можно добавить к изображению текст или водяной знак.

Для этого на закладке **Оформление** нужно выбрать закладку **Надпись** и включить один из двух чек-боксов: **Надпись** или **Изображение**.

Подсказка: Порядок применения эффектов **Холст/Рамка/Надпись** зависит от последовательности, в которой расположены закладки.



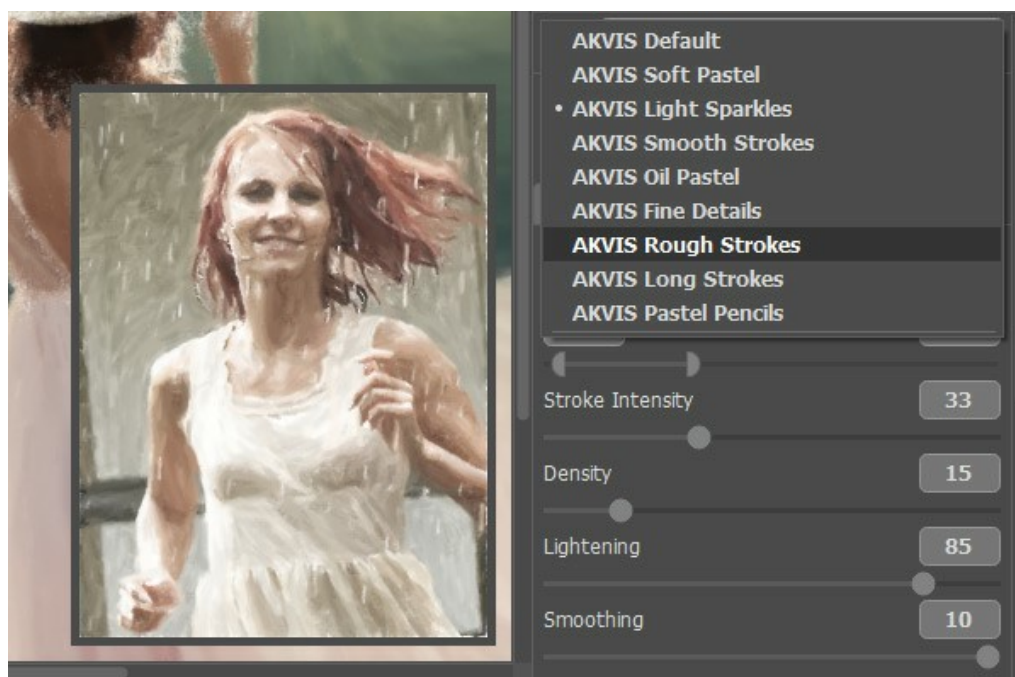
Добавление надписи

Настройка параметров надписи.

РАБОТА С ПРЕСЕТАМИ

Программа **AKVIS ArtWork** позволяет сохранить понравившиеся настройки обработки как пресет и использовать их в дальнейшем.



При перемещении курсора по списку готовых пресетов будет показан образец с примерным результатом обработки.



Пресеты могут содержать параметры всех закладок. Если настройки были изменены, вернуть их можно кнопкой **Сброс**.

Для сохранения настроек необходимо на **Панели настроек** (справа) в поле **Пресеты** ввести имя пресета и нажать на кнопку **Сохранить**.

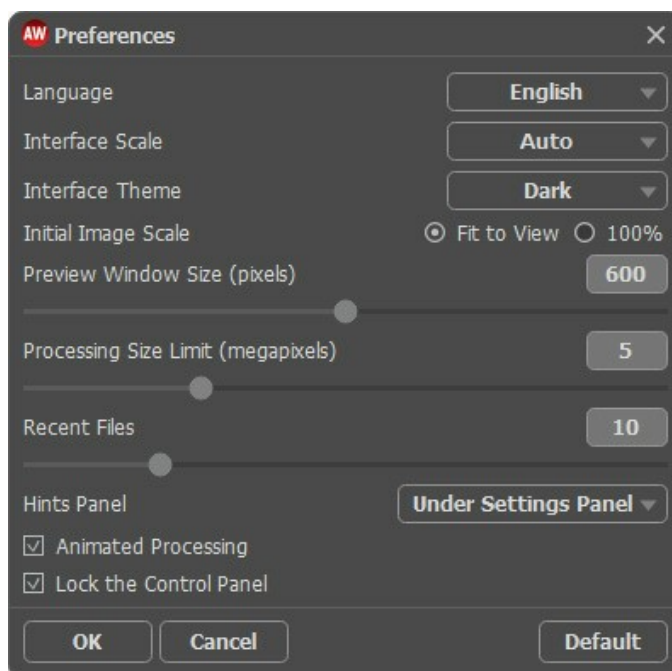
Для удаления пресета необходимо выбрать его в списке и нажать на кнопку **Удалить**.


Пресеты можно сохранить в отдельный файл с расширением **.artwork**. Для записи пресетов в файл нажмите . Для загрузки пресетов из файла нажмите .

[Более подробно об импорте и экспорте пресетов.](#)

НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ

Диалог изменения настроек программы вызывается кнопкой  и имеет вид:



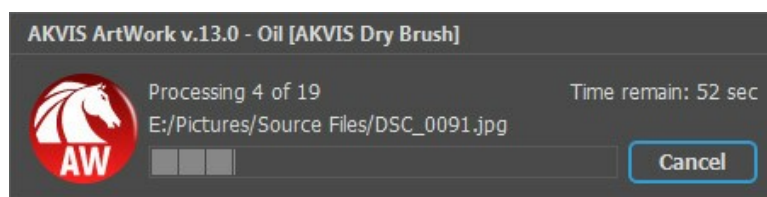
- **Язык программы.** Для переключения интерфейса программы на другой язык необходимо выбрать язык из выпадающего списка.
- **Масштаб интерфейса.** В списке можно выбрать размер элементов интерфейса. При выборе значения **Авто** масштаб интерфейса автоматически подстраивается под разрешение экрана.
- **Интерфейс.** В выпадающем списке можно выбрать стиль оформления программы – светлый или тёмный.
- **Масштаб изображения при загрузке.** Возможны следующие варианты:
 - изображение масштабируется **Под размер окна**. Масштаб подгоняется так, чтобы оно было полностью видимым в **Окне изображения**;
 - при значении параметра **100%** изображение не масштабируется. В большинстве случаев при открытии в масштабе 100% в окне программы будет показана лишь часть изображения.
- **Величина области просмотра** (в пикселах). Размер **Окна предварительного просмотра** может меняться от 400x400 до 2400x2400 пикселей.
- **Максимальный рабочий размер** (в мегапикселах). Обработка файла может занять большое количество времени. Параметр позволяет ускорить расчёт за счёт временного уменьшения величины обрабатываемого файла. Когда размер файла (в мегапикселах) не превосходит указанного числа, изображение обрабатывается обычным образом. Если размер загруженного файла оказывается больше, то в процессе работы изображение будет уменьшено, обработано и увеличено до исходного размера.
- **Последние открытые файлы.** Количество файлов, отображаемых в списке недавно открытых документов при правом клике мышью по кнопке  (сортированы по времени открытия). Максимальная длина списка – 30 файлов.
- **Отображение подсказок.** В выпадающем списке задаётся местоположение окна подсказок.
 - **Справа на панели настроек;**
 - **Слева под окном изображения;**
 - **Не отображать;**
- **Показ отрисовки** позволяет наблюдать за процессом создания картины в режиме реального времени. Когда чек-бокс отключен, результат будет показан только по окончании обработки. Показ отрисовки значительно увеличивает время работы программы.
- Чек-бокс **Закрепить панель управления** блокирует возможность сворачивания панели. Разблокированную панель можно сворачивать и разворачивать щелчком по маленькой треугольной стрелке. Свёрнутая панель всплывает при наведении курсора.

Для принятия изменений в окне **Настройки** нажмите **ОК**.

При необходимости можно вернуть исходные значения параметров, нажав на кнопку **По умолчанию**.

ПАКЕТНАЯ ОБРАБОТКА

Программа **AKVIS ArtWork** позволяет редактировать большое количество фотографий с помощью пакетной обработки. Пакетная обработка очень полезна и сэкономит много времени, если к каждой фотографии из серии требуется применить одинаковые настройки.



Процесс обработки пакета фотографий

Подробная инструкция по работе с **отдельной программой** находится [здесь](#).

Узнать о работе с **плагином** можно [по ссылке](#).

ПАКЕТНАЯ ОБРАБОТКА В ПЛАГИНАХ AKVIS

Плагины AKVIS можно использовать при редактировании серии фотографий с помощью **пакетной обработки файлов** (batch processing).

При пакетной обработке с помощью плагина требуется вначале создать **экшен** (action), а затем применить его в **Adobe Photoshop** к папке с фотографиями.

Пакетная обработка может быть очень полезна и экономит много времени, если для редактирования серии фотографий требуется к каждой из них применить плагин с одними и теми же настройками.

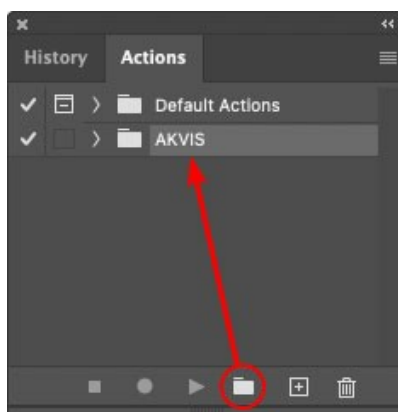
Шаг 1. Вначале необходимо создать две папки, например, "source-files" и "result-files". В папку "source-files" поместить все фотографии, нуждающиеся в обработке. В папку "result-files" будут сохраняться отредактированные фотографии.

Шаг 2. Открыть в редакторе **Adobe Photoshop** одну из исходных фотографий. Она нужна для подбора параметров к плагину и создания экшена.



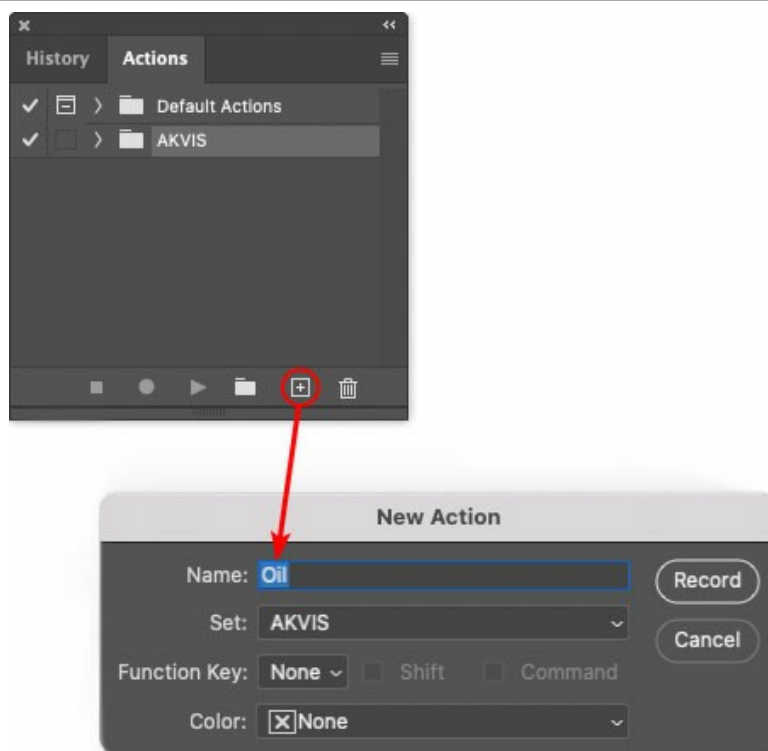
Одна из фотографий

Шаг 3. Открыть палитру **Actions** и щелкнуть по кнопке **Create New Set**. В появившемся диалоговом окне задать имя для нового набора экшенов - к примеру, **AKVIS**.



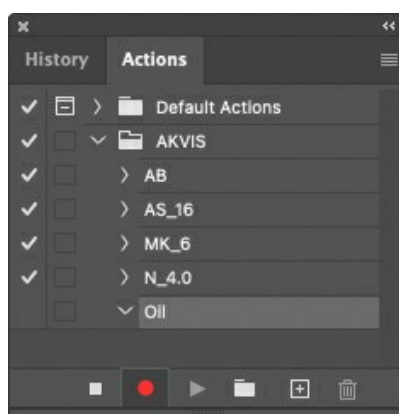
Палитра Actions в Photoshop

Шаг 4. Теперь необходимо записать новый экшен. Нажать на кнопку **Create New Action** и в появившемся диалоговом окне задать имя для нового экшена - например, **Oil**.

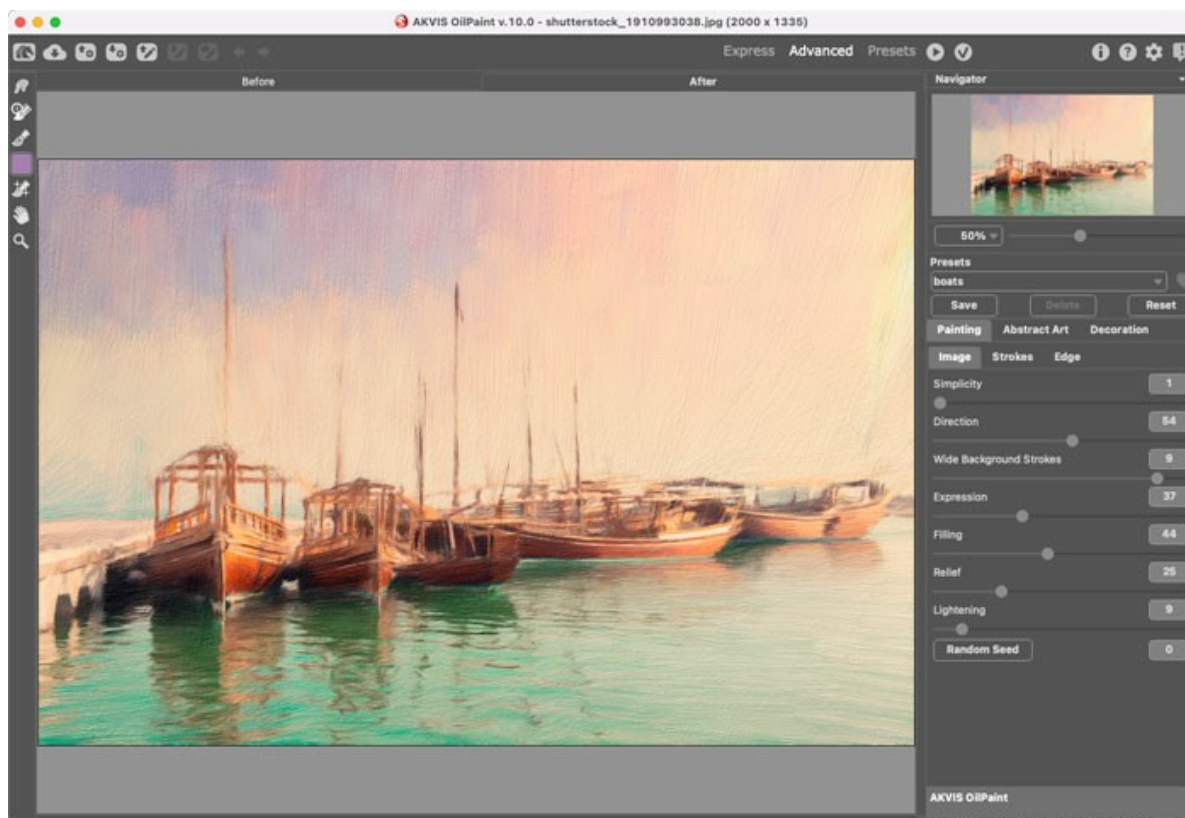



Создание нового экшена

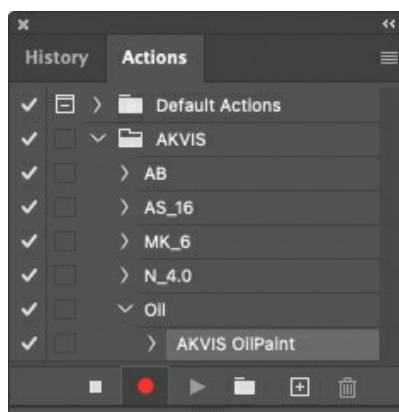
После нажатия на кнопку **Record** экшен сразу же начнет записываться.



Шаг 5. Вызвать плагин и подобрать оптимальные параметры.

