



MultiBrush

Инструменты для ретуши и рисования



ОГЛАВЛЕНИЕ

- О программе AKVIS MultiBrush
- Установка программы под Windows
- Установка программы на Macintosh
- Регистрация программы
- Сравнение лицензий
- Рабочая область
- Работа с программой
- Создание нового изображения
- Настройки программы
- Горячие клавиши
- Печать изображения
- Панель инструментов
- Цвет
- Образцы
- История
- Слои
- Каналы
- Цветная кисть
- Цветной карандаш
- Спрей
- Ластик
- Кисть возврата
- Штамп
- Кисть-хамелеон
- Размытие
- Резкость
- Размазывание
- Осветление
- Затемнение
- Насыщенность
- Масляная кисть
- Валик
- Фломастер
- Мелок
- Художественный карандаш
- Арт-спрей
- Художественный ластик
- Разметка
- Выделение
- Кадрирование
- Перемещение
- Трансформация
- Текст
- Пипетка
- Рука
- Лупа
- Изменение цвета глаз
- Убираем очки
- Третий лишний
- Медитация
- Программы компании AKVIS

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РЕТУШИ И РИСОВАНИЯ

AKVIS MultiBrush — идеальное решение для ретуши фотографий и рисования картин, удаления ненужных деталей и добавления новых. Название программы MultiBrush означает "*множество кистей*". Это идеальное решение для ретуши и рисования, настоящая творческая мастерская, в которой можно отредактировать портрет, восстановить старый снимок, оформить фотографию или нарисовать картину. В программе представлено два набора инструментов — **Стандартные** и **Художественные кисти**.



Коллекция кистей программы AKVIS MultiBrush позволяет **исправить избранные области фотографии** без особых усилий: изменить насыщенность и резкость, размазать объект, перемешивая соседние цвета, тонировать участок, высветляя или затемняя, восстановить и замаскировать, удалить ненужный объект и создать художественный коллаж или рисунок красками.

Быстрое улучшение портрета

AKVIS MultiBrush не просто обновляет и чинит поврежденные снимки, программа творит настоящие чудеса с внешностью: помогает **избавиться от очков** и морщинок, "вылечить" проблемную кожу или шрамы, закрасить пятнышки или веснушки, **выровнять тон кожи**, сгладить

неровности, высветлить или затемнить участки, добиться эффекта мелирования волос.

Коррекция портрета с помощью кистей MultiBrush — не трудоемкий процесс, а вдохновляющее занятие. Используя MultiBrush, вы получаете профессионально отретушированную фотографию.

Восстановление изображений

AKVIS MultiBrush незаменим, когда нужно вернуть к жизни **старые черно-белые фотографии**. С помощью набора инструментов, во главе с кистями **Хамелеон** и **Штамп**, можно **отреставрировать** множество поврежденных отсканированных снимков. Программа уберет пыль, царапины и пятнышки с поверхности изображения. MultiBrush даст вторую жизнь вашим старым фотографиям.

Идеальное вписывание

Кисть-хамелеон, как видно из названия, **маскирует изъяны, устраняет недостатки** изображения с помощью других участков этого же изображения **с сохранением исходных цветов, теней, текстуры, освещения**. В результате восстановленный участок или клонированный объект легко вписываются в исходное изображение. Эта кисть по способу воздействия похожа на инструмент Healing Brush, который используется в Adobe Photoshop, но Кисть-хамелеон обладает еще большими возможностями по управлению и дает более точный, очень качественный результат.

Коллажи с помощью клонирования

AKVIS MultiBrush вдохновит на эксперименты с потрясающими эффектами, основанными на принципе **клонирования изображения** и приспособления цветовой гаммы.



Особый режим работы **Кисти-хамелеон Художественное клонирование** делает программу MultiBrush поистине уникальной. Этот режим позволяет редактировать фрагмент в процессе работы: изменять размер образца, источник клонирования, брать "пробу" по очереди с разных частей изображения, что очень удобно при работе с большими фрагментами.

И даже обычный **Штамп**, обогащенный возможностями поворота и масштабирования копируемой области, позволяет добиться впечатляющих результатов.

Творческая мастерская художника

AKVIS MultiBrush позволяет не только отредактировать фотографию, но и добавить различные эффекты. Программа включает **Художественные кисти** — набор инструментов для креативных людей: **Масляная кисть**, **Арт-спрей**, **Художественный карандаш**, **Фломастер**, **Мелок** и др.



С помощью этих замечательных инструментов, имитирующих поведение настоящих кистей (смешивание, высыхание краски и т.д.), можно оформить фотографию или добавить какой-нибудь интересный элемент, который придаст изюминку изображению. Можно даже создать картину, выполненную маслом или нарисованную мелком.

Кадрирование, Перемещение, Текст...

Самые необходимые и наиболее часто используемые операции, которые обычно производят с изображением, доступны в AKVIS MultiBrush. Программа позволяет отрезать часть фотографии, передвинуть объект, добавить текст на изображение.

Дополнительные возможности

Программа проста в использовании, с ней легко освоится даже начинающий пользователь графических программ. Панель инструментов содержит два набора кистей, а палитры помогают управлять настройкой.

Есть возможность [редактирования каналов изображения](#), [работа со слоями](#) (растровыми и художественными), что открывает практически неограниченные возможности для редактирования цифровых фотографий. Одна из самых полезных возможностей AKVIS MultiBrush — полное [управление историей](#) всех операций с использованием контрольных точек для быстрого возврата к любому состоянию изображения.

AKVIS MultiBrush доступен [в двух вариантах](#): как обычная программа (standalone) и как плагин (plugin) для графических редакторов (Adobe Photoshop и Photoshop Elements, Corel Paint Shop Pro и PhotoImpact, Corel Photo-Paint и др.), в версиях для Windows и Macintosh.

УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

Внимание! Установка программы невозможна без наличия прав 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.

Для установки программы на компьютер с системой Windows необходимо выполнить следующие действия:

- Запустить программу установки двойным щелчком по файлу exe.
- Выбрать язык программы и нажать кнопку **ОК**.
- 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).



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

Если нужного редактора нет в списке, включить компонент  **Своя папка для плагинов** (Custom Plugins Directory) и указать путь к личной папке, где хранятся все плагины, например, C:\My Plugins или др. (в последнем случае необходимо убедиться, что данная папка выбрана в настройках графического редактора, тогда все плагины, находящиеся в ней, автоматически подключатся к редактору).

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** (Shortcut on desktop).

Нажать на кнопку **Далее** (Next).



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



- Запустится процесс установки программы.



- 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.



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

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

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

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 CS6 плагин нужно скопировать в папку Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)\Plug-ins.

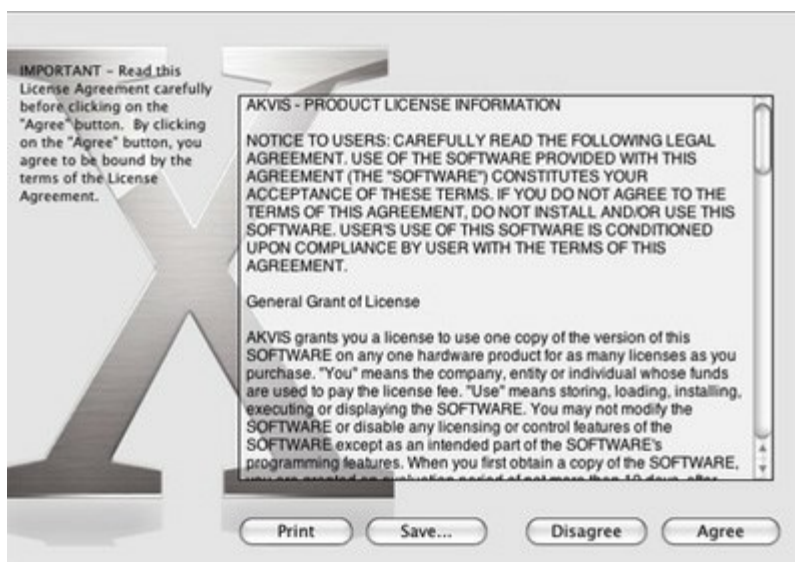
УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

Внимание! Установка программы невозможна без наличия прав администратора.

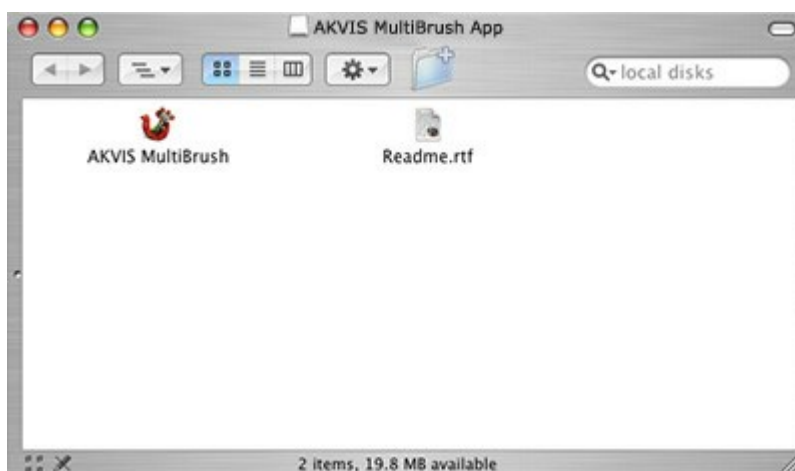
Перед установкой плагина необходимо закрыть графический редактор, в который будет устанавливаться плагин. Если установка плагина была выполнена при запущенном графическом редакторе, то его необходимо перезапустить.

Для установки программы AKVIS на Mac OS X выполните следующие действия:

- Открыть виртуальный диск **dmg**:
 - **akvis-multibrush-app.dmg** для установки версии **Standalone** (отдельной программы)
 - **akvis-multibrush-plugin.dmg** для установки версии **Plugin** (доп. модуля для графических редакторов).
- Ознакомиться с **Лицензионным соглашением** и нажать кнопку **Agree**.



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





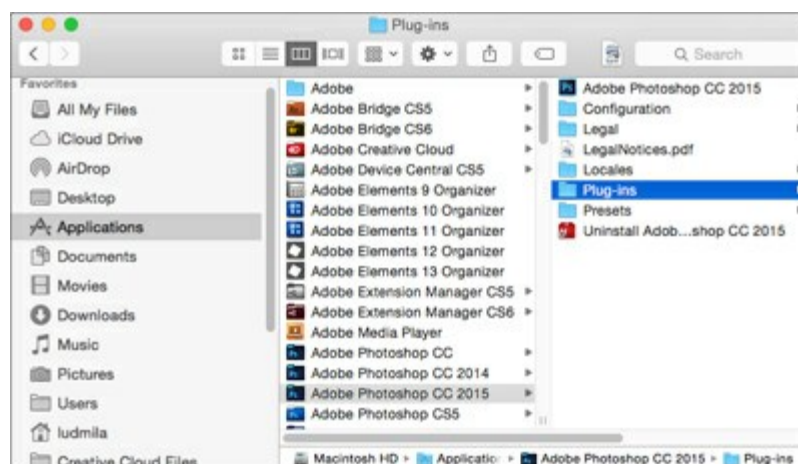
Приложение **AKVIS MultiBrush** перетащите в папку **Applications**.

Папку **AKVIS MultiBrush PlugIn** (целиком!) — в папку с плагинами графического редактора.

Например, для установки в редактор **Photoshop CS6** перетащите плагин в папку **Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-Ins**,

для установки в **Photoshop CC 2015** — в **Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins**,

для установки в **Photoshop CC 2015.5** — в **Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC**.



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

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


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 MultiBrush** (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 -> MultiBrush** (**Photoshop -> About Plug-In -> MultiBrush** на Macintosh).



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 MultiBrush**.

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

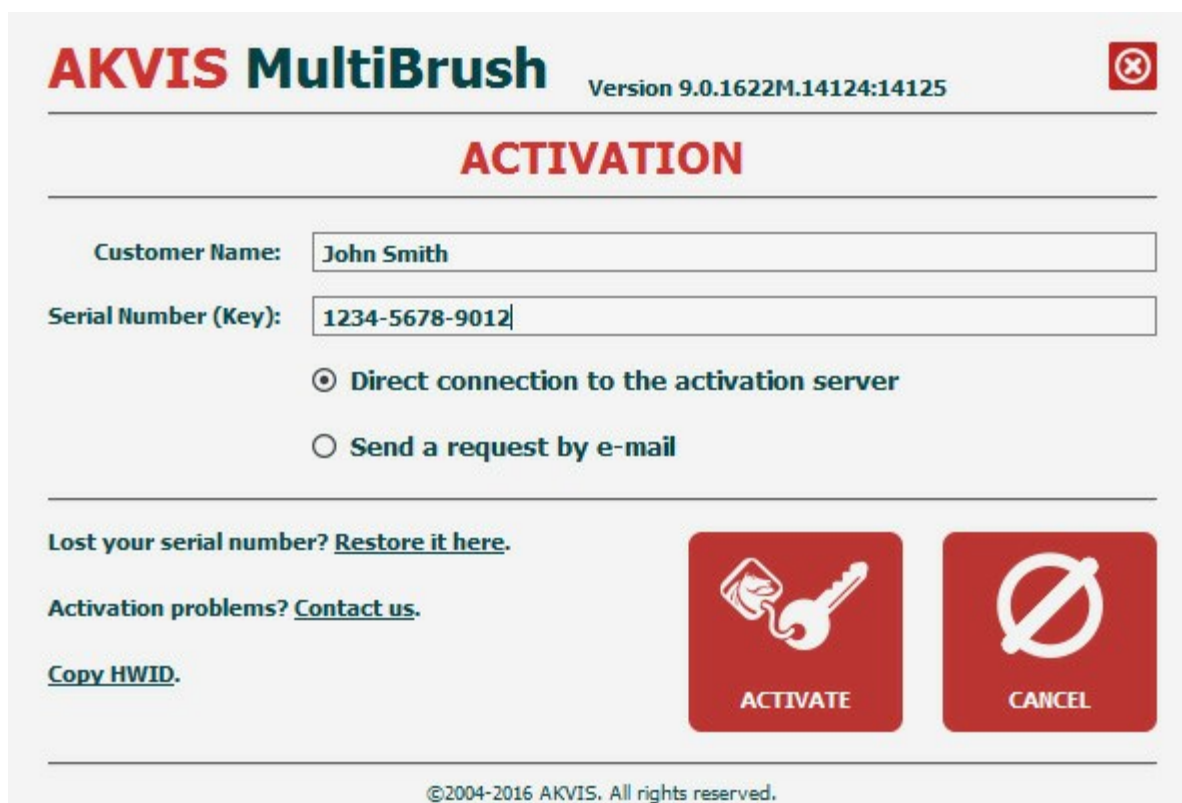
При нажатии кнопки **Купить** будет открыто окно, где необходимо указать приобретаемый тип

лицензии.

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

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

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



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

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.

