



LightShop

Создание световых эффектов



akvis.com

ОГЛАВЛЕНИЕ

- О программе AKVIS Lightshop
- Установка программы под Windows
- Установка программы на Mac
- Установка программы на Linux
- Регистрация программы
- Работа с программой
 - Рабочая область
 - Работа с программой
 - Световые эффекты
 - Создание нового эффекта
 - Параметры эффекта
 - Панель инструментов
 - Сверкающая кисть
 - Настройки программы
 - Печать изображения
 - Элементы и их параметры
 - Шар
 - Кольцо
 - Многоугольник
 - Полоса
 - Световой пучок
 - Частицы
 - Лучевая звезда
 - Вспышка света
 - Лучи
 - Гало
 - Блики-пятна
 - Овальные блики
- Примеры
 - Салют над городом
- Программы компании AKVIS

AKVIS LIGHTSHOP 8.0 | СВЕТОВЫЕ И ЗВЕЗДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

AKVIS LightShop — программа для добавления световых эффектов на изображение.

Свечение может сделать фотографию более реалистичной или, наоборот, наполнить ее магией.

Нас всегда притягивает все красивое, сверкающее, блестящее. Рекламный снимок с искорками и бликами привлекает намного больше внимания и создает праздничное настроение. Мерцающие огни являются обязательным атрибутом любой новогодней открытки. Сияние в глазах прекрасной девушки придает взгляду очарование и манящую силу. Блики заставляют драгоценные камни играть и искриться.

Умелое использование свечений позволяет получить самые разнообразные результаты.



AKVIS LightShop, словно волшебная палочка, помогает воплотить ваши видения. Вы можете населить ночное звездное небо загадочными объектами, добавить на фотографию закат или [фейерверк](#), сияние огней или отблеск свечи. LightShop украсит и разнообразит снимки.



Дайте волю своему воображению! Попробуйте программу в деле, начните прямо сейчас. Готовые эффекты, которые идут с программой, помогут вам научиться творить свои собственные свечения. В программе представлено **149 готовых эффектов**, которые разбиты на группы (всего 12 групп эффектов).



AKVIS LightShop предоставляет полный контроль над световыми эффектами, позволяет управлять их распространением, угасанием, цветом, яркостью, прозрачностью. В программу включены различные [элементы, из которых собираются свечения](#). Вы можете передвигать и изменять любой элемент свечения или весь эффект по своему усмотрению, управлять способом наложения свечения на изображение, выбирать зону действия.



В дополнение к эффектам свечения предлагается эксклюзивная **Сверкающая кисть**, с помощью которой можно нанести на изображение [светящиеся пятна](#) разных форм, цветов и размеров. Проведите кистью по изображению, чтобы нарисовать мерцающие звезды, сияющие сердца и цветы, блики и вспышки, добавить эффект боке и волшебную пыльцу фей, искрящиеся фейерверки и снежинки, сияющие следы, праздничные рамки, декоративные элементы и поздравительные надписи... Сфера применения кисти практически безгранична, единственный предел — ваша фантазия. Можно даже полностью создать рисунок одной этой кистью!



AKVIS LightShop представлен в виде самостоятельной программы (standalone) и в виде плагина для графических редакторов (plugin), таких как [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro и др. [Проверить совместимость](#) плагина LightShop.

Тип лицензии определяет доступные [возможности](#).

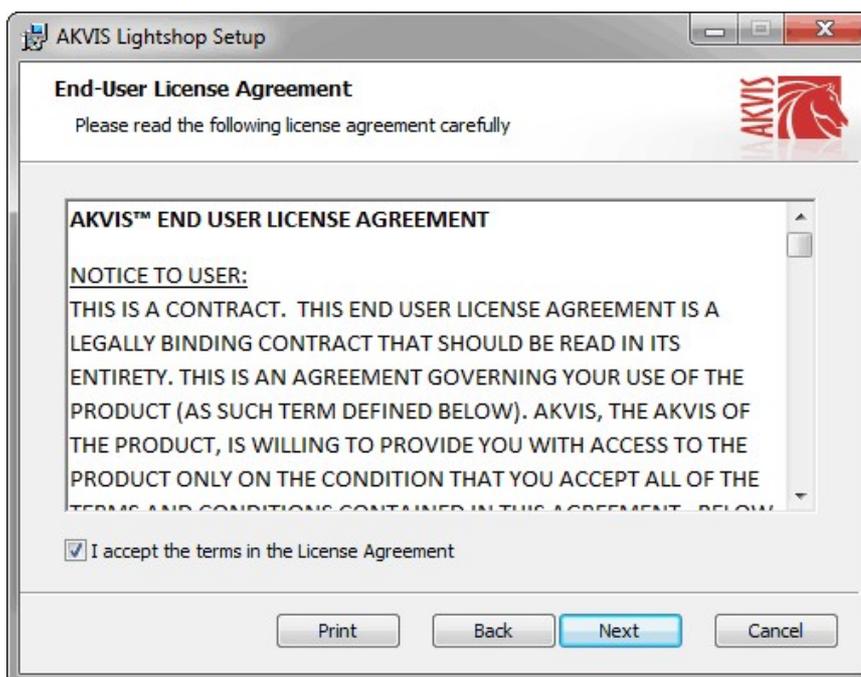
УСТАНОВКА НА WINDOWS

Следуйте инструкции, чтобы установить программу **AKVIS** на **Windows**.

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).

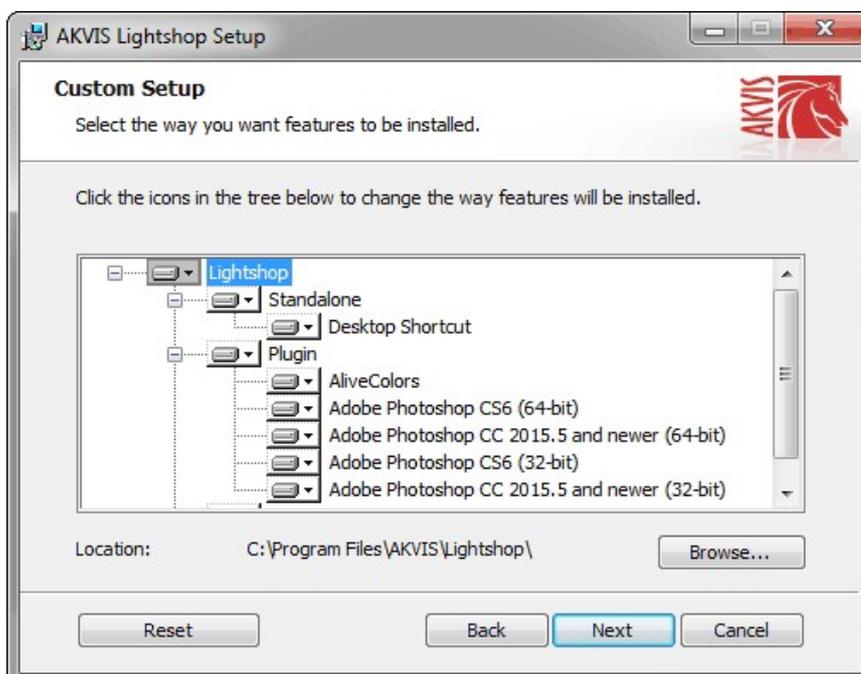


4. Для установки **плагина** нужно выбрать из списка графический редактор (или редакторы), в который будет устанавливаться плагин.

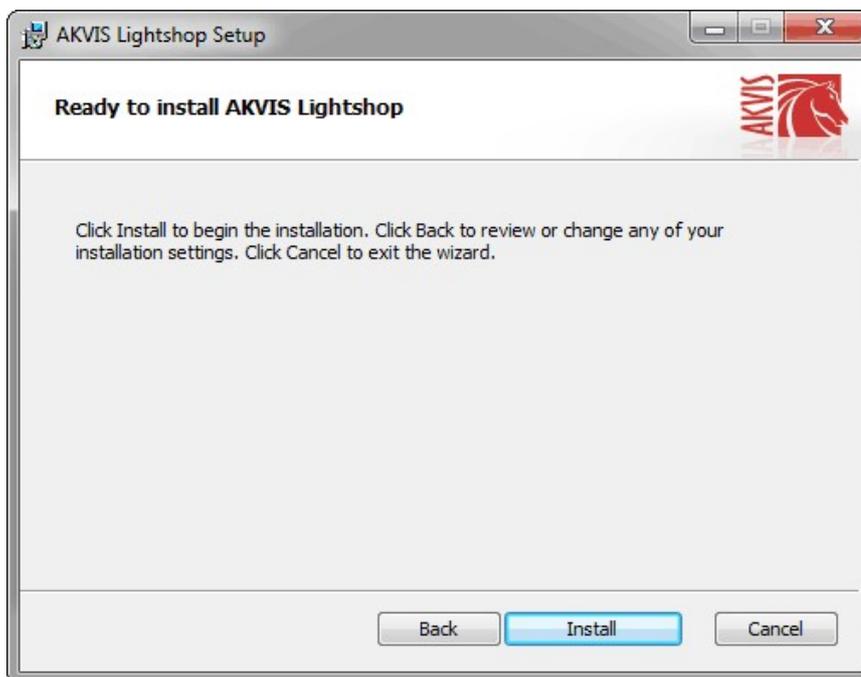
Для установки **версии standalone** (отдельной программы) должен быть выбран соответствующий вариант — **Standalone**.

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

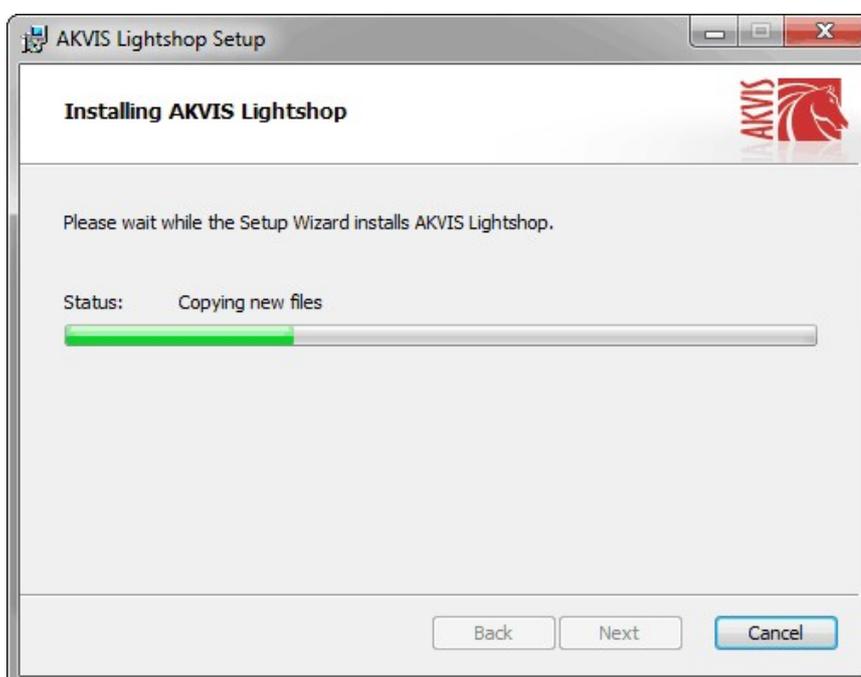
Нажать на кнопку **Далее** (Next).



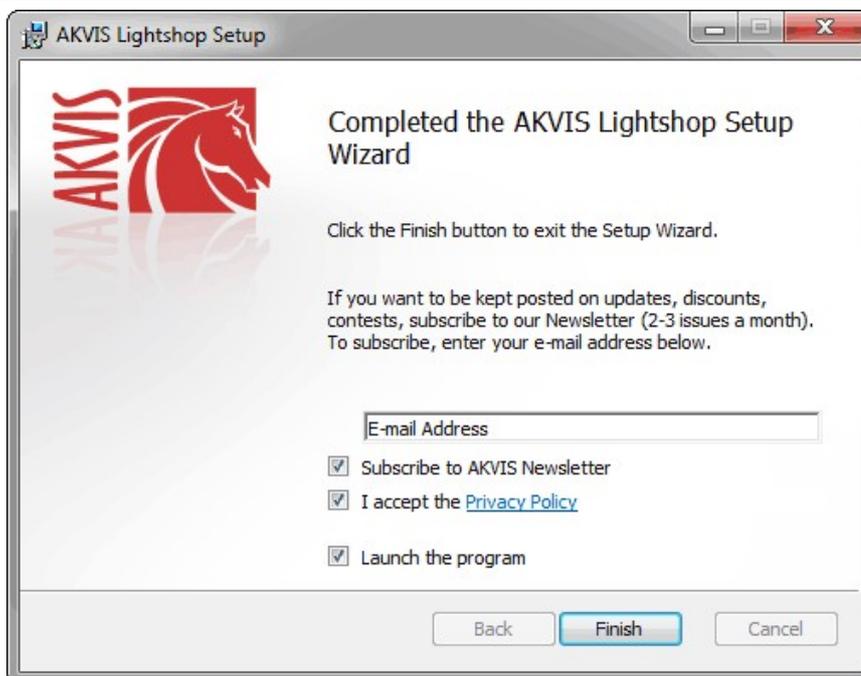
5. Нажать кнопку **Установить** (Install).



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

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

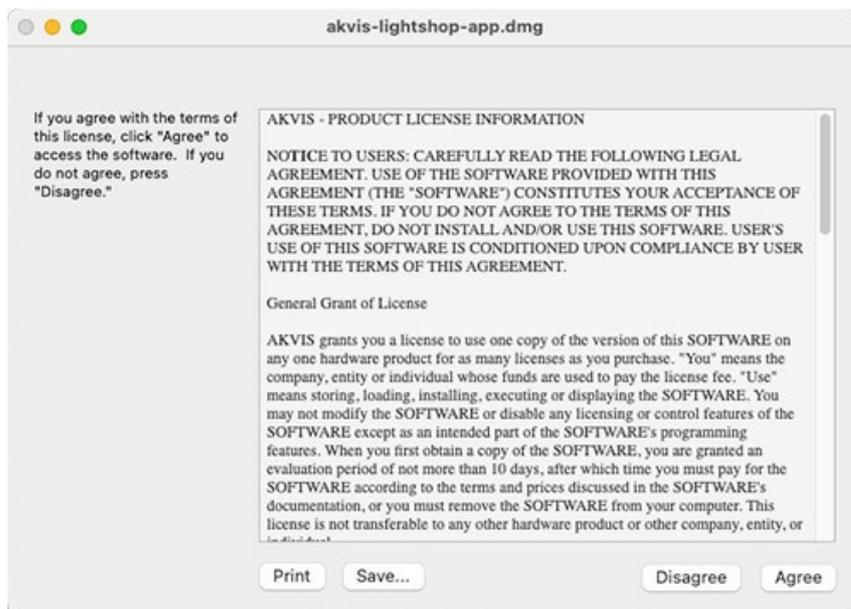
Внимание! Если плагин не установился в графический редактор автоматически, можно [подключить его вручную](#). Обычно достаточно просто **скопировать файл 8bf** из папки AKVIS в папку Plug-ins графического редактора. Например, для Adobe Photoshop CC скопируйте 8bf в папку Program Files\Common Files\Adobe\Plug-Ins\CC.

УСТАНОВКА НА MAC

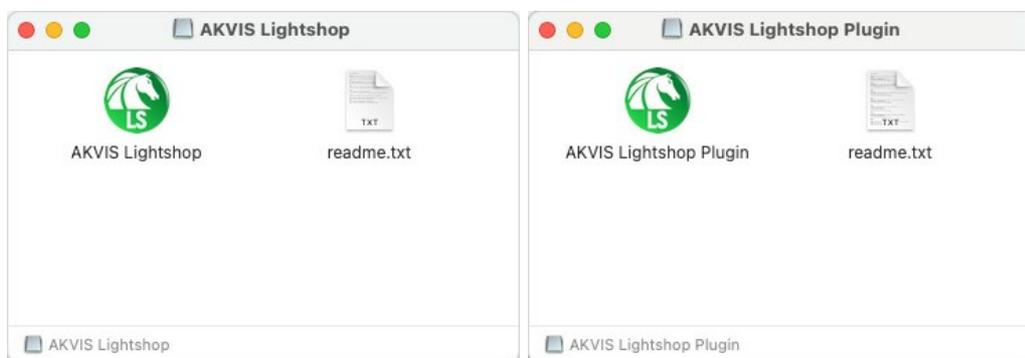
Следуйте инструкции, чтобы установить программу **AKVIS** на Mac.

Для установки программы необходимо обладать правами администратора.

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



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



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

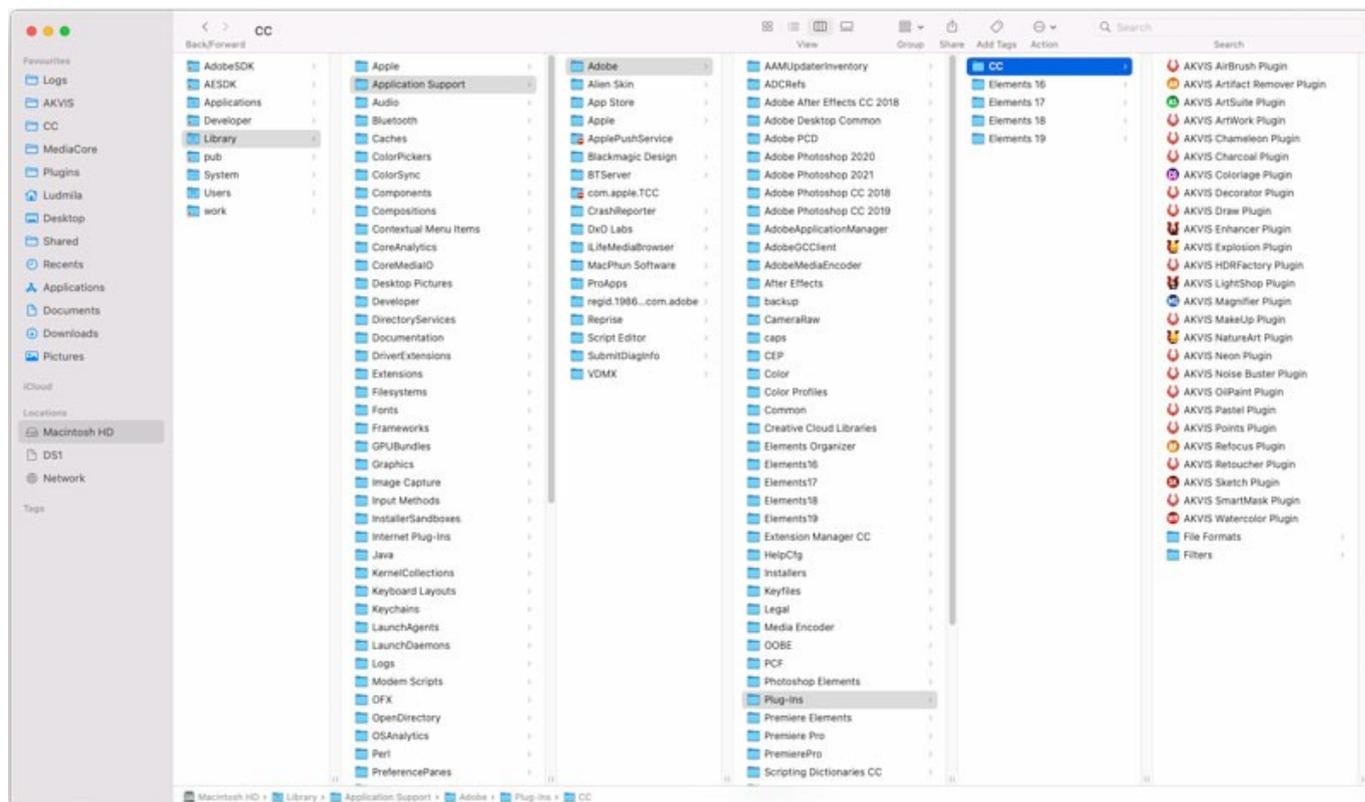
Для установки версии *plugin* приложение **AKVIS Lightshop Plugin** перенести в папку с плагинами графического редактора:

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

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** на **Linux**.

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 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=amd64 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 Lightshop:
`sudo apt-get install akvis-lightshop`
7. Установка завершена.

Запустить AKVIS Lightshop через терминал или ярлык программы.

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

для удаления программы:
`sudo apt-get remove akvis-lightshop --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 Lightshop

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

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

6. Установка завершена.

Запустить AKVIS Lightshop 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-lightshop`

при использовании менеджера пакетов **yum**:
`sudo yum remove akvis-lightshop`

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:
apt-get install akvis-repo
4. Обновить список известных пакетов:
apt-get update
5. Установить программу AKVIS Lightshop:
apt-get install akvis-lightshop
6. Установка завершена.

Запустить AKVIS Lightshop через терминал или ярлык программы.

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

для удаления программы:
apt-get remove akvis-lightshop

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 Lightshop:
zypper install akvis-lightshop
7. Установка завершена.

Запустить AKVIS Lightshop через терминал или ярлык программы.

8. Для автоматического обновления используется команда:
zypper update

для удаления программы:
zypper remove akvis-lightshop

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

АКТИВАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Внимание! Ваш компьютер должен быть подключен к сети Интернет.