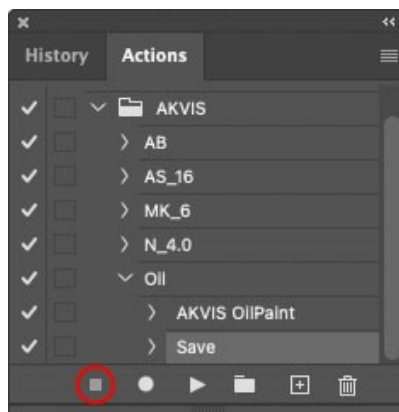


Шаг 6. Нажать на кнопку . Окно плагина закроется, в окне редактора появится отредактированная фотография, а в палитре **Actions** в эшкене добавится строчка с названием плагина.



Шаг 7. Эшкен всё ещё записывается. Теперь необходимо сохранить отредактированную фотографию в папку "result-files". Для этого выбрать в меню **File** команду **Save As**.

Шаг 8. Остановить запись эшкена, нажав на кнопку **Stop playing/recording** внизу палитры **Actions**.



Запись эшкена остановлена

Шаг 9. Удалить из папки "result-files" только что сохраненный туда файл.

Шаг 10. Эшкен создан, теперь можно переходить к пакетной обработке фотографий. В меню **File** редактора выбрать команду **Automate -> Batch**.

Шаг 11. В появившемся окне **Batch** задать все данные и настройки.

В поле **Set** выбрать пункт "AKVIS", а в поле **Action** - название эшкена.

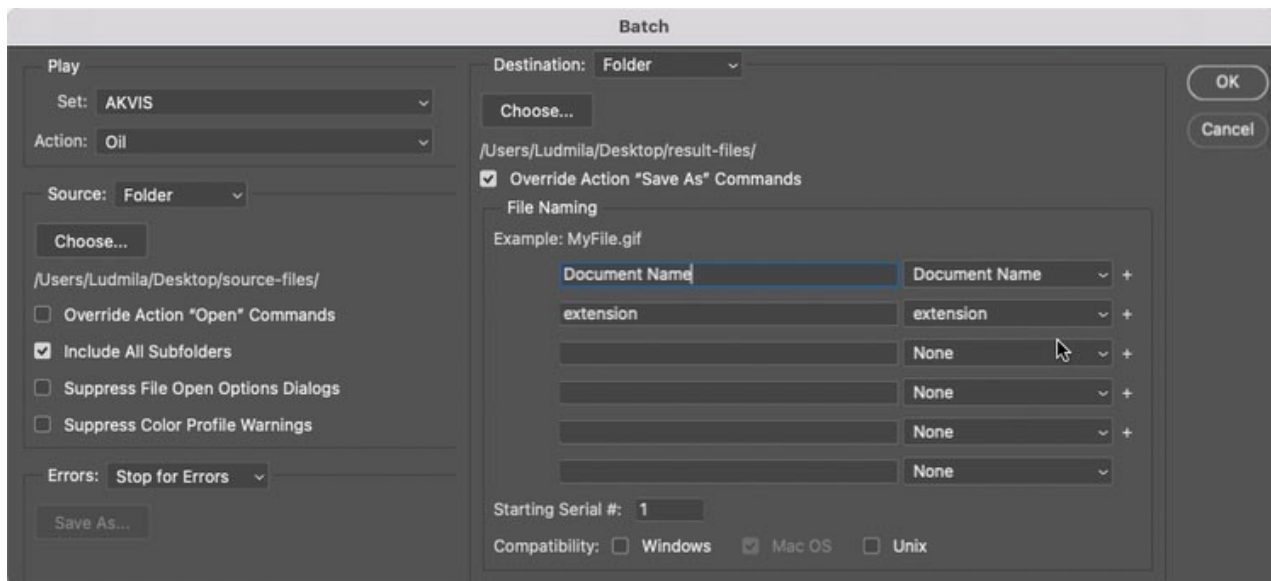
Поле **Source** служит для указания источника изображений. Выбрать пункт **Folder**, который в качестве источника позволяет указать определенную папку. Нажать на кнопку **Choose** и выбрать папку "source-files".

Поскольку команда открытия файла не записывалась в экшен, то чек-бокс **Override Action "Open" Commands** должен быть выключен.

В поле **Destination** выбрать пункт **Folder**, затем нажать на кнопку **Choose** и выбрать папку "result-files".


Отметить чек-бокс **Override Action "Save as" Commands**.

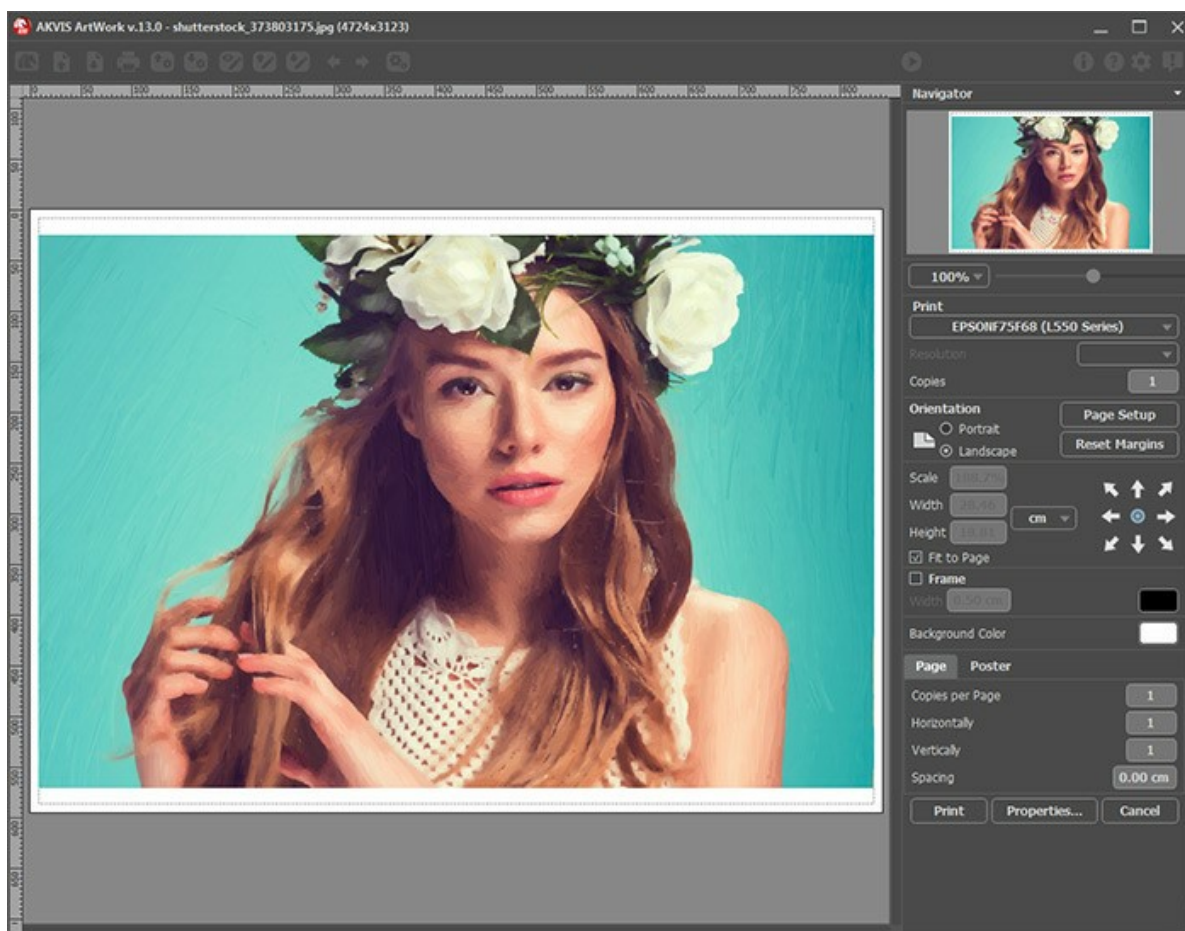
В разделе **File Naming** задается структура создания имен для обработанных файлов. Чтобы имена файлов не изменялись, в первом поле следует выбрать **Document Name**, а во втором поле - расширение (extension).



Шаг 12. После нажатия **OK** редактор **Adobe Photoshop** друг за другом обработает все фотографии из папки "source-files" и сохранит их в папку "result-files".

ПЕЧАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Режим **Печать** отвечает за подготовку изображений к распечатке на принтере. Перейти в режим печати можно нажатием кнопки  на **Панели управления**.



Режим печати

Настроить печать выбранной фотографии можно с помощью параметров на **Панели настроек**:

В первом блоке из списка доступных принтеров выбрать нужный и указать необходимое разрешение, а также задать количество печатных копий.

В блоке **Ориентация страницы** задать положение листа при печати: **Альбомная** - лист расположен горизонтально или **Книжная** - лист расположен вертикально.

При нажатии на кнопку **Параметры страницы** открывается диалоговое окно, в котором можно выбрать размер и ориентацию бумаги при печати, а также задать ширину полей печати.

Нажатием кнопки **Сброс полей** можно вернуть полям страницы исходные размеры.

В следующем блоке можно настроить размер изображения для печати с помощью параметров **Масштаб**, **Ширина**, **Высота** и **Под размер страницы**. Они не влияют на изображение, а только на его печатную копию. Изменить размер печатной копии можно либо указав **Масштаб** изображения в %, либо задав новые значения для параметров **Ширина** и **Высота**.

Чтобы распечатать изображение во всю страницу, следует выбрать чек-бокс **Под размер страницы**. Если чек-бокс неактивен, то положение картинки можно задать с помощью стрелок справа или перетаскиванием мышью.

В блоке **Рамка** можно задать ширину и цвет рамки вокруг изображения.

В блоке **Цветной фон** с помощью цветовой пластины можно вызвать стандартный диалог выбора цвета и задать цвет страницы.

В закладке **Страница** можно настроить расположение одной или нескольких копий изображения на одной странице.



Печать страницы

- С помощью параметра **Копии** указать количество копий обработанной фотографии на одной странице.
- Параметрами **По горизонтали** и **По вертикали** задать количество строк и столбцов для размещения фотографий.
- С помощью параметра **Отступ** задать ширину отступа между копиями фотографий.

На вкладке **Постер** можно настроить печать одного изображения на нескольких страницах для последующего объединения в одно большое полотно.



Печать постера

- Чек-бокс **Страницы**. При активном чек-боксе в поле справа можно задать количество страниц, на которое будет поделена фотография. Масштаб изображения изменится, чтобы максимально заполнить все страницы. При неактивном - программа автоматически подберет оптимальное число листов в соответствии с фактическим размером изображения (масштаб = 100%).
- Чек-бокс **Поля для клея**. При активном чек-боксе в поле справа можно задать ширину отступов для склеивания листов. Отступы будут оставлены с правого и нижнего краев при печати страницы.
- Чек-бокс **Нумерация страниц**. При активном чек-боксе на полях страницы будет напечатан номер ее позиции в столбце и строке.
- Чек-бокс **Линии отреза**. При активном чек-боксе на полях страниц будут напечатаны линии, по которым можно отрезать лишние части распечатанных листов.

Для печати изображения с учетом настроенных параметров нажать на кнопку **Печать**. Для выхода из режима печати нажать на кнопку **Отмена**.

При нажатии кнопки **Опции...** будет открыт системный диалог, где можно произвести расширенную настройку и отправить документ на печать.

РИСОВАНИЕ МАСЛОМ (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации изображения в картину, написанную маслом.

Масляная живопись — одна из живописных техник, использующая краски с растительным маслом для рисования на холсте. Живопись, исполненная по классической методике, часто состоит из многих слоев краски, нанесенных один на другой. Многообразие приёмов работы с мазками и красками позволяет создавать выразительные изображения, имеющие насыщенность и объём.



Фотография, преобразованная в картину маслом

Параметры мазка:

Упрощение (0-10) — степень упрощения рисунка. Чем выше этот параметр, тем грубее мазки, которыми передаётся изображение, и больше удаляется деталей. Сильное упрощение позволяет придать изображению сходство с картиной, слабое — сохранить сходство с фотографией.



Упрощение = 1



Упрощение = 8

Кривизна мазка (0-100) определяет форму мазков — от прямых (нулевая кривизна) до изогнутых (ненулевая кривизна). Сложность формы и изгиб зависят от числового значения параметра.



Кривизна мазка = 10

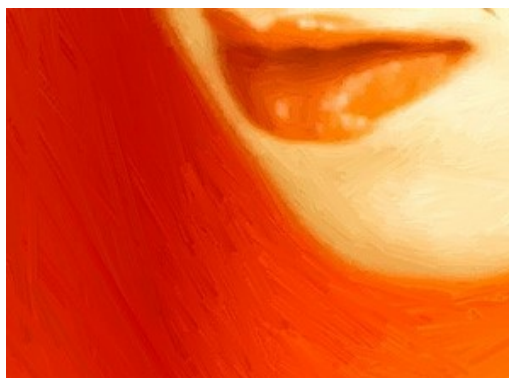


Кривизна мазка = 70

Максимальная длина мазка (1-100) – максимально возможная длина мазка.

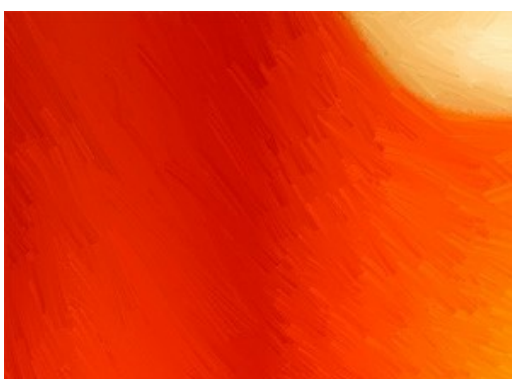


Максимальная длина мазка = 10



Максимальная длина мазка = 90

Ширина мазка (1-20) – поперечный размер мазка.



Ширина мазка = 5



Ширина мазка = 18

Интенсивность мазков (0-10) – степень проявления мазков. Чем больше параметр, тем сильнее контраст между линиями в мазке и заметность самих мазков.



Интенсивность мазков = 2



Интенсивность мазков = 8

Плотность мазков (1-100) – параметр увеличивает число длинных мазков и изменяет их расположение на рисунке.



Плотность мазков = 20



Плотность мазков = 85

Чёткость деталей (0-100) – параметр позволяет усилить или ослабить чёткость тонких мазков и выполнить коррекцию изображения за счёт проявки/сглаживания мелких деталей.



Чёткость деталей = 10



Чёткость деталей = 85

Дополнительные эффекты:

Насыщенность (0-100) – тонирование изображения более яркими цветами.



Насыщенность = 10



Насыщенность = 65

Рельеф (0-50) – эффект объёмных (выступающих над поверхностью) мазков, за счёт которых изображение приобретает рельефность.




Нет рельефа




Рельеф = 50


В версиях [Home Deluxe](#) и [Business](#) доступны инструменты дополнительной обработки:

В закладке **До**:

Направление штрихов . Инструмент дает полный контроль над мазками. Используйте эту полезную кисть, чтобы провести тонкие указательные линии, и запустите обработку; программа рассчитает направление мазков с учетом этих линий. Благодаря направляющим можно получить реалистичный результат в рисовании сложных объектов, узоров или текстур.

В закладке **После**:

Размазывание . Инструмент предназначен для перемешивания цветов на изображении и удаления неровностей закраски.

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

АКВАРЕЛЬ (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации изображения в акварельный рисунок.

Акварель — одна из сложнейших живописных техник, которая позволяет получать красивые, воздушные, лёгкие рисунки. В ней используются специальные акварельные краски, не дающие рельефного мазка; для достижения особой размытости их наносят на мокрую бумагу. В зависимости от качеств бумаги акварельные краски по-разному впитываются и сохнут.

Рисуя по мокрой бумаге, можно использовать не кисть, а карандаш или мелок, пигмент которого растворяется в воде. Такая техника получила название акварельный карандаш.



Фотография, преобразованная в акварельный рисунок

Параметры закраски:

Упрощение (0-10) — степень упрощения рисунка. Чем выше этот параметр, тем грубее мазки, которыми передаётся изображение, и больше удаляется деталей. При сильном упрощении сходство с фотографией максимально ослабевает; при слабом упрощении сохраняется точность контуров исходного рисунка.



Упрощение = 1



Упрощение = 7

Насыщенность (0-100). Интенсивность цвета по отношению к серому. Чем выше значение насыщенности, тем более чистыми и яркими будут краски на изображении.



Насыщенность = 30



Насыщенность = 90

Неоднородность (1-100) – число градаций тона в однородных областях. Чем больше значение параметра, тем сильнее выражена неоднородность мазков, формирующих рисунок. При малых значениях мазки накладываются более равномерно и однородно, исчезают цветовые пятна.



Неоднородность = 20



Неоднородность = 90

Интенсивность мазков (0-100) – степень заметности мазков в рисунке. Чем больше параметр, тем сильнее выделяются мазки. Чем меньше интенсивность, тем ближе к исходному изображению получится результат.