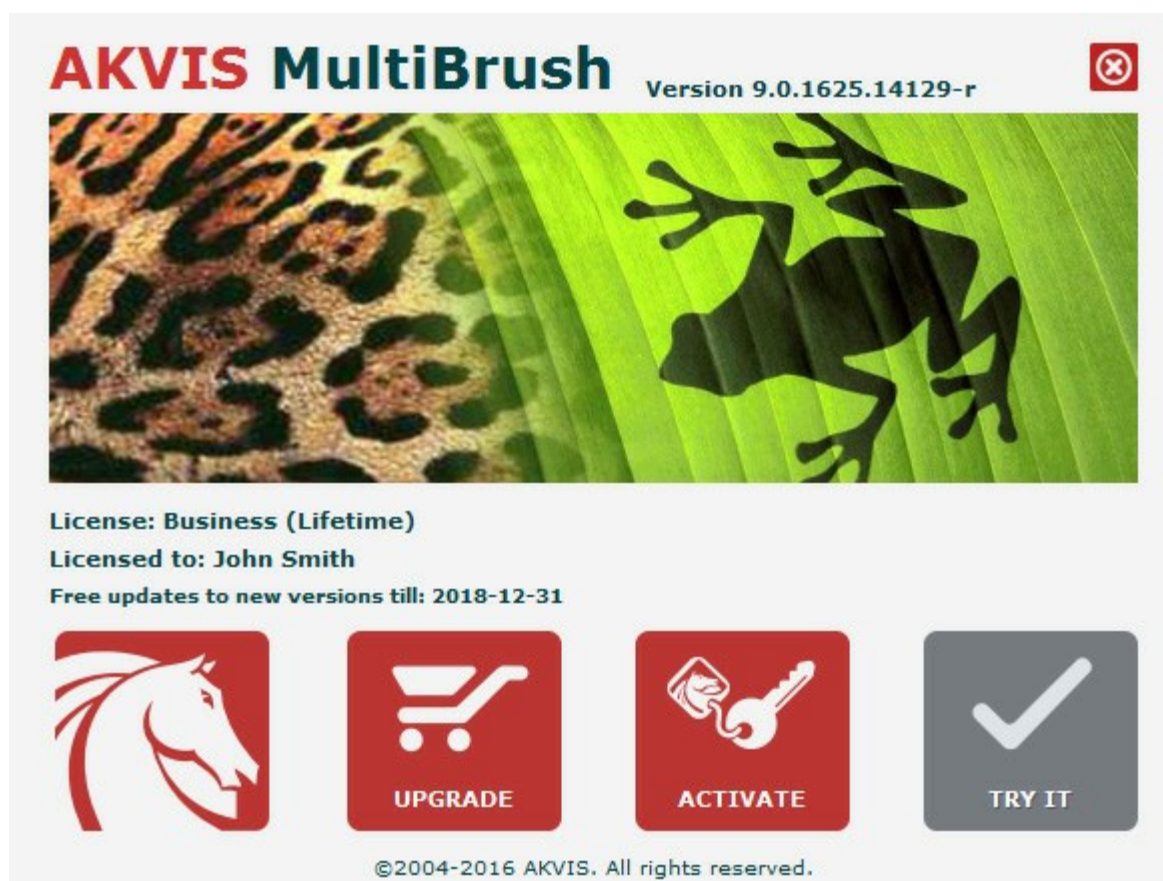
Если письмо не создается, просто **пришлите нам** серийный номер (код лицензии) программы и HardwareID (HWID) компьютера, на котором установлена программа.

В ответ будет получено письмо с вложенным файлом **MultiBrush.lic**, который следует поместить

в папку, где хранится лицензионная информация о программе. Это папка **AKVIS** в **Общих документах** пользователей:

- ◊ **Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10:**
Users\Public\Documents\AKVIS;
- ◊ **Windows XP:**
Documents and Settings\All Users\Documents\AKVIS;
- ◊ **Mac OS X:**
Users/Shared/AKVIS *или* домашняя папка пользователя.

Активация программы завершена.



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

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

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

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

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

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РЕТУШИ И РИСОВАНИЯ


AKVIS MultiBrush — программа для ретуширования портрета и создания коллажа с помощью кистей.

Возможности программы зависят от типа лицензии. Во время ознакомительного периода можно попробовать все варианты и выбрать наиболее подходящий.

Сравнение лицензий:	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
Назначение				
некоммерческое использование	✓	✓	✓	✓
коммерческое использование	—	—	—	✓
Редакция (Edition)				
Plugin 🖌️	✓	—	✓	✓
Standalone 🔄	—	✓	✓	✓
Возможности				
Панель инструментов:				
Стандартные кисти	✓	✓	✓	✓
Художественные кисти	✓	✓	✓	✓
Инструменты	✓	✓	✓	✓
Палитры:				
Цвет	✓	✓	✓	✓
Образцы	✓	✓	✓	✓
Слои	✓	✓	✓	✓
История	—	—	✓	✓
Каналы	—	—	✓	✓
Дополнительные возможности:				
Сохранение и загрузка проекта (*.akvis)	—	✓	🔄	🔄
Публикация	✓	✓	✓	✓
Печать	—	✓	🔄	🔄
EXIF, IPTC	—	✓	🔄	🔄
Цветовое пространство				
RGB	✓	✓	✓	✓
CMYK	✓	✓	✓	✓
Lab	✓	✓	✓	✓
Grayscale	✓	✓	✓	✓

8 / 16 bits	✓	✓	✓	✓
32 bits	✓	✓	✓	✓
Формат				
AKVIS	✓	✓	✓	✓
TIFF	✓	✓	✓	✓
JPEG	✓	✓	✓	✓
BMP	✓	✓	✓	✓
PNG	✓	✓	✓	✓
RAW	✓	✓	✓	✓
DNG	✓	✓	✓	✓
PSD	✓	✓	✓	✓
OS				
Windows	✓	✓	✓	✓
Mac OS X	✓	✓	✓	✓
10-дн. пробный период	✓	✓	✓	✓
Цена	49 y.e.	49 y.e.	65 y.e.	89 y.e.

РАБОТА С ФОРМАТОМ AKVIS

В программе предусмотрен особый формат **AKVIS**, который позволяет сохранить рабочий проект в виде файла. Щёлкните по кнопке  и выберите **AKVIS Document (*.akvis)** из списка **Тип файла**.

Для загрузки файла используйте кнопку .

В файл формата **AKVIS** запоминается состояние документа в момент сохранения, все слои (растровые, художественные, текстовые) и группы слоёв, их свойства и контрольные точки, которые создавались в процессе работы (палитра **История**).

AKVIS формат предоставляет удобные возможности работы с файлами:

1. Сохранение структуры документа (организация слоёв и групп);
2. Сохранение художественных и текстовых слоёв без растеризации;
3. Сохранение контрольных точек, т. е. возможность вернуться к предыдущему состоянию документа (только для версии Deluxe/Business);
4. Сохранение текущего выделения;
5. Сохранение исходного изображения (в виде контрольной точки или копии фонового слоя);
6. Сохранение направляющих линий.

Рекомендуем использовать формат **AKVIS** для создания чернового варианта или запасной копии документа.

Конечный результат можно сохранить в формате **JPG**, **TIFF** или **PNG**.

ОПИСАНИЕ РАБОЧЕЙ ОБЛАСТИ

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

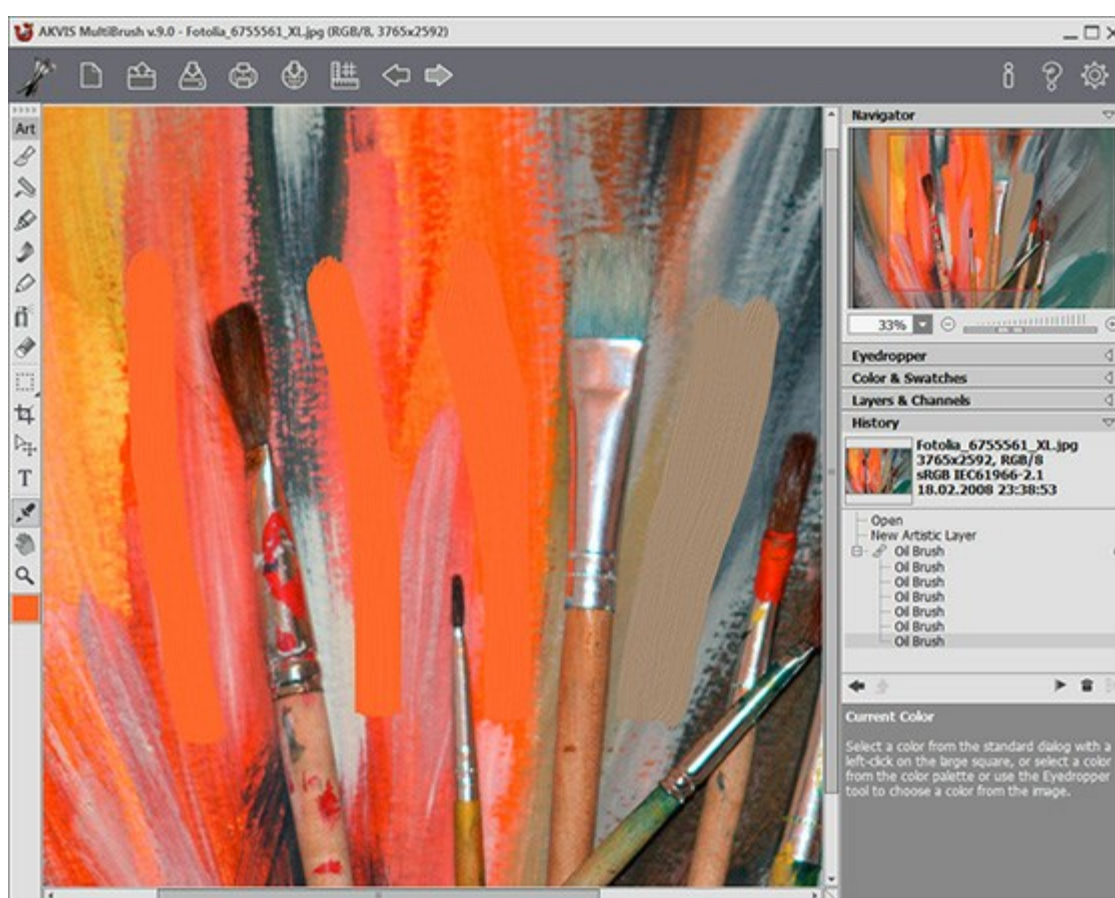
Запустить программу **AKVIS MultiBrush** можно следующими способами:

На компьютере с **Windows** - через меню **Пуск** либо с помощью ярлыка программы на рабочем столе.

На компьютере с **Macintosh** из папки **Applications**.

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

Окно программы **AKVIS MultiBrush** имеет вид:





Рабочая область программы AKVIS MultiBrush

Элементы окна программы:


Центральную часть окна программы **AKVIS MultiBrush** занимает **Окно изображения**. Щелчком правой кнопкой мышки в **Окне изображения** вызывается меню параметров активного инструмента.

Над **Окном изображения** расположена **Панель управления** со следующими кнопками:

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


Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для создания **нового изображения**.


Можно использовать комбинацию клавиш **Ctrl+N** (**⌘+N** на Macintosh).


Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для открытия изображения.


Открыть изображение можно с помощью горячих клавиш **Ctrl+O** (**⌘+O** на Macintosh).


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) предназначена для сохранения отредактированного изображения. Диалог сохранения вызывается также нажатием клавиш **Ctrl+S** (**⌘+S** на Macintosh).


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


Кнопка  позволяет опубликовать результат на своей странице в социальной сети: Twitter, Flickr, Google+, Dropbox.


Кнопка  вызывает меню показа **элементов разметки**.


Кнопка  предназначена для отмены последнего действия. Если нажать на эту кнопку несколько раз, будут отменены несколько последних действий. Отменить действие можно с клавиатуры при помощи комбинации клавиш **Ctrl+Z** (**⌘+Z** на Macintosh).

Кнопка  позволяет восстановить действие, отмененное командой . Восстановить действие можно с клавиатуры, использовав комбинацию клавиш **Ctrl+Y** (**⌘+Y** на Macintosh).

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

Кнопка  предназначена для вызова сведений о программе (номер версии, тип лицензии, количество оставшихся дней пробного периода, выход на регистрацию).

Кнопка  предназначена для вызова справки помощи по программе. Окно помощи вызывается также нажатием кнопки **F1**.

Кнопка  предназначена для вызова диалога изменения **Настроек** программы.

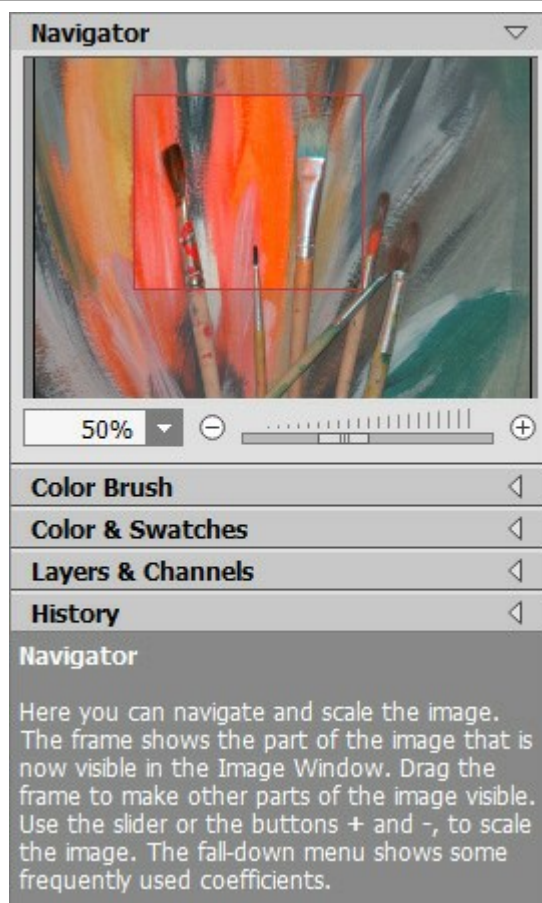
Слева от **Окна изображения** находится **Панель инструментов**. Щелчком по кнопкам активируются инструменты рисования, ретуширования, тонирования и вспомогательные инструменты. Для удобства инструменты сгруппированы в виде наборов: **Стандартные кисти** (доступны при работе с растровым слоем) и **Художественные кисти** (доступны при работе с художественным слоем). Чтобы быстро переключать наборы инструментов, используйте горячую клавишу **Q**. Параметры выбранного инструмента будут показаны на **Панели настроек** или в окне, всплывающем по щелчку правой кнопки мыши.

Под инструментами находится цветовой квадрат с основным цветом. Щелчком по квадрату можно вызвать стандартный диалог выбора цвета и задать другой текущий цвет.

Справа от **Окна изображения** расположены:

1. Навигатор;
2. Параметры выбранного инструмента;
3. Сгруппированные палитры **Цвет** и **Образцы**;
4. Сгруппированные палитры **Слои** и **Каналы**;
5. Палитра **История**;
6. Подсказки.

Щелчком по названию соответствующие секции могут быть развёрнуты или скрыты.



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 видимую часть изображения. Для перемещения рамки необходимо поместить курсор внутрь рамки и, удерживая левую кнопку мыши, выполнить перетаскивание.

Кроме того, 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 Macintosh) – вправо-влево, удерживая **Alt** (**Option** на Macintosh) – масштабировать. При щелчке правой кнопкой мыши на полосе прокрутки появляется меню быстрых перемещений.

Масштабировать изображение в **Окне изображения** можно с помощью кнопок **+** и **-**, а также с помощью ползунка. При щелчке по кнопке **+** или при перемещении ползунка вправо происходит увеличение масштаба изображения; при щелчке по кнопке **-** или при перемещении ползунка влево происходит уменьшение масштаба изображения.

Также масштаб изображения изменится, если ввести в поле масштабирования новый масштабный коэффициент и нажать на клавишу **Enter** (**Return** на Macintosh). Часто используемые масштабы помещены в выпадающее меню поля масштабирования.

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

Под **Навигатором** расположена **Панель настроек** с палитрами **Цвет**, **Образцы**, **История**, **Слои** и **Каналы**. Каждая палитра открывается щелчком по соответствующей закладке. Порядок следования палитр можно менять, перетаскивая название закладки с нажатой левой кнопкой мыши. Использование палитр **История** и **Каналы** возможно только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#).

Внизу на **Панели настроек** выводится подсказка: краткое описание параметров и кнопок, на которые наведён курсор.

РАБОТА С ПРОГРАММОЙ


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

Для обработки изображения необходимо выполнить следующие действия:

Шаг 1. Открыть картинку или создать **новое изображение**.

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

Запустить отдельную программу **AKVIS MultiBrush**.

Диалоговое окно **Открыть изображение** можно вызвать сразу после запуска программы двойным щелчком мыши в области **Окна изображения**, кнопкой  на **Панели управления** или нажатием клавиш **Ctrl+O** (Macintosh: **Command+O**). Кроме того, можно перетащить ярлык изображения в открытое окно программы или редактора.

- При работе с плагином:

Запустить графический редактор. Плагин MultiBrush совместим с редакторами Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro и **некоторыми другими**.