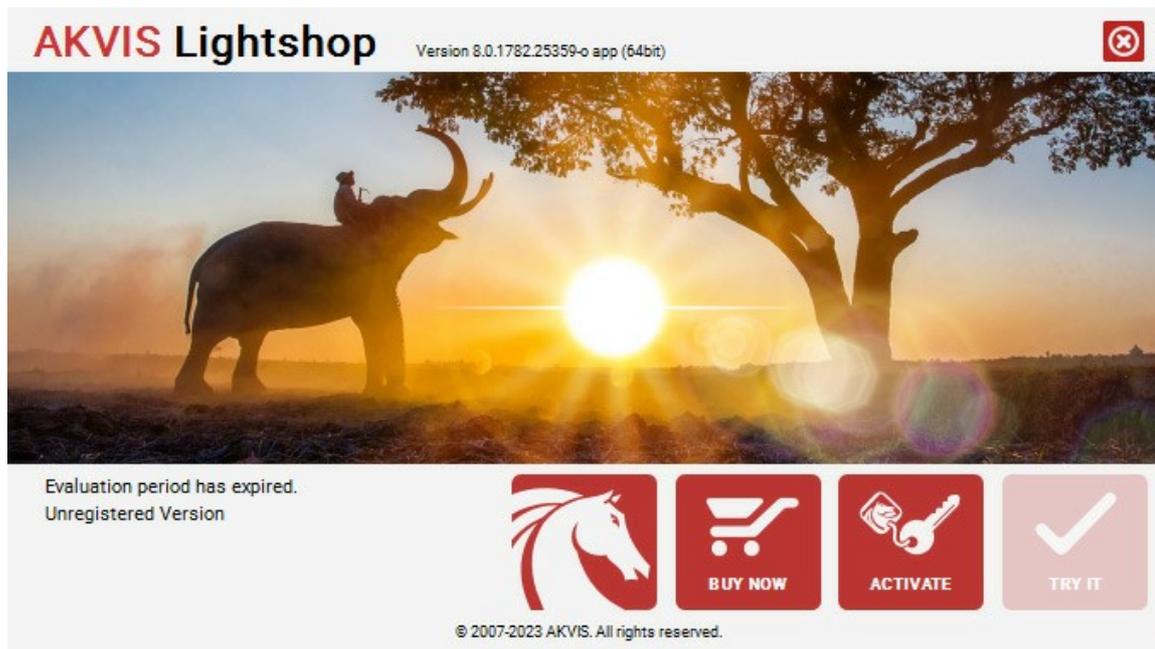
Если подключение к Интернет недоступно, ниже предлагается [альтернативный способ активации](#).

Скачать установочный файл **AKVIS Lightshop** (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 -> Lightshop** на Windows, **Photoshop -> About Plug-In -> Lightshop** 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 Lightshop**.

Для получения более полной информации о версиях и лицензиях программы **AKVIS Lightshop** 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:

AKVIS Lightshop
Version 8.0.1782.25359-o app (64bit)


ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

Direct connection to the activation server

Send a request by e-mail

Lost your serial number? [Restore it here.](#)

Activation problems? [Contact us.](#)

[Copy HWID.](#)





ACTIVATE

CANCEL

© 2007-2023 AKVIS. All rights reserved.

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 **Lightshop.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;

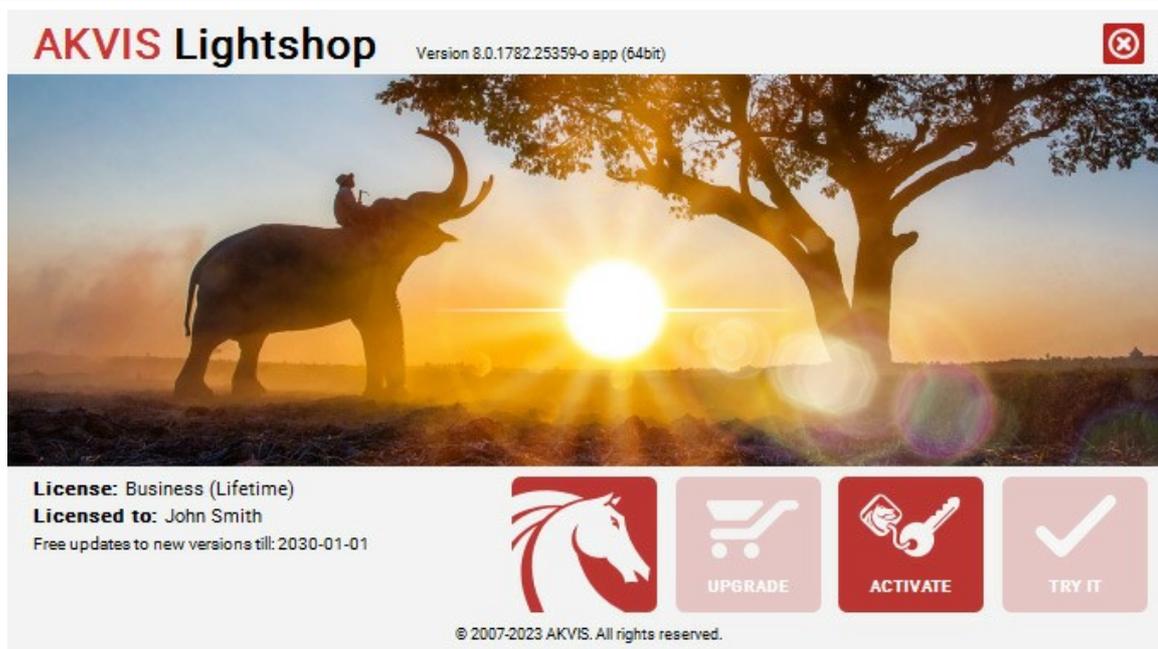
- **Mac:**

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

- **Linux:**

/var/lib/AKVIS.

Активация программы завершена.



AKVIS Lightshop Version 8.0.1782.25359-o app (64bit)

License: Business (Lifetime)
Licensed to: John Smith
Free updates to new versions till: 2030-01-01

UPGRADE ACTIVATE TRY IT

© 2007-2023 AKVIS. All rights reserved.

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 переактивировать программу.

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

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

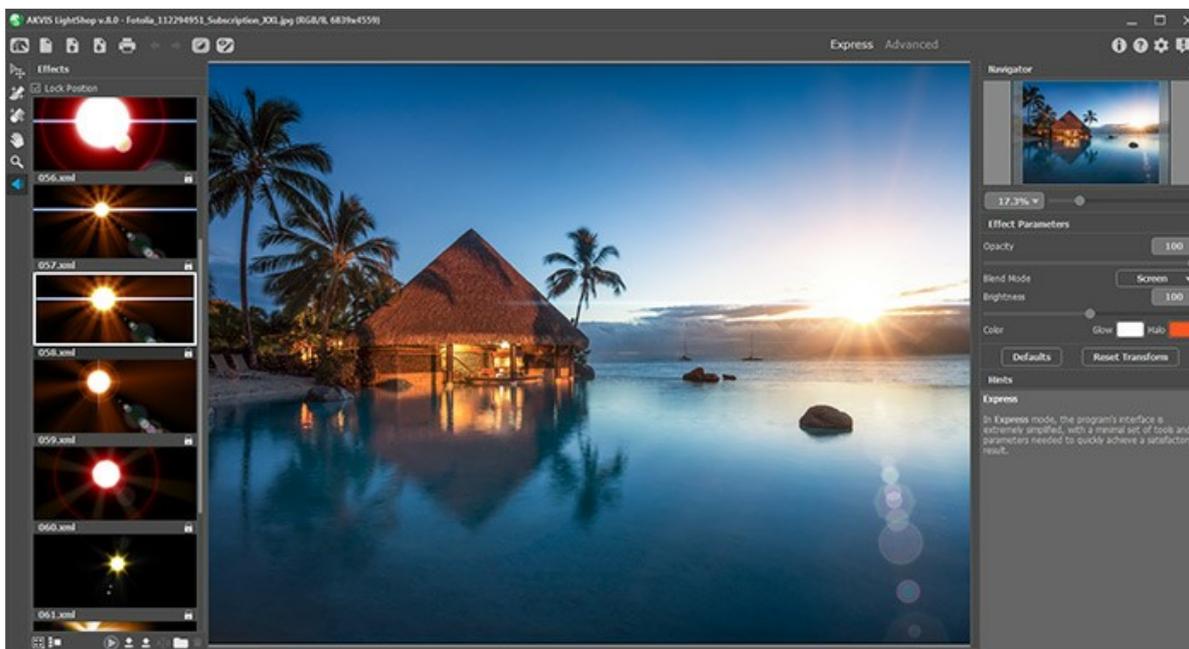
ОПИСАНИЕ РАБОЧЕЙ ОБЛАСТИ

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

Запустить *отдельную программу* можно обычным способом:

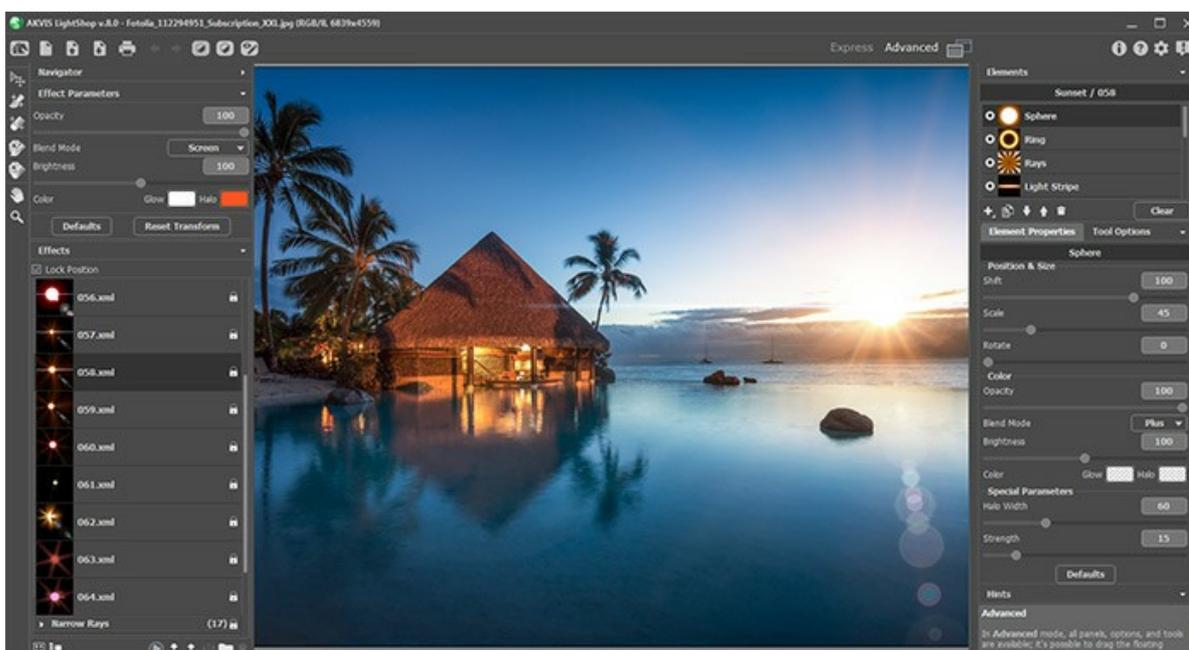
Для вызова *плагина* необходимо открыть изображение в редакторе, а затем выбрать пункт **AKVIS -> LightShop** из меню фильтров.

Вид рабочей области зависит от выбора режима редактирования на **Панели управления: Экспресс** или **Эксперт**. В первом случае интерфейс программы предельно упрощён и содержит минимальный набор движков, позволяющих быстро получить удовлетворительный результат.



Окно программы AKVIS LightShop (режим Экспресс)

При расширенном редактировании доступны все параметры и инструменты программы.



Окно программы AKVIS LightShop (режим Эксперт)

Элементы окна программы:

Центральную часть окна программы AKVIS LightShop занимает **Окно изображения**, над которым расположена **Панель управления** со следующими кнопками:

Кнопка  позволяет перейти на домашнюю страницу программы [AKVIS LightShop](#).

Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для создания нового изображения. Диалоговое окно можно вызвать комбинацией клавиш **Ctrl+N** на Windows, **⌘+N** на Mac.

Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для открытия изображения, которое будет редактироваться. 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  (только в отдельной программе) позволяет сохранить на диск отредактированное изображение. 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. Вызвать диалог печати можно также нажатием клавиш **Ctrl+P** на Windows, **⌘+P** на Mac.

Кнопка  позволяет отменить последнее действие, произведенное кистями. Если нажать на эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Отменить действие можно с клавиатуры, нажав комбинацию клавиш **Ctrl+Z** на Windows, **⌘+Z** на Mac.

Кнопка  позволяет восстановить действие, отмененное нажатием кнопки . Восстановить отмененное действие с клавиатуры можно нажатием клавиш **Ctrl+Y** на Windows, **⌘+Y** на Mac.

Кнопка  включает и выключает показ фонового изображения. При выключенном фоновом изображении свечение будет отображаться на прозрачном фоне.

Кнопка  (в режиме Эксперт) включает и отключает показ областей исключения.

Кнопка  /  включает и отключает показ эффекта.

Кнопка  (в режиме Эксперт) вызывает меню, которое позволяет сохранить настроенную рабочую область программы или загрузить уже сохраненную.

Сброс - возврат к рабочей области активной при запуске программы;

По умолчанию - переход к рабочей области, установленной по умолчанию;

Сохранить - сохранение настроенной рабочей области;

Удалить - удаление выбранной рабочей области.

Кнопка  (только в плагине) предназначена для применения результатов и закрытия окна плагина.

Кнопка  предназначена для вызова сведений о программе.

Кнопка  (либо клавиша **F1**) предназначена для вызова справки помощи по программе.

Кнопка  вызывает [диалог изменения настроек программы](#).

Кнопка  вызывает панель оповещений со свежими новостями о программе.

В программе есть еще несколько панелей, каждая из которых имеет свое назначение: **Навигатор**, **Панель инструментов**, **Эффекты**, **Параметры эффекта**, **Элементы**, **Свойства элемента**, **Свойства инструмента** и **Подсказки**.

В режиме **Эксперт** все панели можно устанавливать в произвольное место экрана, объединять с другими панелями, масштабировать и сворачивать. Место объединения панелей подсвечивается синим цветом.

Перемещение по изображению и масштабирование осуществляется с помощью **Навигатора**. Рамкой в Навигаторе отмечается та часть изображения, которая в данный момент является видимой в **Окне изображения**; области за пределами рамки будут затенены. Рамку можно перетаскивать, меняя тем самым видимую часть изображения. Для перемещения рамки необходимо поместить курсор внутрь рамки и, удерживая левую кнопку мыши, выполнить перетаскивание.



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

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** на Windows, **⌘** на Mac – вправо-влево, удерживая **Alt** на Windows, **Option** на Mac – масштабировать. При щелчке правой кнопкой мыши на полосе прокрутки появляется меню быстрых перемещений.

Также масштаб изображения изменится, если ввести в поле масштабирования новый масштабный коэффициент. Часто используемые масштабы помещены в выпадающее меню поля масштабирования. Кроме того, для изменения масштаба изображения можно воспользоваться клавиатурными сокращениями: **+** и **Ctrl++** на Windows, **⌘++** на Mac – для увеличения масштаба изображения, **-** и **Ctrl+-** на Windows, **⌘+-** на Mac – для уменьшения масштаба.

На панели **Подсказка** отображается краткое описание параметров и кнопок, на которые наводится курсор мыши.

РАБОТА С ПРОГРАММОЙ

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

Чтобы добавить свечение на изображение, необходимо выполнить следующие действия:

Шаг 1. Открыть изображение.

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

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.

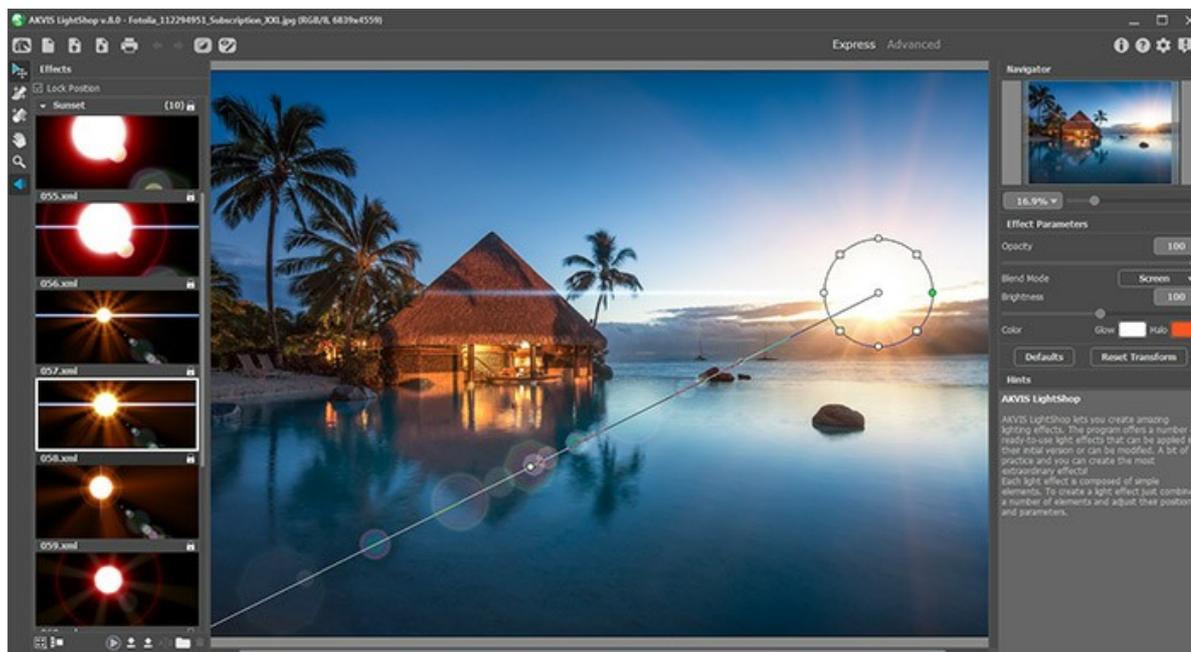
- При работе с плагином:

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 LightShop** с помощью команды меню:

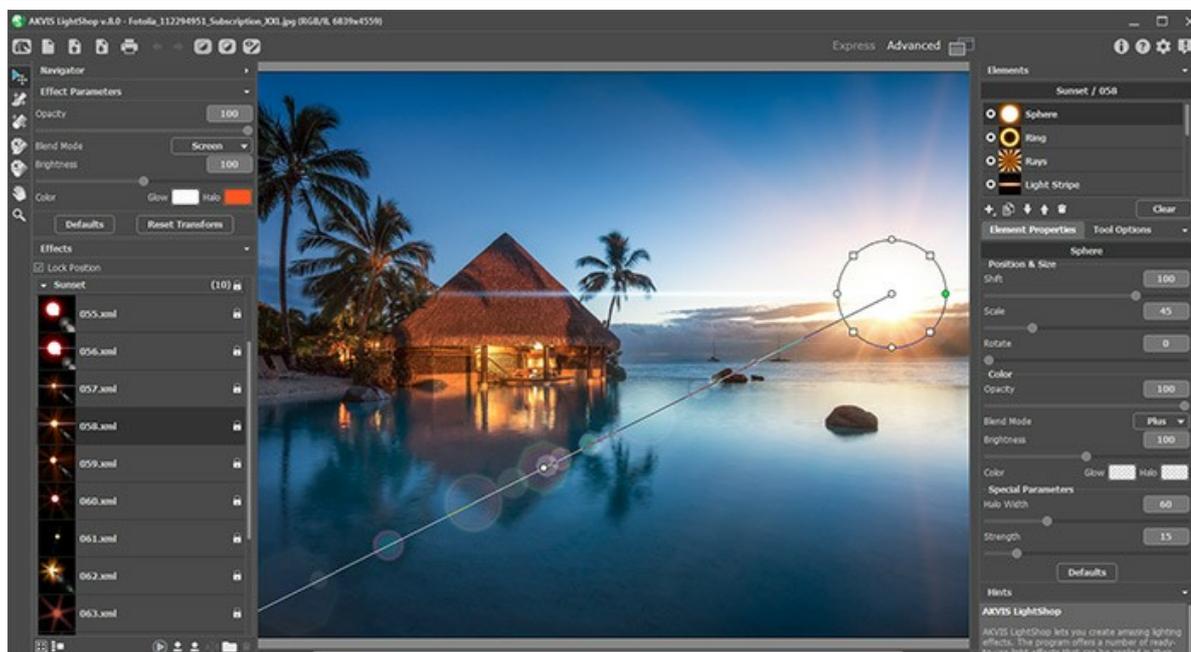
в **AliveColors**: Эффеkты -> AKVIS -> LightShop;
 в **Adobe Photoshop**: Filter -> AKVIS -> LightShop;
 в **Corel PaintShop Pro**: Effects -> Plugins -> AKVIS -> LightShop;
 в **Corel Photo-Paint**: Effects -> AKVIS -> LightShop.

Шаг 2. Выбрать режим работы программы. Первый раз программа запускается в режиме редактирования **Экспресс** - с упрощённым интерфейсом и минимальным набором инструментов, позволяющим быстро получить хороший результат.



Окно программы AKVIS LightShop (режим Экспресс)

Опытные пользователи могут работать в режиме расширенного редактирования. Для переключения в этот режим необходимо щёлкнуть по кнопке **Эксперт** на **Панели управления**: интерфейс изменит свой вид, открывая доступ к полному функционалу программы.



Окно программы AKVIS LightShop (режим Эксперт)

Шаг 3. Выбрать один из встроенных пресетов программы или **создать новый эффект свечения**.

Созданное свечение можно сохранить как пресет и использовать в дальнейшем. Сохранить новое свечение, загрузить или удалить уже имеющиеся можно с помощью панели **Эффекты**.

Шаг 4. При желании добавить на изображение россыпь ярких цветных элементов с помощью инструмента **Сверкающая кисть** .

Шаг 5. При необходимости скрыть часть добавленных световых эффектов с помощью инструмента **Область исключения**  (только для лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#) в режиме **Эксперт**).

Шаг 6. В отдельной программе AKVIS LightShop есть возможность **распечатать** получившееся изображение.

Шаг 7. Сохранить получившееся изображение.

- В отдельной программе:

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

- При работе с плагином:

Нажать на кнопку , чтобы применить результат обработки. Окно плагина AKVIS LightShop 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.