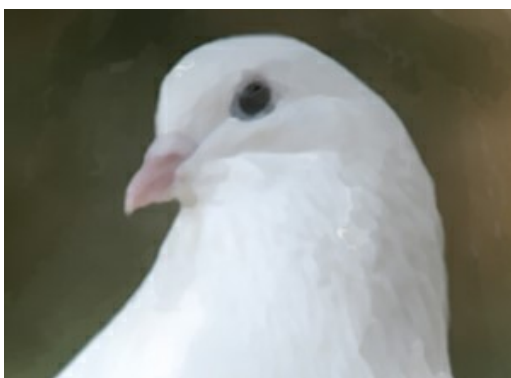


Интенсивность мазков = 10

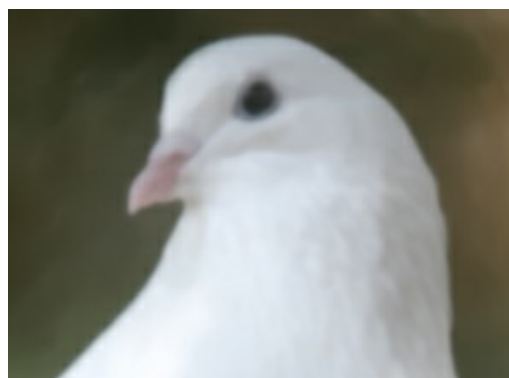


Интенсивность мазков = 85

Размытие (0-100). Параметр делает края мазков более размытыми и сливает краски.



Размытие = 0



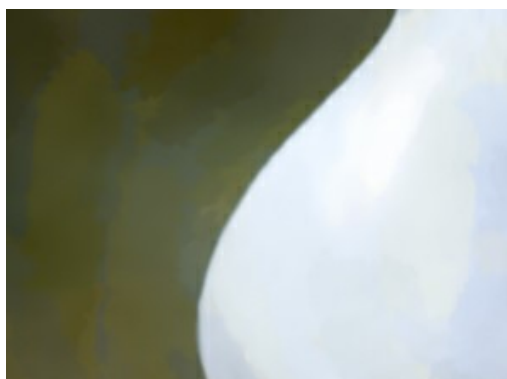
Размытие = 90

Лессировка (0-100) – добавление более ярких мазков поверх изображения. Чем больше значение параметра, тем сильнее изменяются основные тона красок. В живописи техника нанесения прозрачных мазков на высохшие участки

картины применяется для создания красивых, глубоких цветов.



Лессировка = 0



Лессировка = 60

Чек-бокс **Смешивание**. Образует дополнительное затекание красок друг на друга и смешивание цветов в мазках, при этом границы между мазками размываются. Если растекание приводит к сильному искажению объектов, рекомендуется отключить чек-бокс.





Чек-бокс "Смешивание" неактивен




Чек-бокс "Смешивание" активен

Инструменты постобработки

Размазывание . Инструмент предназначен для перемешивания цветов на изображении и удаления неровностей закраски.

Размытие . Инструмент предназначен для сглаживания и размытия мазков.

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

Все три инструмента предназначены для ручной доработки изображения на закладке **После** и доступны только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ГУАШЬ (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации изображения в рисунок гуашью.

Гуашь – универсальная техника рисования, в которой используются плотные, насыщенные краски. На готовой работе видны все мазки: высыхая, они приобретают матовую бархатистость. Живописные свойства гуаши базируются на том, что эта краска является кроющей, то есть почти непрозрачной: с помощью гуашевых красок можно перекрывать темные тона светлыми и наоборот. Сочетание непрозрачности и кроющей способности позволяет создавать эффекты, которых не добиться с помощью акварельных красок. Эта техника нашла широкое применение в декорационной живописи, часто используется при выполнении цветных набросков, эскизов.



Фотография, преобразованная в рисунок гуашью

Параметры закраски:

Группа **Основные мазки**

Плотность (0-200) – количество основных мазков на изображении. Чем больше параметр, тем меньше незакрашенных областей останется на рисунке. При значении 0 отрисовываются только дополнительные мазки.



Плотность = 20



Плотность = 100

Длина мазка (1-1000) – диапазон возможных значений длин мазков. Длина мазков задаётся положением двух ползунков на одной шкале: левый ползунок задаёт минимальную длину мазка, а правый – максимальную длину мазка. Будут отображаться только те мазки, длина которых больше минимальной и меньше максимальной.



Длина мазка = 1/50



Длина мазка = 50/500

Ширина мазка (1-100) – поперечный размер мазков.



Ширина мазка = 5



Ширина мазка = 85

Группа **Дорисовка**

Плотность (0-100) – количество дополнительных мазков, которыми более аккуратно прокрашивается рисунок.



Плотность = 20



Плотность = 70

Длина мазка (1-200) – диапазон возможных длин мазков.



Длина мазка = 1/30



Длина мазка = 50/180

Ширина мазка (1-20) – поперечный размер мазков.



Ширина мазка = 2



Ширина мазка = 15

Прочие параметры

Размытие (0-100) – способ прописывания мазка. Параметр делает края мазков более размытыми, сглаживает неоднородности, создаёт иллюзию густоты краски.



Размытие = 35



Размытие = 90

Отклонение (0-100) – появление беспорядочности в направлении мазков. При нулевом значении направление вычисляется точно, и мазки накладываются в соответствии с контурами исходного рисунка. При возрастании параметра направление мазка становится всё более случайным.





Отклонение = 0



Отклонение = 80

Инструменты постобработки

Размазывание . Инструмент предназначен для перемешивания цветов на изображении и удаления неровностей закраски.

Размытие . Инструмент предназначен для сглаживания и размытия мазков.

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

Все три инструмента предназначены для ручной доработки изображения на закладке **После** и доступны только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ТЕХНИКА КОМИКСА (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации фотографии в изображение, приближенное к комиксу или мультфильму. Похожий эффект достигается при ротоскопировании - покадровой обрисовке фильма (этот приём был использован при создании известного анимационного фильма "A Scanner Darkly").

Передача изображения ограниченным количеством тонов (цветов) называется изогелией. За счёт отсутствия полутонов изображение получается похожим на плакат. Этот приём широко используется в художественной фотографии и дизайне для достижения изобразительного эффекта.



Исходное фото



Результат

Параметры группы **Изображение** отвечают за упрощение рисунка и передачу цветов.

Радиус упрощения (0-20) – степень огрубления изображения. Параметр влияет на размер областей, которые получаются при упрощении. Чем выше его значение, тем больше слитность однородных участков. Действие данного параметра особенно заметно при сильном размытии.

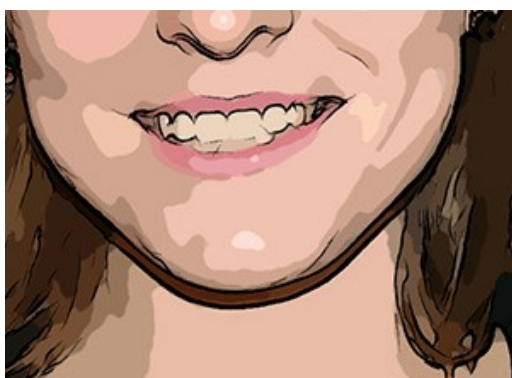


Радиус упрощения = 2

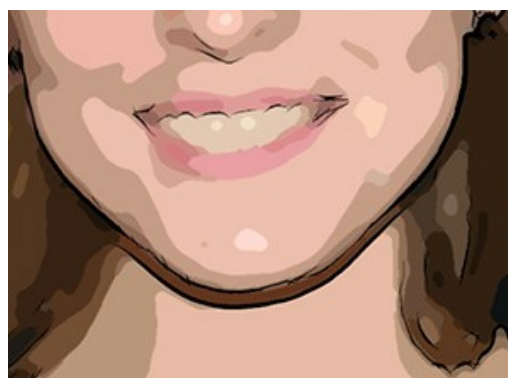


Радиус упрощения = 18

Размытие (0-100) – эффект сглаживания изображения за счёт размытия цветов в однородных зонах.



Размытие = 20



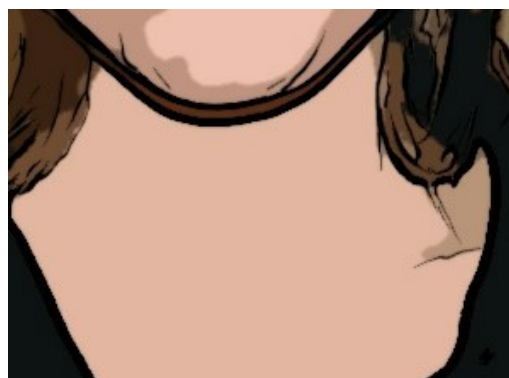
Размытие = 80

Постеризация (0-100) – объединение близких по цвету пикселей. Эффект постеризации связан с изменением числа цветов, различимых при упрощении. Чем больше этот параметр, тем меньше оттенков участвует в передаче цвета, при

этом изображение становится однородным и плоским.

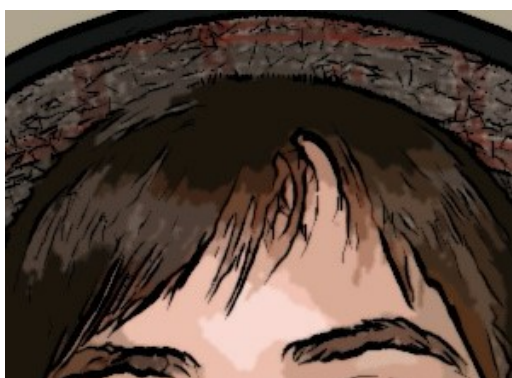


Постеризация = 10

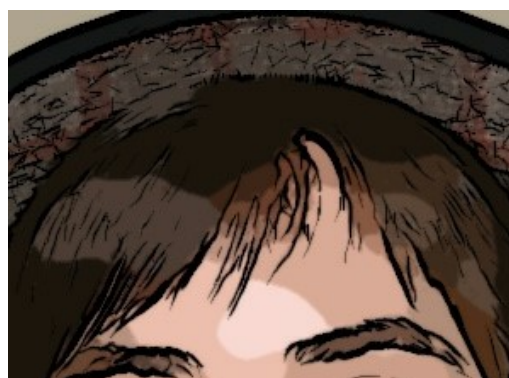


Постеризация = 70

Сглаживание (0-10) – параметр определяет гладкость линии раздела цветов при постеризации: чем выше его значение, тем ровнее очерчены области. Малым значениям параметра соответствует более "рваная" граница между цветами.



Сглаживание = 1



Сглаживание = 9

Чек-бокс **Контуры** добавляет к рисунку чёрные граничные линии и активирует параметры настройки границ.



Чек-бокс "Контуры" активен



Чек-бокс "Контуры" неактивен

Уровень детализации (1-100) – количество деталей и штрихов, формирующих границы.

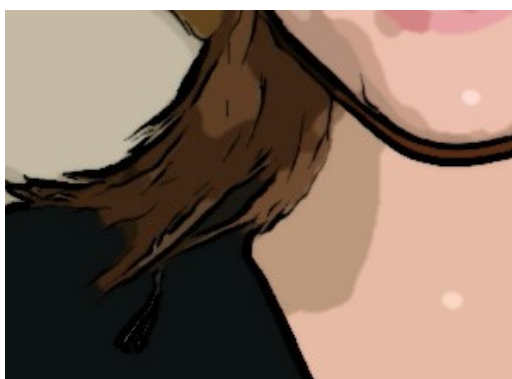


Детализация = 30

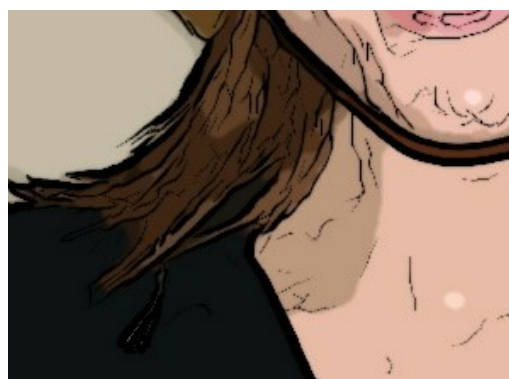


Детализация = 45

Чувствительность (0-100) – интенсивность проявки линий. Чем выше чувствительность, тем больше контуров проступит на изображении. Для удаления лишних линий значение параметра следует уменьшить.



Чувствительность = 50



Чувствительность = 90

Толщина линий (1-100) – ширина чёрных граничных линий. Минимум соответствует линиям однопиксельной ширины, увеличение параметра приводит к утолщению линий.



Ширина = 20



Ширина = 90

Визуализация штрихов (0-8) – определяет размер, вид, положение отдельных линий и способ обозначения контуров. Чем больше параметр визуализации, тем больше область размещения штрихов и выделенность деталей.



Визуализация штрихов = 1



Визуализация штрихов = 7

Чёткость (0-100) – отчётливость линий. Чем больше чёткость, тем ярче и точнее будут прорисованы границы. С уменьшением чёткости происходит утолщение и размывание штрихов, исчезает резкость.




Чёткость = 10



Чёткость = 90

Инструменты постобработки

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения на закладке **После** (только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#)).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ПЕРО И ЧЕРНИЛА (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации фотографии в рисунок пером и чернилами.

Перо и чернила – техника рисования, предназначенная для создания рисунков, основным элементом которых служат линия и штриховка. Особенностью рисования пером является контурная манера исполнения и изменчивый характер линий. Поскольку край пера всегда твёрд, результат будет отличаться от рисунка, сделанного карандашом.



Исходное изображение



Рисунок чернилами
(Цвет линий – фиолетовый)

Параметры:

Уровень детализации (1-100) – количество деталей и штрихов, формирующих границы.



Детализация = 25



Детализация = 60

Чувствительность (0-100) – интенсивность проявки линий. Чем выше чувствительность, тем больше контуров проступит на изображении. Для удаления лишних линий значение параметра следует уменьшить.



Чувствительность = 35



Чувствительность = 65

Толщина линий (1-100) – ширина чёрных граничных линий. Минимум соответствует линиям однопиксельной ширины, увеличение параметра приводит к утолщению линий.



Ширина = 20



Ширина = 90

Визуализация штрихов (0-8) – определяет размер, вид, положение отдельных линий и способ обозначения контуров. Чем больше параметр визуализации, тем больше область размещения штрихов и выделенность деталей.



Визуализация штрихов = 1



Визуализация штрихов = 7

Чёткость (0-100) – отчётливость линий. Чем больше чёткость, тем ярче и точнее будут прорисованы границы. С уменьшением чёткости происходит утолщение и размывание штрихов, исчезает резкость.



Чёткость = 10




Чёткость = 90

Цвет контуров показан на пластине **Цвет краски**. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по ней и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбор цвета**.

Цвет, по которому сделан рисунок, показан на пластине **Цвет фона**. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по ней и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбор цвета**.

Инструменты постобработки

Цветная кисть . Раскрашивает изображение выбранным цветом.

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

Все инструменты предназначены для ручной доработки изображения на закладке **После** и доступны только для лицензии [Home Deluxe и Business](#).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ЛИНОГРАВЮРА (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

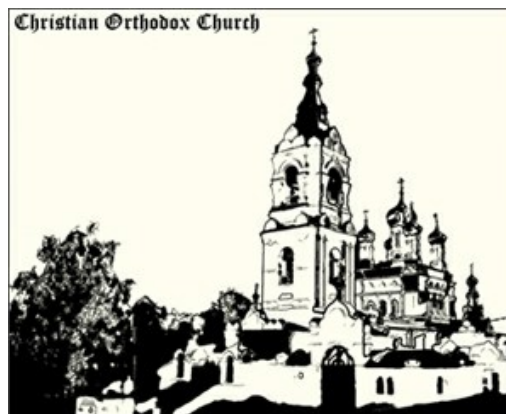
В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации фото в линогравюру.

Линогравюра – способ гравирования на линолеуме, по технике близкий к гравюре на дереве. Рисунок наносится на печатную форму (кусок линолеума), с которой делаются оттиски. В классической гравюре изображение создается черным штрихом по белому фону. Для линогравюры характерны выразительность, резкие контрасты чёрного и белого, сочный и живописный штрих, получаемый благодаря мягкости материала.

Внимание! Для данного стиля окно предварительного просмотра не функционирует.



Исходное фото



Результат

Параметры изображения:

Постеризация (10-100) – предварительное упрощение рисунка за счёт объединения близких по цвету пикселов.



Постеризация = 15



Постеризация = 90

Уровень детализации (1-100) – количество деталей и штрихов на изображении. За счёт проявления новых деталей изображение становится визуально темнее.



Детализация = 20



Детализация = 70

Чёткость оттиска (1-100) – отчётливость элементов рисунка. Повышение параметра уменьшает расплывчатость штрихов, не меняя общего количества деталей. Нечёткие изображения выглядят более тёмными.