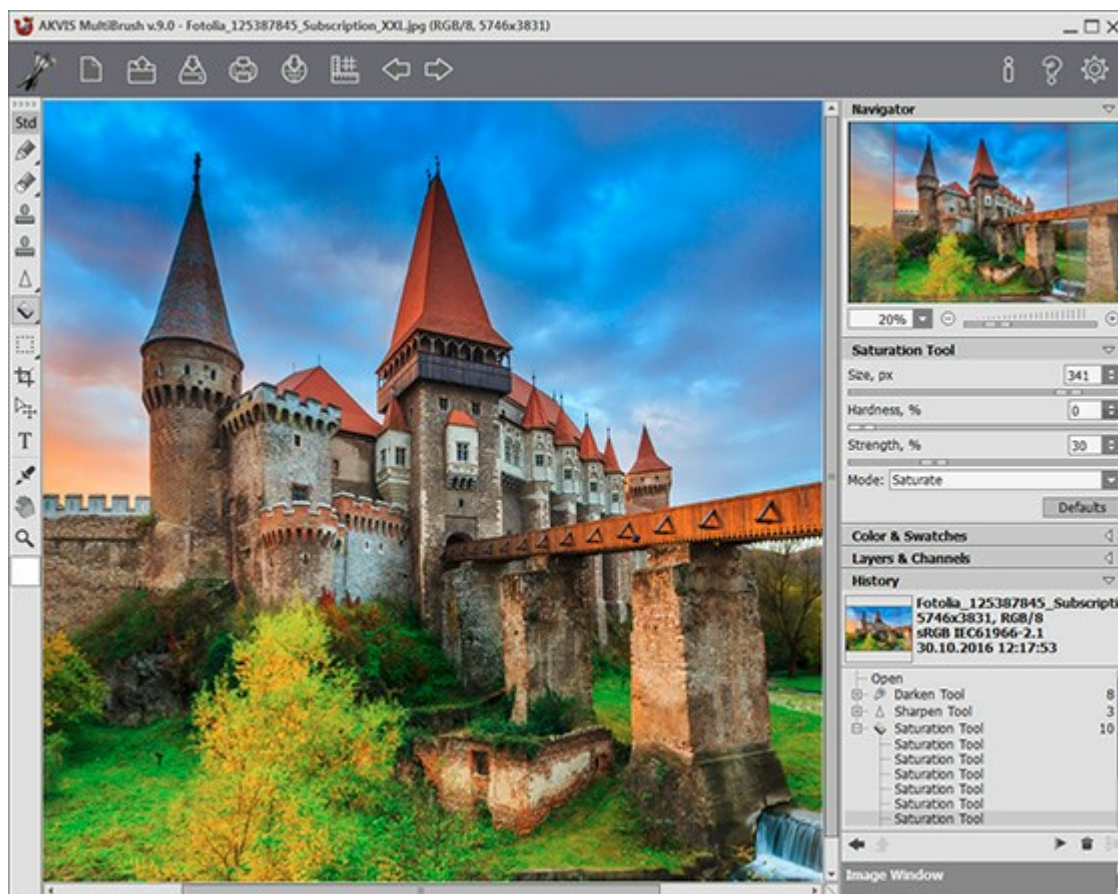
В графическом редакторе с помощью команды меню **Файл -> Открыть** или сочетания клавиш **Ctrl+O** вызвать диалог открытия изображения и выбрать требуемый файл.

Вызвать плагин **AKVIS MultiBrush**. Для этого в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню **Filter -> AKVIS -> MultiBrush**; в **Paint Shop Pro** пункт меню **Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**; в программе **Corel Photo-Paint** пункт меню **Effects -> AKVIS -> MultiBrush**.




Окно программы AKVIS MultiBrush

Шаг 2. С помощью инструментов редактирования на **Панели инструментов** обработать рисунок (как это сделать, подробно рассмотрено в примерах).




Обработка изображения в программе

Шаг 3. При желании можно опубликовать результат на своей странице в социальной сети (кнопка ).


В стандаон-версии **AKVIS MultiBrush** есть возможность [распечатать](#) изображение.

Шаг 4. Сохранить получившееся изображение.

- В отдельной программе:

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

- При работе с плагином:

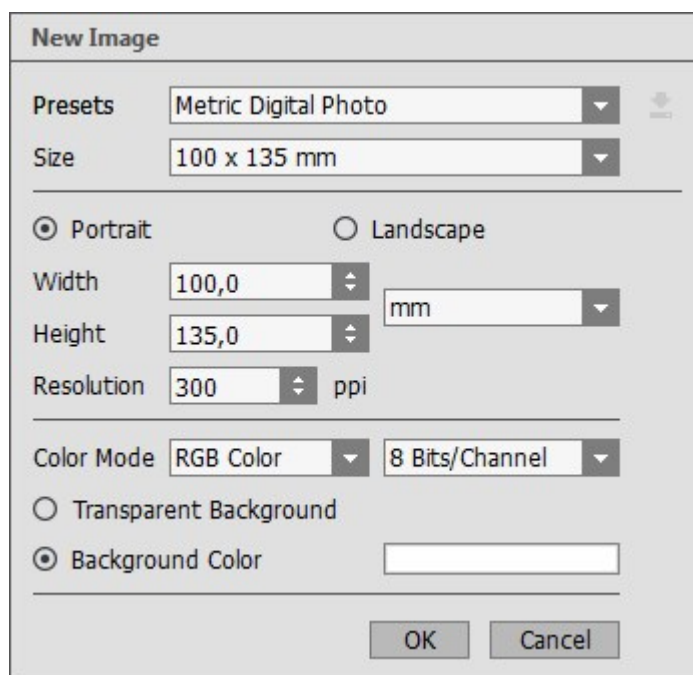
Нажать на кнопку , чтобы применить результат обработки. Окно плагина **AKVIS MultiBrush** закроется, и изображение появится в окне графического редактора.

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

Примечание: Чтобы иметь возможность продолжить работу с многослойным файлом, где сохранены контрольные точки и художественные слои, используйте [формат AKVIS](#). Конечный результат можно сохранять в любом формате.



СОЗДАНИЕ НОВОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ

Диалог создания нового изображения имеет следующий вид:



Диалоговое окно "Новое изображение"

Раскрывающееся меню **Пресеты** содержит стандартные типы документов, которые часто используются при печати или работе с Web. В меню **Размер** показаны размеры, доступные для данного пресета. Все остальные параметры установленного пресета конфигурируются автоматически. Как правило, пресет создается с ориентацией **Портрет**, по умолчанию цвет подложки документа белый.

При любом изменении параметров пресета его название сбрасывается на **Свой пресет**, а рядом со списком пресетов появляется кнопка **Сохранить пресет** . Чтобы сохранить текущие настройки изображения, нужно щёлкнуть по кнопке. Пресету автоматически присвоится имя, которое можно изменить, введя в подсвеченное поле любую комбинацию букв и цифр. После нажатия клавиши **Enter** новый пресет появится в выпадающем списке. Любой пользовательский пресет можно удалить, выбрав его из списка и нажав на кнопку **Удалить пресет** .

Существует две возможных ориентации документа - **Портрет** и **Альбом**. При **альбомной** ориентации лист расположен горизонтально (ширина больше высоты), при **портретной** – вертикально (высота больше ширины).


Размеры документа можно задать вручную в полях **Ширина** и **Высота**. Единицы измерения приведены в выпадающем списке (пиксели, дюймы, сантиметры, миллиметры, пункты и цицера).

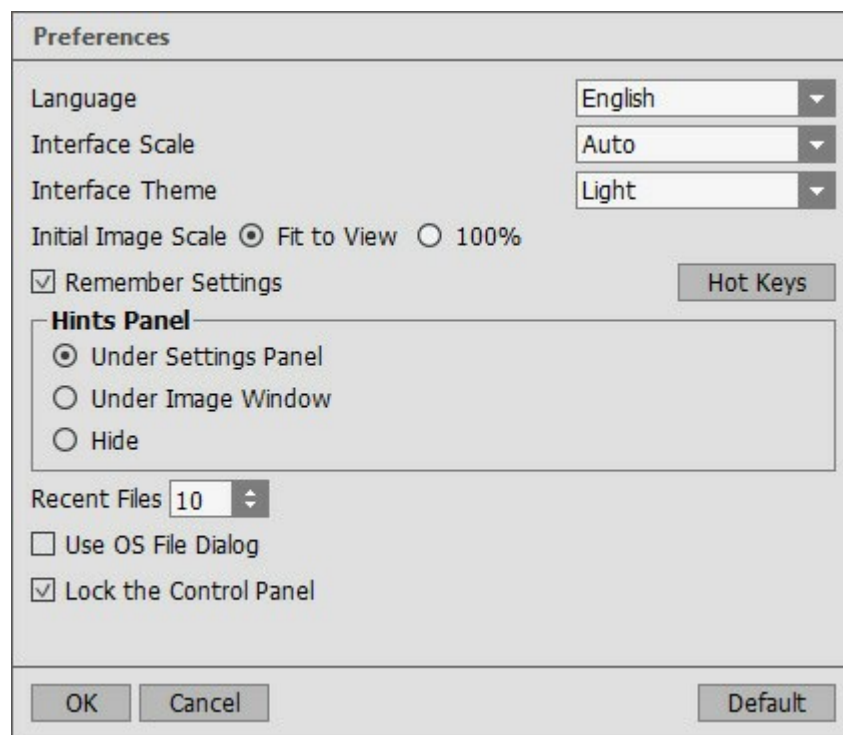
Параметр **Разрешение** задаёт плотность точек изображения (уровень детализации) и исчисляется количеством пикселей на дюйм (ppi).


В выпадающем списке **Цветовой режим** можно выбрать одну из доступных цветовых схем: оттенки серого (Grayscale), RGB, CMYK и Lab. Режимы отличаются способом создания цвета. После того как определена цветовая модель, из соседнего списка нужно выбрать глубину цвета: 8 бит на канал, 16 бит на канал или 32 бита на канал.

Опция **Прозрачный фон** присваивает изображению прозрачный фон, а опция **Цветной фон** позволяет заполнить изображение цветным непрозрачным фоном (по умолчанию белым). Цвет фона задаётся в диалоговом окне **Выбрать цвет**, которое вызывается двойным щелчком мыши по соседней цветовой полоске.

НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ

Диалог изменения настроек программы вызывается кнопкой  и имеет вид:




- **Язык программы.** Для переключения интерфейса программы на другой язык, необходимо выбрать язык из выпадающего списка.
- **Масштаб интерфейса.** В списке можно выбрать размер элементов интерфейса. При выборе значения **Авто** масштаб интерфейса автоматически подстраивается под разрешение экрана.
- **Интерфейс.** В списке можно выбрать стиль оформления программы - светло-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.
- Чек-бокс **Запоминать настройки**. При отмеченном чек-боксе запуск программы происходит с последними применёнными параметрами, при выключенном - настройки инструментов при запуске сбрасываются до дефолтных.
- **Горячие клавиши.** Щелчком по кнопке можно вызвать диалог [настройки горячих клавиш](#).
- **Отображение подсказок.** В данном блоке задаётся местоположение окна подсказок.
 - **Слева под окном изображения**;
 - **Справа на панели настроек**;
 - **Не отображать**.
- **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 **Системный диалог открытия/сохранения**. При включенном чек-боксе для открытия/сохранения файлов используются диалоги операционной системы, при неактивном - программные диалоги.
- 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**.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Некоторые операции быстрее и удобнее совершать с помощью клавиатуры, используя так называемые "**горячие клавиши**" (hot keys). Можно активировать инструмент, щелкнув по иконке мышкой, изменить размер с помощью все той же мыши, а можно использовать клавиатурные комбинации, которые существенно ускоряют работу. Горячими клавишами конфигурируется только текущий набор инструментов.

Ниже представлен список используемых в **AKVIS MultiBrush** горячих клавиш. Чтобы переназначить сочетания клавиш, используйте диалог настройки горячих клавиш в опциях программы (кнопка )

Windows	Mac OS X	
Ctrl + Z	⌘ + Z	Отмена последнего действия
Ctrl + Y	⌘ + Y	Восстановление отмененного действия
+ или Ctrl ++	+ или ⌘ ++	Увеличение масштаба изображения
- или Ctrl +-	- или ⌘ +-	Уменьшение масштаба изображения
Ctrl + O	⌘ + O	Загрузить изображение
Ctrl + S	⌘ + S	Сохранить изображение
Ctrl + N	⌘ + N	Создать новое изображение
Ctrl + P	⌘ + P	Распечатать изображение
F1	F1	Окно помощи
Q	Q	Быстрое переключение наборов инструментов на Панели инструментов
		Перемещение по изображению (при нажатой клавише "пробел" включается инструмент Рука)
Ctrl + D	⌘ + D	Снять выделение
Ctrl + A	⌘ + A	Выделить всё
Ctrl + Shift + I	⌘ + ⇧ + I	Инвертировать выделение
Ctrl + C	⌘ + C	Копирование в буфер обмена
Ctrl + V	⌘ + V	Вставка из буфера обмена
V	V	Переключение между инструментами выделения
Alt + C	Option + C	Инструмент Кадрирование
M	M	Инструмент Перемещение
T	T	Инструмент Текст
I	I	Инструмент Пипетка
Alt + H	Option + H	Инструмент Рука
Z	Z	Инструмент Лупа
Стандартные инструменты (Standard):		
B	B	Инструмент Цветная кисть
P	P	Инструмент Цветной карандаш

A	A	Инструмент Спрей
E	E	Переключение инструментов Ластик и Кисть возврата
S	S	Инструмент Штамп
H	H	Инструмент Кисть-хамелеон
R	R	Переключение инструментов Размытие , Резкость и Размазывание
L	L	Переключение инструментов Осветление , Затемнение и Насыщенность

Художественные инструменты (Artistic):

B	B	Инструмент Масляная кисть
R	R	Инструмент Валик
F	F	Инструмент Фломастер
C	C	Инструмент Мелок
P	P	Инструмент Художественный карандаш
A	A	Инструмент Арт-спрей
E	E	Инструмент Художественный ластик


Изменение настроек инструментов:

[и]	[и]	Изменение размера инструментов (соответственно — уменьшение и увеличение с шагом 5)
Alt + D	Option + D	Сброс настроек инструмента к значениям по умолчанию (default)

Дополнительно:

Shift + клик мышь	⇧ + клик мышь	Быстрое проведение прямых линий с помощью карандашей, кистей (только на растровом слое)
----------------------	------------------	---

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 **Строки** и **Столбцы** 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-бок **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-бок **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**.

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Панель инструментов содержит группы инструментов, которые используются для редактирования изображения. Щелчком по кнопкам активируются инструменты рисования, ретуширования, тонирования и вспомогательные инструменты. Для удобства инструменты сгруппированы в виде наборов: **Стандартные кисти** (доступны при работе с растровым слоем) и **Художественные кисти** (доступны при работе с художественным слоем). При переключении через меню наборов на панели отображается только одна группа инструментов. Верхние стрелки позволяют развернуть все наборы инструментов в виде всплывающего списка. Для быстрого переключения наборов инструментов используйте горячую клавишу **Q**.

Параметры выбранного инструмента будут отображены на **Панели настроек**. Меню параметров активного инструмента также можно вызвать щелчком правой кнопки мышки в **Окне изображения**. При нажатии кнопки **По умолчанию** (или сочетания клавиш **Alt+D**) происходит сброс текущих настроек инструмента к значениям по умолчанию.

Кнопки, помеченные внизу маленьким треугольником, содержат вложенное меню с несколькими инструментами, которое открывается правым кликом мыши или продолжительным нажатием левой кнопки мыши. В раскрывающемся меню будут показаны все инструменты данной группы; выбор нужного инструмента осуществляется левой кнопкой мыши.



Развёрнутая панель инструментов

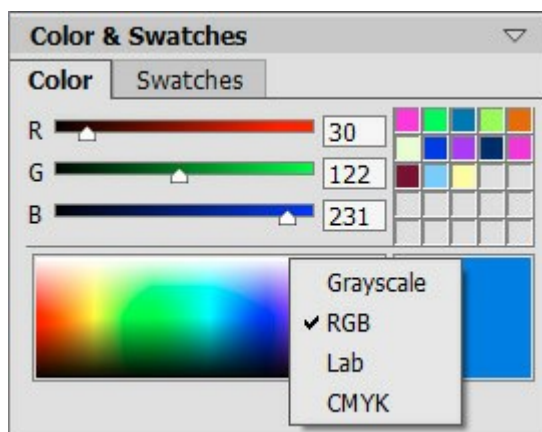


Вложенное меню

Под инструментами находится цветовой квадрат с основным цветом. Щелчком по квадрату можно вызвать стандартный диалог выбора цвета и задать другой текущий цвет.