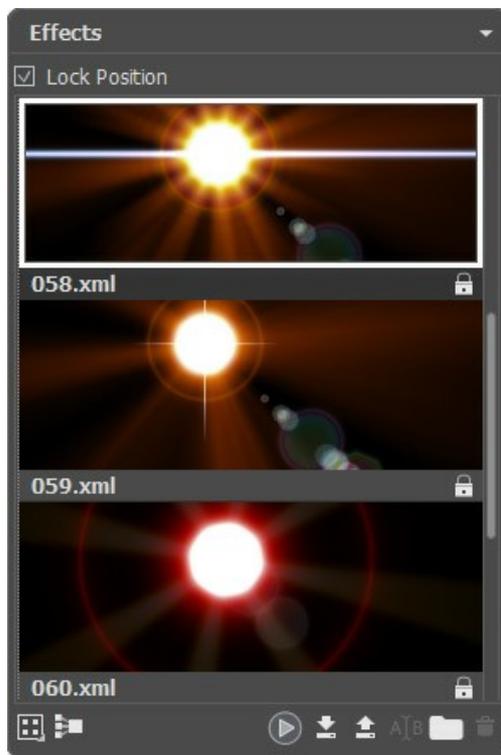
Добавлен световой эффект

Примечание: Чтобы сохранить, распечатать или передать в редактор свечение без фонового изображения, отключите его нажатием кнопки  на **Панели управления**. Свечение отобразится на прозрачном фоне. Чтобы сохранить его в таком виде, при сохранении выберите формат **PNG**.

СВЕТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

AKVIS LightShop — программа для создания световых эффектов. С помощью LightShop можно получить разнообразные свечения, добавить на изображение лучи, ореолы, вспышки, нанести блики на объекты и т.п.

В программу встроен набор пресетов AKVIS — готовых свечений, которые можно по желанию изменять. Все эффекты программы находятся на панели **Эффекты**.



Панель Эффекты

В нижней части панели расположены кнопки для работы с эффектами.

При нажатии кнопки  откроется выпадающее меню, в котором можно выбрать способ отображения пресетов: мелкие или крупные иконки.

С помощью кнопки  можно свернуть все раскрытые группы.

Чтобы добавить на изображение выбранный эффект, нужно нажать кнопку  или сделать двойной клик мышью. Если активировать чек-бокс **Запомнить позицию**, то все применяемые эффекты будут появляться в том месте и того размера, которые заданы инструментом **Трансформация** .

Для сохранения созданного эффекта необходимо нажать кнопку . В открывшемся диалоговом окне выбрать группу, в которую добавится эффект, а также каталог для сохранения и имя файла.

Чтобы импортировать в программу новые эффекты с диска необходимо нажать кнопку  и выбрать нужные файлы в формате XML.

Для создания новой группы необходимо нажать кнопку .

Чтобы переименовать выбранный световой эффект или группу эффектов нужно нажать кнопку  и вместо прежнего имени ввести новое.

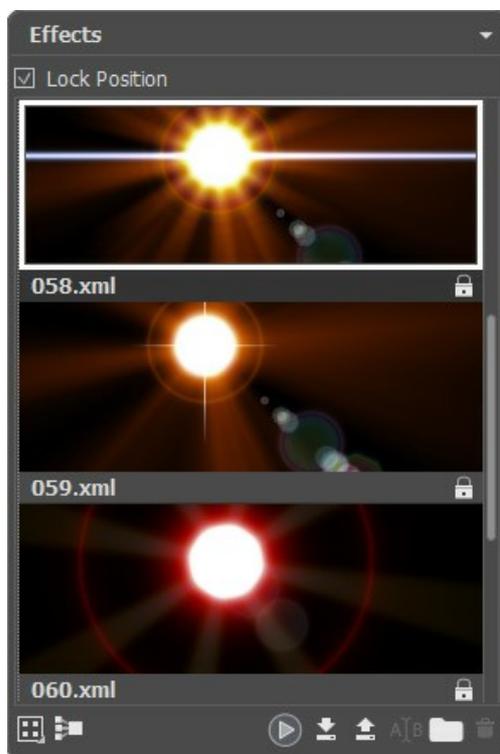
Для удаления выбранного эффекта или группы необходимо нажать кнопку . Также можно перетащить выбранный световой эффект на иконку корзины или нажать клавишу `Delete`.

Примечание. Эффекты и группы отмеченные значком  не могут быть перезаписаны, переименованы или удалены.

СОЗДАНИЕ СВЕТОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Свечение - это набор простейших элементов (примитивов), связанных в одну общую композицию. Поэтому задача создания свечения сводится к подбору составляющих его элементов и настройке их взаимного расположения и параметров.

В программе имеется большое количество **готовых эффектов**, которые можно использовать как в исходном виде, так и для создания на их основе новых свечений.



Панель Эффекты

Для создания светового эффекта необходимо выполнить следующие шаги:

Шаг 1. После запуска программы в **Окне изображения** будет отображаться последнее использованное в программе свечение.

Чтобы добавить на изображение другой эффект, необходимо выбрать понравившееся свечение на панели **Эффекты** и нажать кнопку  или сделать двойной клик мышью.

При нажатии кнопки  откроется выпадающее меню, в котором можно выбрать способ отображения пресетов: мелкие или крупные иконки.

Шаг 2. На панели **Элементы** отредактировать список элементов, из которых состоит свечение.

В процессе создания свечения можно добавлять новые элементы, менять их местами, заново настраивать параметры для каждого элемента или удалять элементы из списка.

Шаг 3. Для выбранных элементов настроить параметры на панели **Свойства элемента**.

Шаг 4. Настроить отображение всего свечения целиком с помощью панели **Параметры эффекта** и инструмента .

Шаг 5. Сохранить созданный эффект свечения. Это позволит в дальнейшем многократно использовать сохраненный световой эффект в его первоначальном виде или как основу для создания других эффектов.

При нажатии кнопки  откроется диалоговое окно, в котором нужно выбрать группу, в которую добавится эффект, а также каталог для сохранения и имя файла.

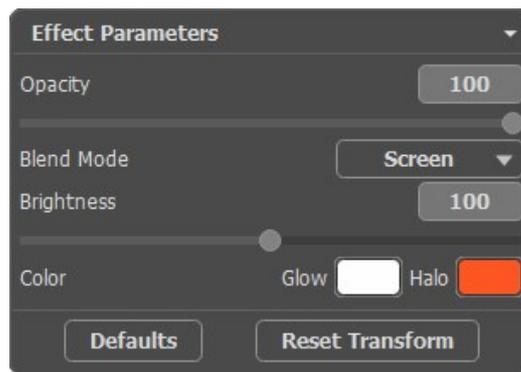
Чтобы импортировать в программу новые эффекты с диска, нажмите кнопку  и в открывшемся диалоговом окне выберите нужные файлы в формате XML. Эффекты будут добавлены в текущую группу.

Добавить новую группу можно нажатием кнопки . С помощью мыши эффекты можно перетаскивать из одной группы в другую.

Примечание. Все кнопки продублированы в контекстном меню соответствующими командами. Меню вызывается щелчком правой кнопки мыши на панели **Эффекты**.

ПАРАМЕТРЫ ЭФФЕКТА

На панели **Параметры эффекта** задаются параметры для всего светового эффекта. Изменение этих параметров будет влиять на все элементы свечения.



Рассмотрим каждый из этих параметров подробнее.

Непрозрачность (1-100). Данный параметр задает прозрачность всего светового эффекта. По максимальному значению параметра свечение непрозрачно. При уменьшении значения параметра прозрачность эффекта увеличивается.



Непрозрачность = 50



Непрозрачность = 100

Режим наложения. С помощью раскрывающегося меню задается способ наложения свечения на фоновое изображение. Всего в программе предусмотрено 7 режимов наложения, по умолчанию устанавливается режим Сквозной.

Сквозной. При выборе данного режима каждый элемент будет взаимодействовать с нижележащими элементами и фоновым изображением, используя режим наложения, установленный на панели **Свойства элемента**.



Нормальный. В этом режиме эффект просто накладывается на изображение сверху без каких-либо изменений.



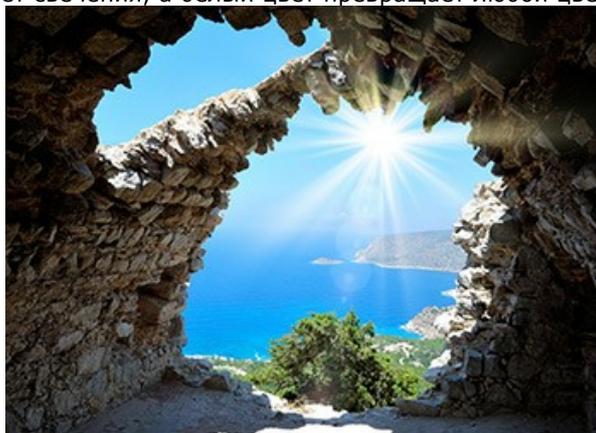
Сложение. В этом режиме цвет и прозрачность эффекта и исходного изображения суммируются. При наложении свечения на черный цвет его исходные цвета не меняются, при наложении на белый цвет - получаются белыми, а при наложении на любой другой цвет - более светлыми.



Умножение. В этом режиме цвет и прозрачность свечения и исходного изображения перемножаются, в результате цвет эффекта получается более темным. Умножение любого цвета на черный цвет дает черный, а умножение любого цвета на белый оставляет исходный цвет свечения без изменения.



Осветление. При наложении эффекта в этом режиме инвертированные значения свечения и изображения покомпонентно перемножаются. Результирующий цвет всегда получается более светлым, черный цвет изображения не изменяет цвет свечения, а белый цвет превращает любой цвет свечения в белый.



Перекрытие. Формула вычисления результирующего цвета зависит от различия яркости пикселей эффекта и фонового изображения. Если яркость изображения выше, чем свечения, то для этих пикселей включается режим **Осветление**, если же яркость пикселей изображения меньше, чем свечения, то включается режим **Умножение**. Нейтральный цвет для данного режима – 50% серый.



Замена светлым. При наложении в этом режиме из двух цветов (изображения и свечения) выбирается наибольший (по каждому каналу отдельно!), он и становится результирующим. Т.е., если в этом режиме пиксели эффекта светлее пикселей изображения, то они не изменяются, если темнее, то заменяются на пиксели изображения. Нейтральный цвет для данного режима - черный, наложение свечения на белый цвет дает белый.



Яркость (1-200). С помощью этого параметра можно уменьшить или увеличить яркость всего эффекта. По умолчанию задано значение 100, при установке значения меньше 100 яркость свечения уменьшается, больше 100 – яркость увеличивается.



Яркость = 50



Яркость = 150

Цвет. С помощью двух цветowych пластин можно задать цвета по умолчанию для всех элементов. **Накал** - задает цвет в центре элемента, **Ореол** - цвет на краях. **Диалог выбора цвета** вызывается двойным щелчком мыши по пластине. При одинарном нажатии курсор примет вид пипетки, с помощью которого цвет можно взять с изображения.



Исходные цвета свечения



Цвета изменены

Примечание: Параметры **Яркость** и **Цвет** не влияют на следующие элементы: **Гало**, **Блики-пятна** и **Овальные блики**.

При нажатии кнопки **По умолчанию** всем параметрам будет присвоено исходное значение.

Нажатием кнопки **Сброс трансформации** отменяются изменения, произведенные инструментом **Трансформация** .

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Панель инструментов содержит инструменты, которые используются для добавления и редактирования световых эффектов.

Параметры инструментов находятся на панели **Свойства инструмента**, а также в меню, вызываемом правым кликом мыши в **Окне изображения**.

Инструменты редактирования световых эффектов:

Кнопка  активирует инструмент **Трансформация**, с помощью которого можно изменять форму светового эффекта и перемещать его по изображению.



Элементы настройки свечения

Настроить эффект можно перемещением следующих маркеров в **Окне изображения**:

- **Центр окружности** определяет положение источника света. При наведении на **окружность** курсор примет вид двусторонней стрелки \leftrightarrow . Увеличение или уменьшение размера круга масштабирует все элементы свечения.
- При помещении курсора **внутри окружности**, он примет вид перекрещенных стрелок \oplus . Зажав левую кнопку мыши можно менять местоположение источника света.
- Потянув за одну из **круглых точек**, расположенных на окружности можно растягивать или сжимать все элементы свечения.
- При наведении курсора на **квадратный маркер** он примет вид \curvearrowright . Нажав и потянув за него, можно повернуть все элементы свечения на один и тот же угол.
- **Прямая линия** задает направление для формирования бликов, и вдоль нее можно двигать элементы свечения. Для перемещения всего свечения, необходимо навести курсор на прямую (он примет вид \oplus), зажать левую кнопку мыши и сдвинуть в нужную сторону.
- Схватив и удерживая **точку на конце прямой**, можно вращать прямую вокруг источника света, а также менять ее длину.

Кликом правой кнопкой мыши в **Окне изображения** вызывается меню, с помощью которого можно сбросить изменения произведенные инструментом. Выбрав один из пунктов: **Сброс масштаба**, **Сброс перемещения**, **Сброс деформации** или **Сброс поворота** можно отменить определенное изменение эффекта. При выборе пункта **Сброс трансформации** или нажатием одноименной кнопки на панели **Параметры эффекта** отменяются все изменения инструмента.

Инструмент **Сверкающая кисть**  служит для нанесения на изображение небольших разноцветных элементов: звезд, цветов, сердечек и т.п.



Звездное небо

Инструмент  используется для удаления добавленных кистью элементов.

Инструмент **Область исключения**  предназначен для выделения тех участков изображения, которые должны быть исключены из области эффекта. Добавленные световые эффекты на отмеченных участках частично или полностью исчезают.

Внимание! Данная возможность доступна только для лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#) в режиме **Эксперт**.

Параметры инструмента находятся в блоке **Область исключения** и определяют внешний вид областей выделения.

Заполнение цветом. Области выделения будут закрашиваться выбранным цветом. По умолчанию выбран красный цвет, но его можно изменить, щелкнув по цветовой пластине и выбрав цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**.

"Шахматка". Выделенные области заполняются сеткой, состоящей из чередующихся черных и белых квадратов.

Непрозрачность (10-90). Параметр отвечает за степень просвечивания выделенных областей.

Включить или отключить показ областей выделения можно с помощью кнопки  на **Панели управления** в режиме **Эксперт**.



Свечение поверх изображения



Исключённая область



Свечение за объектом

Инструмент  позволяет скорректировать исключённую область.

Общие параметры настройки инструментов находятся в блоке **Параметры кисти**:

Размер кисти. Определяет диаметр кисти.

Жёсткость. Степень размытости внешнего края инструмента. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край.

Сила. Задаёт степень воздействия кисти на изображение.

Интервал. Разнесённость элементов, из которых составлен след кисти.

Чтобы провести прямую линию, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая **Shift**, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу **Shift**. Если не отпускать **Shift**, то прямыми последовательно соединяются все новые точки.

Вспомогательные инструменты:

Кнопка  активирует инструмент **Рука**, который позволяет двигать фотографию, когда она не помещается в **Окне изображения** при выбранном масштабе. Для перемещения необходимо нажать на кнопку, подвести курсор к изображению и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, передвинуть 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 щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению в окне программы. Для уменьшения масштаба изображения щелчок производится левой кнопкой при нажатой клавише **Alt**.

Двойным щелчком по кнопке  изображение будет развернуто в натуральную величину (100%).

Кнопка  /  на Панели инструментов в режиме **Экспресс** позволяет скрыть/показать панель **Эффекты**.

СВЕРКАЮЩАЯ КИСТЬ

Кнопка  активирует инструмент **Сверкающая кисть**, с помощью которой можно нанести на изображение небольшие элементы различных цветов, форм и размеров.



Звездное небо

С помощью следующих параметров панели **Свойства инструмента** настроить вид добавляемых элементов:

Параметры слоя.

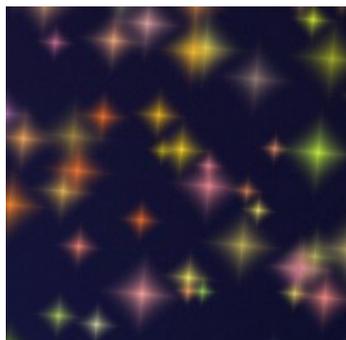
Непрозрачность (1-100). Определяет степень просвечиваемости фонового изображения сквозь нанесенные кистью элементы.

Режим наложения. С помощью раскрывающегося меню задается способ наложения элементов на фоновое изображение. Может быть выбран один из шести режимов, по умолчанию задан режим Нормальный. Подробнее режимы наложения описаны [здесь](#).

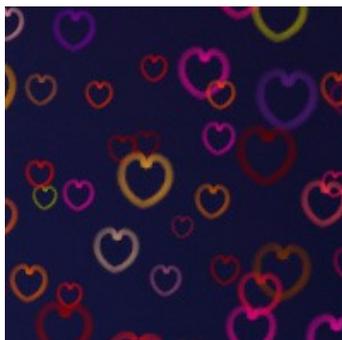
Параметры элементов.

Форма. Из выпадающего списка выбрать форму элементов, которыми будет рисовать кисть: Звезда, Сердце, Цветок, Роза или Многоугольник.

Примечание. Формы *Сердце*, *Цветок*, *Роза* и *Многоугольник* доступны только для лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#).



Звезда

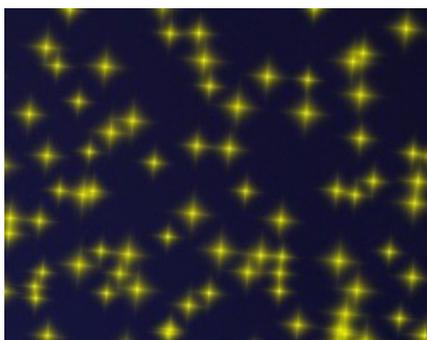


Сердце

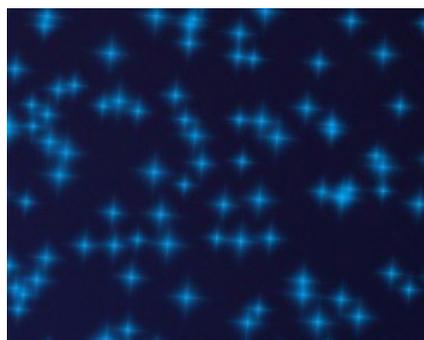


Роза

Цвет. Параметр определяет цвет, в который будут окрашены добавленные элементы. **Диалог выбора цвета** вызывается двойным щелчком по пластине.

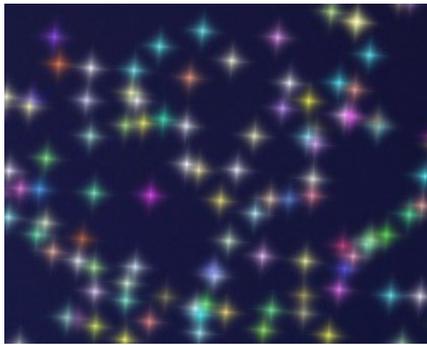


Выбран желтый цвет



Выбран синий цвет

Размер (5-50). Определяет величину каждого отдельного элемента.



Размер = 20



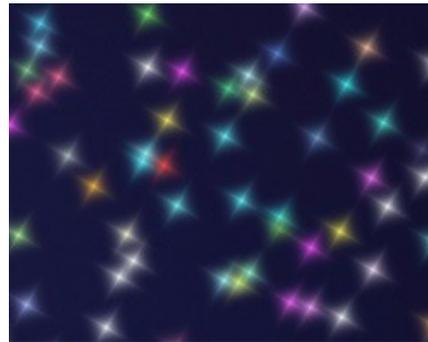
Размер = 50

Вкладка **Основные**.

Поворот (0-90). Параметр задает угол поворота всех добавляемых элементов.



Поворот = 0

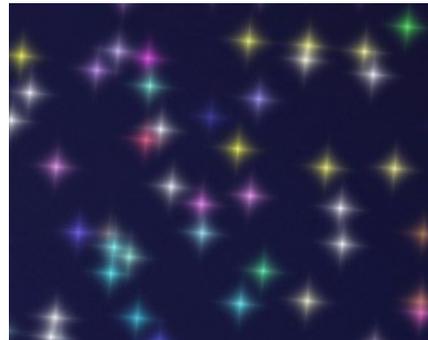


Поворот = 30

Мягкость края (10-30). При небольших значениях параметра края элементов более четкие, при увеличении начинают размываться.



Мягкость края = 15



Мягкость края = 30

Случайный цвет (0-100). При значении параметра равно нулю все элементы имеют базовый цвет. При увеличении параметра растет разнообразие и насыщенность цветов, в которые будут окрашиваться наносимые элементы.

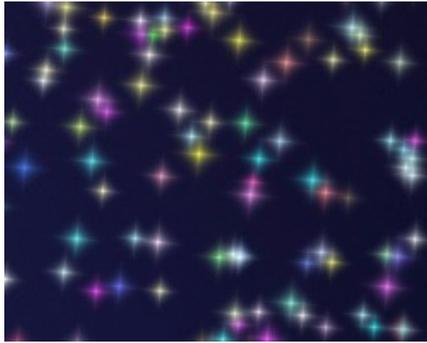


Случайный цвет = 25

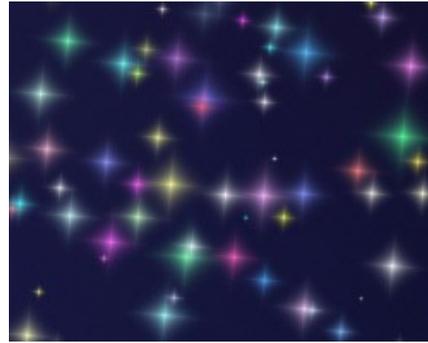


Случайный цвет = 75

Случайный размер (0-100). Определяет отклонение от базового размера. При нулевом значении параметра все элементы одинакового размера. При увеличении растет диапазон размеров, которые могут принимать добавляемые элементы.



Случайный размер = 20



Случайный размер = 90

Случайный поворот (0-45). Параметр определяет максимальный угол, на который наклон добавляемых элементов может отклоняться от заданного угла.