Чёткость оттиска = 5



Чёткость оттиска = 75

Больше белого (0-50) – увеличивает количество областей, заполненных белым цветом.



Больше белого = 5



Больше белого = 40

Больше чёрного (0-100) – увеличивает количество областей, заполненных чёрным цветом.



Больше чёрного = 10




Больше чёрного = 90

Цвет краски – цвет, которым передаётся изображение (оттиск). Для изменения цвета необходимо щелкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбор цвета**.

Цвет фона – цвет поверхности, на которой отпечатана линогравюра. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбор цвета**.

Инструменты постобработки

Цветная кисть . Раскрашивает изображение выбранным цветом.

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

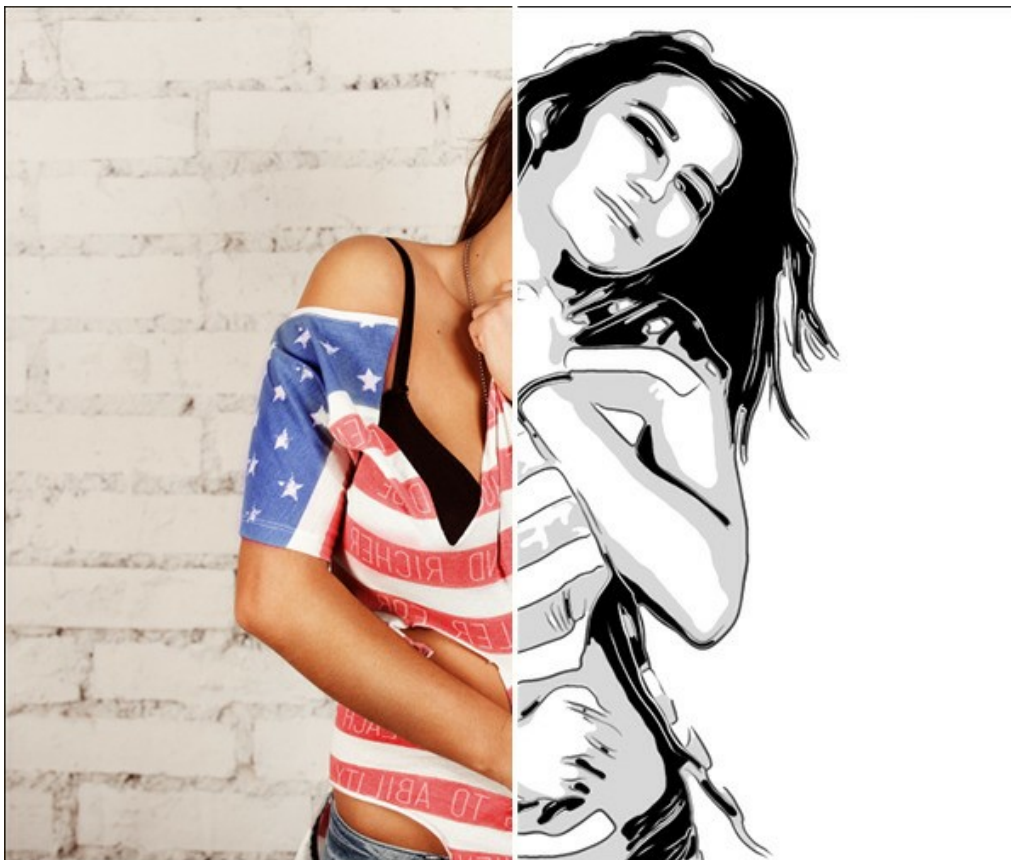
Все инструменты предназначены для ручной доработки изображения на закладке **После** и доступны только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ТРАФАРЕТ (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации фотографии в трафаретный рисунок с обводкой из контрастных линий.

Трафарет – это выразительный однотонный отпечаток объекта (обычно чёрно-белый). Если добавить к нему полутень, получится трёхцветный трафарет.



Трафаретный рисунок

Параметры:

Размытие. Предварительное сглаживание. Приводит к упрощению рисунка и исчезновению деталей.



Размытие = 1



Размытие = 25

Выравнивание. Плавность границ областей.



Выравнивание = 0



Выравнивание = 50

Тёмный/Светлый. Управление зонами заливки. Левый ползунок отвечает за количество областей, заполненных тёмным цветом (в диапазоне от серого к чёрному), правый – за количество областей, заполненных светлым цветом (в диапазоне от белого к серому).



Больше тёмного (90/90)



Больше светлого (20/30)

Краска/Фон. Управление цветом. Цветом краски рисуются контуры и тёмные области. Цвет фона отвечает за светлые области. Для изменения цвета необходимо кликнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога. Ползунком задаётся уровень серого (тон средней яркости), которым будут закрашены промежуточные зоны.



Цвет краски – белый
Цвет фона – серый



Цвет краски – голубой
Цвет фона – чёрный



Без контуров



Границы



Штриховка



Поп-арт

Чек-бокс **Границы** включает отрисовку контуров.

Чувствительность. Количество нарисованных линий.



Чувствительность = 5



Чувствительность = 100

Толщина. Интенсивность и ширина линий.



Толщина = 1



Толщина = 70

Чек-бокс **Штриховка** включает штриховку в серых зонах.

Размер шага. Величина штриховки.



Размер шага = 25



Размер шага = 100

Толщина штриха. Ширина линий.

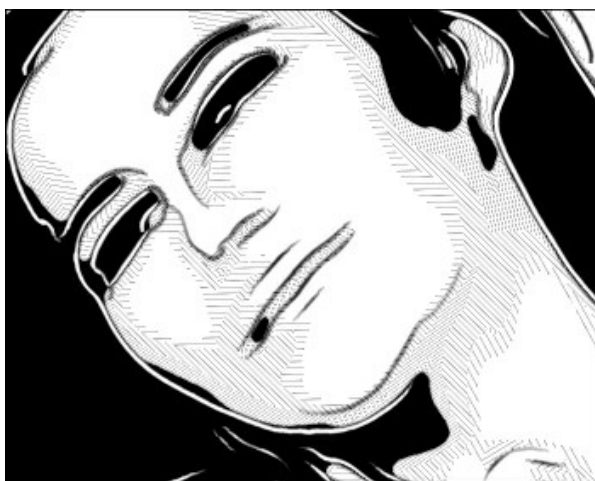


Толщина штриха = 15



Толщина штриха = 85

Постеризация. Количество сегментов с разной штриховкой. При значении 100 штриховка однородна.



Постеризация = 5



Постеризация = 100

Направление. Генератор случайного наклона штриховки.



Направление = 863



Направление = 5178

Чек-бокс **Поперечная штриховка** включает режим двойного штрихования. Штрихи проводятся поперёк в разных направлениях.



Обычная штриховка (чек-бокс выключен)



Поперечная штриховка (чек-бокс активен)

Чек-бокс **Поп-арт** заполняет серую зону значками.

Тип значка. Выпадающий список содержит перечень элементов, которые можно использовать: кружок, квадрат, ромб, уголок, крест, доллар.



Ромб



Доллар

Чек-бокс **Смещение**. Элементы, расположенные друг под другом, сдвигаются на половину интервала.



Без смещения (чек-бокс выключен)



Смещение элементов (чек-бокс активен)

Интервал. Расстояние между элементами.



Интервал = 15



Интервал = 70

Размер. Величина элементов. Значки могут сливаться, создавая эффект более плотной закрашки.




Размер = 5



Размер = 15

Инструменты постобработки

Цветная кисть . Раскрашивает изображение выбранным цветом.

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

Все инструменты предназначены для ручной доработки изображения на закладке **После** и доступны только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ПАСТЕЛЬ (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации изображения в пастельный рисунок.

Пастель — это техника рисования специальными твёрдыми и мягкими мелками. Зернистые штрихи, характерные для пастели, легко поддаются растушёвке.

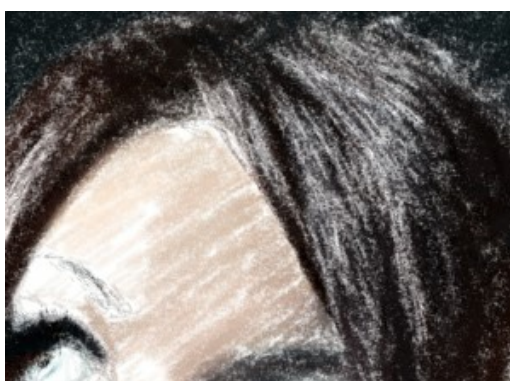
Внимание! Данный стиль доступен только для версии [Home Deluxe](#) и [Business](#).



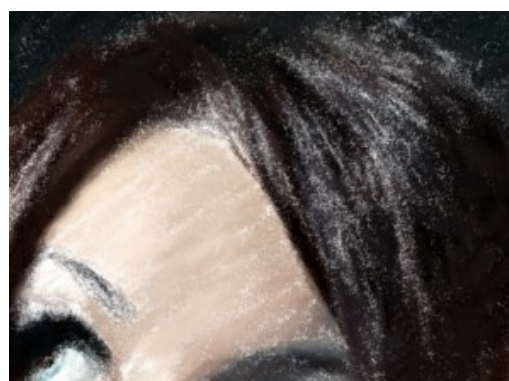
Фотография, преобразованная в рисунок пастелью

Параметры:

Ширина штриха (0-100) — поперечный размер штрихов.



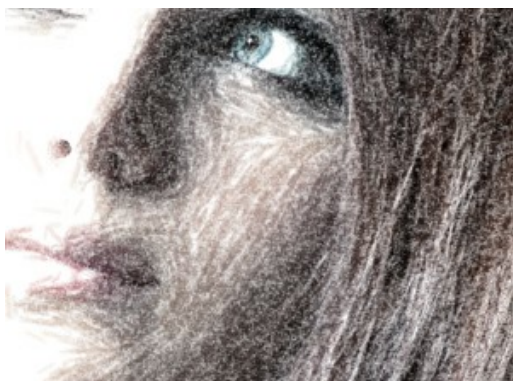
Ширина штриха = 1



Ширина штриха = 70

Длина штриха (1-100) — диапазон возможных значений длин штрихов. Длина штрихов задаётся положением двух ползунков на одной шкале: левый ползунок задаёт минимальную длину штриха, а правый — максимальную длину штриха. Будут отображаться только те штрихи, длина которых больше минимальной и меньше максимальной.

Этот параметр позволяет получать пастельные рисунки в различной манере: от набросков мелкими чёрточками (тонкий карандаш) до рисунков, выполненных крупными бархатистыми штрихами.



Параметры длины штриха = 1/11

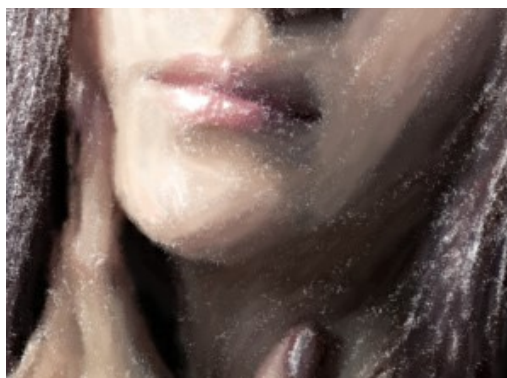


Параметры длины штриха = 45/100

Интенсивность (0-100) – степень проявления штриха. Небольшие значения соответствуют более бледным, рыхлым, слабым штрихам. С увеличением параметра частицы краски в штрихе уплотняются, штрих становится темнее, объемнее и заметнее.



Интенсивность штриха = 5



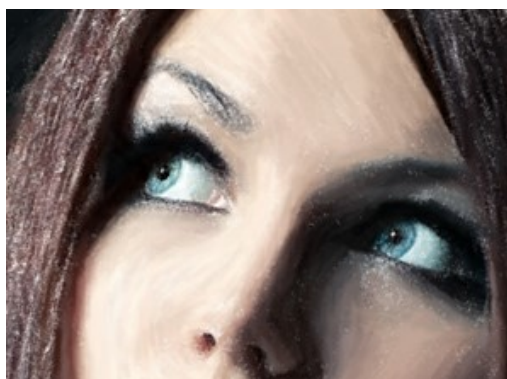
Интенсивность штриха = 80

Плотность штриховки (0-100) – количество штрихов на изображении. Чем больше параметр, тем меньше незакрашенных областей останется на рисунке. Как только заполнены все просветы, мазки начинают накладываться в несколько слоёв, создавая эффект лессировки.

Замечание: Обратите внимание, что с увеличением параметра существенно возрастает время расчёта.



Плотность штриховки = 5



Плотность штриховки = 80

Освещение (0-100) – число белых штрихов, накладываемых поверх рисунка. Чем выше параметр, тем сильнее преобладают светлые тона.



Освещение = 10

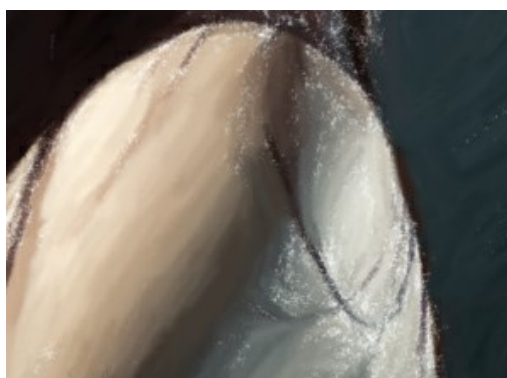


Освещение = 80

Сглаживание (1-10) – параметр, отвечающий за изменение структуры рисунка путём уплотнения и растушёвки штрихов.




Сглаживание = 2




Сглаживание = 10


В версиях [Home Deluxe](#) и [Business](#) доступны инструменты дополнительной обработки:

В закладке **До**:

Направление штрихов . Инструмент дает полный контроль над мазками. Используйте эту полезную кисть, чтобы провести тонкие указательные линии, и запустите обработку; программа рассчитает направление мазков с учетом этих линий. Благодаря направляющим можно получить реалистичный результат в рисовании сложных объектов, узоров или текстур.

В закладке **После**:

Размазывание . Инструмент предназначен для перемешивания цветов на изображении и удаления неровностей закраски.

Кисть возврата . Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения.

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ПУАНТИЛИЗМ (ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛАДКИ РИСУНОК)

В закладке **Рисунок** на **Панели настроек** задаются параметры конвертации изображения в картину, выполненную в стиле пуантилизм.

Пуантилизм — это техника рисования, которая характеризуется наложением красок отдельными четкими мазками в виде точек или пятен. Сложный цветовой тон разлагается на отдельные цвета, которые фиксируются на полотне точечными мазками в расчете на их оптическое смешение при зрительном восприятии картины.

Внимание! Данный стиль доступен только для версии [Home Deluxe](#) и [Business](#).



Изображение в стиле пуантилизм

Параметры:

Размер точек (10-100). Параметр задает максимальный размер точек.



Размер точек = 25



Размер точек = 75

Плотность закрашки (10-100). Параметр определяет количество точек на изображении. Чем больше значение, тем меньше незакрашенных областей останется на рисунке.



Плотность закраски = 20



Плотность закраски = 70

Насыщенность (0-100). Параметр определяет интенсивность цвета мазков. При нулевом значении цвета точек имеют насыщенность исходного изображения. С увеличением параметра цвета становятся ярче и насыщеннее.



Насыщенность = 10



Насыщенность = 50

Оттенки (0-100). При увеличении параметра часть точек будет менять оттенок. Чем больше значение параметра, тем больше различных оттенков появится и тем насыщеннее они будут.



Оттенки = 5



Оттенки = 25

Рельеф (0-100). Параметр отвечает за рельефность мазков. При небольших значениях точки плоские, при увеличении параметра – становятся более выпуклыми.



Рельеф = 20



Рельеф = 90

Сжатие (0-100). Параметр отвечает за форму мазков. При нулевом значении мазки имеют более округлую форму, при увеличении параметра сплющиваются, превращаясь в эллипсы.



Сжатие = 0



Сжатие = 90

Случайное число (0-9999). Это число является стартовым числом для генератора случайных чисел, который отвечает за распределение мазков. Каждому числу из указанного диапазона соответствует свое распределение мазков (при одинаковых значениях всех остальных параметров).

Инструменты постобработки

Кисть возврата



Инструмент позволяет восстановить изменённые участки изображения до исходного состояния (работает в закладке **После**, только для лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#)).

Внимание! Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.

ЭФФЕКТ НЕПОЛНОЙ ОБРАБОТКИ

Чтобы сделать процесс конвертации фотографии в рисунок более занимательным и наблюдать за обработкой в реальном времени, в **AKVIS ArtWork** предусмотрена опция показа отрисовки. Включив анимацию, Вы увидите, как белые участки закрашиваются мазками и в результате возникает обработанное изображение. Эффект может быть весьма необычен, поэтому пользователи часто спрашивают, можно ли остановить обработку на этапе закрашки белых областей и сохранить промежуточный результат?