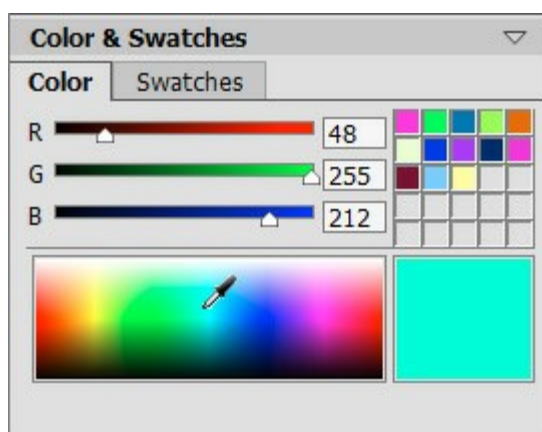
ПАЛИТРА "ЦВЕТ"

Текущий цвет задаётся на палитре **Цвет** (Color) и отображается в большом угловом квадрате. Щелчок по квадрату левой кнопкой мыши вызывает стандартный диалог **Выбрать цвет**. Щелчок правой кнопкой мыши открывает меню доступных цветовых режимов: оттенки серого (Grayscale), RGB, CMYK и Lab.



Цветовые режимы

Перемещая ползунки или вводя цифровые значения в поля ввода, можно изменять значения цветовых составляющих выбранного цвета. В нижней части палитры находится малая спектральная полоса - при подведении к ней курсор принимает форму пипетки. Чтобы установить новый цвет, достаточно щёлкнуть пипеткой внутри полосы.



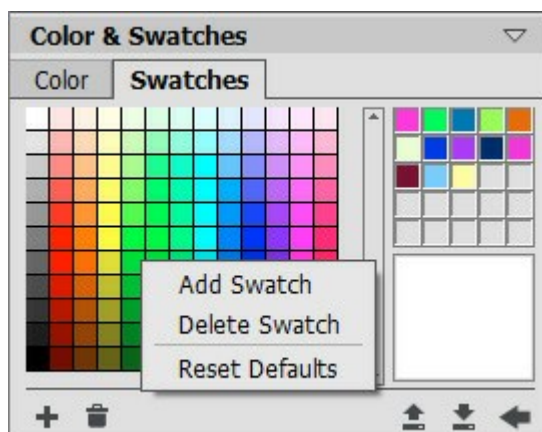
Палитра цветов

Пустые квадраты в правой части палитры предназначены для сохранения часто используемых цветов. Для заполнения ячейки необходимо перетащить туда основной цвет или дважды щёлкнуть левой кнопкой мыши по квадрату и задать цвет в диалоге выбора цвета. Щелчок левой кнопкой мыши по квадрату заменяет основной цвет указанным, правой кнопкой - удаляет текущий цвет из образца.

ПАЛИТРА "ОБРАЗЦЫ"

Палитра **Образцы** (Swatches) содержит набор часто используемых цветов. Для выбора цвета из набора достаточно щёлкнуть по нему левой кнопкой мыши, и этот цвет установится как основной. Щелчком правой кнопки открывается меню изменения палитры, функции которого дублируются кнопками ниже.


Пустые квадраты в правой части палитры предназначены для сохранения часто используемых цветов. Для заполнения ячейки необходимо перетащить туда основной цвет, цвет из набора или дважды щёлкнуть левой кнопкой мыши по квадрату и задать цвет в диалоге выбора цвета. Щелчок левой кнопкой мыши по квадрату заменяет основной цвет указанным, правой кнопкой - удаляет текущий цвет из образца.




Набор цветов


Кнопки внизу палитры используются следующим образом:

Кнопка **Добавить цвет**  добавляет к образцам текущий основной цвет.

Для удаления цвета из палитры необходимо перетащить его на значок корзины  или выбрать в меню изменения палитры пункт **Удалить цвет**.

Кнопка **Загрузить палитру**  позволяет загрузить любую из сохранённых ранее палитр (файл с расширением .swatches) и работать с ней.

С помощью кнопки **Сохранить палитру**  вызывается диалог сохранения текущей палитры.

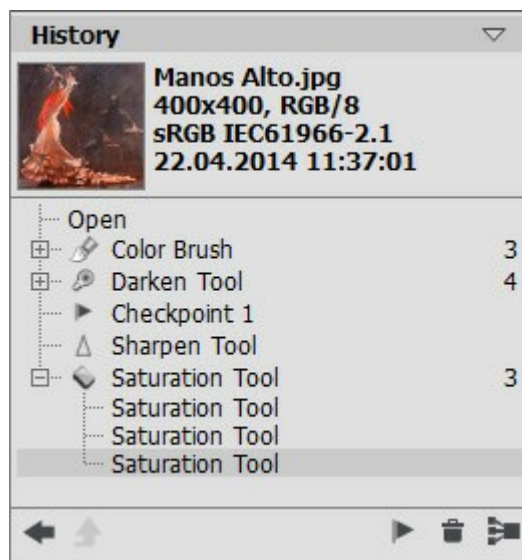
Кнопка **Сброс**  возвращает набор цветов по умолчанию.

ПАЛИТРА "ИСТОРИЯ"

Использование палитры **История** возможно только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#).

На палитре **История** отображается список действий, проделанных над документом. Щёлкая по любому элементу списка, можно вернуться к данному состоянию.

В верхней части палитры рядом с миниатюрой показана информация об изображении: название файла, размер (в пикселах), цветовой режим, профиль, дата и время создания.










История изменений


История изменений имеет линейную структуру. Это означает, что если вернуться к любому промежуточному состоянию и применить новое действие, то все последующие состояния (за исключением контрольных точек) будут безвозвратно удалены из списка (контрольные точки при этом помещаются в начало списка). Выбор пункта **Открыть документ** (Open) возвращает изображение к исходному состоянию.


Всем действиям соответствует определяющая их иконка. Любые повторяющиеся подряд одинаковые действия (два или более) автоматически объединяются в группу; число элементов в группе показывается серым цветом справа. Текущая группа схлопывается при переключении инструментов и снова разворачивается при щелчке по значку "+" возле названия группы.


Внизу на палитре **История** расположены следующие кнопки:

Кнопка **К предыдущему состоянию списка**  и  позволяет переключаться между текущим и предыдущим состоянием списка действий. В отличие от кнопок  и , с помощью которых можно двигаться по элементам списка на один шаг вверх и вниз, эта кнопка даёт возможность восстановить историю до внесения последнего изменения. Используйте её для восстановления случайно удалённых частей списка (например, при нажатии **Очистить**  или **Сократить группу** .

Кнопка **Выход из режима**  активна только в режиме **Художественное клонирование** и позволяет выйти из него с отказом от всех изменений, сделанных после входа.

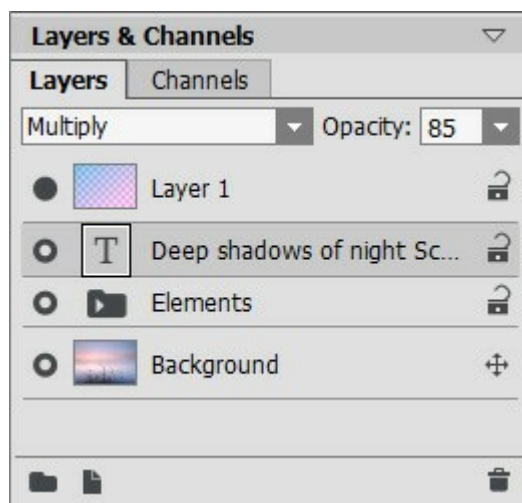
Для сохранения отдельных состояний предусмотрена возможность создавать контрольные точки (checkpoints) (кнопка **Запомнить состояние** ). Контрольная точка - это любое состояние документа, сохранённое с названием по умолчанию (Контрольная точка 1, Контрольная точка 2 и т.д.) без истории получения этого состояния. Для того чтобы переименовать контрольную точку, нужно дважды щёлкнуть левой кнопкой мыши по названию в списке, ввести в открывшееся поле ввода новое название и нажать на `Enter`.

Нажатием на кнопку **Очистить**  удаляется список операций от текущего до последнего состояния, при этом все контрольные точки сохраняются в начале списка. Если очистка применяется к выбранному контрольному состоянию, оно будет убрано из списка.

Кнопка **Сократить группу**  удаляет вложенные состояния из группы, оставляя в списке только последнее (результатирующее) состояние.

ПАЛИТРА "СЛОИ"

Палитра **Слои** позволяет управлять слоями (наборами пикселей, которые редактируются независимо) и группами слоёв.



Слои

Палитра содержит список слоёв. Пока в программу не загружено изображение или не создан новый документ, этот список пуст. Активный (доступный для редактирования) слой выделен в списке серой подсветкой. Чтобы выбрать другой слой, нужно щёлкнуть по его названию или миниатюре. Чтобы выбрать несколько слоёв, необходимо щёлкнуть по ним с зажатой клавишей **Ctrl**. Чтобы выбрать все слои между активным и данным, нужно щёлкнуть по названию этого слоя, удерживая **Shift**. Для переименования слоя следует дважды кликнуть левой кнопкой мыши по имени слоя рядом с миниатюрой слоя, ввести новое название и нажать на **Enter**.

Слева от миниатюры слоя находится индикатор видимости **●/○**, позволяющий временно скрыть или показать содержимое слоя. На выключенном слое нельзя применять инструменты редактирования. Переключение режима видимости осуществляется щелчком левой кнопки мыши по индикатору.

Примечание 1: Слои, входящие в группу, отображаются на экране только в том случае, если индикатор видимости группы включен (вне зависимости от состояния индикатора каждого слоя).

Примечание 2: При сохранении результата в формате, не поддерживающем слои, невидимые слои отбрасываются.

Слои бывают растровые и художественные. Каждому типу слоя соответствует свой набор инструментов. Художественный слой обозначен меткой **Art** справа от названия слоя. Надпись создаётся на отдельном текстовом слое. Порядок следования слоёв можно менять, перетаскивая их вверх и вниз с нажатой кнопкой мыши.

Щелчком правой кнопки мыши по элементу списка вызывается меню команд. Содержание меню может меняться в зависимости от типа слоя и количества выбранных слоёв.




Параметры смешивания слоя. Команда вызывает меню [параметров смешивания](#).

Свойства слоя. Команда вызывает отдельное меню [параметров художественного слоя](#).

Создать копию. Команда создает копию выбранного слоя или группы.

Удалить. Команда удаляет выбранный слой или группу (аналог кнопки ).

Растеризовать слой. Команда преобразует художественный или текстовый слой в растровый.

Сгруппировать слои. Команда позволяет объединить выбранные слои в группу (аналог кнопки .

Разгруппировать слои. Команда позволяет быстро извлечь слои из выбранной группы.

Показать/Скрыть. Команда включает/отключает показ содержимого выбранных слоёв/групп.

Слить группу. Команда объединяет видимые слои группы в один слой. Новый слой помещается в основном списке на месте старой группы. Невидимые слои при этом исчезают.

Слить видимые слои. Команда объединяет все видимые слои в один слой.

Слить все слои. Команда объединяет все слои, отбрасывая невидимые, и образует итоговый слой.

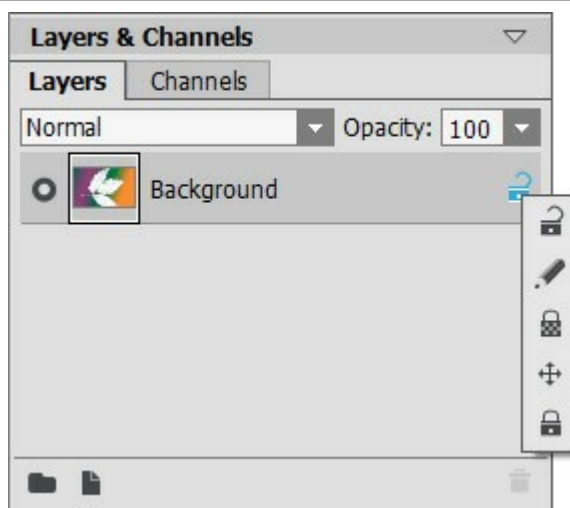
Поместить в начало списка. Команда перемещает выбранный слой в верх списка.

Сдвинуть на одну позицию вверх. Команда меняет местами выбранный и лежащий выше слой.


Сдвинуть на одну позицию вниз. Команда меняет местами выбранный и лежащий ниже слой.

Поместить в конец списка. Команда перемещает выбранный слой в низ списка.

Справа от названия слоя находится значок блокировки. При щелчке по нему появляется всплывающее окно с кнопками, позволяющими частично или полностью защитить содержимое слоя от изменений.




Значки блокировки

Кнопка **Разблокировать**  целиком разблокирует слой (доступны любые операции над слоем).

Кнопка **Запретить рисование**  блокирует изменение непрозрачных пикселей слоя инструментами рисования и редактирования.

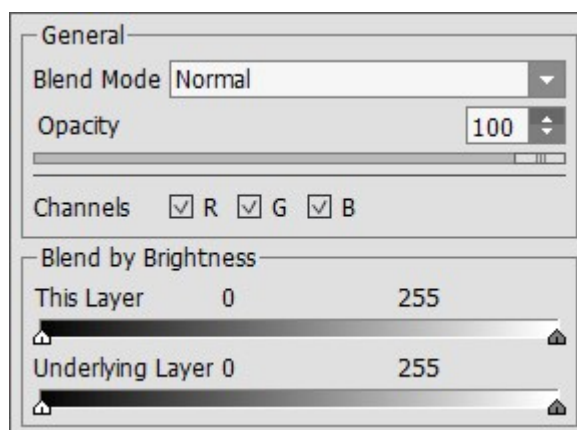
Кнопка **Запретить изменение прозрачности**  (только для растрового слоя) блокирует изменение прозрачности пикселей слоя.

Кнопка **Запретить перемещение**  блокирует перемещение слоя.

Кнопка **Запретить все**  блокирует любые операции над слоем.

Двойной щелчок по иконке слоя (кроме текстового) вызывает меню **Параметров смешивания слоя**. Меню убирается нажатием **Esc** (без принятия изменений) или щелчком за пределами окна (с сохранением изменений).

Меню **Параметров смешивания слоя** имеет вид:



Режим наложения - способ смешивания пикселей данного слоя с пикселями нижележащего слоя.

Непрозрачность (0-100) - свойство слоя пропускать сквозь себя содержимое нижележащих слоёв. Если непрозрачность слоя равна 0%, он полностью прозрачен (невидим). Промежуточным значениям непрозрачности соответствует частичная проницаемость пикселей слоя. При 100% непрозрачности видны только пиксели текущего слоя. Прозрачные и полупрозрачные области отображаются как участки, залитые шахматным узором.

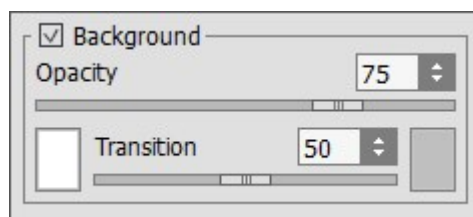
Для режимов наложения, отличающихся от нормального, **Непрозрачность** определяет, в какой степени данный слой участвует в формировании смешанного изображения.

Каналы - режим управления независимыми цветовыми каналами. Установка чек-бокса определяет, какой цветовой канал участвует в смешивании.

Движки **Смешивание по яркости** позволяют управлять видимостью пикселей активного и

нижележащего слоя на основе их яркости.

Если щёлкнуть по метке **Art** рядом с названием художественного слоя, откроется меню **Свойств слоя**:






Чек-бокс **Фон** добавляет под изображение цветную заливку.


Непрозрачность (1-100) - степень перемешивания цветов фона с цветами пикселей нижележащего слоя.