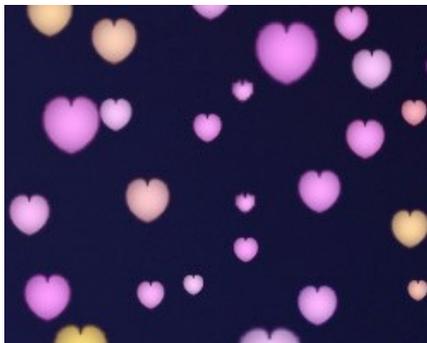
Случайный поворот = 15



Случайный поворот = 45

Вкладка **Особые** (неактивна для элемента **Звезда**).

Тип заливки. В выпадающем списке выбрать тип окрашивания. Если выбран пункт **Полная**, то элементы будут залиты цветом полностью. Если выбран **Жесткий контур** или **Мягкий контур**, то предстанут в виде контуров выбранной формы.



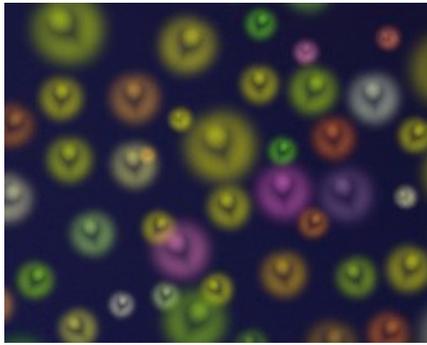
Тип заливки = Полная



Тип заливки = Жесткий контур

Сглаживание (10-100). При увеличении параметра элемент будет размываться. Если выбран тип заливки в виде контура, то при увеличении параметра контур будет становиться тоньше.

Сглаживание = 25
Тип заливки = ПолнаяСглаживание = 75
Тип заливки = Полная

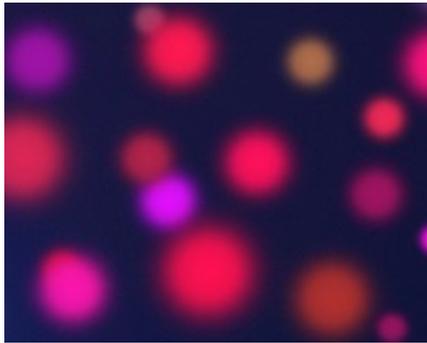


Сглаживание = 25
Тип заливки = Мягкий контур

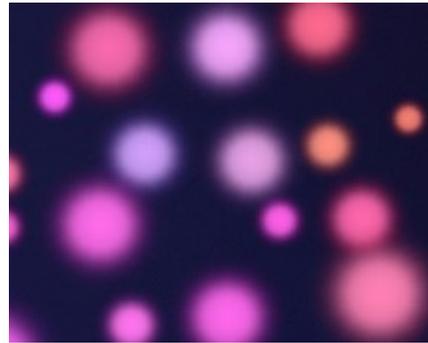


Сглаживание = 75
Тип заливки = Мягкий контур

Свечение (0-100). При увеличении параметра увеличивается яркость элементов.

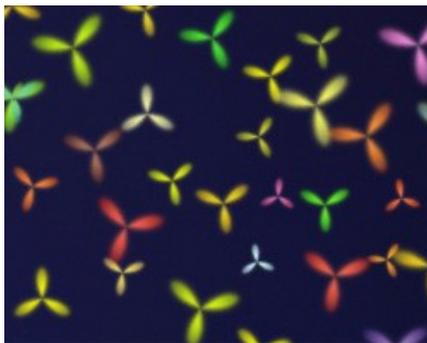


Свечение = 10



Свечение = 60

Узор (1-11). Активен для форм **Цветок**, **Роза** и **Многоугольник**. Изменяет количество лепестков цветка и розы или количество сторон многоугольника.



Узор = 2

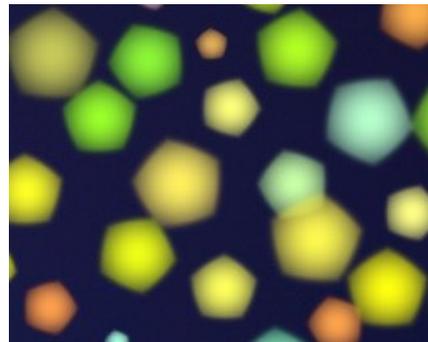


Узор = 5

Кривизна сторон (-50..50). При положительных значениях параметра стороны многоугольника плавно выгибаются наружу и становятся полукруглыми. При отрицательных - стороны втягиваются, превращая его в звезду. Активен только для формы **Многоугольник**.



Кривизна сторон = -30

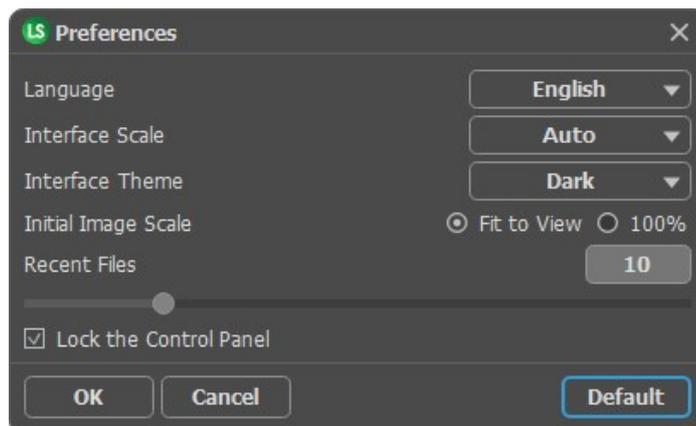


Кривизна сторон = 30

Используя инструмент **Ластик** , можно удалить добавленные кистью элементы.

НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ

Диалог изменения настроек программы вызывается кнопкой  и имеет вид:



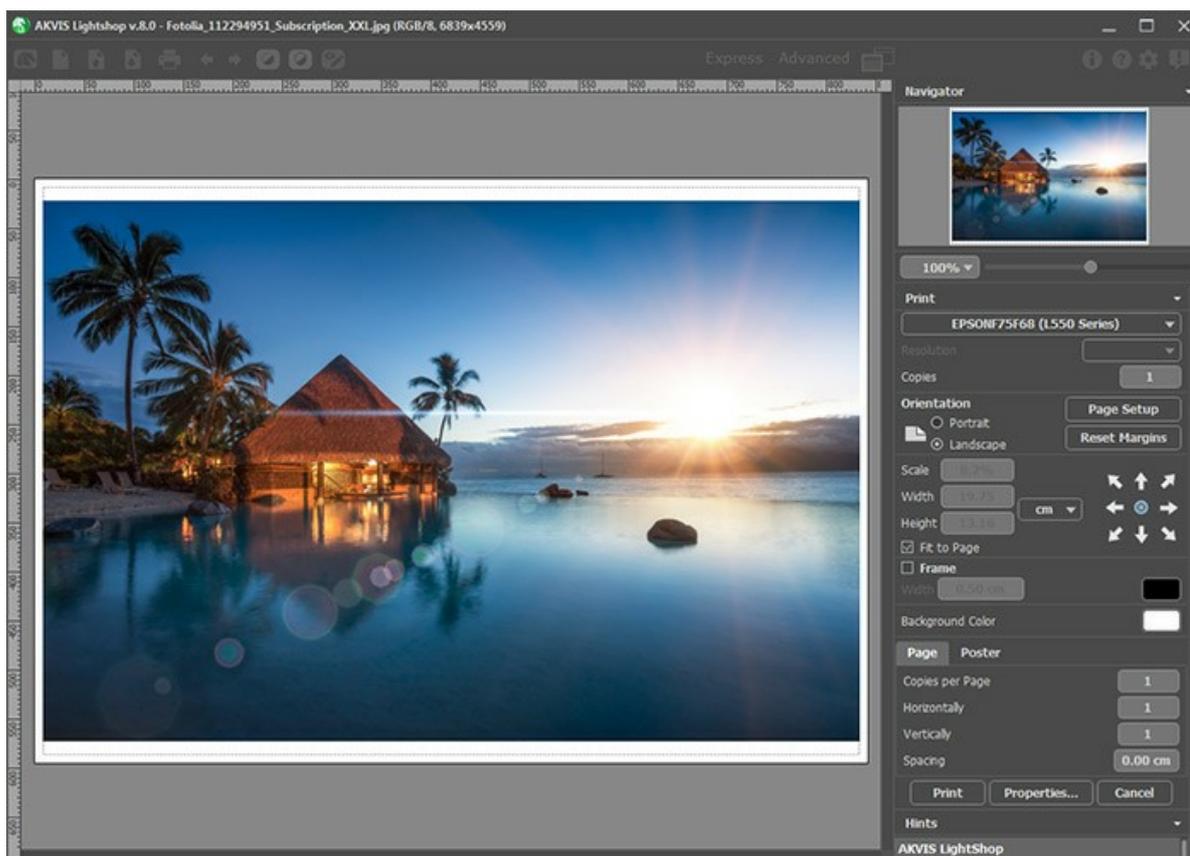
- **Язык программы.** Для переключения интерфейса программы на другой язык необходимо выбрать язык из выпадающего списка.
- **Масштаб интерфейса.** В списке можно выбрать размер элементов интерфейса. При выборе значения **Авто** масштаб интерфейса автоматически подстраивается под разрешение экрана.
- **Интерфейс.** Используя цветовые пластины, можно выбрать стиль оформления программы - светло-серый, серый 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.
- **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.
- 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**.

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.

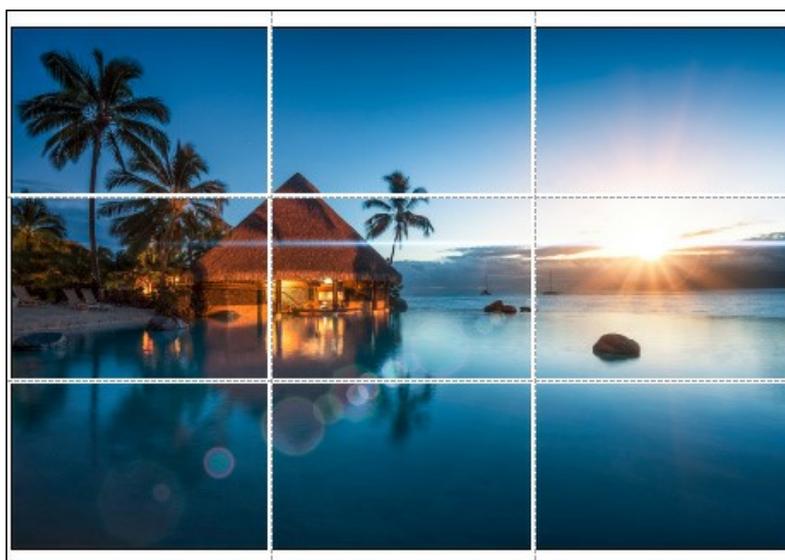
В закладке **Страница** можно настроить расположение одной или нескольких копий изображения на одной странице.



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

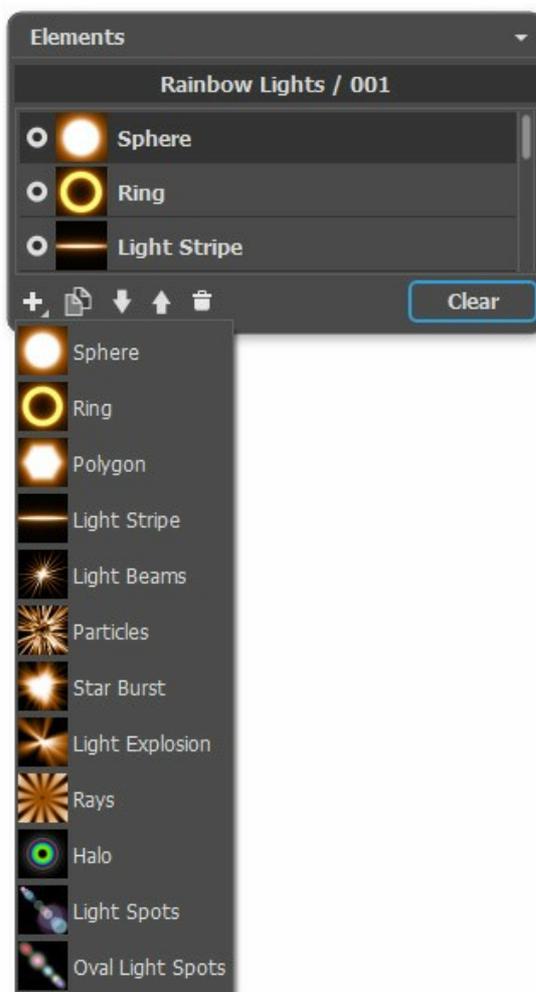
- ◊ Чек-бокс **Страницы**. При активном чек-боксе в поле справа можно задать количество страниц, на которое будет поделена фотография. Масштаб изображения изменится, чтобы максимально заполнить все страницы. При неактивном - программа автоматически подберет оптимальное число листов в соответствии с фактическим 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.

ЭЛЕМЕНТЫ И ИХ ПАРАМЕТРЫ

Любое **свечение** – это набор простых элементов, для каждого из которых задаются свои параметры. Состав свечения можно редактировать с помощью панели **Элементы** в режиме **Эксперт**.



Для редактирования списка элементов используются следующие кнопки в нижней части панели:

Для добавления нового элемента необходимо нажать кнопку  и выбрать нужный тип элемента из выпадающего списка. Элемент будет добавлен в набор и сразу же показан в **Окне изображения**.

Выбрать добавленный элемент можно щелчком левой кнопки мыши. Строка с элементом будет выделена другим цветом, а на панели **Свойства элемента** отобразятся его параметры.

Для дублирования выбранного элемента необходимо нажать кнопку . Копия элемента добавится в список строкой выше.

С помощью кнопок  и  можно изменить положение элемента в наборе. При нажатии на кнопку  элемент переместится на одну позицию ниже, при нажатии на кнопку  - на одну позицию выше. Позиция в списке определяет положение элемента в свечении: верхний элемент находится на переднем плане, нижний - на заднем. Слева от названия элемента находится индикатор видимости , позволяющий скрыть или показать элемент в **Окне изображения**. Для выключенного элемента становятся неактивными его параметры на панели **Свойства элемента**. Переключение режима видимости осуществляется щелчком левой кнопки мыши по индикатору.

Для удаления элемента из набора необходимо выбрать элемент и нажать на кнопку . Также можно перетащить выбранный элемент на иконку корзины или нажать клавишу `Delete`.

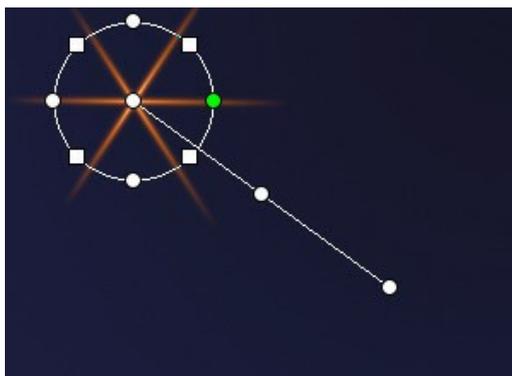
Примечание. Все кнопки продублированы в контекстном меню соответствующими командами. Меню вызывается щелчком правой кнопки мыши на панели **Элементы**.

Кнопка **Очистить** используется для удаления всех элементов списка.

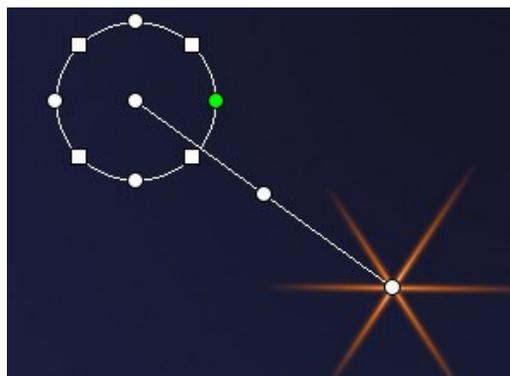
На панели **Свойства элемента** находятся параметры выбранного элемента. Рассмотрим параметры одинаковые для большинства элементов.

Блок **Положение и размер** содержит параметры, отвечающие за местоположение и размеры элемента.

Сдвиг (-200..200). Параметр отвечает за перемещение элемента вдоль прямой линии, которая отображается при выбранном инструменте .

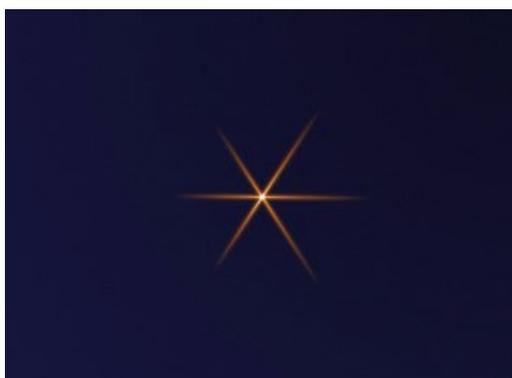


Сдвиг = 100



Сдвиг = -100

Масштаб (1-1000). Изменяет размер выбранного элемента.



Масштаб = 50

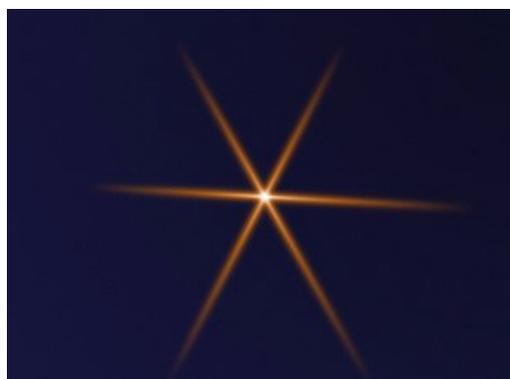


Масштаб = 100

Поворот (0-359). Поворачивает элемент на выбранный угол. При увеличении значения параметра элемент поворачивается по часовой стрелке.



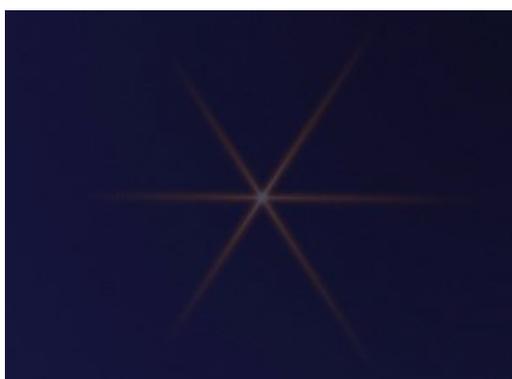
Поворот = 30



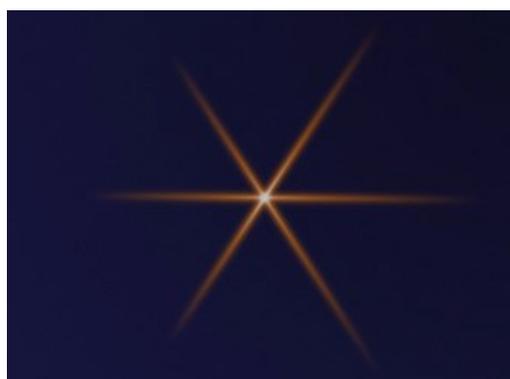
Поворот = 60

В блоке **Цвет** можно изменить цвет и прозрачность конкретного элемента, а также режим наложения на элементы, лежащие ниже.

Непрозрачность (1-100). Изменяет прозрачность выбранного элемента, за счет чего изменяется степень просвечивания нижележащих элементов и фонового изображения. Чем больше значение параметра, тем меньше прозрачность элемента.



Непрозрачность = 25



Непрозрачность = 75

Режим наложения. Из выпадающего списка можно выбрать один из шести режимов наложения для выбранного элемента. По умолчанию установлен режим **Нормальный**. Подробнее о представленных режимах наложения можно прочитать [здесь](#).

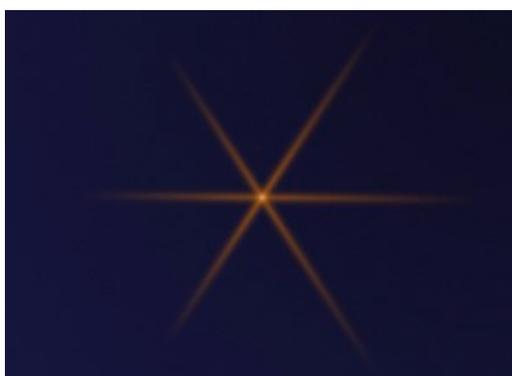


Режим Нормальный



Режим Сложение

Яркость (1-200). Задаёт интенсивность свечения элемента. При уменьшении элемент светит более тускло. При увеличении яркость свечения элемента усиливается.

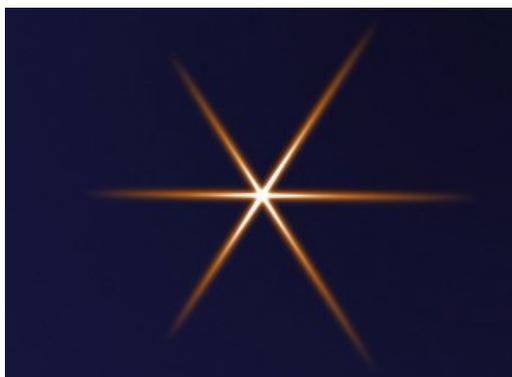


Яркость = 50



Яркость = 150

Цвет. Для каждого элемента можно задать цвет накала и цвет ореола. **Стандартный диалог выбора цвета** вызывается двойным щелчком по пластине. При одинарном нажатии курсор примет вид пипетки, с помощью которого цвет можно взять с изображения. Щелчком правой кнопки мыши пластина будет очищена. Если цвета не выбраны, то элемент будет окрашен в цвета, установленные в Параметрах эффекта.

Цвет накала = белый
Цвет ореола = оранжевыйЦвет накала = желтый
Цвет ореола = красный

Кроме вышперечисленных параметров для каждого элемента есть набор индивидуальных настроек, которые находятся в блоке **Особые параметры**.