Да, с помощью небольшой хитрости.



Шаг 1. Открыть изображение, предназначенное для обработки, в программе **AKVIS ArtWork**.



Исходное изображение

Шаг 2. Нажать на кнопку , чтобы полностью обработать фотографию (параметры несущественны). Представленный здесь результат получен с настройками по умолчанию. Изображение получилось красивым, но скучноватым:




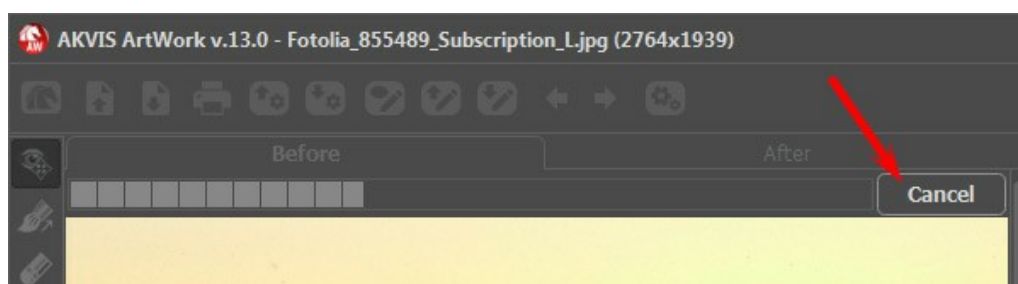
Обработанное изображение (пресет AKVIS Default)

Шаг 3. Переключиться на закладку **До** и изменить настройки по своему усмотрению (либо выбрать один из стандартных пресетов **AKVIS**). Важно поменять хотя бы один параметр, пусть даже незначительно (к примеру, с 0 на 1). В нашем случае был выбран пресет **Long Strokes**.

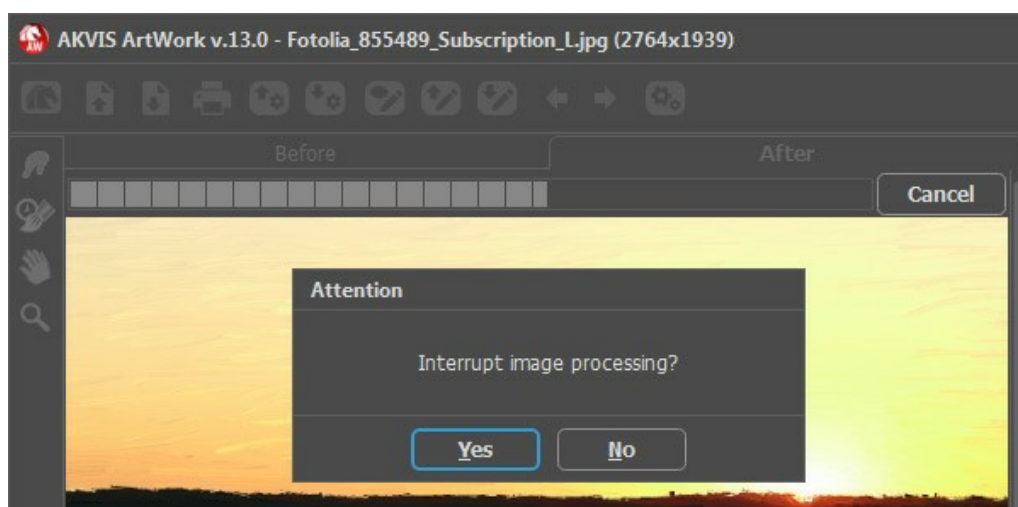


Параметры пресета **AKVIS Long Strokes**

Шаг 4. Повторно запустить расчёт с помощью кнопки . После этого щёлкнуть по кнопке **Отмена** рядом с индикатором процесса обработки.



Шаг 5. Появится диалог с вопросом, хотите ли Вы прервать процесс обработки. Дождавшись, когда картинка прорисовывается с нужной точностью, нажать на кнопку **Да**.



Шаг 6. Переключиться на закладку **После**. Voilà! Так выглядит частично обработанное изображение:



Результат неполной обработки

Шаг 7. Если результат не нравится, снова изменить параметры и повторить последовательность действий: Запуск -> Отмена -> Да -> Закладка **После**.

Варианты изображений для разных настроек и пресетов показаны ниже:





ЗАКАТ НАД ОЗЕРОМ ГАРДА. ПАСТЕЛЬ

Гарда - одно из самых больших и живописных озёр в Италии. Берега озера Гарда – идиллическое место: долины, поросшие оливковыми рощами, дышат воздухом Средиземноморья, а на горах высокие сосны зовут к скрытым от взгляда вершинам Альп. Картина, выполненная пастелью, как нельзя лучше передаёт очарование этого волшебного уголка.



Шаг 1. Открыть пейзаж в программе AKVIS ArtWork и выбрать из выпадающего списка стиль **Пастель**.



Пейзажная фотография


Шаг 2. На **Панели настроек** подобрать значения параметров эффекта (можно воспользоваться одним из стандартных пресетов AKVIS). Результат предварительной обработки будет показан в окне просмотра:



Исходное изображение




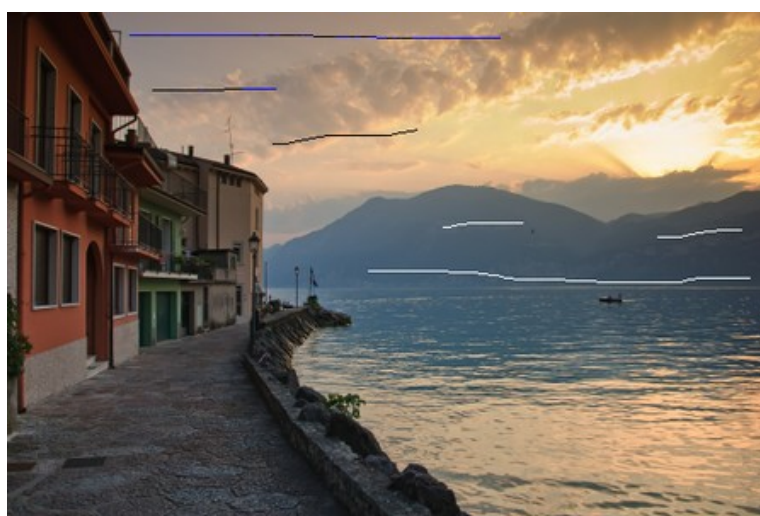
Обработанный фрагмент

Шаг 3. Щёлкнуть по кнопке , чтобы запустить расчёт для всего изображения.




Результат обработки в AKVIS ArtWork

Шаг 4. Как правило, штрихи следуют контурам рисунка, но инструмент **Направление штрихов**  позволяет по-другому заштриховать отдельные участки изображения. Чтобы задать горизонтальную штриховку неба и гор, следует вернуться на закладку **До** и провести несколько направляющих линий.



Направляющие линии

Шаг 5. Повторно запустить обработку (кнопка ). Картина готова!



Пастель

(щёлкните по картинке, чтобы рассмотреть изображение в натуральную величину)

СКАЗОЧНЫЙ КОНЬ

Волшебный конь фигурирует в сказках многих народов - Тулпар, Пегас, Сивка-Бурка, Баярд, Акбузат, Слейпнир, Гайтан, Рахш, Тетрони, Чалкуйрук, Дзындз, Аранзал, Таркшья, Бабьека и т. д. Кони богов, богатырей и героев прекрасны и наделены особой силой - мы находим их изображения в скульптуре, картинах, фресках, барельефах. Программа **AKVIS ArtWork** позволит вам создать свою сказку и превратить любую лошадь в необыкновенное существо из легенды.

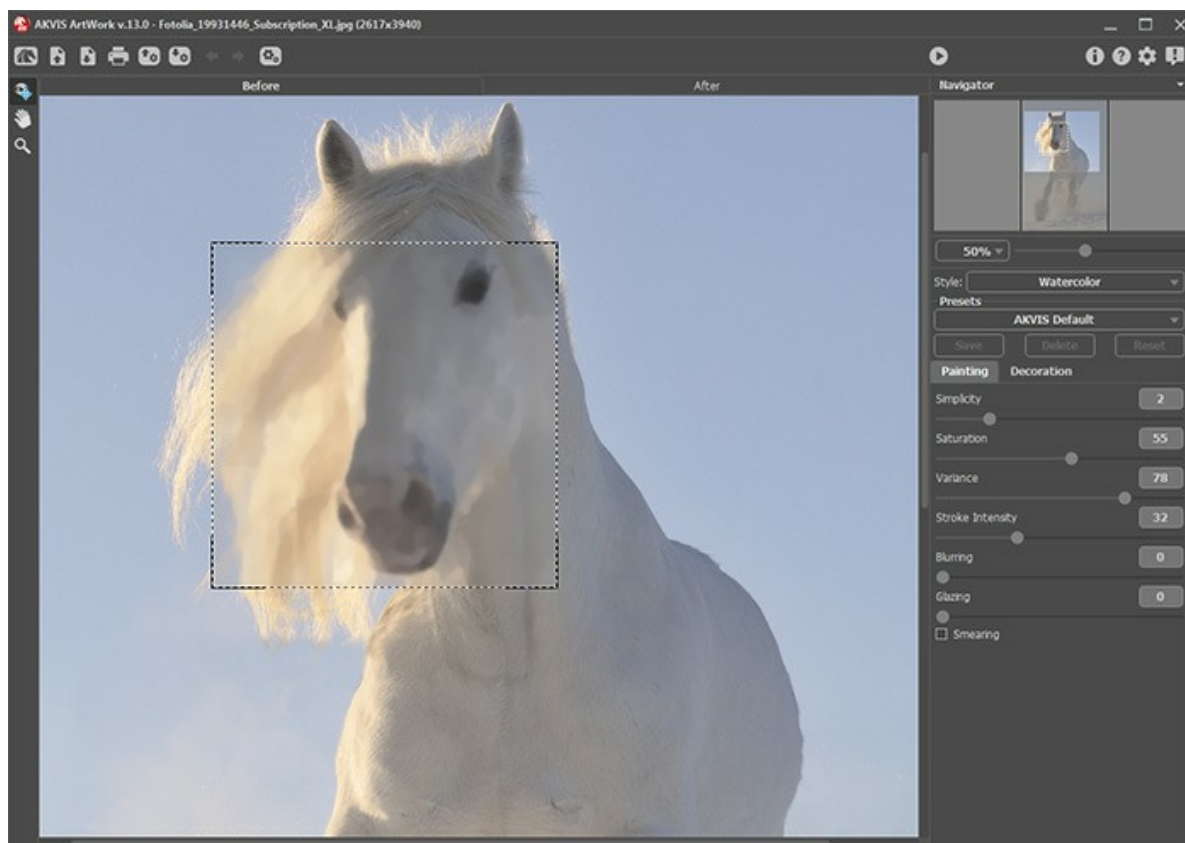



Шаг 1. Открыть изображение в программе **AKVIS ArtWork** и выбрать из списка стилей **Акварель**.





Исходное изображение

Шаг 2. В окне предварительного просмотра можно увидеть результат обработки изображения с текущими настройками. Следует заметить, что он будет немного отличаться от результата, полученного при полном расчёте; тем не менее, использование превью позволяет неплохо отследить изменение рисунка при подборе параметров.



Шаг 3. Кнопкой  запустить процесс полной обработки изображения.

Примечание: После того как выполнен расчёт, неровности закраски можно исправить с помощью ручной доработки при помощи инструментов **Размазывание**  и **Размытие**  (доступны только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#)).

Ниже представлен результат:



Акварель

ГАЛЕРЕЯ ARTWORK

Андрей Теребов (г. Киев) прислал письмо, в котором делится впечатлениями от программы **AKVIS ArtWork**. Ниже приводятся выдержки из письма и комментарии к рисункам.

Андрей пишет, что давно занимается художественной фотографией и его интересуют методы повышения выразительности работ — в частности, стилизация. При тестировании триальной версии AKVIS ArtWork он отметил не только удобство и лёгкость в управлении программой, но и возможность после небольшой практики получать ожидаемый результат. А самое главное, добавляет автор письма, — реальный эффект живописи, воплощающий замысел творца, и потрясающая фактурность мазков:

«Я напечатал пару работ на плоттере в формате 30х45 и 50х60 на подложке «холст матовый». Реалистичность масляной живописи! Печать на матовой фотобумаге тоже даёт прекрасные результаты, но требует придания фактурности подложки. Подбор соответствующего багета (без стекла) окончательно придаёт фотографии вид художественного произведения. AKVIS ArtWork следовало бы назвать "ВОЗМОЖНОСТЬ"».

«Классическое фото, как правило, протокольно. Но во многих жанрах излишняя протокольность сдерживает художественную выразительность (портрет, пейзаж, натюрморт и др.) Доработка в графических редакторах не всегда позволяет получить желаемый эффект, а вот применение AKVIS ArtWork даёт автору возможность реализовать ряд своих творческих замыслов, ведь это не просто программа-раскраска — это серьёзный творческий инструмент».

Андрей хотел бы рассказать о некоторых интересных, на его взгляд, возможностях применения программы, которые будут полезны в первую очередь начинающим фотографам.

Как правило, у многих в архивах есть отпечатки, негативы, слайды, которые представляют определённую ценность: редкий или несуществующий вид, пейзаж, архитектура, портрет и многое другое. Но часто по каким-либо причинам (дефекты, повреждения, нерезкость и т. д.) реализовать их не представляется возможным. Ретушь или реставрация могут оказаться бессильны, а при использовании AKVIS ArtWork результат будет зависеть только от вашего мастерства. Если цветовые искажения порой не поддаются исправлению, то в живописи это эффектный авторский приём или даже стиль (например, импрессионизм). Создать интересный художественный фотоколлаж (в стиле сюрреализма или в стиле «а-ля Шагал») привлекательно, но сложно и трудоёмко. Применение AKVIS ArtWork на завершающем этапе оформления позволит скрыть неточности и получить неповторимый авторский рисунок».

Пример 1. Снято как тест. После обработки в AKVIS ArtWork фото приобрело художественную привлекательность.



Скан цветного негатива



Результат

Пример 2. Выкадровка (примерно ¼) цветного негатива; нерезкость, искажение цветопередачи. Варианты 1 и 2 — неплохой пример творческого подхода: превращение «брака» в художественный портрет.



Нечёткая фотография



Вариант 1



Вариант 2

Пример 3. Сложности цветопередачи. После обработки в ArtWork результат радует.



Скан цветного негатива

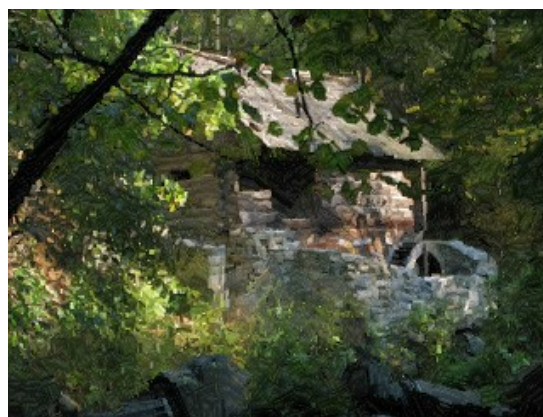


Результат

Пример 4. Тщательная подборка мазков придала туристической зарисовке более живописный вид.



Цифровой снимок



Результат

Пример 5. Из-за «шевелёнки» выполнить отпечаток большого формата со скана 24х36 было невозможно. После волшебства AKVIS ArtWork снимок был отпечатан форматом 50х60 на холсте – результат потрясающий!



Пейзаж



Результат

Пример 6. Домашний цифровой снимок совсем не сложно превратить в художественный портрет.



Домашнее фото



Результат

Пример 7. «Импрессионизм» с помощью AKVIS ArtWork.



Скан цветного негатива, монокль



Результат

Пример 8. После обработки в AKVIS ArtWork (поля с текстурой – подложкой «холст, грунтовка» около 2 см для напуска на подрамник) выполнена печать на плоттере на холсте. Случайное тест-фото превратилось в прекрасный подарок.



Скан цветного негатива



Результат

Пример 9. Прекрасные художественные миниатюры - подарок с Украины.



Скан цветного негатива, монокль



Результат



Скан цветного негатива, монокль



Результат



Результат

КОРОВА СКОРОЙ ПОМОЩИ

Автор примера **Валентина Айнагос** (Германия).

Случалось ли вам встретить на лугу пасущуюся... красную корову? Нет, это не заградительный знак и не мишень для стрельбы.

В 2005 году в столице Швейцарии проходила дискуссия по чрезвычайно важному вопросу - о принятии дополнительной эмблемы Международного движения Красного креста и Красного полумесяца. Разные страны предлагали свои символы: магендовид, свастику, ромб. В частности, в качестве третьего символа организации была предложена Красная корова - как символ мирного животного, дающего молоко, то есть жизнь. Это предложение не встретило поддержки, но автору удалось запечатлеть на фото макет коровы. Надпись на ярлычке гласит: "Оригинал находится в Швейцарии".