Переход (0-100) - соотношение цветов при заливке фона. Чем больше параметр, тем сильнее преобладает первый цвет. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по цветовой пластине и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбор цвета**.



Кнопки внизу палитры используются следующим образом:

Кнопка **Создать группу**  позволяет объединить несколько слоёв в набор. При щелчке по кнопке в палитре **Слои** создаётся элемент с названием Group 1, Group 2 и т. д. и значком папки . Двигая папку, можно перемещать все находящиеся в ней слои как единое целое.

Для добавления слоя в набор нужно перетянуть его на значок папки с нажатой левой кнопкой мыши и отпустить. Таким же образом можно удалить слой из набора. Если перетянуть набор на значок слоя внизу палитры , будет создана копия набора со всеми вложенными слоями.

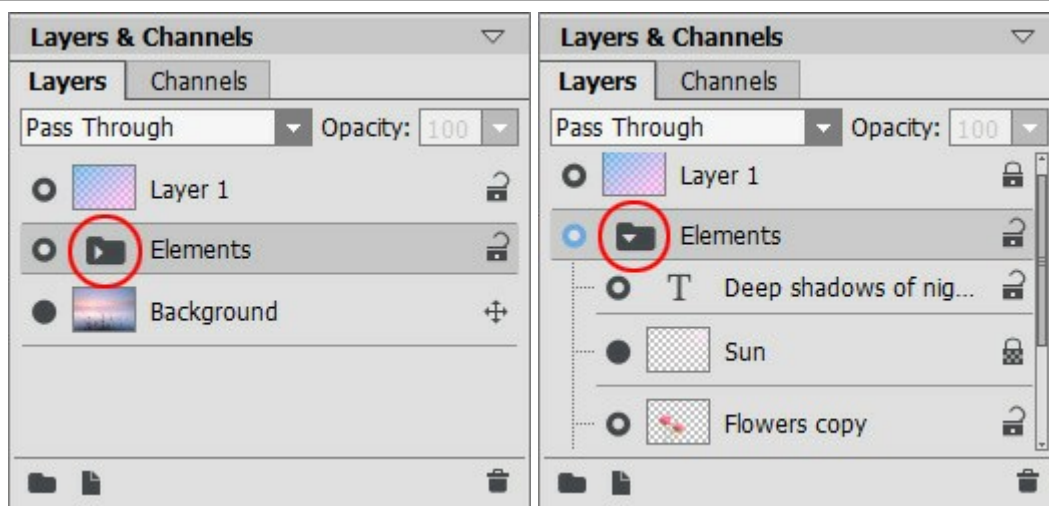
Чтобы сгруппировать несколько слоёв сразу, необходимо выделить их и щёлкнуть по кнопке  - слои будут перенесены в автоматически создавшуюся группу.

Чтобы переименовать набор, достаточно дважды щёлкнуть по его названию, ввести новое имя и нажать на **Enter**.

Если группа не пустая (содержит слои), на ней появляется треугольник . Двойной щелчок по треугольнику позволяет развернуть/закрыть набор. Когда набор раскрыт , входящие в него слои можно перемещать, удалять или редактировать по отдельности.


Для набора слоёв может быть выбран свой режим наложения. Если в выпадающем списке режимов наложения указать **Сквозной** (Pass Through), то слои в группе взаимодействуют друг с другом и со слоями ниже обычным образом - как если бы они не были сгруппированы.


При использовании других режимов наложения набор ведёт себя так, будто слои слиты в один слой, который взаимодействует со слоями вне группы в соответствии с выбранным режимом. В этом случае режимы наложения отдельных слоёв в наборе действуют только внутри группы и никак не влияют на слои вне группы.



Свёрнутая группа

Развёрнутая группа

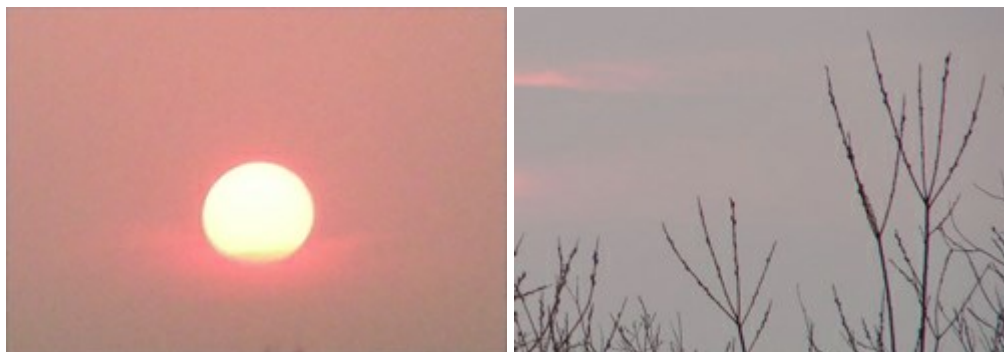
Кнопка **Создать слой**  создаёт новый слой поверх активного слоя или в активной группе. Если перетащить на эту кнопку значок слоя (группы) и отжать левую кнопку мыши, будет создана копия слоя (группы). При создании слоя появится всплывающее меню, где следует выбрать тип нового слоя - растровый или художественный.

Кнопка **Удалить**  удаляет выделенный слой или группу. При перетаскивании значка группы на кнопку удаления группа удаляется вместе с содержимым. Если вначале выделить группу, а потом щёлкнуть по кнопке, то группа может быть удалена с содержимым или без (на выбор).

Примечание: Нельзя удалить все слои.

РЕЖИМЫ НАЛОЖЕНИЯ СЛОЁВ

Режимы наложения позволяют смешивать цвет и яркость слоёв изображения. Ниже показано, какие эффекты можно получить, комбинируя два слоя:



Верхний слой

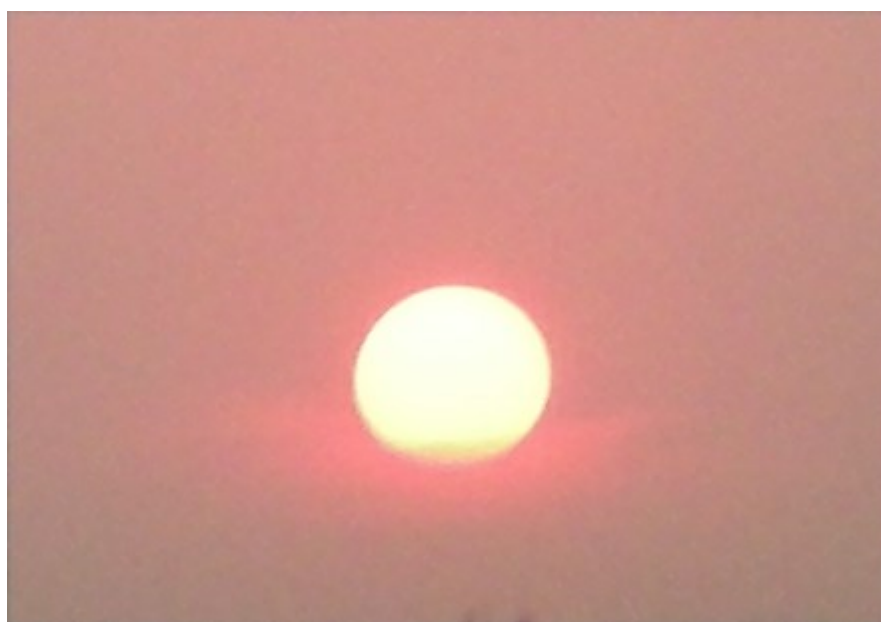
Нижний слой

В программе предусмотрено 16 режимов наложения. По умолчанию для каждого слоя установлен режим **Нормальный**.

Для набора (группы) слоёв может быть выбран свой режим наложения. Если в выпадающем списке режимов наложения указать **Сквозной**, то слои в группе взаимодействуют друг с другом и со слоями ниже обычным образом - как если бы они не были сгруппированы. При использовании других режимов наложения набор ведёт себя так, будто слои слиты в один слой, который взаимодействует со слоями вне группы в соответствии с выбранным режимом. В этом случае режимы наложения отдельных слоёв в наборе действуют только внутри группы и никак не влияют на слои вне группы.

Базовые режимы

Нормальный. Не происходит взаимодействия между активным и нижним слоем, то есть каждый пиксел верхнего слоя отображается в обычном виде. Смешение слоев получается только регулировкой **Непрозрачности**.

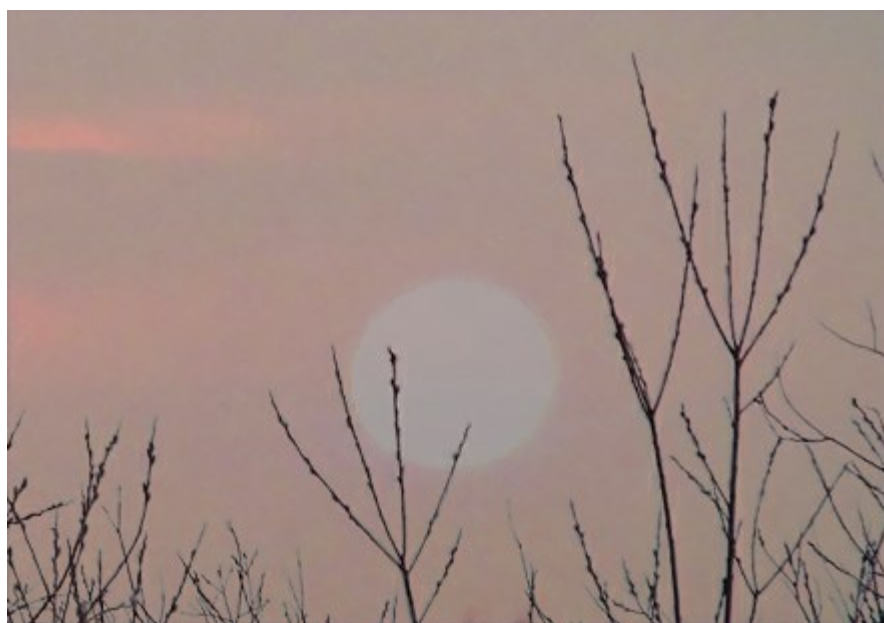


Рассеивание. Начинает работать при **Непрозрачности** меньше 100%. С уменьшением непрозрачности с верхнего изображения случайным образом пропадают пиксели, и на их месте проявляются пиксели нижнего слоя.

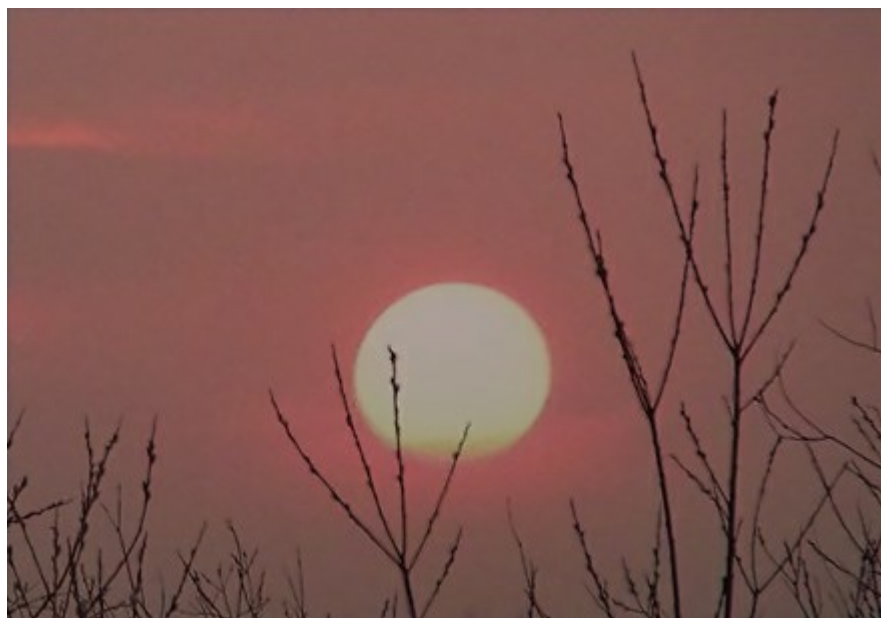


Режимы затемнения

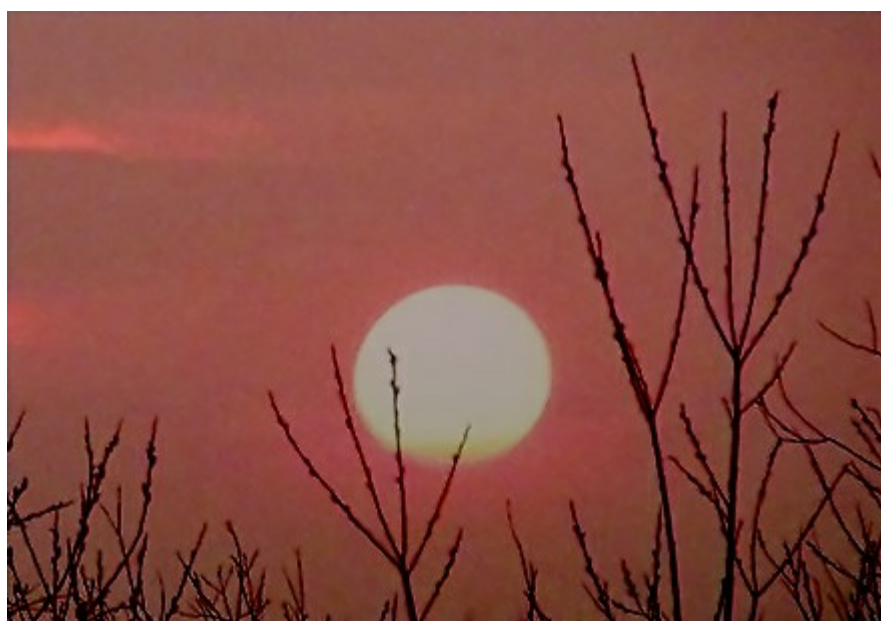
Затемнение. В этом режиме на верхнем слое проявляются более тёмные цвета нижнего слоя. Тёмные пиксели верхнего слоя останутся без изменения, белый цвет верхнего слоя будет прозрачным. Результирующая картина складывается из наименее ярких значений пикселей по каждому каналу.



Умножение. Верхний слой затемняет лежащий ниже слой. Цвета совмещаются таким образом, что становятся гуще, изображение темнеет. Белый цвет верхнего слоя будет прозрачным. Режим можно применять для восстановления светлых фотографий, наложения теней, имитации фломастеров.

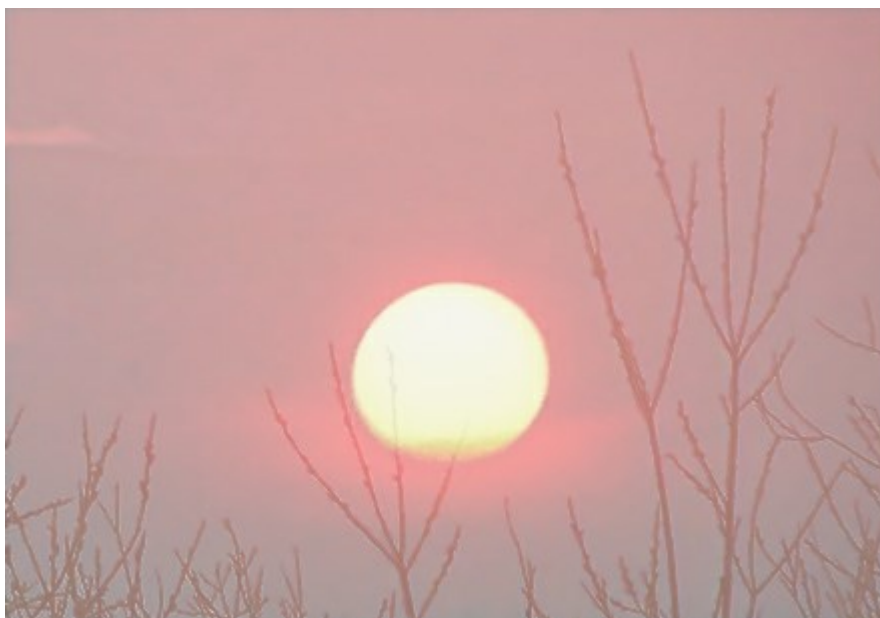


Прожигание. В этом режиме на затемнённые пиксели нижнего слоя накладывается изображение верхнего слоя с усилением контрастности. Белый цвет верхнего слоя становится прозрачным. В тенях этот режим более интенсивен, чем режим **Умножение**. Часто используется для создания насыщенности на светлых участках, затемнения стекла, драгоценных камней, подчёркивания деталей в коллажах и имитации эффектов, прожигающих изображение.