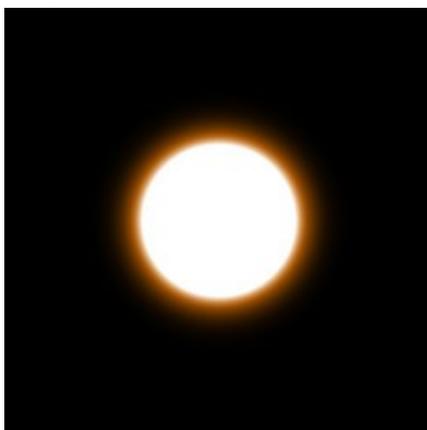
ШАР

Шар представляет собой элемент свечения в виде светящегося круга с мягким ореолом вокруг.



Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Ширина ореола (1-200). При увеличении параметра увеличивается ширина светящегося ореола вокруг шара.

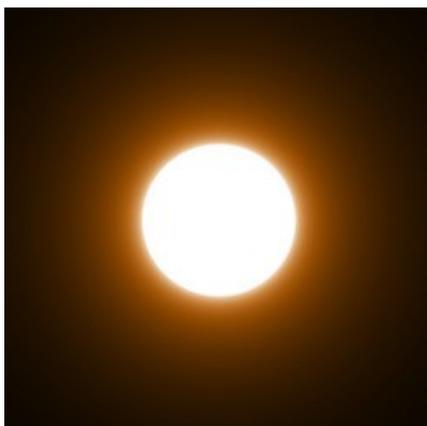


Ширина ореола = 25

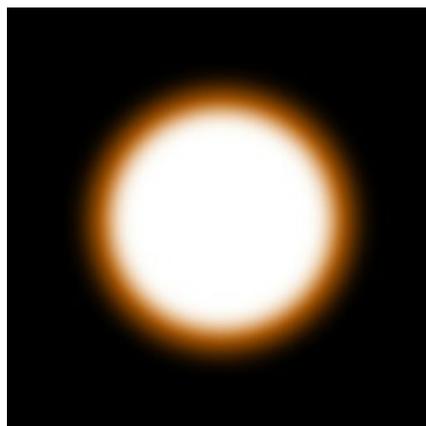


Ширина ореола = 75

Сила (5-75). Изменение параметра влияет на яркость и плавность затухания ореола.



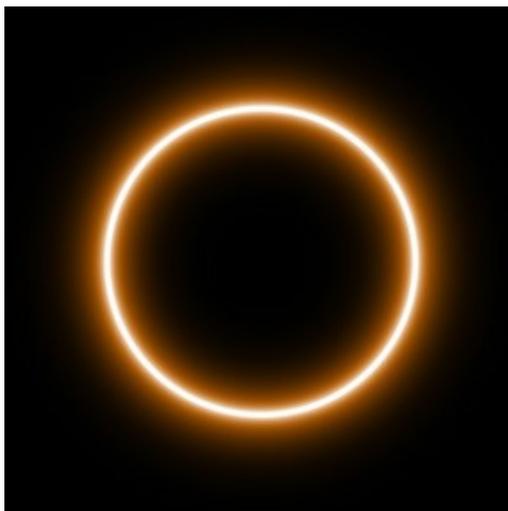
Сила = 5



Сила = 50

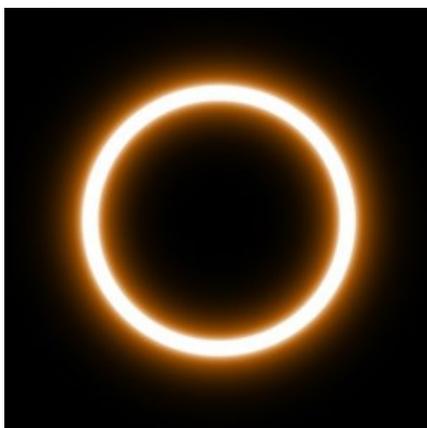
КОЛЬЦО

Кольцо представляет собой элемент в виде светящегося кольца.

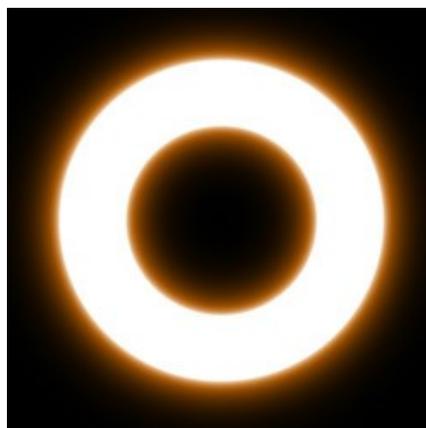


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Ширина кольца (1-100). Параметр задает ширину кольца.



Ширина = 5

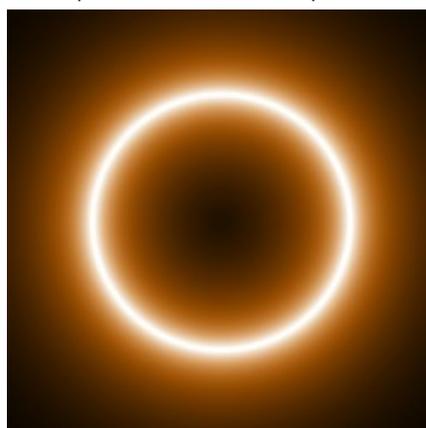


Ширина = 25

Ширина ореола (1-100). При увеличении параметра растет ширина светящегося ореола вокруг кольца.

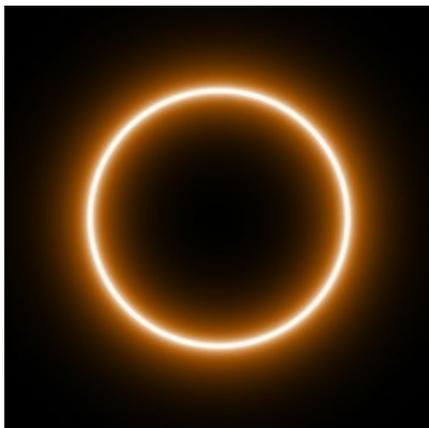


Ширина ореола = 10

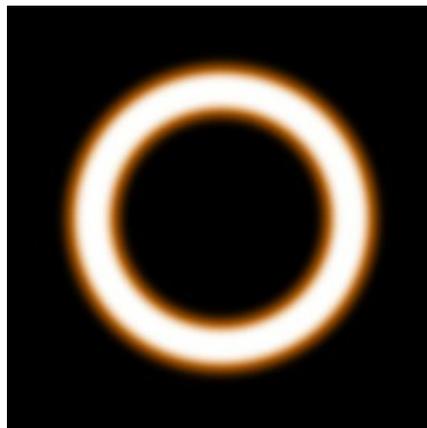


Ширина ореола = 50

Сила (5-75). Изменение параметра влияет на яркость и плавность затухания ореола.



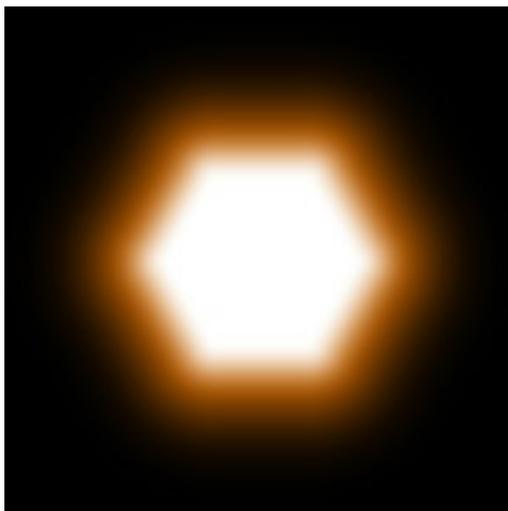
Сила = 10



Сила = 40

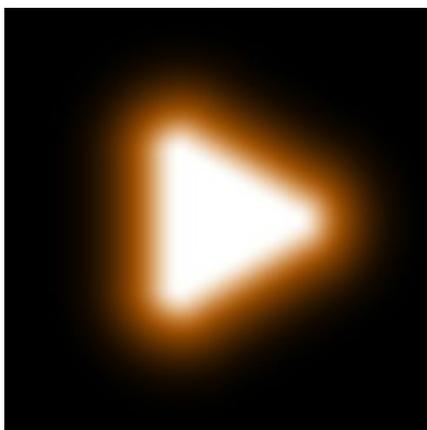
МНОГОУГОЛЬНИК

Многоугольник - элемент свечения в виде правильного многоугольника.

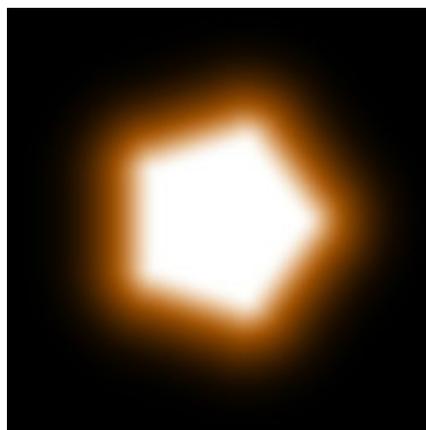


Настроить вид элемента **Многоугольник** можно с помощью следующих параметров:

Число сторон (3-10). С помощью параметра задается вид многоугольника.

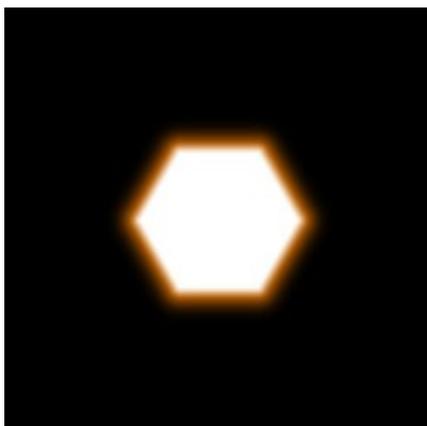


Число сторон = 3

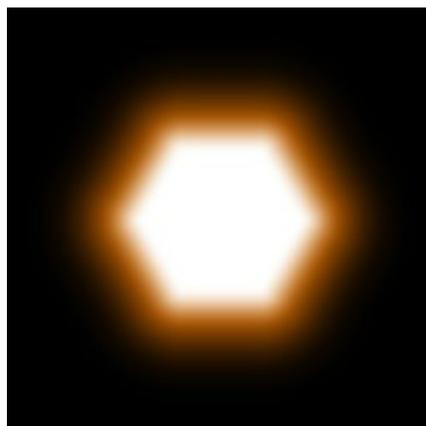


Число сторон = 5

Ширина ореола (1-200). При увеличении параметра растет ширина светящегося ореола.

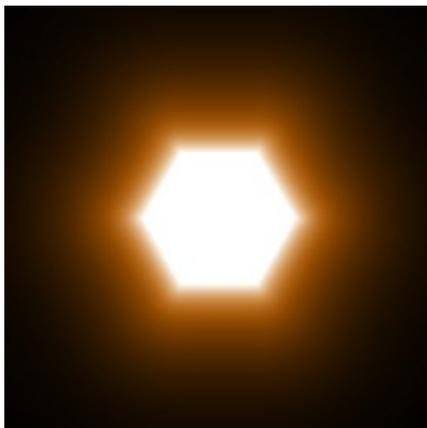


Ширина ореола = 25

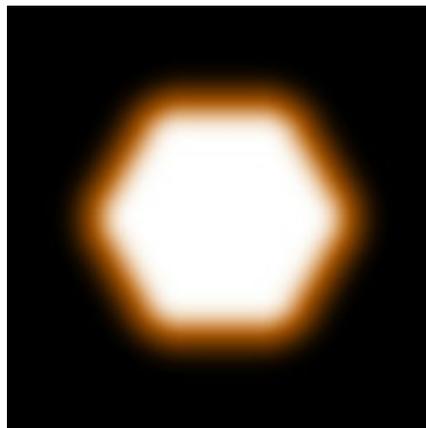


Ширина ореола = 75

Сила (5-75). Изменение параметра влияет на яркость и плавность затухания ореола.



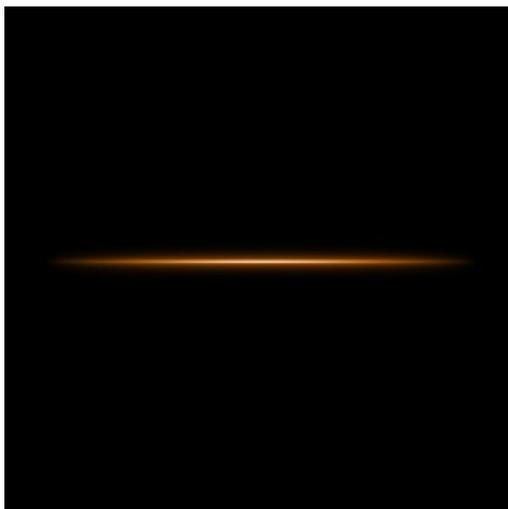
Сила = 10



Сила = 50

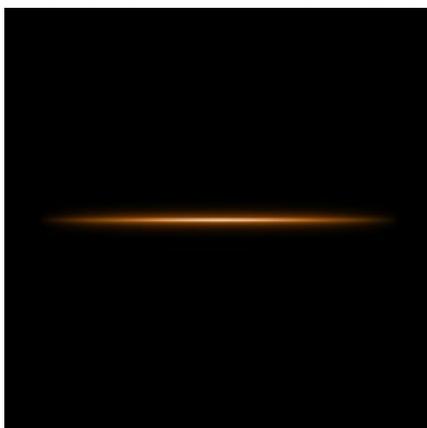
ПОЛОСА

Элемент **Полоса** представляет собой светящуюся прямую линию.

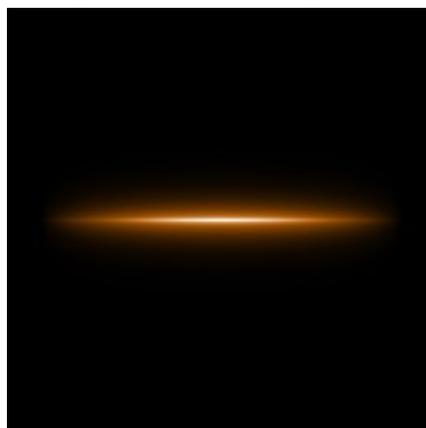


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Ширина ореола (1-100). При увеличении параметра растет ширина светящегося ореола.

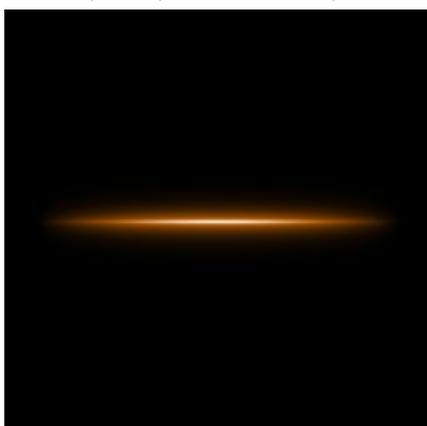


Ширина ореола = 25

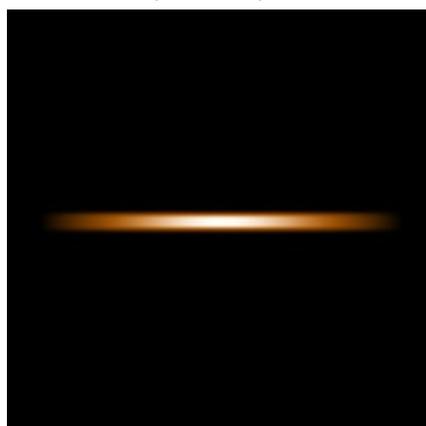


Ширина ореола = 75

Сила (5-75). Изменение параметра влияет на яркость и плавность затухания ореола.

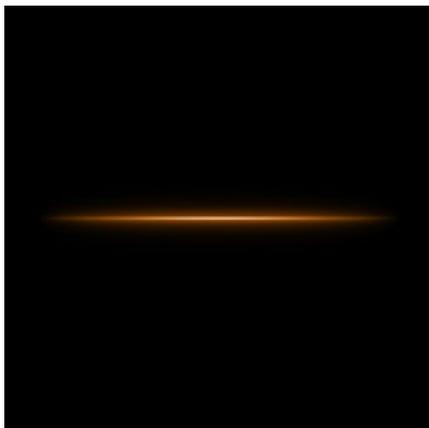


Сила = 10

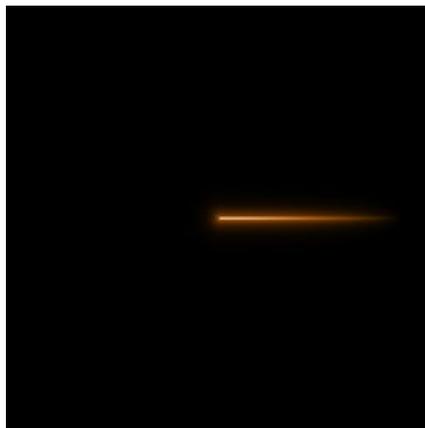


Сила = 40

Чек-бокс **Половина**. Если чек-бокс активен, то отображается только половина прямой.



Целая полоса



Половина полосы

СВЕТОВОЙ ПУЧОК

Световой пучок - элемент свечения в виде набора светящихся линий, пересекающихся в одной точке.

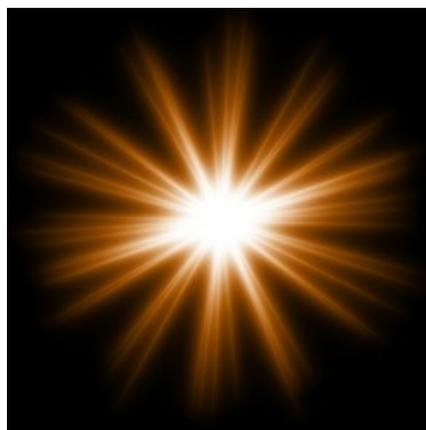


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Количество полос (2-100). Задаёт количество полос, из которых будет состоять элемент.



Количество полос = 5

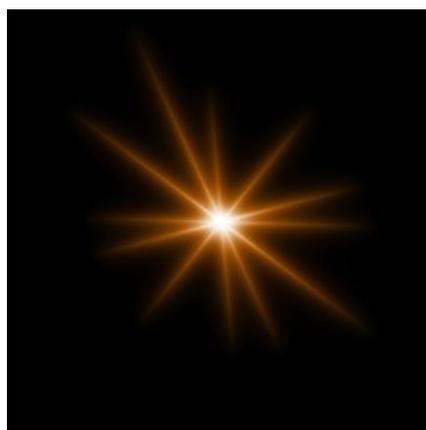


Количество полос = 25

Случайная длина (0-100). С помощью параметра задается диапазон длины полос. При минимальном значении длина всех полос одинаковая. При увеличении параметра увеличивается диапазон длин, которые могут принимать линии.

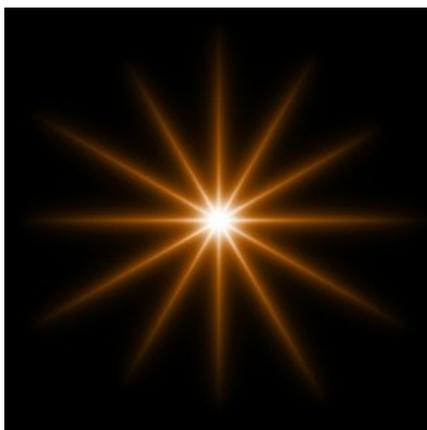


Случайная длина = 5

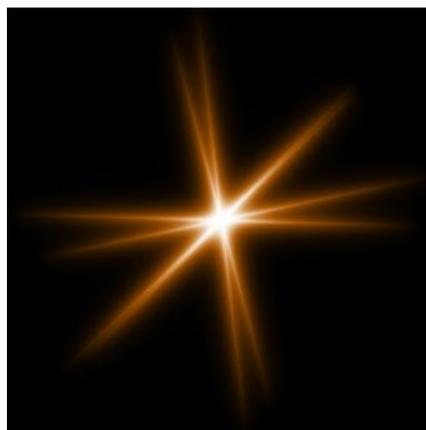


Случайная длина = 50

Чек-бокс **Случайный угол**. При снятом флажке углы между лучами одинаковые, при выставленном - произвольные.

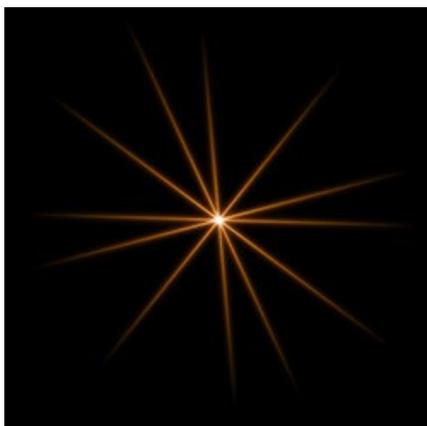


Чек-бокс неактивен



Чек-бокс активен

Ширина ореола (1-100). При увеличении параметра растет ширина светящегося ореола вокруг полос.



Ширина ореола = 10

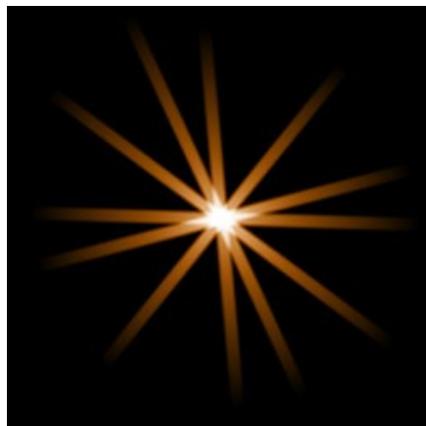


Ширина ореола = 50

Сила (5-75). Изменение параметра влияет на яркость и плавность затухания ореола.