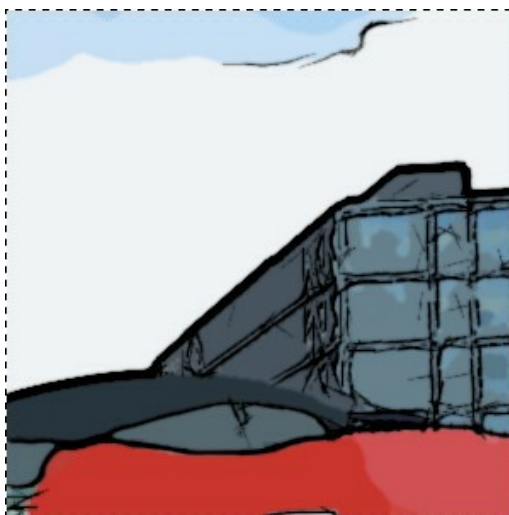
Превратить фото в красочный постер оказалось очень легко:

Шаг 1. Открыть изображение в программе AKVIS ArtWork (кнопка ).

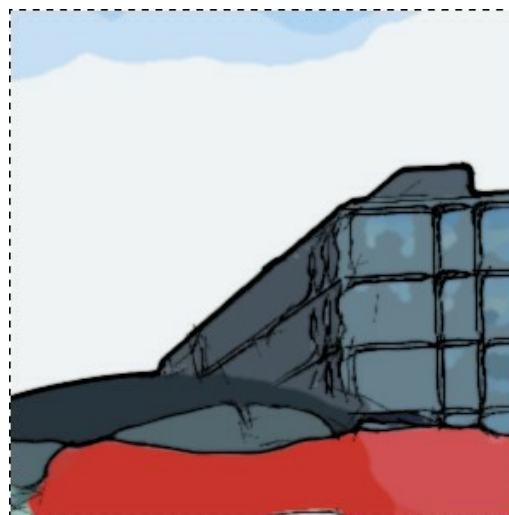


Исходная фотография


Шаг 2. В выпадающем списке на **Панели настроек** выбрать стиль **Комикс**. В **Окне предварительного просмотра** будет показан результат обработки с настройками по умолчанию (AKVIS Default). Чтобы на небе не прорисовывались чёрные линии, следует уменьшить параметр, отвечающий за детализацию контуров, с 40 до 20:

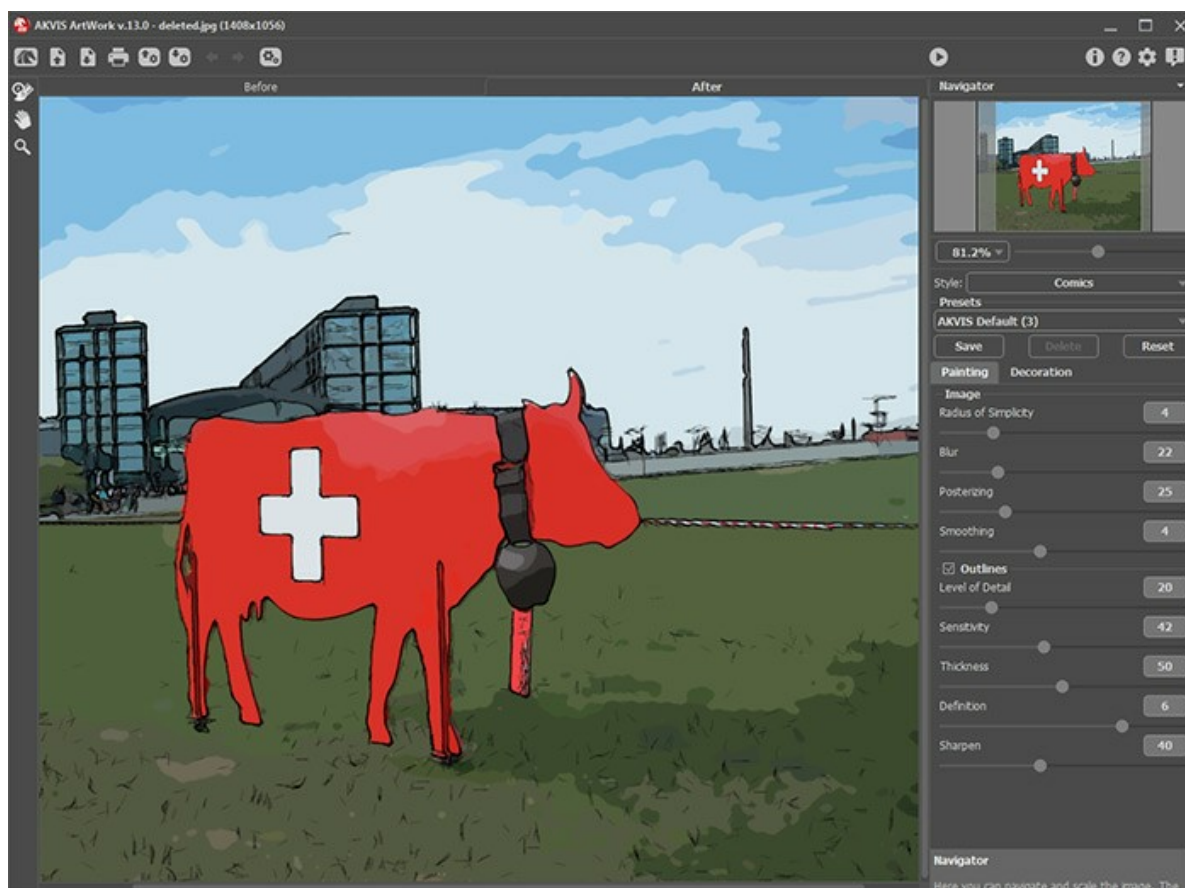


Параметры по умолчанию



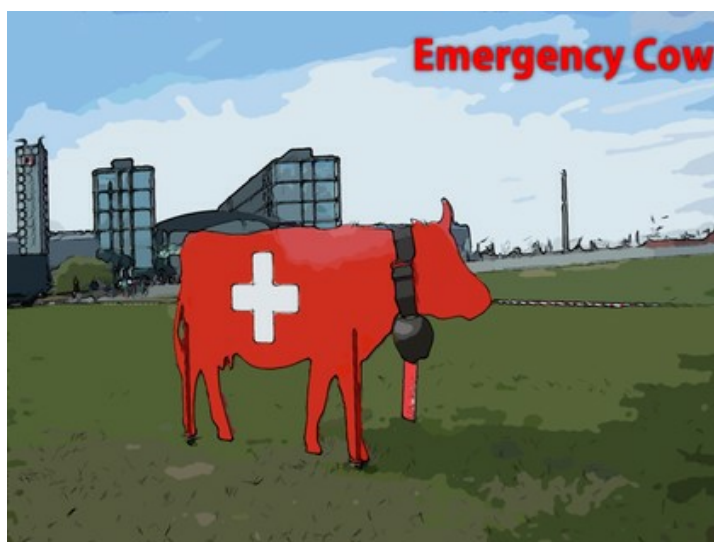
Уровень детализации = 20

Шаг 3. Нажать на кнопку  для полной обработки изображения.



Панель настроек программы ArtWork и результат обработки

Шаг 4. Переключиться на закладку **Оформление**, чтоб добавить к рисунку **пояснительный текст**. Цвет надписи - красный, цвет контура - чёрный.



Результат

Шаг 5. Сохранить изображение (кнопка ) и выйти из программы AKVIS ArtWork.

ИГРАЮЩАЯ КОШКА: АНИМАЦИЯ КОМИКСА

Автор примера Robert Bates.

Источником вдохновения служит [пример](#), где описан процесс создания чёрно-белого мультфильма из видео с помощью программы AKVIS Sketch.

Сейчас, когда в **AKVIS ArtWork** появилась возможность открывать программу с последними применёнными настройками, её можно использовать для той же цели - редактировать видео, которое составлено из многих кадров. Без пакетной обработки это было бы чрезвычайно утомительно, поскольку каждый кадр пришлось бы обрабатывать вручную. В данном примере мы покажем, как применить **AKVIS ArtWork** для превращения видео в мультфильм и автоматизировать эту задачу.



Видеокадр

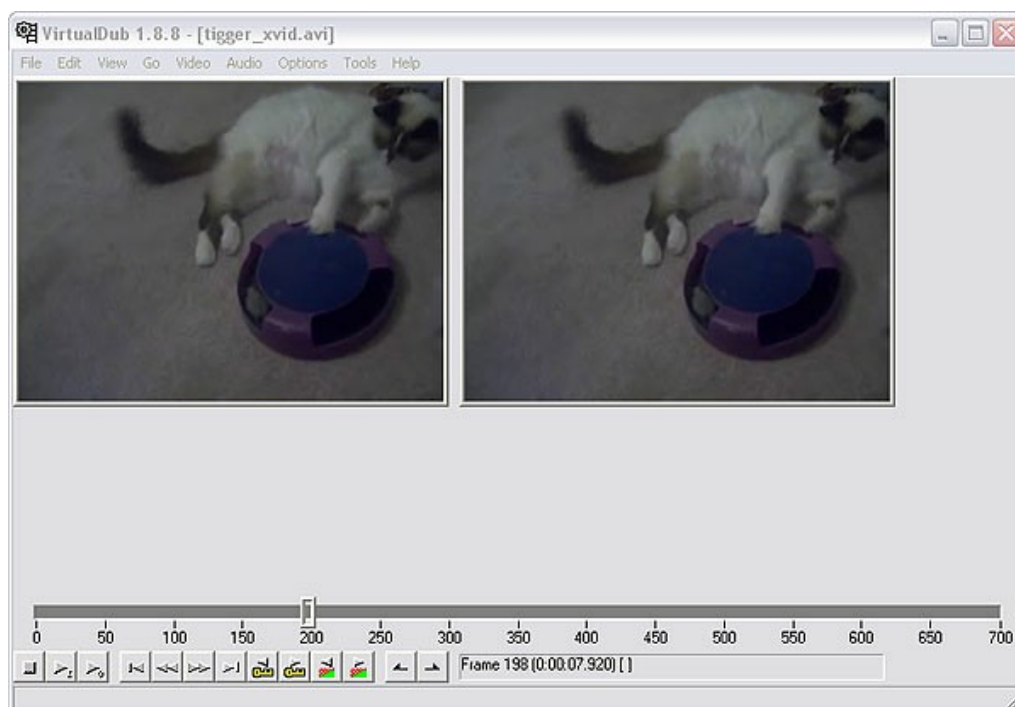


Мультипликация

Шаг 1. Прежде чем редактировать видеоролик в **VirtualDub**, следует преобразовать его к формату, с которым может работать данная программа (AVI). Для преобразования подойдёт бесплатный конвертер **Any Video Converter**.

Если вы работаете на Mac, можете воспользоваться любым видеоредактором, который позволяет разложить видеофайл на кадры и сохранить как отдельные изображения.

Шаг 2. Открыть AVI-файл в программе **VirtualDub** через меню **File -> Open video file**. В рабочей области будет показано видео, разбитое на кадры.



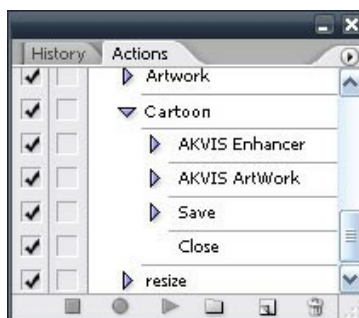
Окно программы VirtualDub

Шаг 3. Перед обработкой в ArtWork нужно сохранить ролик в виде отдельных изображений. Выберите пункт **File -> Export -> Image sequence**. Откроется диалоговое окно, где требуется указать базовое имя файла, формат изображения (по умолчанию JPEG) и последовательность чисел, которые используются при наименовании кадров. Выбрать каталог для хранения файлов и нажать **OK**. За несколько минут видео экспортируется в выбранную папку, каждый кадр в отдельном файле. Закрыть **VirtualDub**.


Теперь можно начать покадровую обработку в **Adobe Photoshop**.

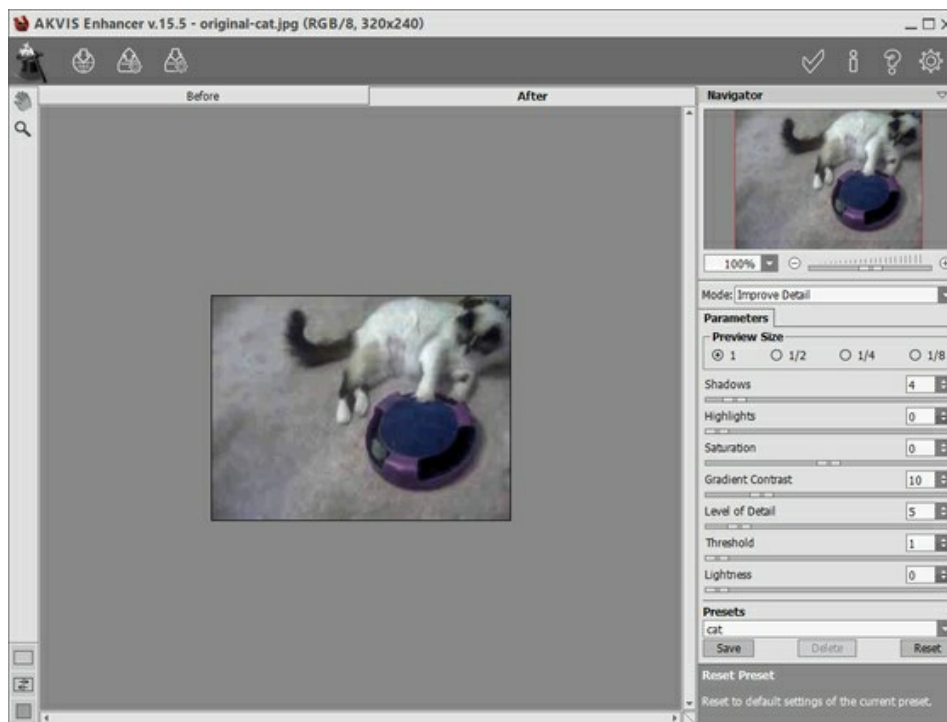
Шаг 4. Создать или выбрать на диске две папки: в одной будут находиться исходные ("Tigger Vid"), а в другой - обработанные кадры ("Tigger Vid Output"). Скопировать в папку "Tigger Vid" изображения, полученные на шаге 3.

Шаг 5. Перейти к палитре **Actions** для записи действий над кадрами и щёлкнуть по кнопке **Create New Action** внизу палитры. В появившемся диалоговом окне задать имя нового экшена (например, **Cartoon**), открыть первый кадр из папки "Tigger Vid" и нажать на **Запись**. Экшен начнёт записываться.





Панель "Actions"

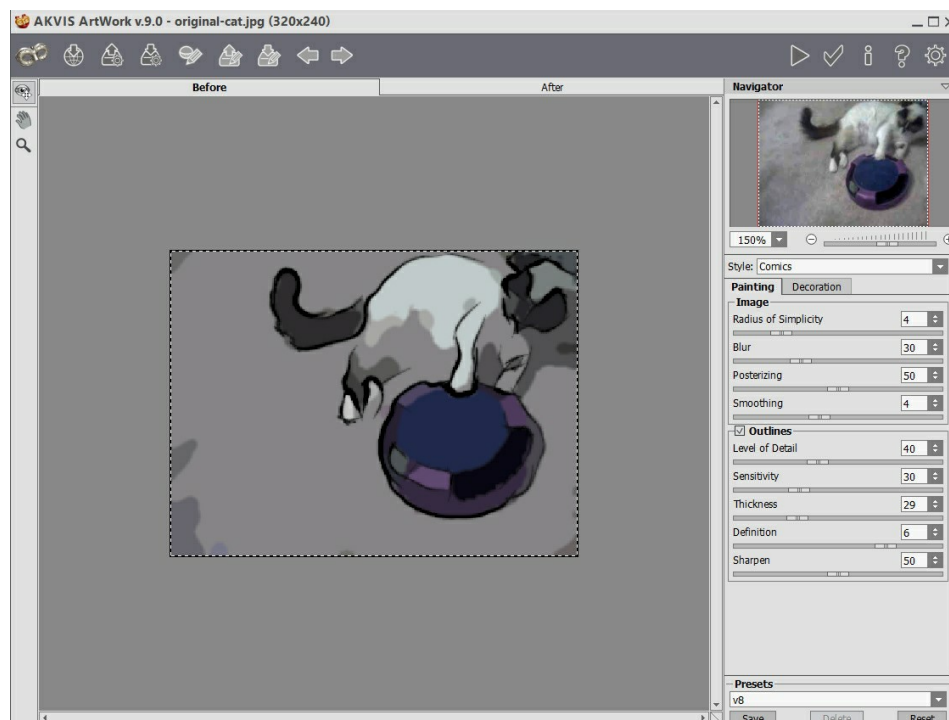
Шаг 6. Как нетрудно заметить, изображение на кадре получилось замутнённым. Это можно исправить с помощью плагина **AKVIS Enhancer** (пункт меню **Filter -> AKVIS -> Enhancer**). Задайте параметры как на рисунке или подберите свои. Программа **AKVIS Enhancer** запоминает применённые настройки и использует их при каждом новом запуске, но на всякий случай лучше сохранить их как пресет. Нажать на кнопку , чтобы принять изменения и вернуться в графический редактор.