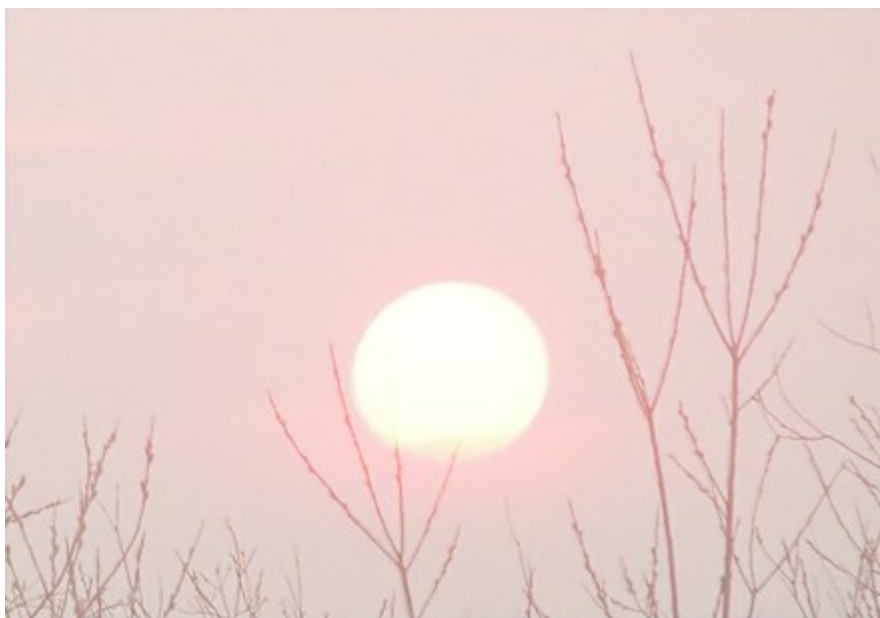


Режимы осветления

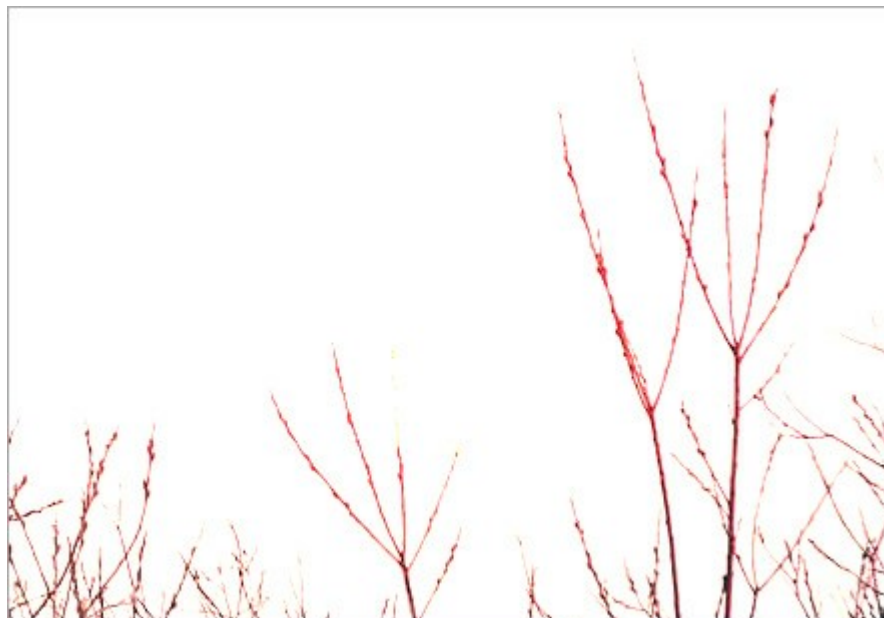
Осветление. В этом режиме на верхнем слое проявляются более светлые цвета нижнего слоя. Светлые пиксели верхнего слоя останутся без изменения, чёрный цвет верхнего слоя будет прозрачным. Результирующая картина складывается из наиболее ярких значений пикселей по каждому каналу.



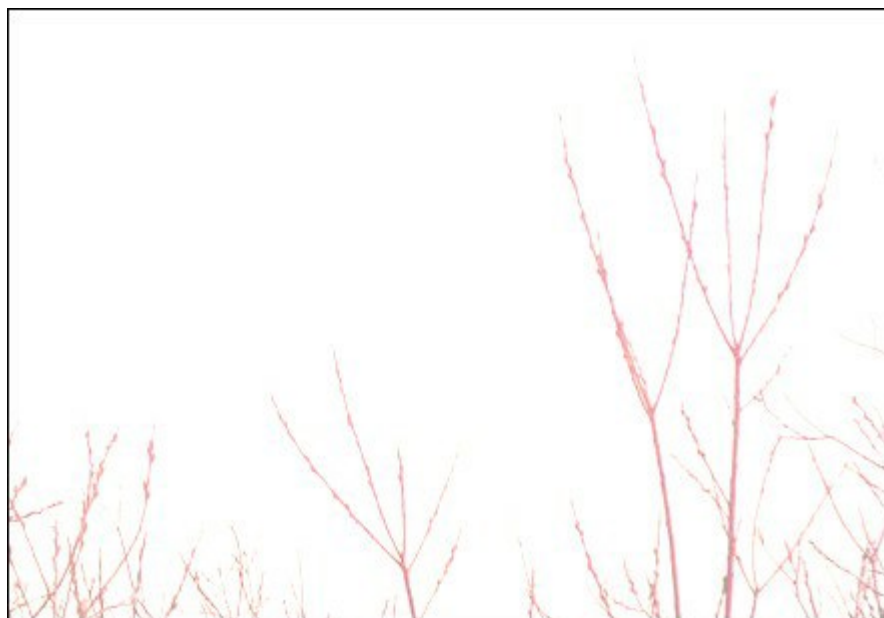
Высвечивание. Верхний слой засветляет нижний в зависимости от своей яркости. Чёрный цвет верхнего слоя станет прозрачным. Режим можно применять для осветления темных фотографий, имитации свечения, проникающего в изображение нижнего слоя, и различного вида бликов.



Отбеливание. В этом режиме на осветлённые пиксели нижнего слоя накладывается изображение верхнего слоя с уменьшением контраста. Чёрный цвет верхнего слоя становится прозрачным. Действие режима в светлых областях проявляется сильнее, чем в режиме **Высвечивание**. Режим можно использовать при создании ярких вспышек и совмещении контрастных изображений с фоном.

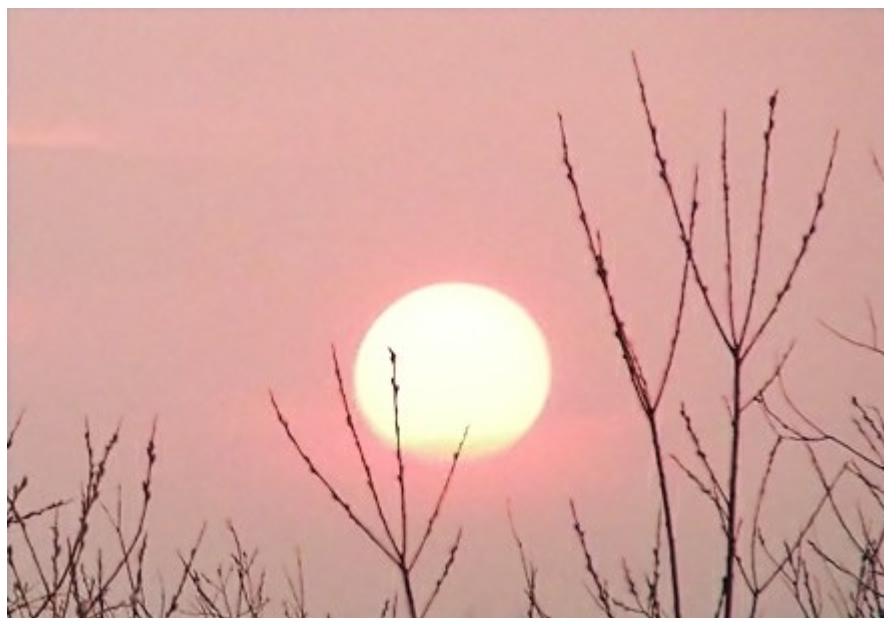


Линейное отбеливание. Действует как отбеливание с более мягким (плавным) эффектом.

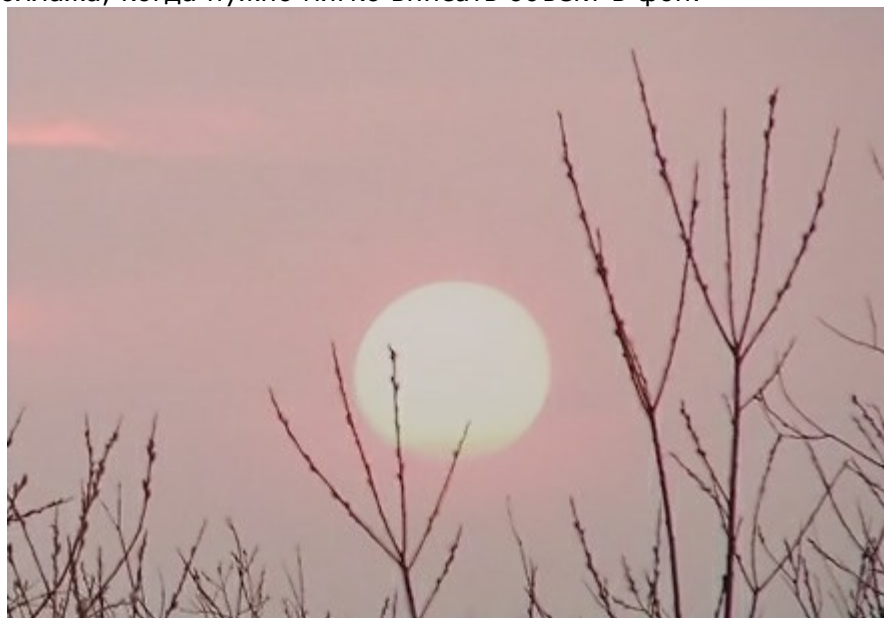


Режимы увеличения контрастности

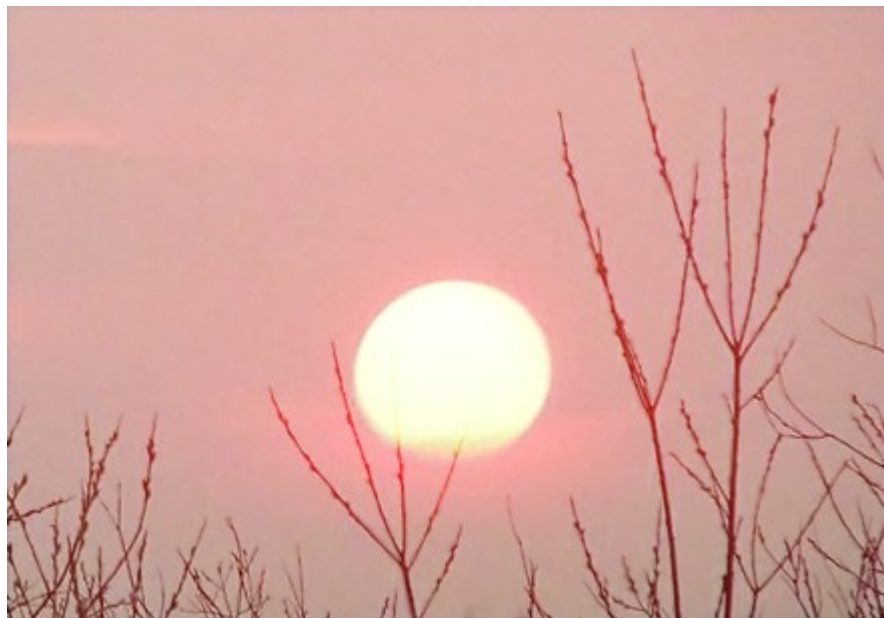
Перекрытие. Комбинирует эффект режимов **Умножение** и **Осветление**, смешивая верхний слой с нижним. Результат зависит от различия яркости пикселей накладываемых слоев: если пиксели нижнего слоя темнее верхних, происходит затемнение, если светлее верхних - осветление. Хорошо подходит для усиления малоконтрастных деталей и наложения текстуры на изображение. Если верхний слой на 50% серый – эффекта не будет.



Мягкий свет. Усиливает или ослабляет цвет в зависимости от яркости наложенного слоя. Если пиксели верхнего слоя светлее 50% нейтрального серого, нижний слой осветляется; если пиксели верхнего слоя темнее 50% серого цвета, нижний слой затемняется. Если верхний слой на 50% серый – эффекта не будет. Режим полезен для корректировки тонов и формирования заднего плана коллажа, когда нужно мягко вписать объект в фон.

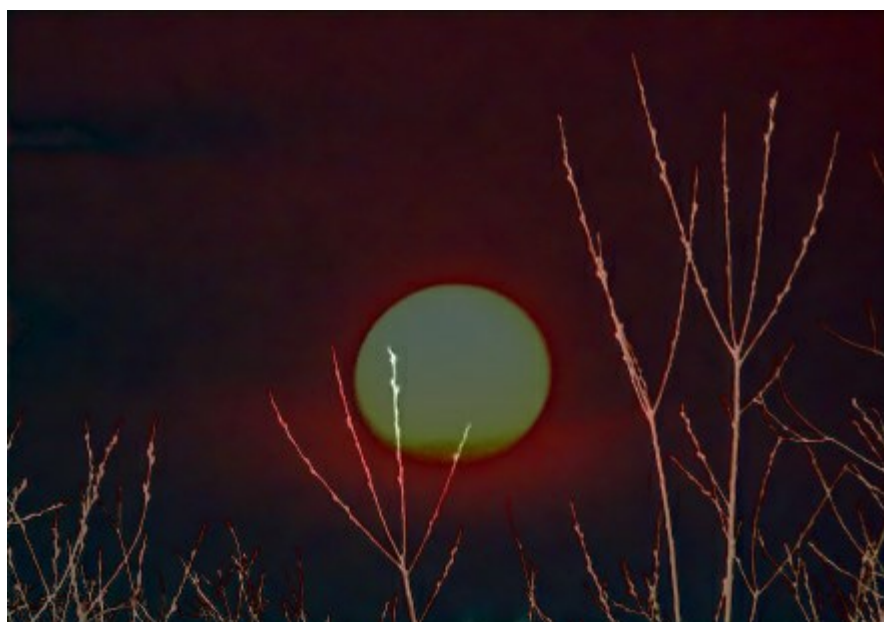


Жёсткий свет. По аналогии с предыдущим режимом, изображение затемняется, если наверху темные пиксели (темнее 50% нейтрального серого), и осветляется, если наверху светлые пиксели (светлее 50% светлого). Контрастность цветов выше, чем при мягком освещении. Если верхний слой на 50% серый – эффекта не будет. Режим часто применяется для придания фону объема текстуры, имеющейся на верхнем слое.