Сила = 5

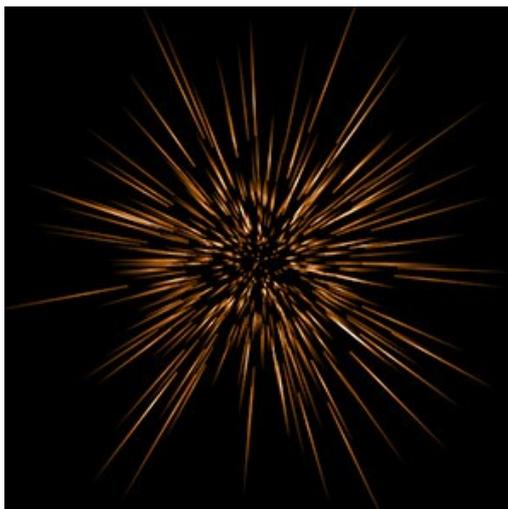


Сила = 50

Случайное число (0-999). Это число является стартовым числом для генератора случайных чисел, который отвечает за распределение линий в элементе. Каждому числу соответствует свое распределение полос.

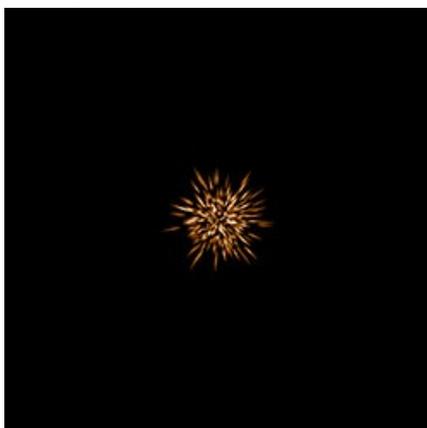
ЧАСТИЦЫ

Частицы - элемент свечения в виде разлетающихся из одного центра частиц.

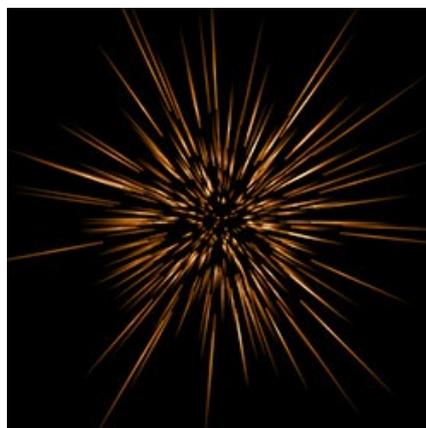


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Размер элемента (1-200). Параметр задает размер всего элемента.

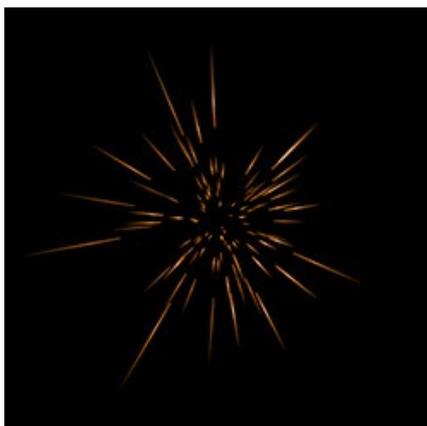


Размер элемента = 40

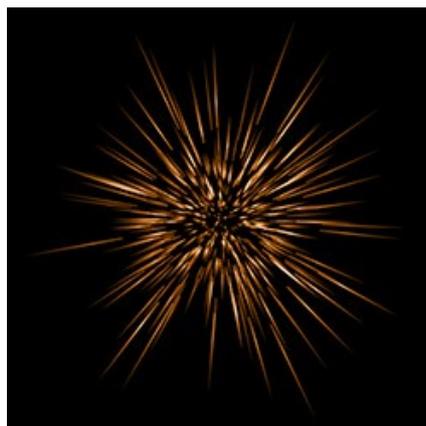


Размер элемента = 120

Количество частиц (1-100). Параметр определяет число светящихся частиц в элементе. Увеличение значения параметра на 1 увеличивает количество частиц в элементе на 10.



Количество частиц = 10

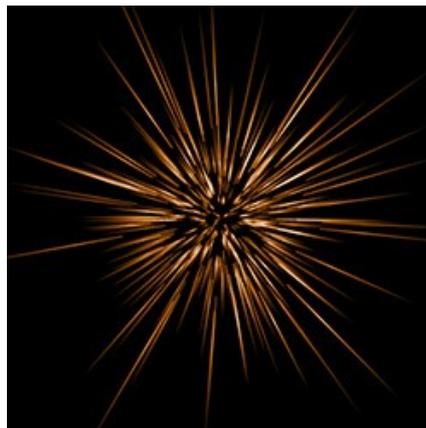


Количество частиц = 50

Длина частиц (1-100). Максимальный размер частиц, из которых состоит элемент. Длины разных частиц могут быть различными, но не будут превышать заданного значения.

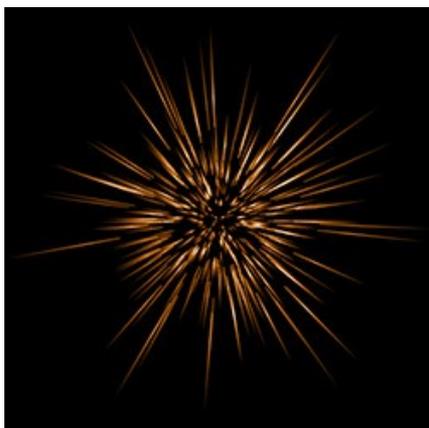


Длина частиц = 10

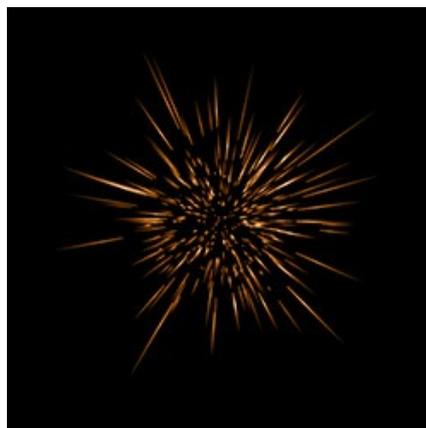


Длина частиц = 50

Случайная длина (0-100). С помощью этого параметра задается диапазон длин отдельных частиц. При увеличении параметра растет диапазон длин, которые могут принимать частицы.



Случайная длина = 10

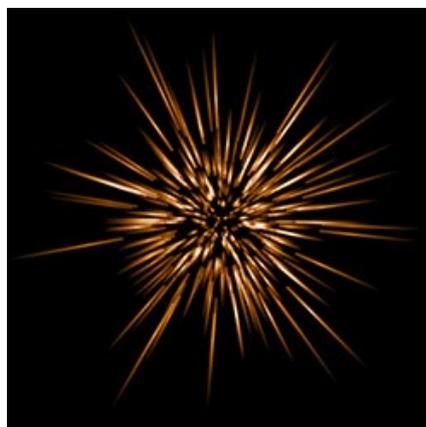


Случайная длина = 100

Ширина ореола (1-100). При увеличении параметра растет ширина светящегося ореола частиц.



Ширина ореола = 30

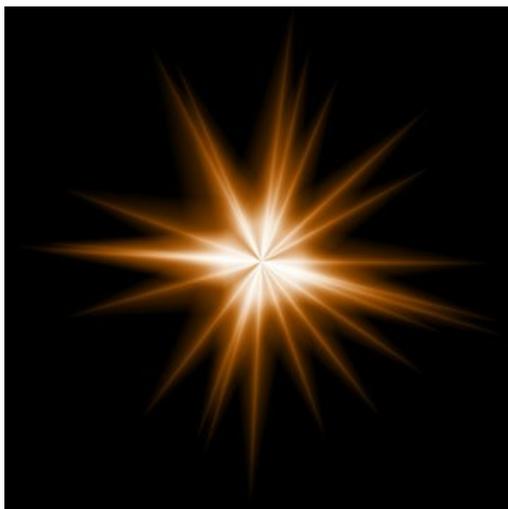


Ширина ореола = 80

Случайное число (0-999). Это число является стартовым числом для генератора случайных чисел, который отвечает за распределение светящихся частиц в элементе. Каждому числу соответствует свое распределение частиц.

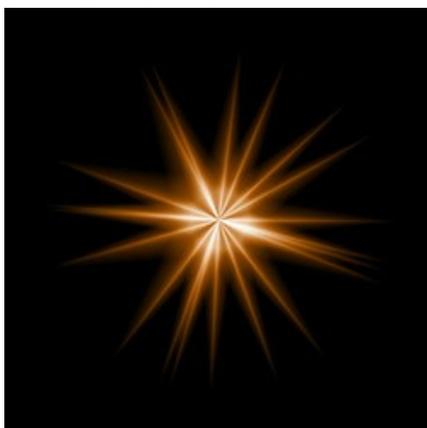
ЛУЧЕВАЯ ЗВЕЗДА

Лучевая звезда - элемент свечения в виде звезды, состоящей из случайным образом расположенных острых лучей.

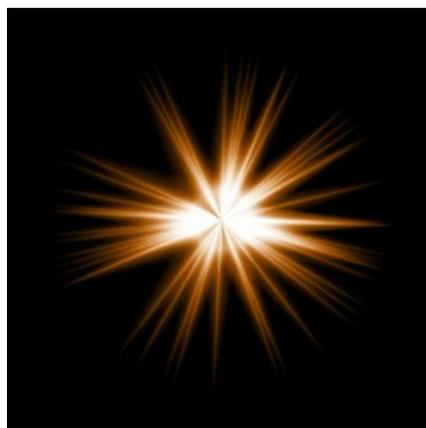


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Количество лучей (1-128). Параметр задает общее количество лучей в элементе.

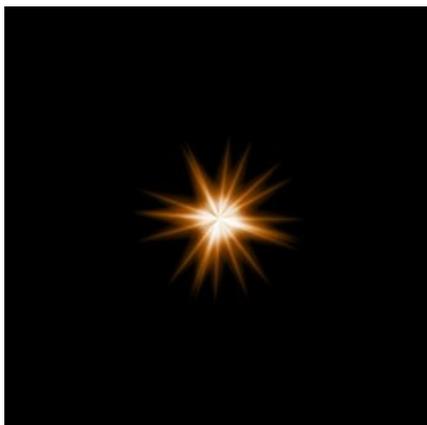


Количество лучей = 20

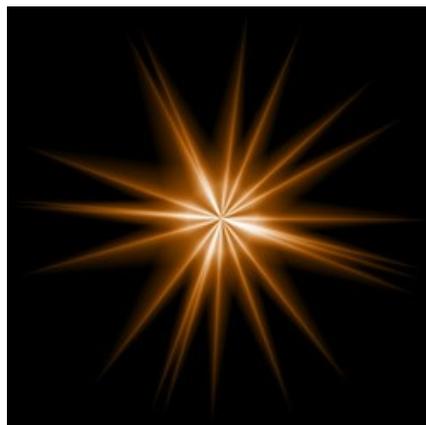


Количество лучей = 50

Длина луча (10-200). С помощью этого параметра задается максимальная длина лучей элемента. Длина лучей может быть различной, но не превысит заданного значения.

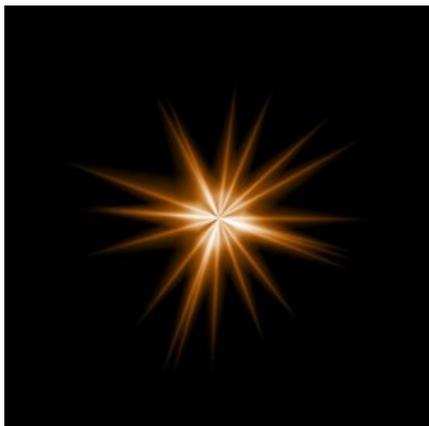


Длина луча = 50

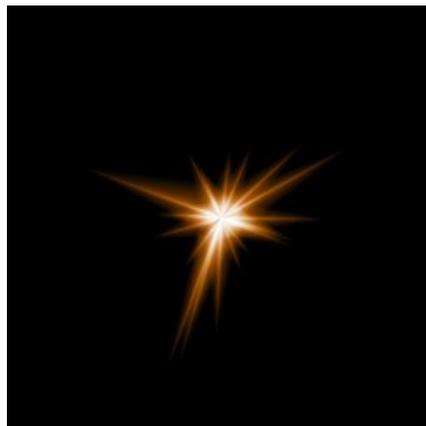


Длина луча = 120

Случайная длина (0-100). С помощью параметра задается диапазон длины лучей. При минимальном значении длина всех лучей одинаковая. При увеличении параметра растет диапазон возможных длин лучей. Длина лучей может быть различной, но не будет превышать максимальную длину луча.

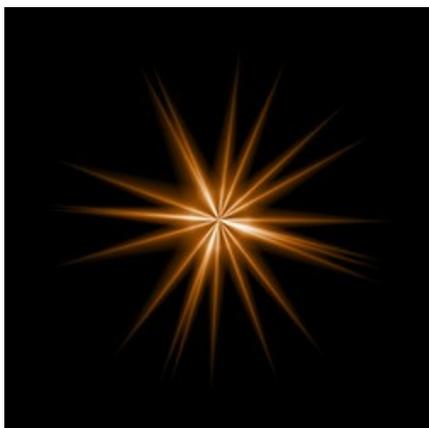


Случайная длина = 25

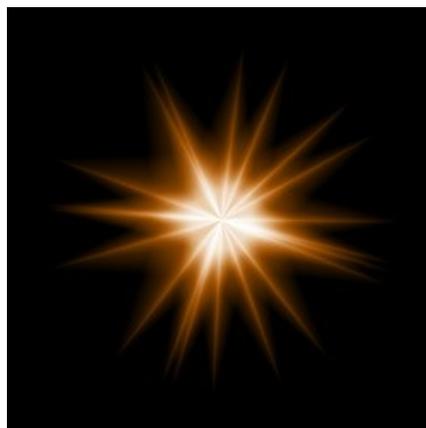


Случайная длина = 75

Ширина луча (10-100). Параметр задает ширину лучей в элементе.



Ширина луча = 25

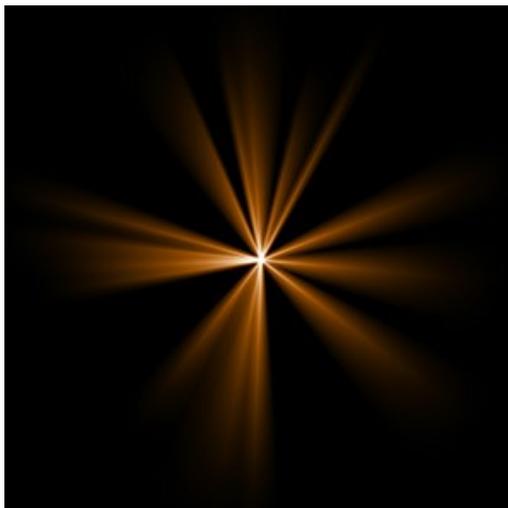


Ширина луча = 75

Случайное число (0-999). Это число является стартовым числом для генератора случайных чисел, который отвечает за распределение лучей в элементе. Каждому числу соответствует свое распределение лучей.

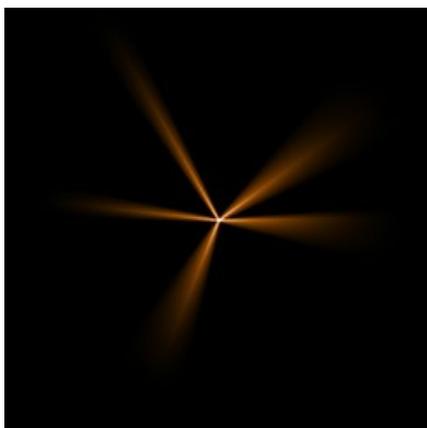
ВСПЫШКА СВЕТА

Вспышка света – элемент, состоящий из случайным образом расположенных лучей, ярких у основания и затухающих к краям.

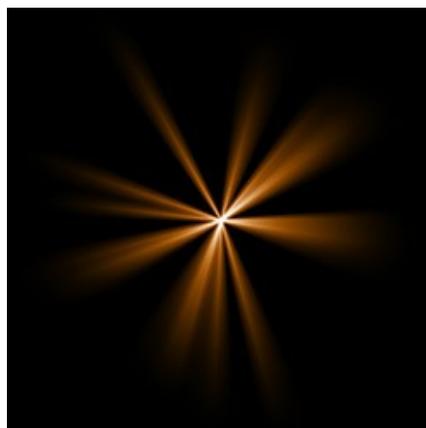


Настроить вид элемента можно при помощи следующих параметров:

Количество лучей (1-72). Параметр задает количество лучей в элементе.

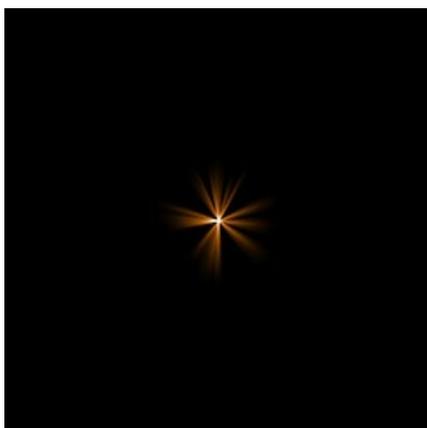


Количество лучей = 5

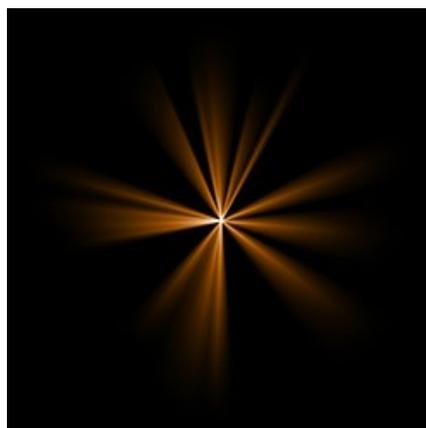


Количество лучей = 15

Длина луча (10-200). С помощью этого параметра задается максимальная длина лучей элемента. Длина лучей может быть различной, но не будет превышать указанного значения.

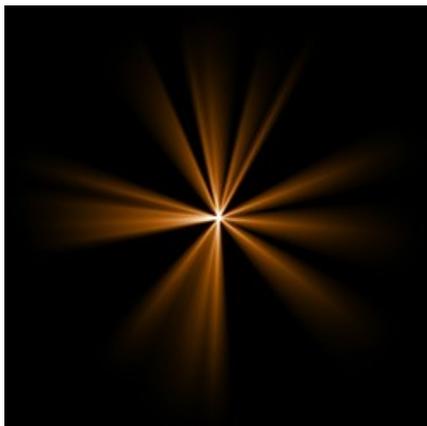


Длина луча = 50

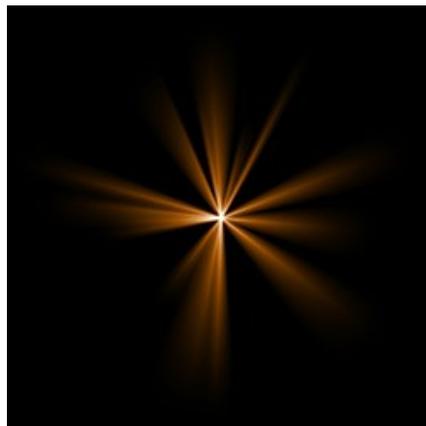


Длина луча = 150

Случайная длина (0-100). С помощью параметра задается диапазон длины лучей. При минимальном значении длина всех лучей одинаковая. При увеличении параметра растет диапазон возможных длин лучей. Длина лучей может быть различной, но не будет превышать максимальную длину луча.

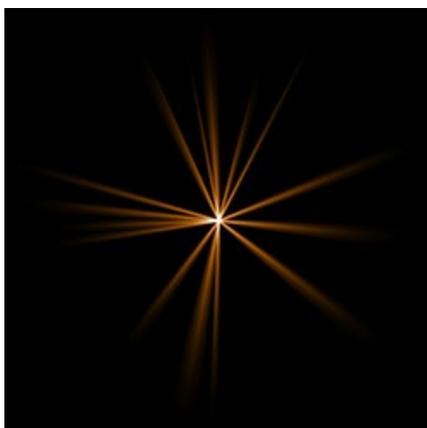


Случайная длина = 5

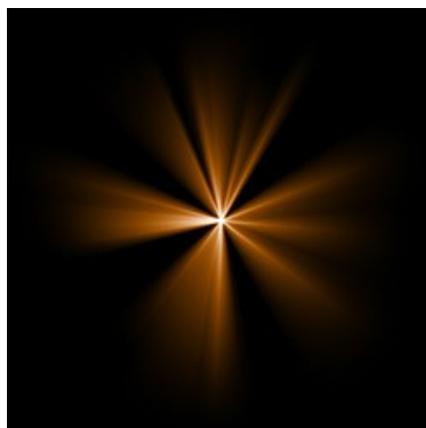


Случайная длина = 50

Ширина луча (1-100). Параметр задает ширину каждого луча в элементе.

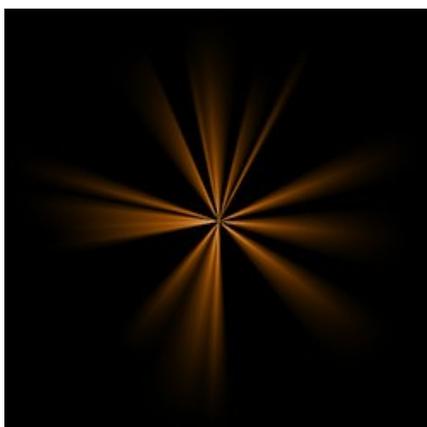


Ширина луча = 10

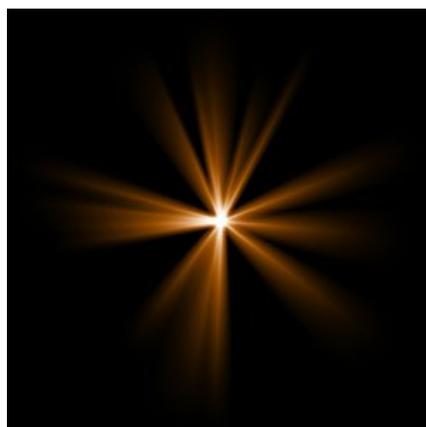


Ширина луча = 50

Центр (0-5). Параметр добавляет к элементу светящийся центр. При увеличении значения параметра яркость центра увеличивается.