Окно плагина AKVIS Enhancer

Шаг 7. Вызвать плагин **AKVIS ArtWork: Filter -> AKVIS -> ArtWork**. Откроется окно программы. Выбрать из списка стиль **Комикс** и отрегулировать параметры на **Панели настроек**. Как и на шаге 6, настройки рекомендуется записать в пресет.

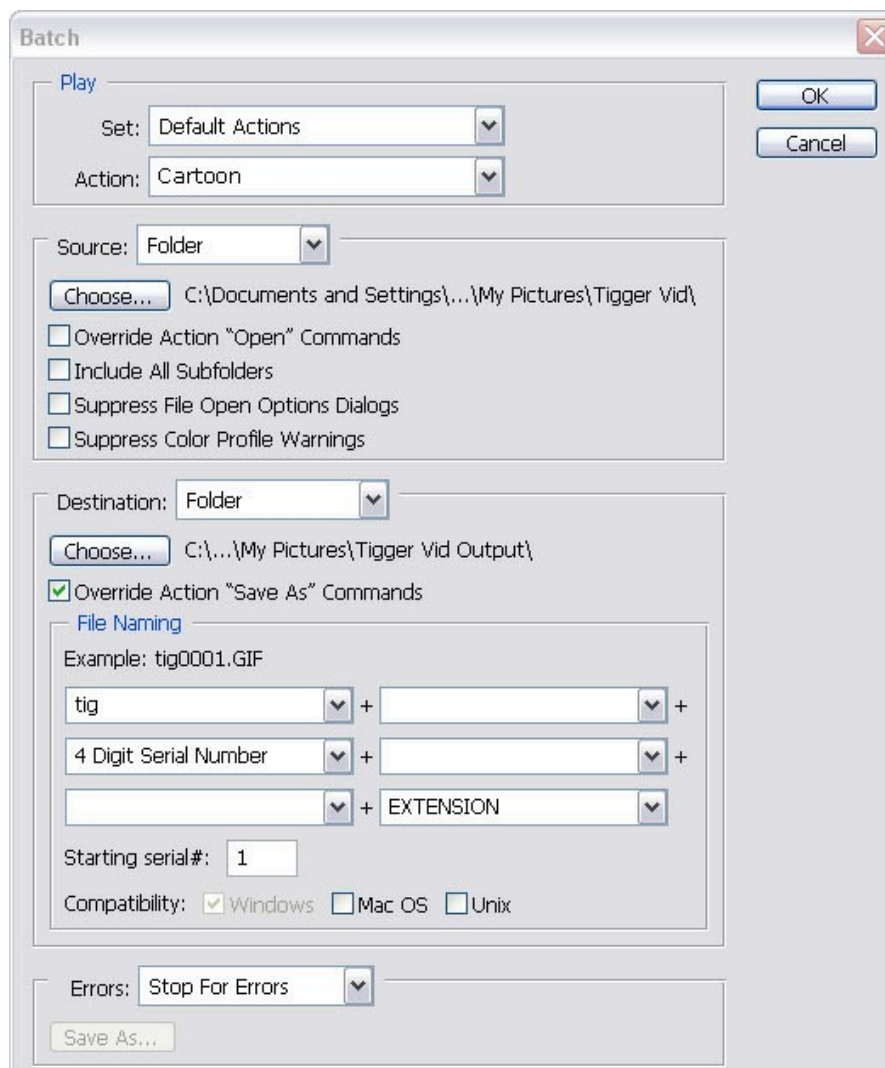
Запустить процесс обработки (кнопка ) и нажать на , чтоб применить результат и вернуться в графический редактор.



Окно плагина AKVIS ArtWork

Шаг 8. Выбрать в меню пункт **File -> Save As** и сохранить изображение в папке "Tigger Vid Output". Щёлкнуть по кнопке **Слон** в нижней части панели **Actions**, а затем удалить файл, который только что был сохранён.

Шаг 9. Открыть в фотошопе диалог пакетной обработки файлов **File -> Automate -> Batch**. Выбрать настройки как показано ниже и нажать **OK**, чтобы начать обработку. Photoshop начнет один за другим обрабатывать кадры из папки "Tigger Vid" и сохранять в папку "Tigger Vid Output". Этот процесс займёт некоторое время, в зависимости от числа кадров и мощности вашего компьютера. После окончания обработки папка "Tigger Vid Output" будет заполнена копиями кадров, которые теперь можно снова собрать в видеофайл.



Пакетная обработка файлов


Шаг 10. Закрыть Adobe Photoshop и заново открыть программу VirtualDub. Выбрать в меню **File -> Open Video**

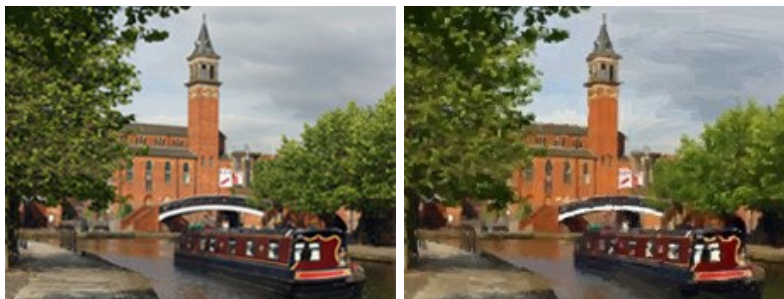
File, зайти в папку "Tigger Vid Output", найти файл с первым кадром и в выпадающем меню после типа файла указать **Image Sequence**. Нажать на **Open**: программа смонтирует из кадров видеофайл и сохранит в этой папке. Как только всё будет готово, можно просмотреть ролик. В нашем случае видео оказалось слишком замедленным. Исходная частота кадров была 25, поэтому следует выбрать в меню **Video -> Frame rate**, в поле ввода **Изменить частоту кадров** указать это значение и нажать **OK**.

Шаг 11. При желании можно добавить звук из старого ролика. Для этого нужно открыть меню **Audio -> Audio from another file** и выбрать исходный видеофайл. Однако оригинальный звук не очень чист, поэтому мы решили заменить его музыкальной дорожкой. Имеется возможность включать в мультфильм диалоги и другие звуковые эффекты (по вашему усмотрению).

ГОРОДСКОЙ ПЕЙЗАЖ

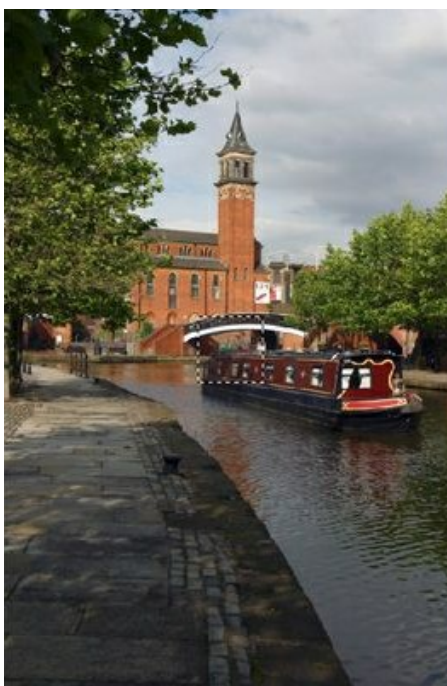
В один прекрасный летний день, стоя на берегу английского канала, я вдруг ощутил неодолимую тягу к живописи, но при себе у меня не было ни кистей, ни красок, ни мольберта; более того, если быть честным, в далёком детстве мои пейзажи не очень радовали учительницу рисования. К счастью, у меня был фотоаппарат - достаточно было сделать хороший снимок, и программа **AKVIS ArtWork** сама превратила бы фотографию в картину, о которой я мечтал.

При создании примера использована версия Deluxe, имеющая серьезное отличие от Home: в ходе работы потребуется инструмент **Направление мазков** , который отсутствует в версии Home. Для сравнения и просмотра изображений в полном размере можно скачать [zip-архив](#) с тремя файлами: *1st-result.jpg*, *2nd-result.jpg* и *2nd-result-with-canvas.jpg*.



Порядок работы:

Шаг 1. Открыть изображение в графическом редакторе.



Исходное изображение

Шаг 2. Вызвать плагин **AKVIS ArtWork**. Для этого в редакторе **AliveColors** выбрать пункт меню **Эффекты -> AKVIS -> ArtWork**.

Изображение будет загружено в программу и, если оно большое, отмасштабировано по размеру **Окна изображения**. Чтобы избежать искажения рисунка, рекомендуется вернуться к масштабу 100%.



Фрагмент фотографии (масштаб 100%)

Шаг 3. Подобрать параметры мазка с помощью **Окна предварительного просмотра**. Окно просмотра можно перемещать по изображению двойным кликом мыши.

Пейзаж хочется выразить крупными мазками в экспрессивной манере. Для того чтобы убрать ненужные детали (фотографически точно художники, как правило, не рисуют), нужно увеличить параметр **Упрощение**. Он огрубляет изображение, делая мазки более выразительными. Обратите внимание, что **Упрощение = 6** позволяет получить правильную детализацию.




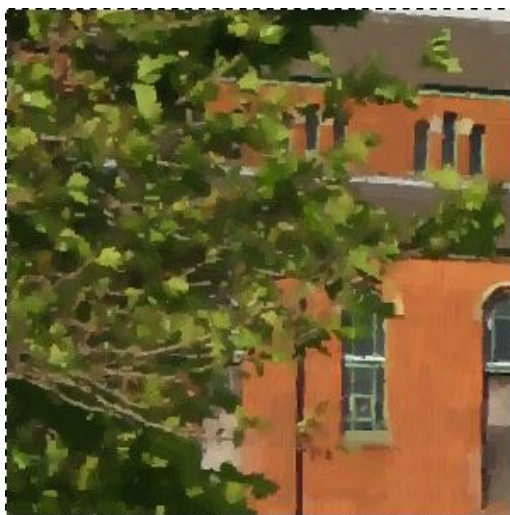
Параметры по умолчанию



Упрощение = 6

Прекрасный результат. Для большей реалистичности (художники рисуют ярко) следует повысить **Насыщенность** до 15; другие параметры останутся без изменения.


Шаг 4. Запустить обработку изображения с учётом заданных параметров (кнопка ). Вот как выглядят фрагменты получившейся картины (рисунок [1st result.jpg](#)):



Листья





Паром

Шаг 5. Результат неплох, но изображение можно сделать ещё лучше с помощью инструмента **Направление мазков** . Инструмент дает уникальную возможность задать направление мазков несколькими штрихами. При внимательном взгляде на рисунок *1st-result.jpg* видно, что паром, деревья, здание, набережная получились хорошо, а вода и небо не очень. Это связано с тем, что мазки расположены беспорядочно, тогда как художник закрасил бы небо горизонтальными мазками, а реку – вдоль течения:



Смена направления мазков

Шаг 6. Запустить процесс обработки повторным нажатием . Результат показан на рисунке *2nd-result.jpg*. При желании можно добавить к картине **холст** и **надпись** (рисунок *2nd-result-with-canvas.jpg*).

Шаг 7. Нажать на кнопку , чтобы применить изменения и закрыть окно плагина **AKVIS ArtWork**. Таким образом, всего за 4 минуты был получен шедевр, который можно распечатать в фотолабе и повесить на стену в столовой.



Картина маслом



На холсте

ГАРМОНИЯ

Программа **AKVIS ArtWork** предназначена для имитации разных стилей живописи. Первая версия программы моделирует рисование маслом, в последующих версиях планируется добавить другие техники рисования. В примере ниже показано, как превратить фотографию девушки среди луговых цветов в произведение искусства.



Порядок действий:

Шаг 1. Открыть изображение в графическом редакторе с помощью команды меню **Файл -> Открыть**.



Исходное изображение

Шаг 2. Вызвать плагин **AKVIS ArtWork**. Для этого в редакторе **AliveColors** выбрать пункт меню **Эффекты -> AKVIS -> ArtWork**; в редакторе **Adobe Photoshop** пункт меню **Filter -> AKVIS -> ArtWork**; в **PaintShop Pro** пункт меню **Effects -> Plugins -> AKVIS -> ArtWork**; в программе **Corel Photo-Paint** пункт меню **Effects -> AKVIS -> ArtWork**.

В **Окне предварительного просмотра** будет показана фактура мазков, обработанных с настройками текущего загруженного пресета. Это может быть пресет **AKVIS Default** или пресет, использовавшийся последним. Обычно настройки по умолчанию дают хороший результат, но можно изменить их для достижения лучшего эффекта.

Шаг 3. Откорректировать параметры мазка.

Подобрать степень упрощения (не больше 3, если хочется сохранить полосы на свитере):

Упрощение = 3.

Для получения выразительных, широких мазков следует увеличить их длину, ширину и кривизну:

Кривизна мазка = 71;

Максимальная длина мазка = 37;


Ширина мазка = 6.



Параметры мазка по умолчанию




Крупные мазки

Чтобы мазки стали заметнее, увеличить параметр **Плотность мазков** (тогда мазков станет больше) и усилить их интенсивность. Если случайный мазок проведён неправильно (например, поперёк носа), а инструмент рисования направляющих штрихов  недоступен, можно менять **Плотность мазков** до тех пор, пока они не лягут красиво.

Плотность мазков = 86;
Интенсивность мазков = 5;
Чёткость деталей = 15.

Изображение выиграет, если краски будут насыщеннее:


Насыщенность = 25.

Шаг 4. Запустить обработку изображения с учётом заданных параметров (кнопка ). Результат будет показан в закладке **После**.



Результат обработки

Шаг 5. Добавить **надпись** и **рамку**.

Шаг 6. Нажать на кнопку , чтобы применить результат конвертации изображения и закрыть окно плагина.