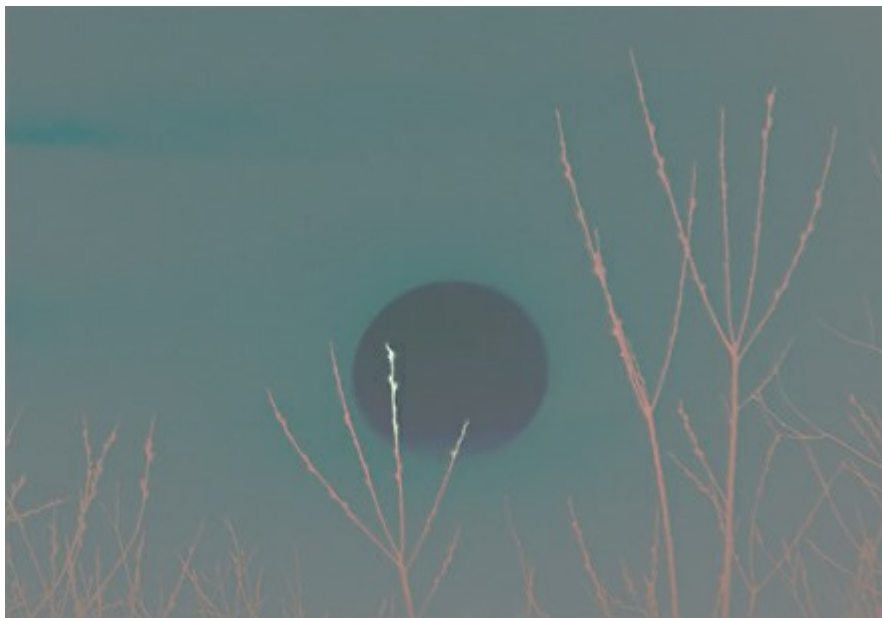


Режимы сравнения

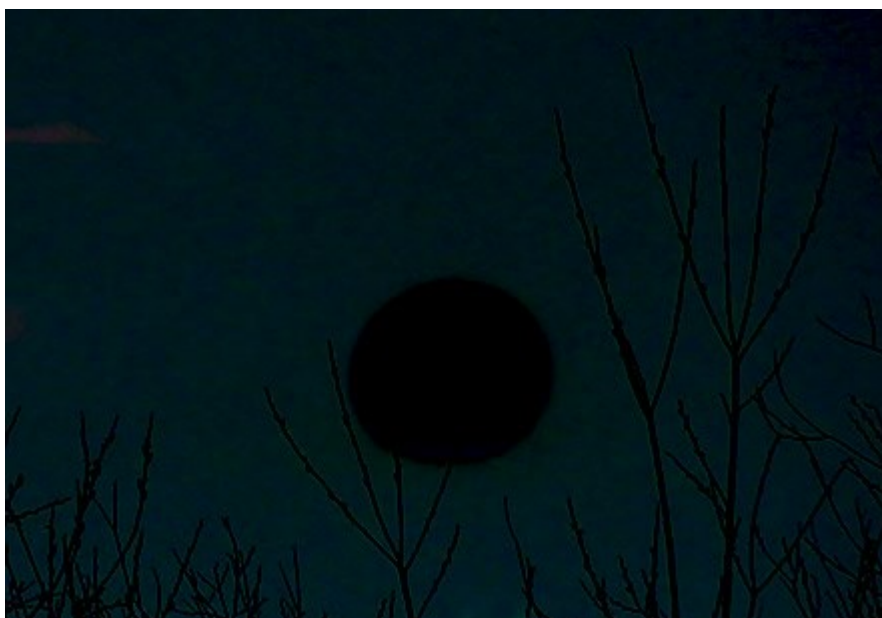
Разница. Отображает тональную разницу между содержимым двух слоев. Цвета инвертируются в зависимости от яркости пикселей нижнего и верхнего слоя. Смешивание с белым инвертирует цвета второго слоя; смешивание с черным не вызывает изменения. Если накладываемые слои не слишком темные или светлые и достаточно насыщены, могут получиться интересные эффекты. Режим также применяется для сравнения двух изображений - если они отличаются хоть на 1 пиксел, он высветится на чёрном фоне.



Исключение. По аналогии с предыдущим режимом, инверсия цветов определяется разницей между яркостью пикселей нижнего и верхнего слоя. Пиксели промежуточных цветов превращаются в серые, что приводит к уменьшению контраста. Смешивание с белым инвертирует цвета второго слоя; смешивание с черным не вызывает изменения. Режим можно применять для получения эффектов.



Вычитание. В этом режиме цвет результирующего пиксела определяется разницей между значениями цвета пикселей нижнего и верхнего слоя. Если результат вычитания получится отрицательным, то цвет пиксела будет заменен на черный.



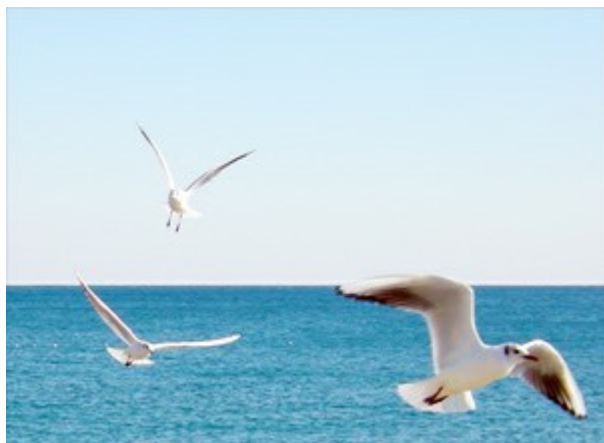
Деление. В этом режиме цвет результирующего пиксела получается путем деления цветовых значений пикселей нижнего слоя на цветовые значения пикселей верхнего слоя. Если наложить картинку саму на себя, то она станет белой.



СМЕШИВАНИЕ СЛОЁВ

Движки **Смешивание по яркости** позволяют управлять видимостью пикселей активного и нижележащего слоя на основе их яркости. На каждой шкале имеется два ползунка. Крайнее левое положение ползунка - это пиксели с яркостью 0 (чёрные); крайнее правое - с яркостью 255. Те пиксели, яркость которых попадает в диапазон значений между двумя ползунками, будут проявлены (для верхнего слоя) или скрыты (для нижнего слоя). Ползунки скрывают пиксели, не удаляя их. Если при перемещении ползунка удерживать клавишу `Ctrl`, ползунок разделится на две части, которые затем можно двигать независимо друг от друга. Разделённые ползунки задают тональный диапазон перехода от видимых пикселей к невидимым, благодаря чему можно получить более сглаженный эффект с мягким изменением цвета.

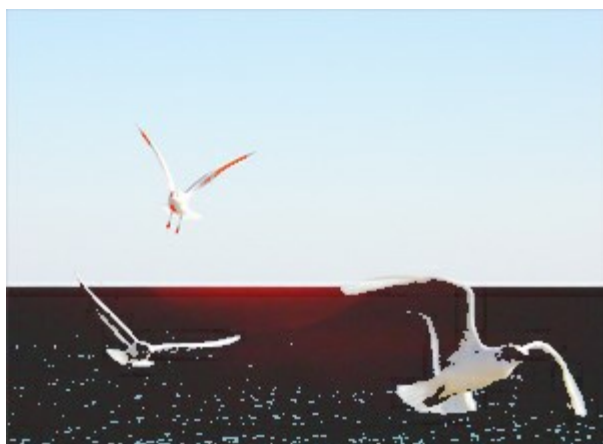
Действия над активным слоем:



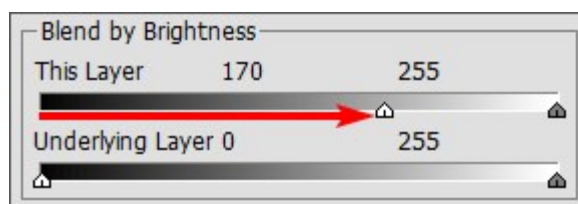
Верхний слой



Нижний слой



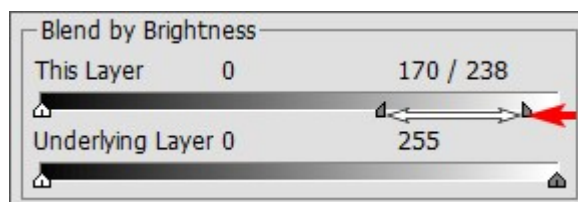
Перемещение левого ползунка скрывает тёмные пиксели с меньшей яркостью



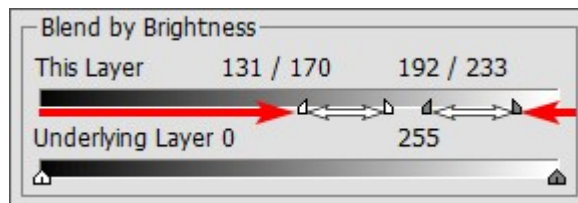
Активный слой:
Скрыты 0-170
Видны 170-255



Перемещение правого ползунка скрывает светлые пиксели с большей яркостью



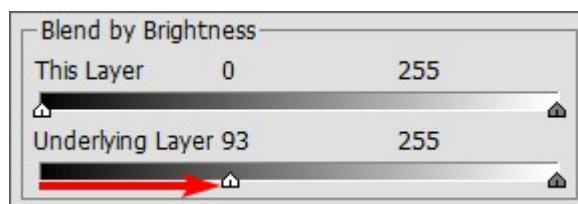
Активный слой:
Видны 0-170
Переход 170-238
Скрыты 238-255



Активный слой:
 Скрыты 0-131
 Переход 131-170
 Видны 170-192
 Переход 192-233
 Скрыты 233-255

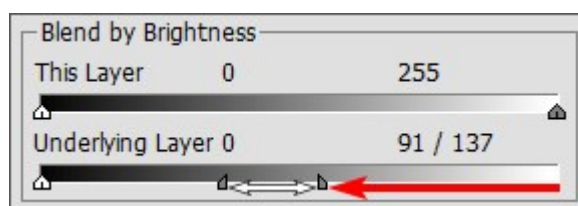
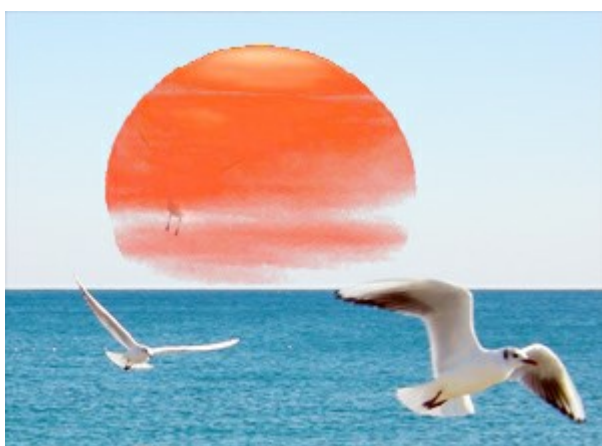
Перемещение ползунков к центру оставляет видимыми только пиксели со значениями яркости из диапазона между ползунками

Действия над нижним слоем:



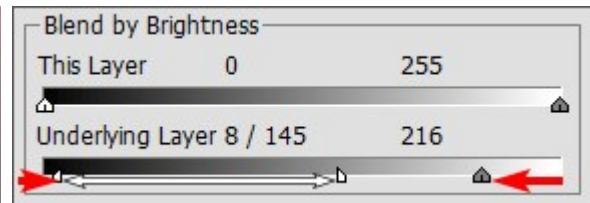
Нижний слой:
 Проявлены 0-93
 Скрыты 93-255

Перемещение левого ползунка проявляет на верхнем слое тёмные пиксели нижнего слоя, если их яркость меньше указанной



Нижний слой:
 Скрыты 0-91
 Переход 91-137
 Проявлены 137-255

Перемещение правого ползунка проявляет на верхнем слое светлые пиксели нижнего слоя, если их яркость больше указанной



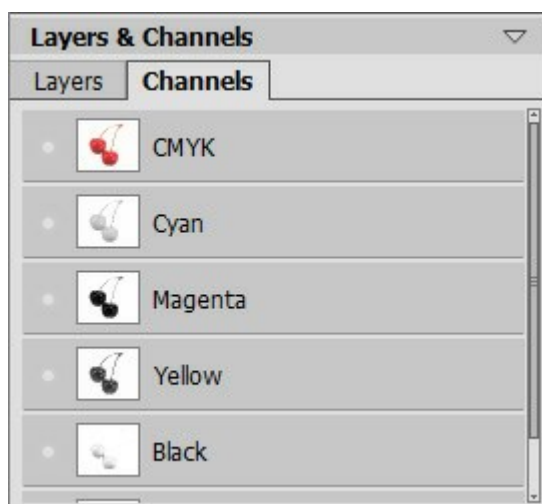
Нижний слой:
Проявлены 0-8
Переход 8-145
Скрыты 145-216
Проявлены 216-255

Перемещение ползунков к центру проявляет на верхнем слое те пиксели нижнего слоя, значения яркости которых находятся вне диапазона, ограниченного ползунками

ПАЛИТРА "КАНАЛЫ"

Использование палитры **Каналы** (Channels) возможно только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#).

Палитра **Каналы** позволяет просматривать и редактировать результирующее изображение в отдельных каналах. Каналы - это полутоновые изображения с информацией о яркостях компонент цвета. Список каналов включает составное изображение, каналы цветового режима (RGB, CMYK, Lab, Graayscale), канал прозрачности текущего растрового слоя (альфа-канал) и канал просмотра активного выделения. Каждому каналу в палитре соответствует миниатюра, отражающая все изменения, которые с ним происходят.

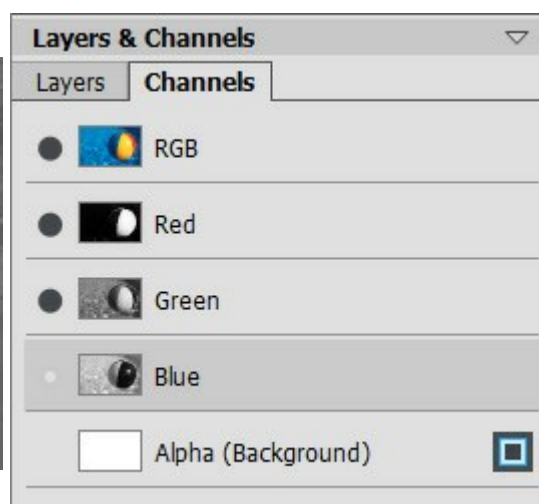


Палитра "Каналы". Цветовой режим CMYK

Активный (доступный для редактирования) канал выделен в списке серой подсветкой. Чтобы редактировать другой канал, нужно щёлкнуть по его названию. Когда на экран выводится только один канал, изображение на экране полутоновое.

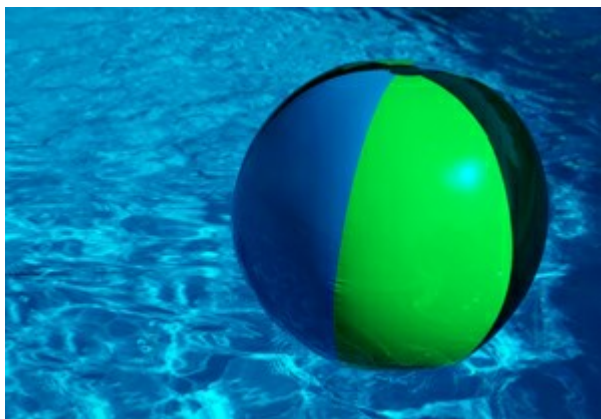


Выводится изображение синего канала

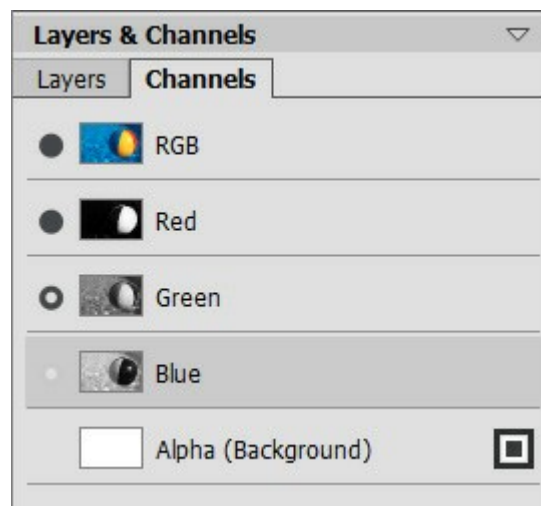


Выбран и редактируется синий канал

Значок видимости напротив неактивного канала означает, что канал выводится на экран, но не подвергается редактированию. Если выводятся несколько каналов сразу, то изображение всегда показывается в цвете.