Центр = 0

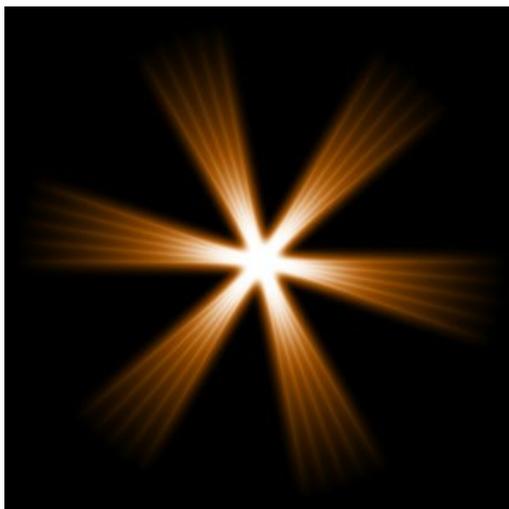


Центр = 5

Случайное число (0-999). Это число является стартовым числом для генератора случайных чисел, который отвечает за распределение лучей в элементе. Каждому числу соответствует свое распределение лучей.

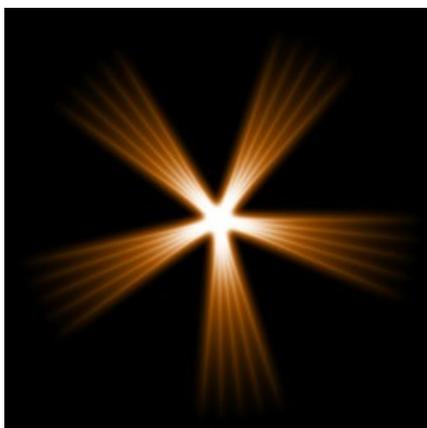
ЛУЧИ

Лучи - элемент в виде одинаковых пучков расходящихся постепенно затухающих лучей.

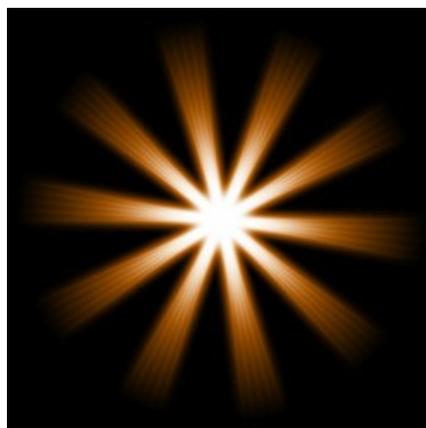


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Количество лучей (1-48). Параметр задает количество основных лучей в элементе.

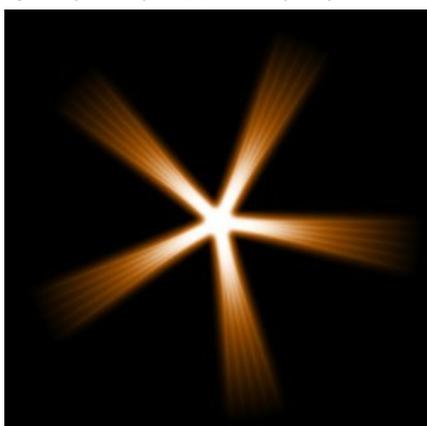


Количество лучей = 5



Количество лучей = 10

Ширина луча (0-100). Параметр задает ширину основных лучей элемента.

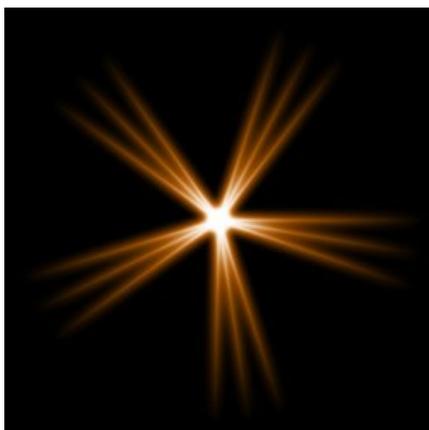


Ширина луча = 25

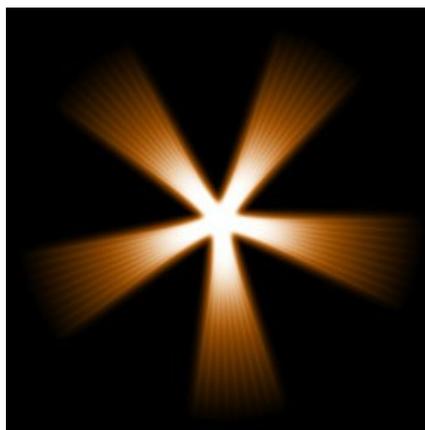


Ширина луча = 75

Внутренние лучи (1-24). Параметр определяет количество внутренних лучей, из которых будет состоять каждый луч.

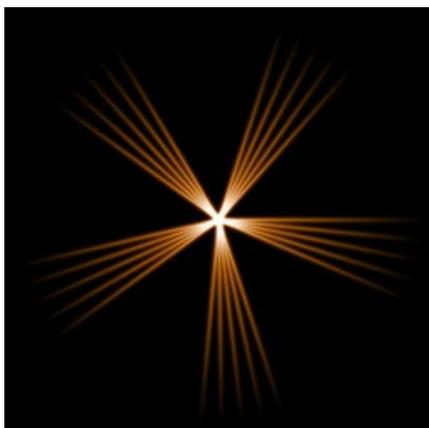


Внутренние лучи = 3

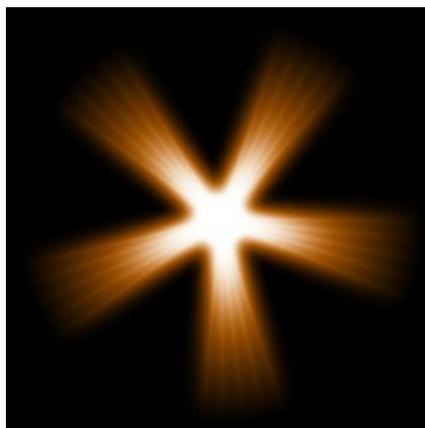


Внутренние лучи = 9

Ширина ореола (1-100). При увеличении параметра увеличивается ширина светящегося ореола.

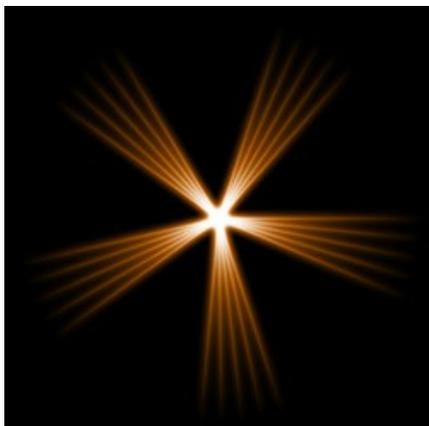


Ширина ореола = 10

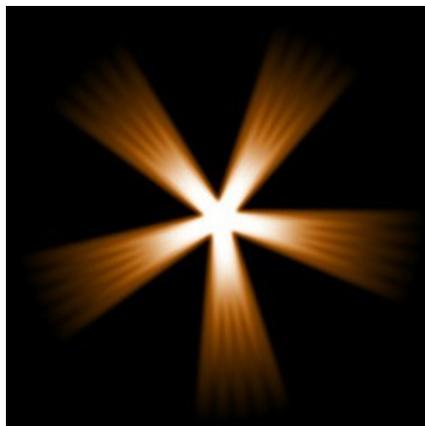


Ширина ореола = 50

Сила (5-40). Изменение параметра влияет на яркость и плавность затухания ореола.



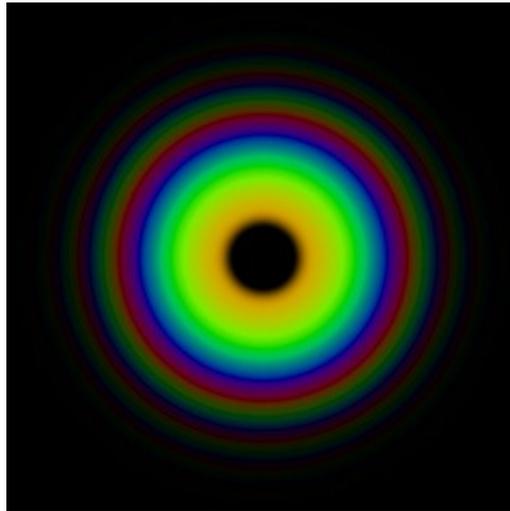
Сила = 5



Сила = 15

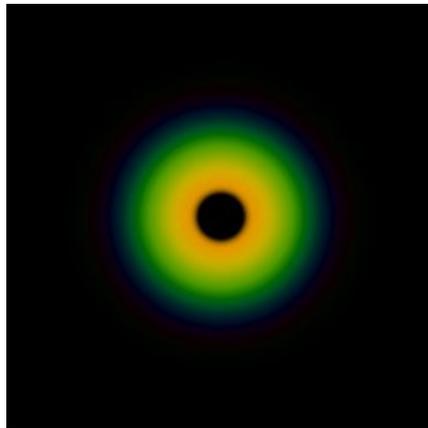
ГАЛО

Гало - элемент свечения в виде широкого радужного кольца.

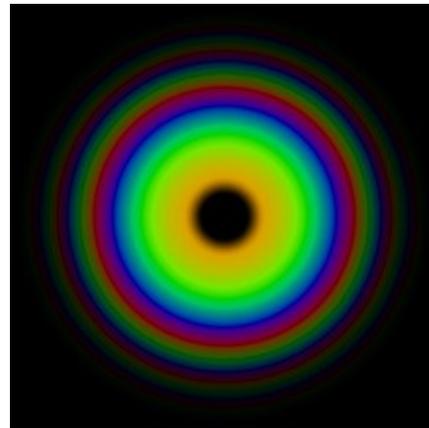


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Радиус (10-90). С помощью этого параметра задается размер элемента.

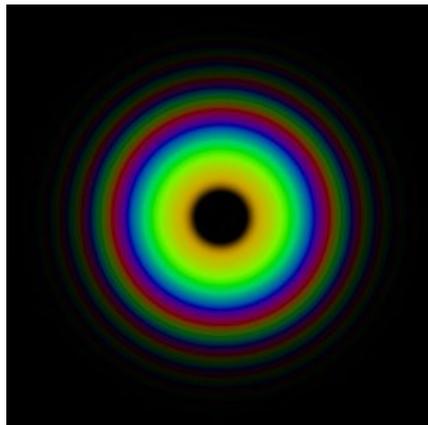


Радиус = 25

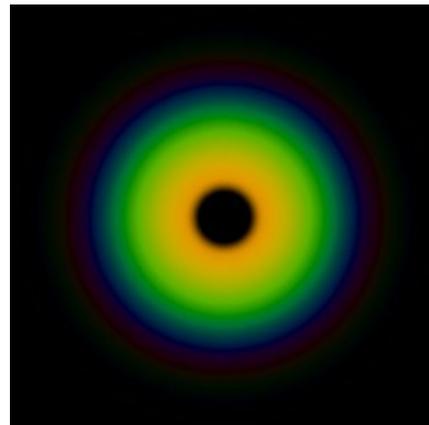


Радиус = 75

Ширина колец (1-100). Задает ширину цветных колец, из которых состоит элемент.

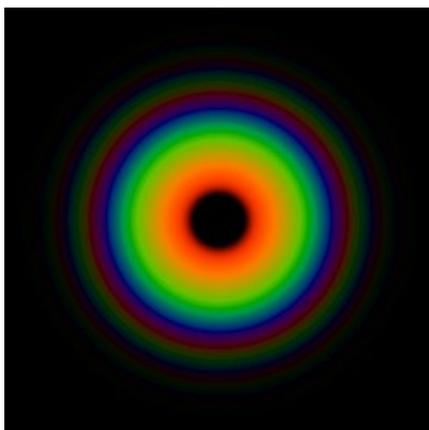


Ширина колец = 25

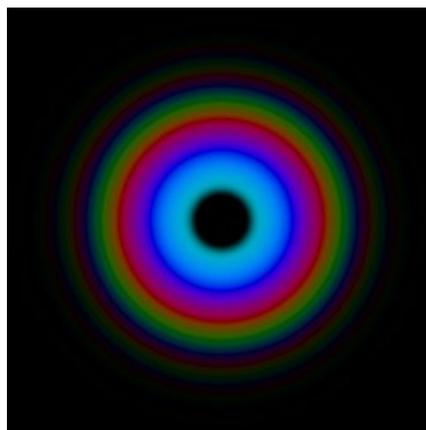


Ширина колец = 75

Сдвиг спектра (0-100). Параметр отвечает за порядок расположения цветных колец. При увеличении параметра кольца сдвигаются к центру элемента, при уменьшении - к краю.



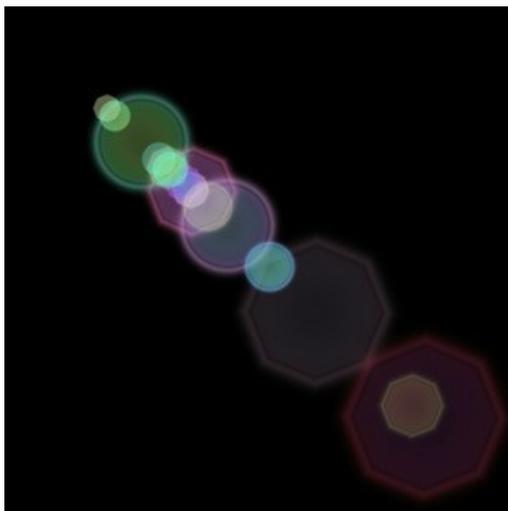
Сдвиг = 0



Сдвиг = 50

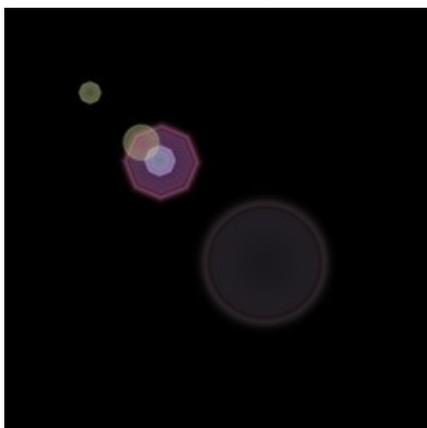
БЛИКИ-ПЯТНА

Блики-пятна - элемент свечения в виде расположенных на одной прямой разноцветных кругов и многоугольников произвольных размеров.

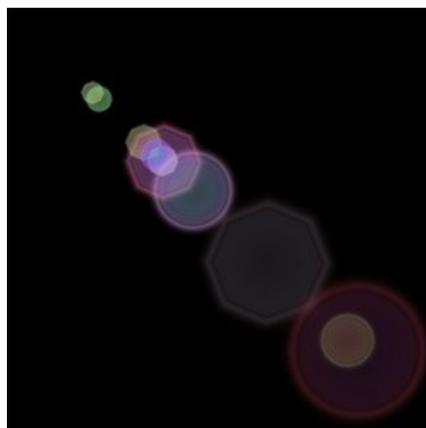


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Число бликов (1-30). Задает количество разноцветных пятен в элементе.



Число бликов = 5

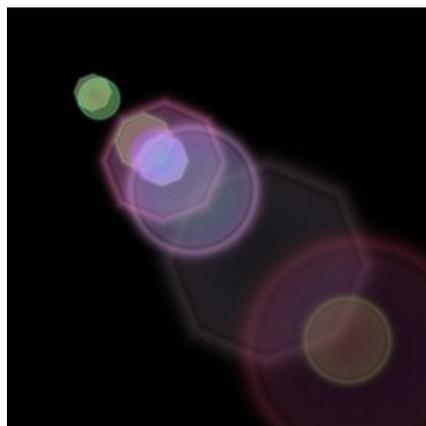


Число бликов = 10

Размер (0-100). Параметр позволяет изменять размер пятен.

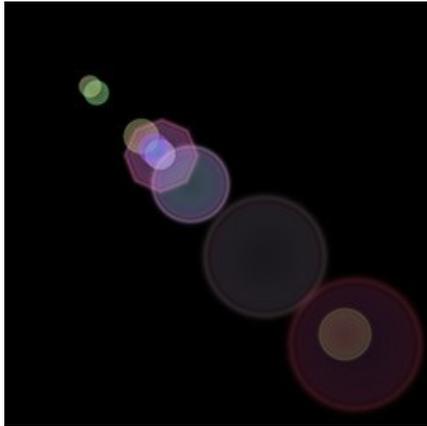


Размер = 10

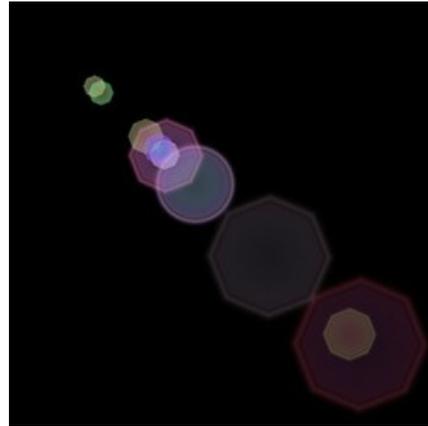


Размер = 50

Форма (0-100). С помощью параметра можно регулировать соотношение количества круглых и многоугольных пятен в элементе. При значении параметра равном 0 все пятна имеют круглую форму, при увеличении параметра растет количество многоугольников. При максимальном значении все пятна имеют форму многоугольников.

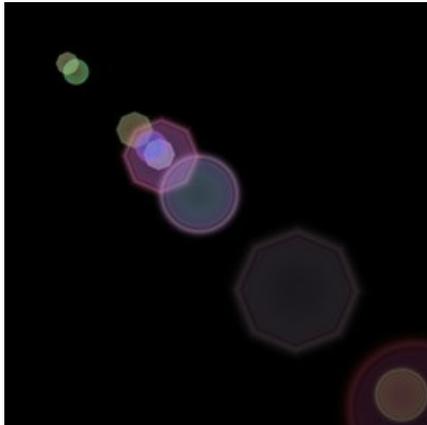


Больше круглых пятен

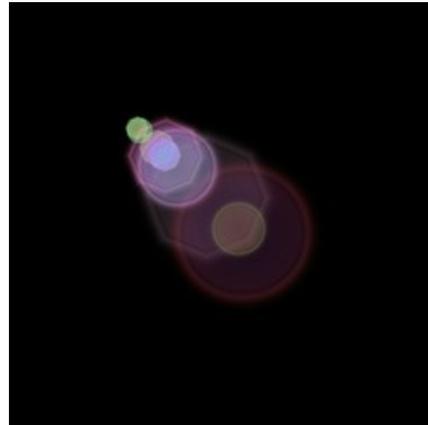


Больше многоугольников

Плотность (1-100). При увеличении параметра пятна будут сдвигаться ближе друг к другу.

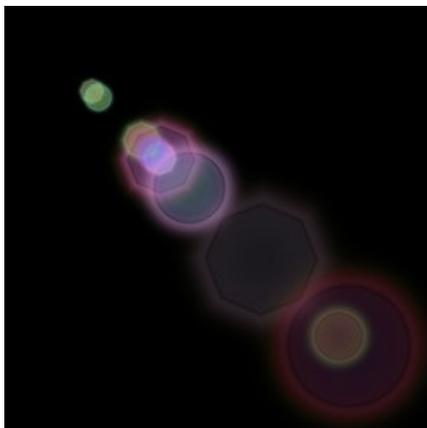


Плотность = 10

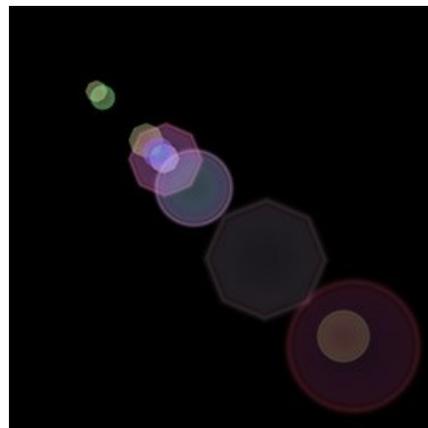


Плотность = 90

Четкость края (1-100). При увеличении параметра края пятен становятся более четкими.

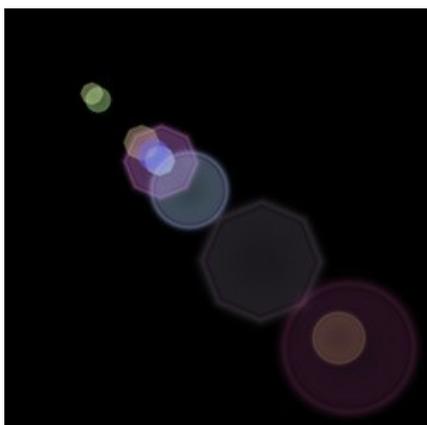


Четкость края = 10

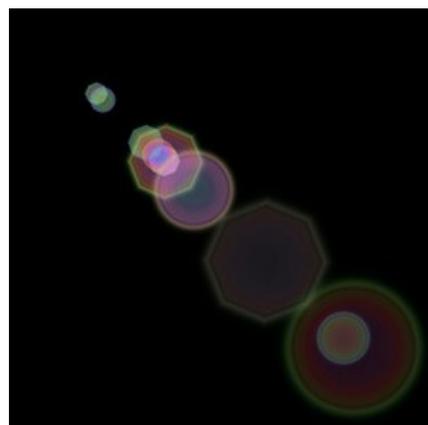


Четкость края = 50

Спектр (0-100). При значении параметра равном 0 каждое пятно окрашено в один цвет. При увеличении параметра каждое пятно будет состоять из радужных колец. Чем больше значение параметра, тем больше колец в каждом элементе.