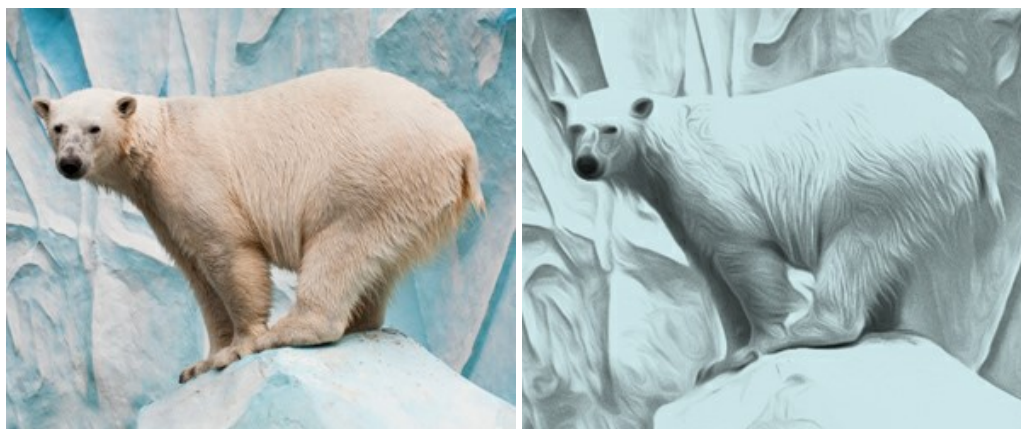


Картина маслом

ПРОГРАММЫ КОМПАНИИ АКВИС

[AKVIS AirBrush — Аэрографический рисунок из фотографии](#)

AKVIS AirBrush позволяет превратить фотографию в рисунок в технике *аэрография*. Программа действует как художественный фильтр, изменяя изображение и превращая его в аэрографический рисунок в соответствии с выбранными настройками. [Подробнее...](#)



[AKVIS Artifact Remover AI — Улучшение качества сжатых изображений JPEG](#)

AKVIS Artifact Remover AI — бесплатная программа для улучшения качества сжатых изображений. Программа использует алгоритмы искусственного интеллекта для удаления артефактов JPEG, уменьшения шума и пикселизации. [Подробнее...](#)



[AKVIS ArtSuite — Эффекты и рамки для фотографий](#)

AKVIS ArtSuite — коллекция рамок и эффектов для оформления фотографий. ArtSuite содержит множество готовых шаблонов и богатую Библиотеку образцов и текстур и позволяет получить практически бесконечное количество вариантов эффектов. [Подробнее...](#)



AKVIS ArtWork — Художественные стили и техники

AKVIS ArtWork имитирует художественные стили и техники живописи, создавая произведение искусства. В программе представлены эффекты: *Масляная живопись, Акварель, Гуашь, Комикс, Перо и чернила, Линогравюра, Трафарет, Пастель и Пуантилизм*. [Подробнее...](#)



AKVIS Chameleon — Создание коллажей

AKVIS Chameleon — программа для создания коллажей, реалистичных и фантастических. Chameleon экономит время и силы, так как не требует точного выделения объектов, автоматически сглаживает границы и подбирает цветовую гамму "вставки" к цветам фона. [Подробнее...](#)



AKVIS Charcoal — Рисунок углем и мелом

AKVIS Charcoal позволяет преобразовать фотографию в рисунок, выполненный углём и мелом. Изменяя цвета материалов и бумаги, можно получить массу самых разнообразных эффектов, например, рисунок сангиной. [Подробнее...](#)



AKVIS Coloriage — Раскрашивание изображений

AKVIS Coloriage позволяет раскрашивать черно-белые фотографии и заменять цвет на цветных изображениях, выполнять выборочное раскрашивание и обесцвечивание. С помощью программы можно вернуть к жизни старые снимки и придать современной фотографии винтажный вид. [Подробнее...](#)



AKVIS Decorator — Замена текстуры и перекраска поверхности

AKVIS Decorator — программа для изменения поверхности объекта. Decorator позволяет заменить текстуру либо цвет выбранного объекта. При наложении текстуры сохраняется объем, изгибы, тени исходного изображения. В программе представлена богатая Библиотека текстур: образцы поверхностей дерева, металла, камня, травы, тканей и др. [Подробнее...](#)



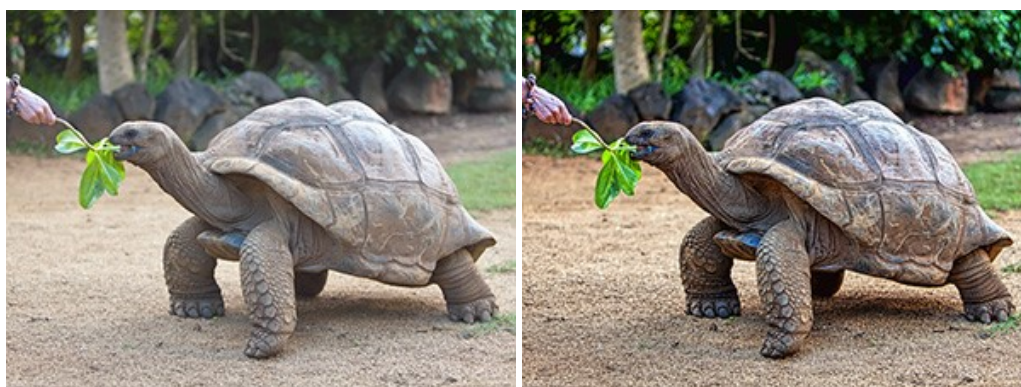
AKVIS Draw — Создание карандашного эскиза

AKVIS Draw позволяет превратить фотографию в эскиз, выполненный простым карандашом. Программа имитирует видение и подход истинного художника. С помощью AKVIS Draw вы можете придать любому изображению вид быстрого карандашного наброска. [Подробнее...](#)



AKVIS Enhancer — Фотокоррекция с усилением детализации

AKVIS Enhancer — программа для обработки фотографий с усилением детализации изображения. Программа позволяет проявить детали в светлых и темных областях, улучшить резкость и контрастность изображения, добавить яркость, отредактировать отдельные цветовые области. Программа работает в трех режимах: *Улучшение деталей*, *Допечатная обработка* и *Тоновая коррекция*. [Подробнее...](#)



AKVIS Explosion — Эффекты разрушения и распада

AKVIS Explosion добавляет на фотографии эффекты разрушения. Программа позволяет распылить объект на осколки, превратить часть изображения в россыпь летящих частиц, создать песчаную бурю, имитировать взрыв и другие эффекты распада. [Подробнее...](#)



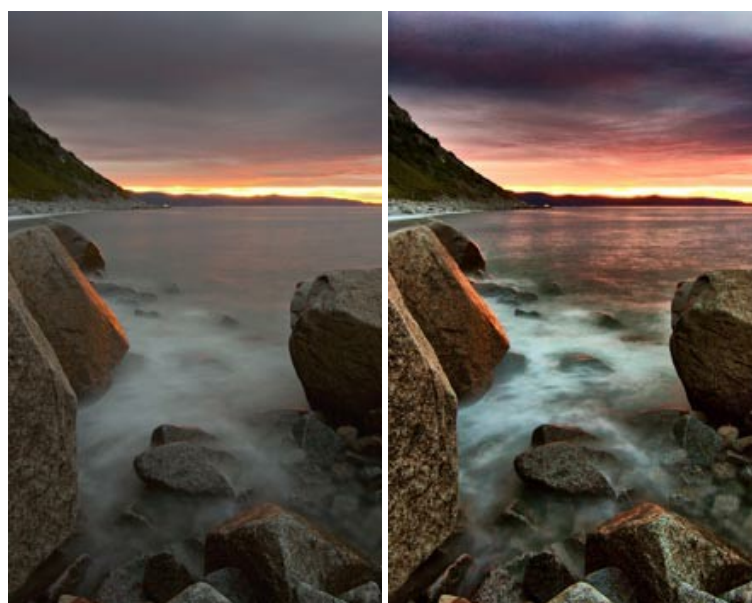
AKVIS Frames — Готовые рамки для фотографий

AKVIS Frames — бесплатная программа для оформления фотографий. Программа предназначена для работы с пакетами рамок AKVIS. Вы можете украсить свои снимки эксклюзивными стильными рамками! [Подробнее...](#)



AKVIS HDRFactory — Расширение динамического диапазона

AKVIS HDRFactory — программа для создания изображений с расширенным динамическим диапазоном (HDR) из одного или нескольких снимков, а также для коррекции яркости, контрастности, насыщенности. HDRFactory наполнит жизнью и цветом ваши фотографии! [Подробнее...](#)



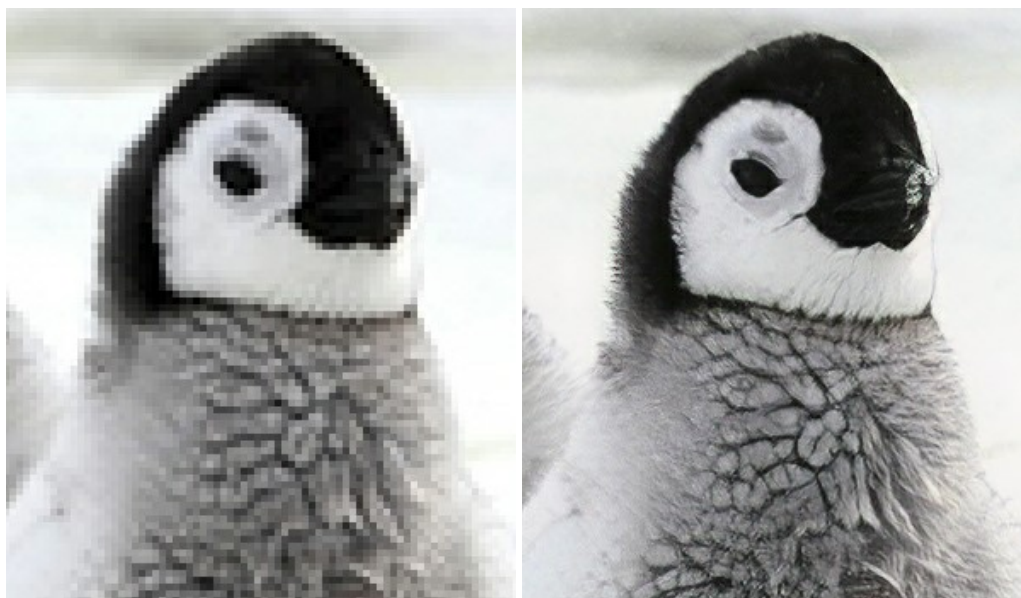
AKVIS LightShop — Световые и звездные эффекты

AKVIS LightShop добавляет световые эффекты на изображение. С помощью программы можно создать любого вида и формы свечения, добавить на фотографию лучи, ореолы, вспышки, молнии, блики на объекты, закат или фейерверк. LightShop украсит снимок, оживит пейзаж, изменит время суток и погоду. [Подробнее...](#)



AKVIS Magnifier AI — Увеличивайте и улучшайте изображения

AKVIS Magnifier AI позволяет увеличить размер изображения и улучшить качество. Благодаря использованию нейросетей программа обеспечивает многократное увеличение, до 800%, и создает изображения высокого разрешения. Улучшайте разрешение фотографии, создавайте четкие изображения идеального качества, с отличной детализацией! [Подробнее...](#)



AKVIS MakeUp — Ретушь портретных фотографий

AKVIS MakeUp — программа для исправления портретных фотографий. MakeUp улучшает портрет, устраняя мелкие дефекты с поверхности кожи и придавая лицу сияние, чистоту и гладкость. Программа способна превратить обычный снимок в фотографию с обложки, создать стильный образ и даже получить изображение в "высоком ключе". [Подробнее...](#)



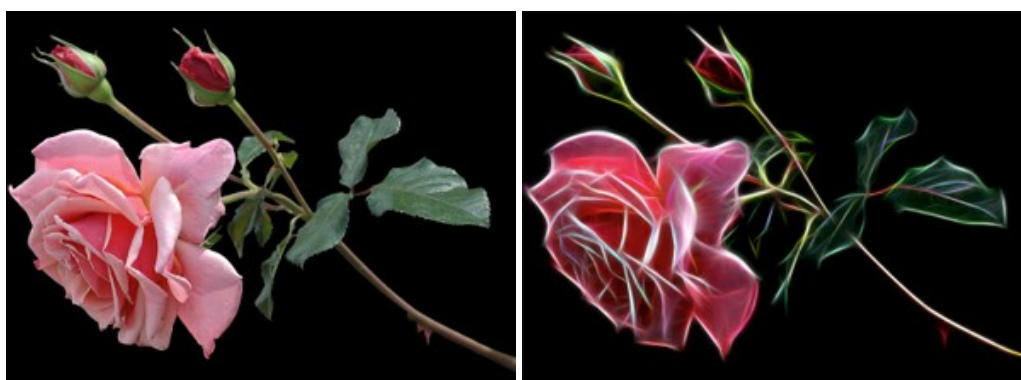
AKVIS NatureArt — Природные явления на ваших фотографиях

AKVIS NatureArt — коллекция уникальных эффектов, имитирующих природные явления. В программу включены эффекты: [Дождь](#)



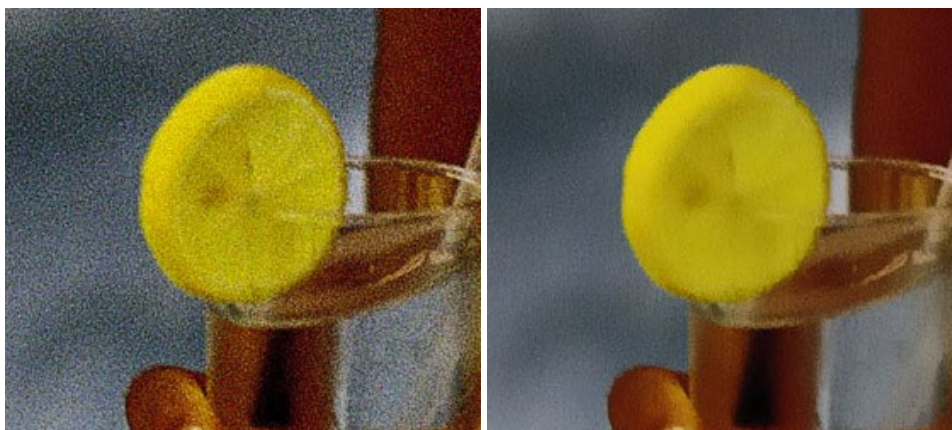
AKVIS Neon — Рисунок светящимися линиями

AKVIS Neon превращает фотографию в яркий и необычный рисунок, выполненный светящимися линиями. Программа предназначена для создания неоновых эффектов на изображении. [Подробнее...](#)



AKVIS Noise Buster AI — Удаление цифрового шума

Noise Buster AI — программа для подавления цифрового шума. Программа убирает шумы матрицы цифровой камеры и шумы, появляющиеся при сканировании фотоснимка, уменьшает зернистость и устраняет неоднородные цветовые пятна на изображении, сохраняя при этом детали и чёткость границ. Программа использует технологии искусственного интеллекта и настройки постобработки для усовершенствования результата. [Подробнее...](#)



AKVIS OilPaint — Эффект масляной живописи

AKVIS OilPaint — программа для имитации масляной живописи. Особенностью программы является уникальный алгоритм наложения мазков, который наиболее достоверно воспроизводит технику работы кистью. [Подробнее...](#)



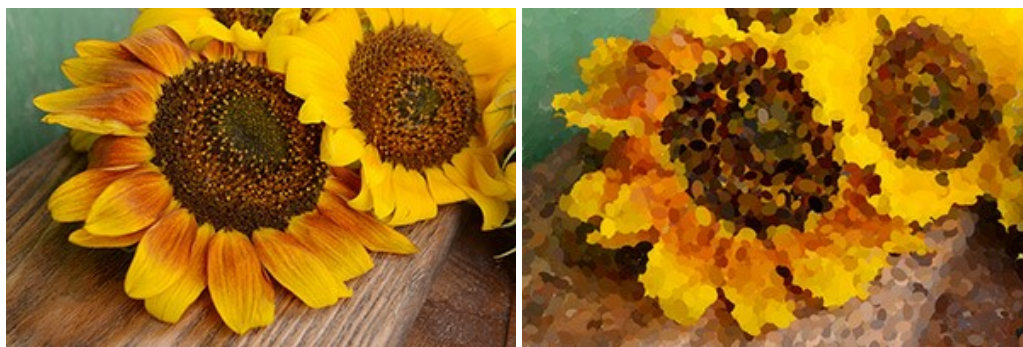
AKVIS Pastel — Рисунок пастелью из фотографии

AKVIS Pastel позволяет преобразовать обычный фотоснимок в рисунок, выполненный пастелью. Программа превращает любое изображение в произведение искусства, имитируя одну из самых популярных художественных техник, обладающую графическими и живописными свойствами. [Подробнее...](#)



AKVIS Points — Картины в технике пуантилизма

AKVIS Points превращает фотографии в картины в одной из самых выразительных живописных техник — пуантилизм. С помощью программы Points вы с легкостью можете создавать великолепные произведения искусства в манере пуантилистов. Откройте для себя мир ярких красок! [Подробнее...](#)



AKVIS Refocus AI — Улучшение фокусировки, эффекты размытия

AKVIS Refocus AI повышает резкость нечетких фотографий, предлагает полную и выборочную фокусировку, добавляет эффекты размытия и боке. Программа работает в пяти режимах: *Исправление фокуса AI*, *Миниатюра*, *Размытие диафрагмы*, *Размытие движения* и *Радиальное размытие*. [Подробнее...](#)



AKVIS Retoucher — Восстановление и ретушь фотографий

AKVIS Retoucher — программа для восстановления изображений и ретуши фотографий.

Программа поможет удалить царапины, пятна, пыль, следы от сгибов и другие дефекты; убрать лишние детали, текст; реконструировать недостающие части фотографии, "затянуть" дырявые места и нарастить оборванные края. [Подробнее...](#)



AKVIS Sketch — Рисунок карандашом из фотографии

AKVIS Sketch — программа для создания рисунка из фотографии. Программа превращает фотоснимки в эскизы, сделанные карандашом или углем, позволяет создать черно-белый карандашный набросок или цветной рисунок. В программе представлены следующие стили: *Классический*, *Художественный*, *Маэстро* и *Мультистиль*, — каждый с набором готовых пресетов. AKVIS Sketch позволяет каждому почувствовать себя художником! [Подробнее...](#)



AKVIS SmartMask — Выделение объекта и удаление фона

AKVIS SmartMask — программа для быстрого выделения объектов на изображении. SmartMask позволяет быстро и качественно вырезать часть фотографии, используется для удаления фона, создания коллажей. [Подробнее...](#)



AKVIS Watercolor — Рисунок акварельными красками

AKVIS Watercolor превращает фотографию в акварельный рисунок. Программа включает в себя два стиля: *Классическая акварель* и *Контурная акварель*, каждый с набором готовых пресетов. Создавайте произведения искусства в технике акварельной живописи! [Подробнее...](#)