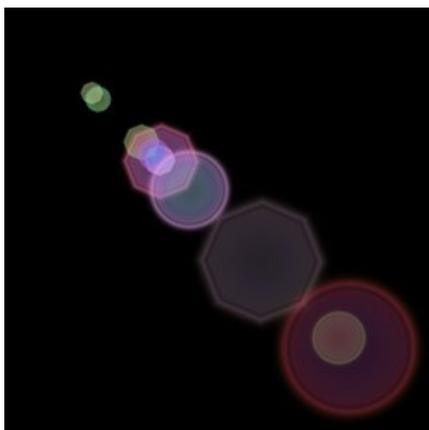


Спектр = 5

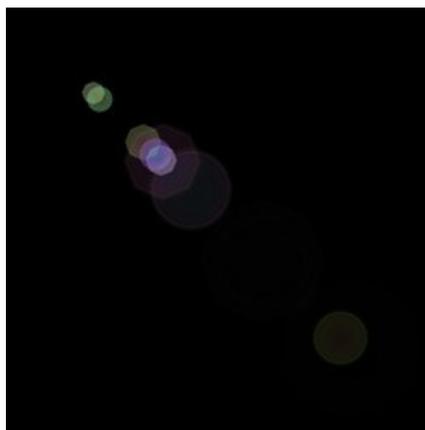


Спектр = 75

Затухание (0-100). При увеличении параметра увеличивается прозрачность части пятен. Чем больше размер пятна, тем быстрее оно становится прозрачным.



Затухание = 5

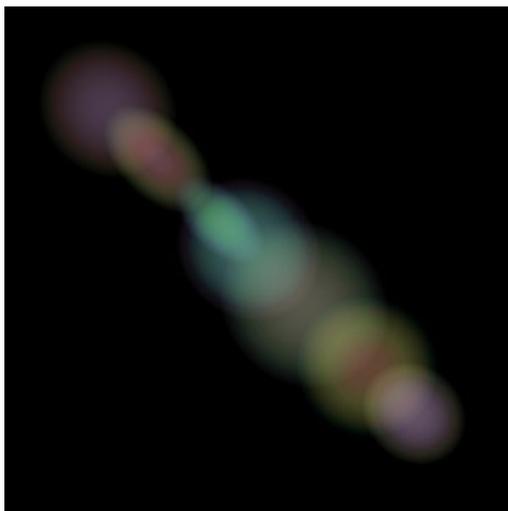


Затухание = 45

Случайное число (0-999). Это число является стартовым числом для генератора случайных чисел, который отвечает за распределение пятен в элементе. Каждому числу соответствует свое распределение пятен на прямой.

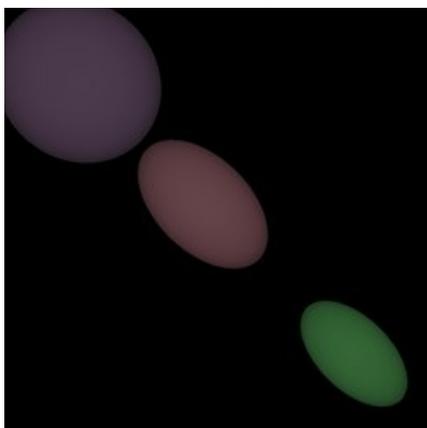
ОВАЛЬНЫЕ БЛИКИ

Овальные блики - элемент свечения в виде расположенных на одной прямой разноцветных эллипсов.

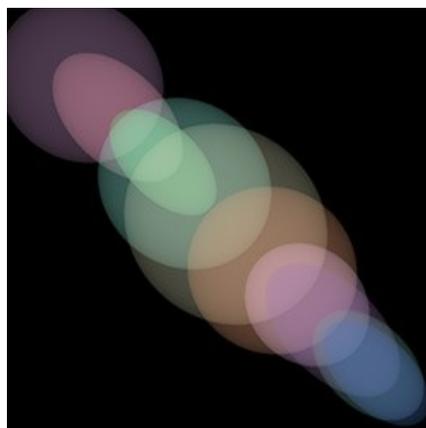


Настроить вид элемента можно с помощью следующих параметров:

Число бликов (1-20). Задаёт количество разноцветных овалов в элементе.

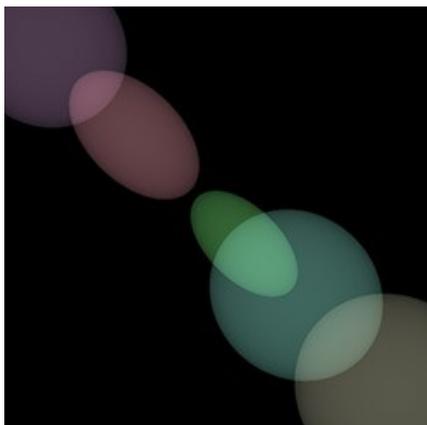


Число бликов = 3

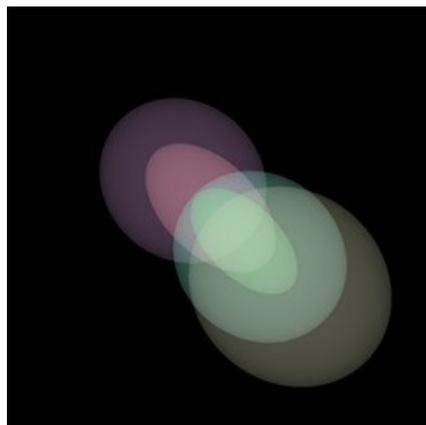


Число бликов = 10

Плотность (1-100). При увеличении параметра эллипсы будут сдвигаться ближе друг к другу.

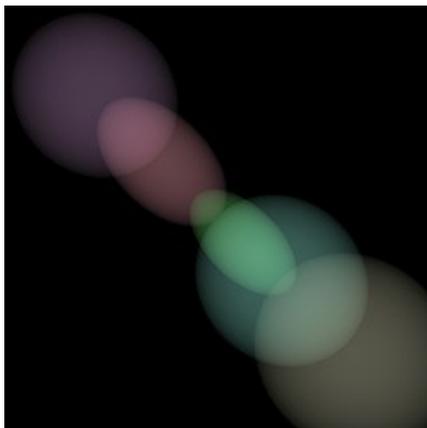


Плотность = 10

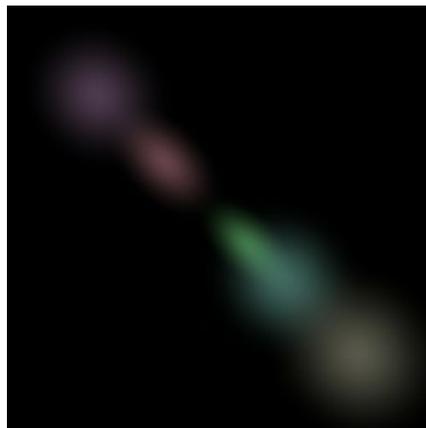


Плотность = 90

Затухание (2-100). При минимальном значении эллипсы имеют четкие края. При увеличении параметра края размываются, сами эллипсы визуально уменьшаются в размерах.

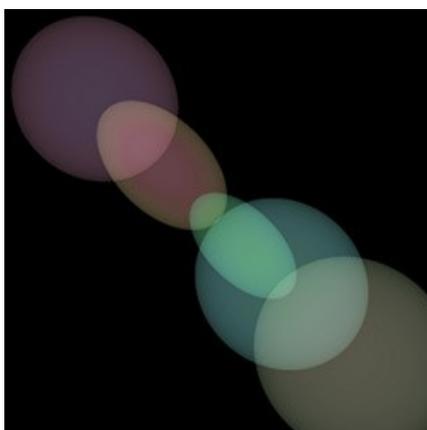


Затухание = 5

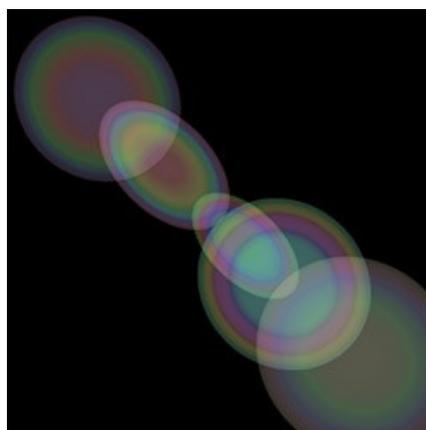


Затухание = 25

Спектр (0-100). При значении параметра равном 0 каждый овал окрашен в один цвет. При увеличении параметра овалы будут состоять из радужных колец. Чем больше значение параметра, тем больше колец в каждом элементе.



Спектр = 5



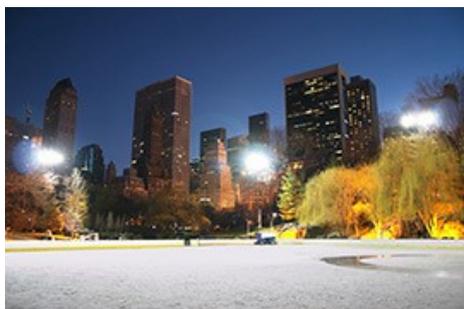
Спектр = 50

Случайное число (0-999). Это число является стартовым числом для генератора случайных чисел, который отвечает за распределение эллипсов в элементе. Каждому числу соответствует свое распределение эллипсов на прямой.

САЛЮТ НАД ГОРОДОМ

Представим себе город обычным зимним вечером. Каждый житель занят своими делами. Но в истории каждого города есть своя дата, которая объединяет и собирает всех вместе хотя бы на время. В такие праздничные ночи на городском небе кроме звезд зажигаются огни салютов и фейерверков.

С помощью программы **AKVIS LightShop** можно любую фотографию превратить в праздничную.



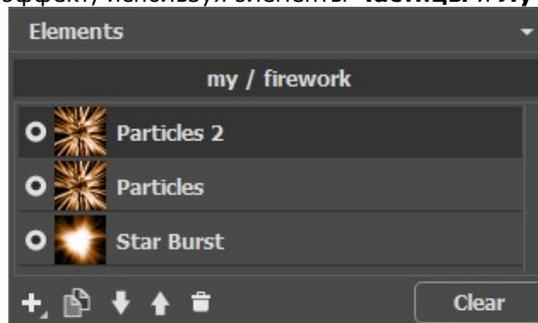
Исходное изображение



Результат

Шаг 1. Запустим отдельную программу **AKVIS LightShop** и откроем исходную фотографию. Сразу же после этого на изображение будет добавлен последний использовавшийся в программе световой эффект.

Шаг 2. Создадим новый световой эффект, используя элементы **Частицы** и **Лучевая звезда**.



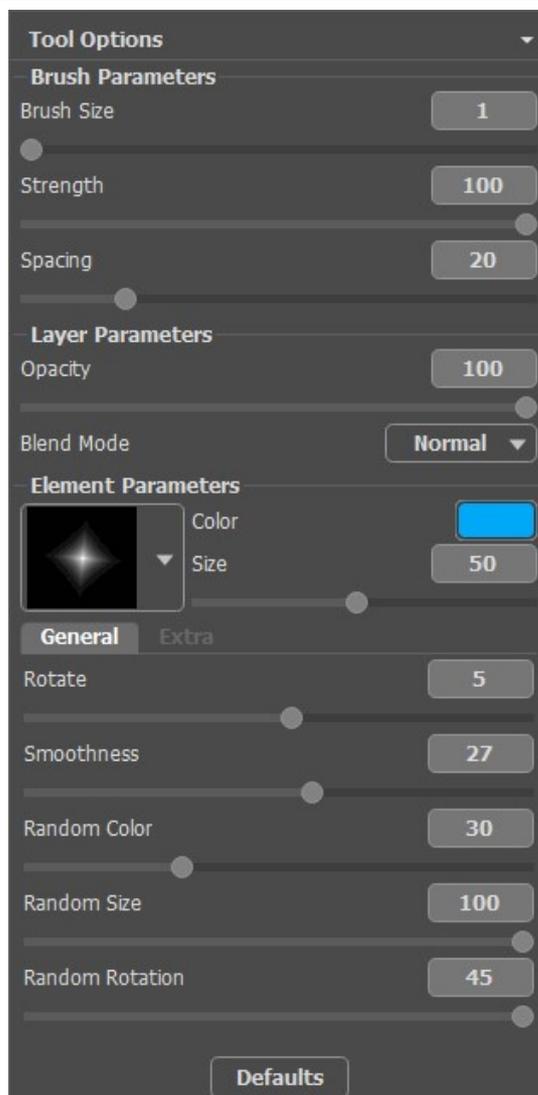
Настроим параметры каждого элемента на панели **Свойства элемента**, а затем параметры всего эффекта, чтобы получить примерно вот такой результат.

Вы можете [скачать архив с эффектом](#), распаковать и импортировать в программу, нажав кнопку .



На панели **Эффекты** нажмем кнопку , чтобы сохранить созданный эффект на диске.

Шаг 3. На **Панели инструментов** выберем инструмент **Звездная кисть**  и настроим параметры для нее, как показано на рисунке ниже.



Нанесем на вспышку звезды. Можно наносить звезды на кончики частиц, или в хаотичном порядке, чтобы получился вот такой фейерверк:



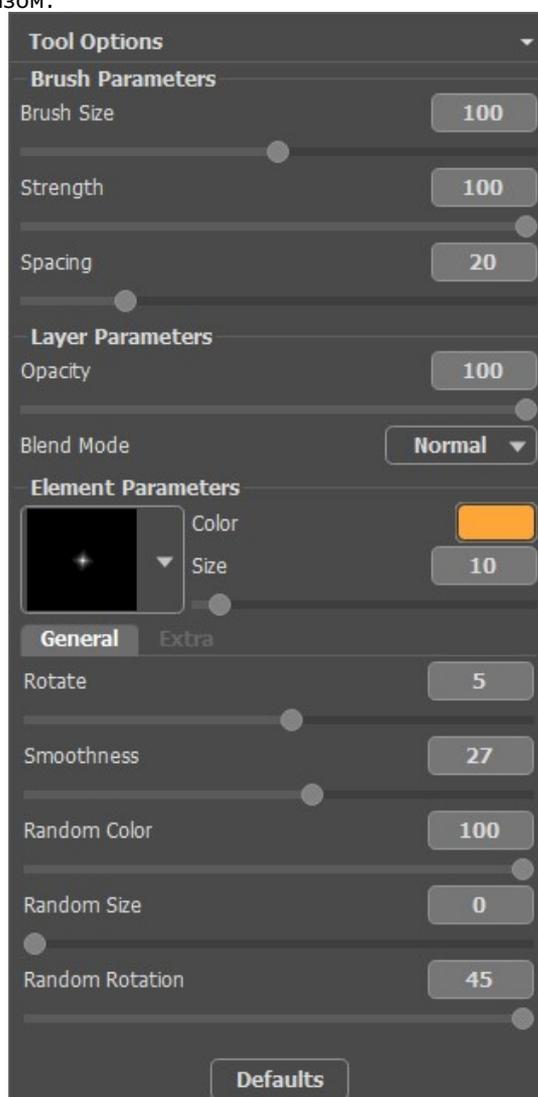
Сохраним полученный результат (кнопка ). В появившемся окне с вопросом "Использовать сохраненное изображение в качестве исходного?" нажмем кнопку **Да**.

Шаг 4. Повторим шаги 2 и 3, чтобы добавить на изображение еще несколько вспышек разных цветов. Изменить размер и положение вспышки на рисунке можно с помощью инструмента **Трансформация** .

Для каждой вспышки можно поменять центральный элемент (**Лучевая звезда**) на любой другой, например, **Световой пучок** или **Лучи**.



Шаг 5. Используя **Звездную кисть**, нарисуем на небе дорожки разноцветных искр. Для этого настроим параметры кисти следующим образом:



Проведем кистью в произвольных местах изображения несколько изогнутых линий. Увеличим значение параметра **Размер звезды** до 20 и поверх нарисованных линий проведем новые, но примерно на 1/3 короче. Снова увеличим размер звезд на 10, и опять проведем линии поверх уже нарисованных, но еще короче на 1/3.

Должно получиться примерно следующее:



Шаг 6. Если некоторые участки неба остались пустыми, добавим туда еще разноцветных звездочек.
В итоге у нас получится такой праздничный ночной город:



Ночной салют
(нажмите на изображение, чтобы увидеть его в новом окне в большем размере)

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 — программа для улучшения качества сжатых изображений. Программа использует алгоритмы искусственного интеллекта для удаления артефактов сжатия JPEG и восстановления качества фотографий. Включает 4 режима улучшения изображения, каждый из которых задействует уникальную нейронную сеть. Для домашних пользователей доступна бесплатная версия. Для коммерческого использования необходима лицензия Business. [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...](#)



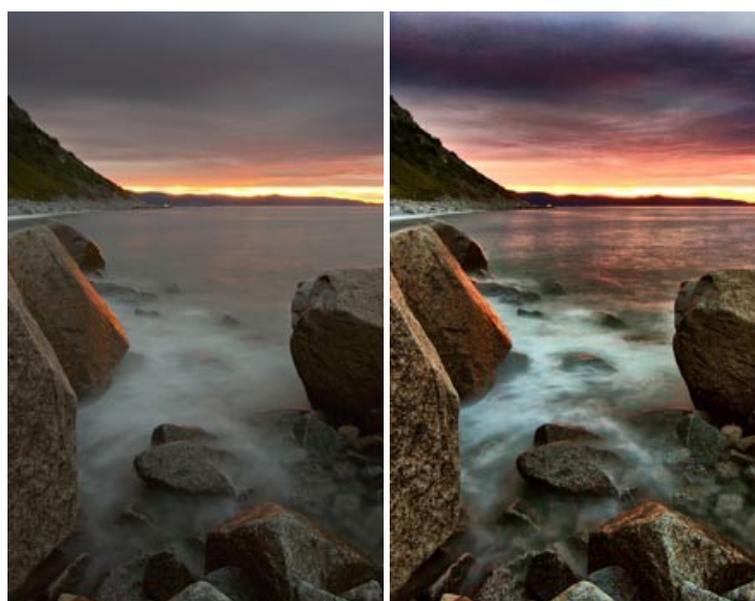
AKVIS Frames — Готовые рамки для фотографий

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 Inspire AI — Художественная стилизация изображений

AKVIS Inspire AI выполняет стилизацию изображений под различные образцы живописи. Эта программа на основе искусственного интеллекта применяет на фотографию цветовую гамму и стиль выбранного произведения искусства, создавая новый шедевр. Программа включает в себя галерею художественных стилей и позволяет загружать свои образцы. Имитируйте стиль известных художников! [Подробнее...](#)



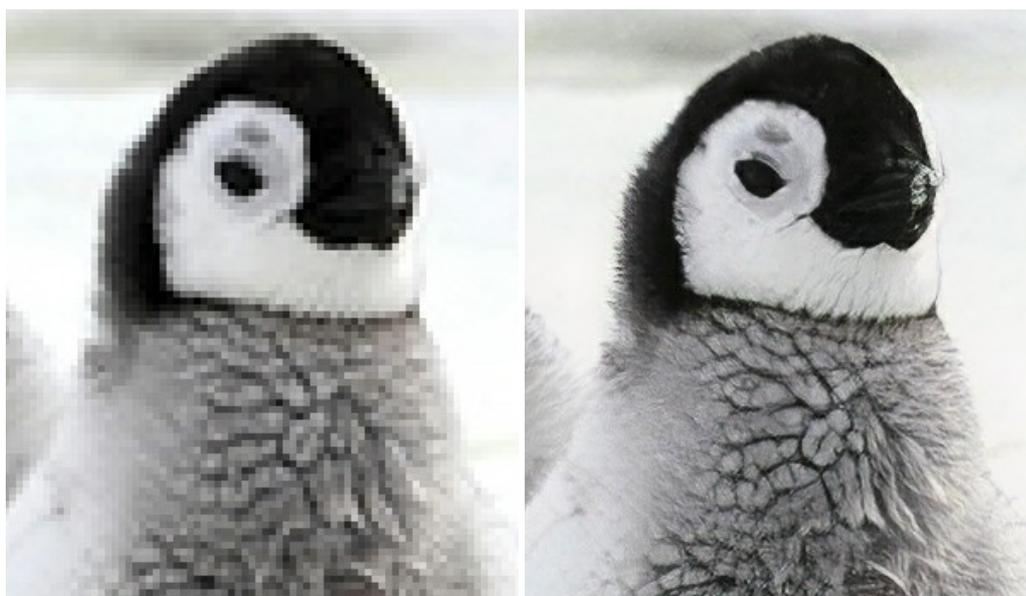
AKVIS LightShop — Световые и звездные эффекты

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](#)



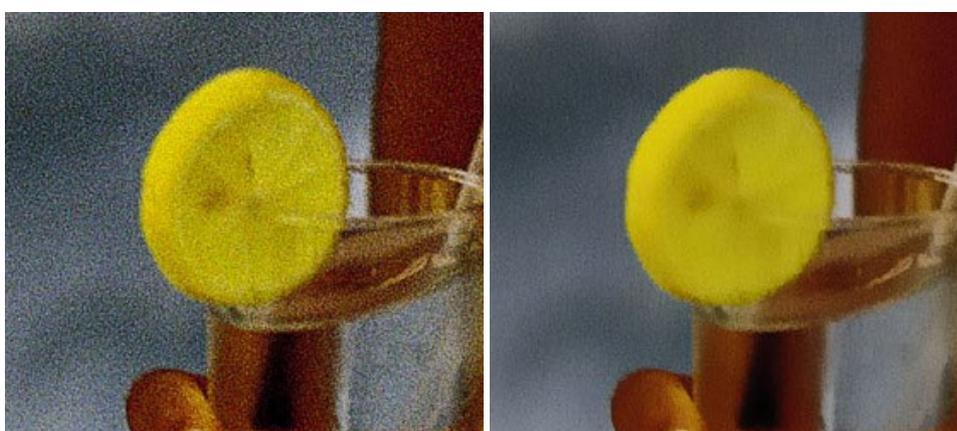
AKVIS Neon — Рисунок светящимися линиями

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

AKVIS 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...](#)