Выводится изображение синего и зелёного каналов

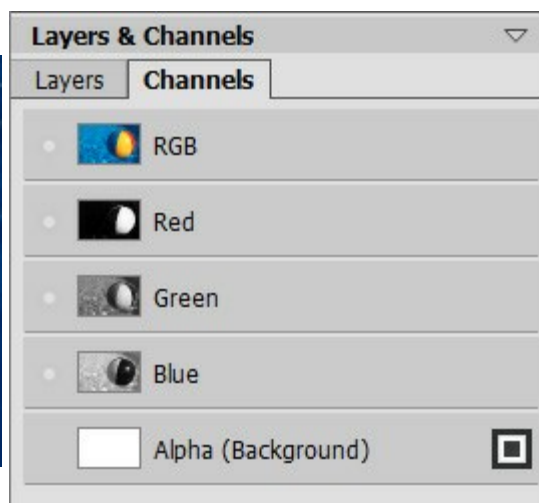


Выбран и редактируется синий канал

При выборе основного (составного) изображения все каналы становятся активными. Составное изображение находится первым в списке каналов и выводится на экран по умолчанию.



Отображаются все компоненты цвета

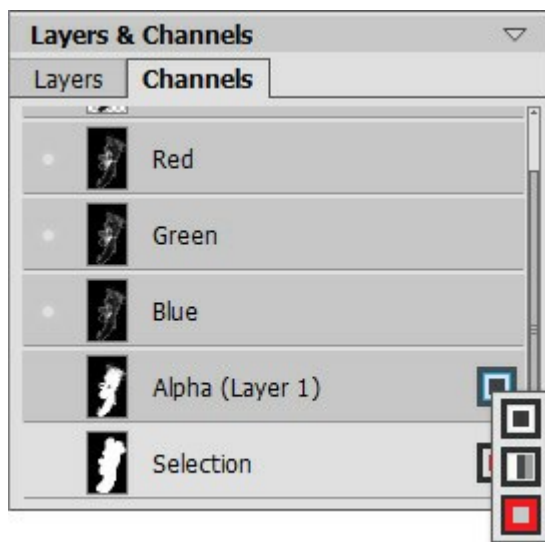


Составное RGB изображение

При редактировании канала используются обычные инструменты рисования. Закраска белым выделяет цвет канала со 100% интенсивностью. Различные оттенки светлого применяются для менее интенсивного наложения цвета. Чёрная кисть полностью удаляет цвет канала.

В альфа-канале белым цветом показаны непрозрачные области, чёрным - прозрачные, а серым - полупрозрачные.

Режимы просмотра содержимого альфа-канала (чёрно-белый, трёхцветная карта прозрачности, заливка красным) переключаются во всплывающем меню:



Меню режимов просмотра



Составное RGB изображение



Чёрно-белый режим




Трёхцветная карта прозрачности



Заливка красным

Для канала выделения доступны ещё три режима просмотра - заливка выделенной области, чёрный фон и белый фон.

ЦВЕТНАЯ КИСТЬ

Цветная кисть  предназначена для рисования линий произвольной формы с мягкими границами. С помощью инструмента **Цветная кисть** можно создать чёткую или размытую линию, однако она всегда будет мягкой, поскольку края линии смешиваются с фоном. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **B**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Размер кисти (1-1000). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью кисти (в пикселах).

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край кисти. При жёсткости 100% кисть рисует почти так же жёстко, как карандаш; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Рождение белого гиганта (окружность показывает фактический Размер кисти = 160)



Жёсткость краёв = 60%



Жёсткость краёв = 15%

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселей цвета кисти с пикселями обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 16 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно [здесь](#).

Раскрашивание лайма (цвет кисти - красный)



Режим Высвечивание

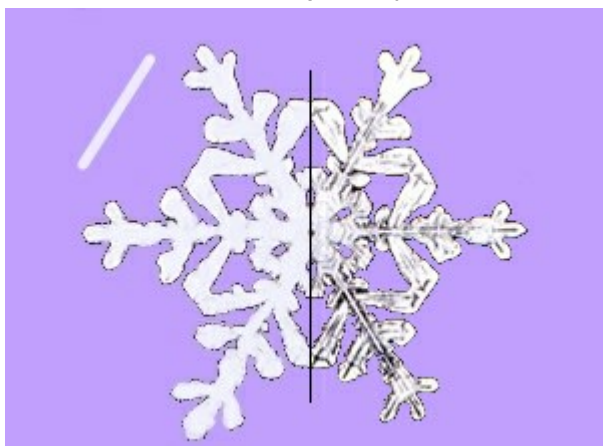


Режим Перекрытие

Непрозрачность (1-100). Проницаемость мазка кисти по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность цвета, которым рисуется линия: чем меньше его значение, тем бледнее цвет проведённых линий и сильнее их взаимодействие с цветами фона.

Раскрашивание снежинки белой кистью

(Размер кисти = 6, Жёсткость краёв = 85%)



Непрозрачность = 90%



Непрозрачность = 40%

Интервал (5-200). Разнесённость элементов, из которых составлен след кисти. Увеличение параметра позволяет получить вместо сплошного мазка последовательность пятен, расстояние между которыми зависит от выбранного значения интервала.

Рисование с интервалами



Интервал = 65



Интервал = 70 и 104

Коэффициент сжатия (1-100). Сжатие базового рисующего элемента. При 1 кисть сплющивается в линию, при 100 это окружность, а промежуточные значения параметра соответствуют эллипсам. Чем меньше коэффициент сжатия, тем сильнее вытянут эллипс вдоль направления, заданного параметром **Угол поворота**.



Коэффициент сжатия = 40



Коэффициент сжатия = 85

Угол поворота (0-180). Угол наклона рисующего элемента.



Угол поворота = 62

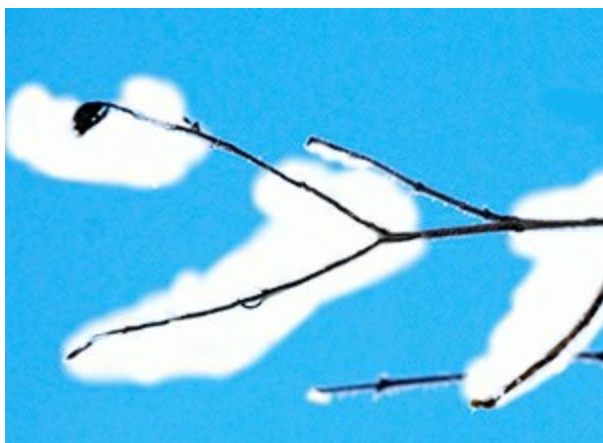


Угол поворота = 62 и 95

Чек-бокс **Шум**. Добавление шума к мягкому краю кисти. Чем меньше **Жёсткость краёв** и выше значение **Интервала**, тем больший шум можно получить.

Появление снега на ветке

(Жёсткость краёв = 0%, Непрозрачность = 100%, Интервал = 30)



Чек-бокс "Шум" неактивен




Чек-бокс "Шум" активен

Цвет кисти задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсор примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

Чтобы нарисовать произвольную 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

ЦВЕТНОЙ КАРАНДАШ

Цветной карандаш  предназначен для рисования линий произвольной формы с жёсткими границами. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **P**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Диаметр (1-1000). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью карандаша (в пикселах).

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселей карандашного штриха с пикселями обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 16 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно [здесь](#).



Режим Нормальный



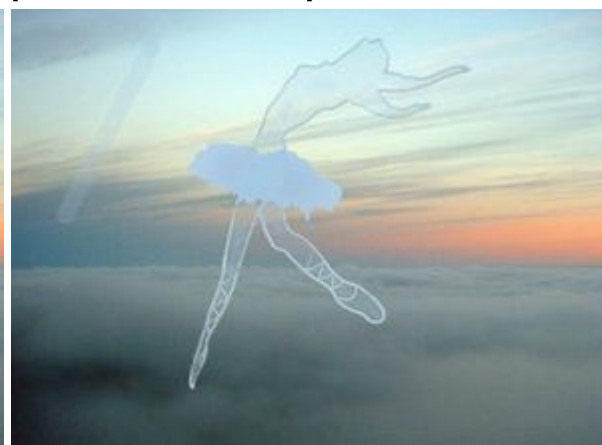
Режим Перекрытие

Непрозрачность (1-100). Проницаемость карандашного штриха по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность цвета, которым рисуется линия: чем меньше его значение, тем бледнее цвет проведённых линий и сильнее их взаимодействие с цветами фона.

Закрашивание фигурки балерины с помощью карандаша



Непрозрачность = 80%



Непрозрачность = 20%

Интервал (5-200). Разнесённость элементов, из которых составлена линия. Увеличение параметра позволяет получить вместо линии последовательность кружков, расстояние между которыми зависит от выбранного значения интервала.

Рисование с интервалами



Интервал = 5



Интервал = 91 и 100

Коэффициент сжатия (1-100). Сжатие базового рисующего элемента. При 1 карандаш сплющивается в линию, при 100 это окружность, а промежуточные значения параметра соответствуют эллипсам. Чем меньше коэффициент сжатия, тем сильнее вытянут эллипс вдоль направления, заданного параметром **Угол поворота** (Angle).

Нанесение боевой раскраски на лицо туземца



Коэффициент сжатия = 30



Коэффициент сжатия = 80

Угол поворота (0-180). Угол наклона рисующего элемента.

Узор на вазе



Угол поворота = 30




Угол поворота = 140

Цвет карандаша задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсор примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щелкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях

подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

Чтобы нарисовать произвольную 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

СПРЕЙ

Спрей  предназначен для имитации распыления краски на изображение. Инструмент наносит краску не сплошным слоем, а в виде капель, рассеянных вдоль мазка. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **A**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Диаметр (10-1000). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Непрозрачность (1-100). Проницаемость мазка кисти по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность цвета, который распыляется по изображению: чем меньше его значение, тем бледнее цвет пятен и сильнее их взаимодействие с цветами фона.

Проступание веснушек на лице ребёнка

(Размер кисти = 55, Плотность заполнения = 5, Размер капель = 4)



Непрозрачность = 24%



Непрозрачность = 55%

Плотность заполнения (1-100). Доля капель в общей площади мазка. С увеличением параметра густота распыления возрастает.

Распыление с разной плотностью заполнения

(Размер кисти = 175, Непрозрачность = 100%, Размер капель = 9)



Плотность заполнения = 10



Плотность заполнения = 65

Размер капель (1-50). Диаметр отдельной капли. Капли большого диаметра будут сливаться, образуя мазок причудливой формы с неровным краем.

Приход зимы

(Размер кисти = 400, Непрозрачность = 100%, Плотность заполнения = 1)



Размер капель = 5



Размер капель = 30

Интенсивность цвета (1-100). Интенсивность окрашивания капли в выбранный цвет при одном мазке кистью. При распылении капель друг на друга эффект нарастает. Чем меньше параметр, тем бледнее цвет краски.

Румянец на лице бледной девушки

(Размер кисти = 52, Непрозрачность = 100%, Плотность заполнения = 100, Размер капель = 1)



Интенсивность цвета = 5




Интенсивность цвета = 70

Цвет краски задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсor примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

Чтобы распылить краску вдоль прямой линии, 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

ЛАСТИК

Ластик  представляет собой кисть, изменяющую прозрачность точек изображения. Обработанные участки отображаются как прозрачные области, залитые шахматным узором. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Ластик/Кисть возврата** используется горячая клавиша **E**.

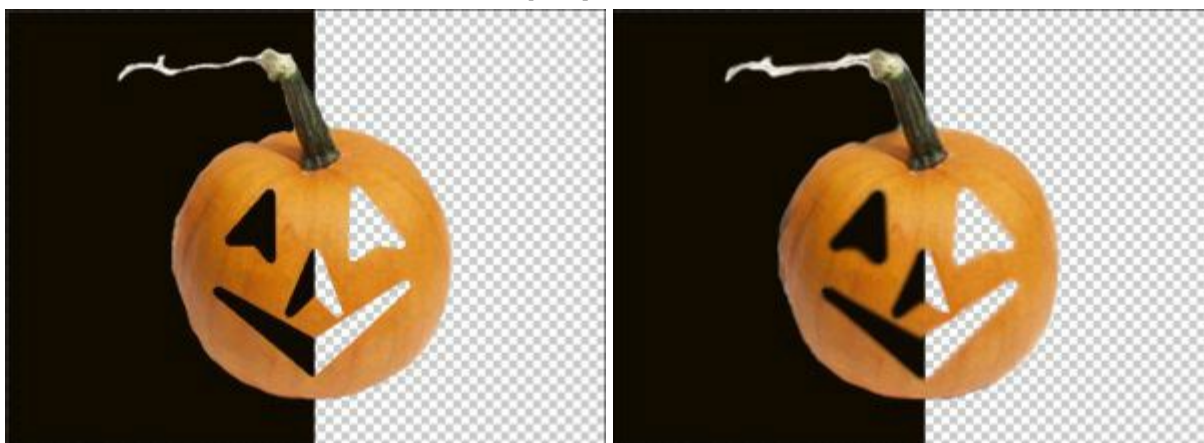
Внимание! При сохранении рисунка в формате, не поддерживающем прозрачность (например, JPEG), прозрачные участки будут по умолчанию заменены белым цветом.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Размер (1-1000). Максимальная ширина линии прозрачности, которую оставляет за собой ластик (в пикселах).

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край ластика. При жёсткости 100% будет наблюдаться резкая граница между стёртой и нестёртой областью; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Удаление частей рисунка с помощью ластика



Жёсткость краёв = 100%

Жёсткость краёв = 20%

Сила (1-100). Сила воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем больше изменяется прозрачность точек изображения.

Отсечение краёв с помощью ластика



Сила = 100%



Сила = 45%

По образцу. По умолчанию чек-бокс неактивен. В этом случае инструмент удаляет пиксели всех цветов.

Когда чек-бокс активен, можно изменять значение параметра **Допуск**. При низких значениях параметра будут удаляться пиксели только того цвета, который находился в центре инструмента при нажатии кнопки мыши, и близкие к нему. Чем выше значение параметра, тем шире диапазон оттенков, удаляемых инструментом.




Чек-бокс неактивен



Чек-бокс активен

Чтобы стереть изображение вдоль прямой линии, необходимо левым щелчком мыши указать начальную точку, затем, удерживая **Shift**, переместить курсор мыши, щёлкнуть в конечной точке и отпустить клавишу **Shift**. Если не отпустить **Shift**, то линией последовательно соединяются все новые точки.

КИСТЬ ВОЗВРАТА

Кисть возврата  восстанавливает изображение до исходного состояния на тех участках, где был применён инструмент. В отличие от инструмента **Ластик**, **Кисть возврата** удаляет с изображения все эффекты, не затрагивая фон. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Ластик/Кисть возврата** используется клавиша **E**.

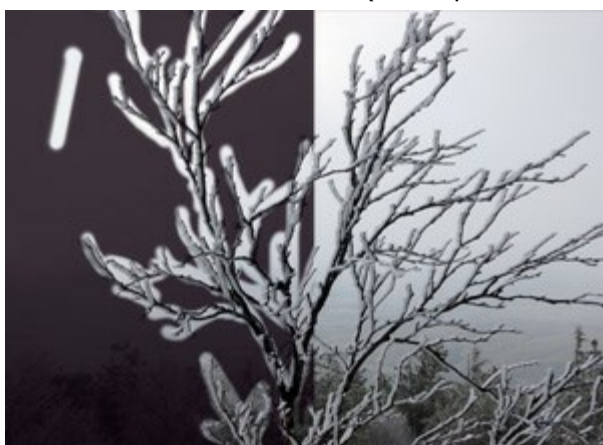
Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Размер кисти (1-1000). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью кисти (в пикселах).

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край кисти. При жёсткости 100% будет наблюдаться резкая граница между восстановленной и невосстановленной областью; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Восстановление закрасленной половины куста с помощью Кисти возврата

(Размер кисти = 100, Сила = 100%)



Жёсткость краёв кисти = 20%



Жёсткость краёв кисти = 100%

Сила (1-100). Степень восстановления исходного состояния. При небольших значениях параметра происходит частичное восстановление изображения и его смешивание с текущим состоянием; при 100% исходное изображение восстанавливается полностью.

"Чистка" зеркала от предварительно нанесённой пыли




Сила = 50%



Сила = 100%

ШТАМП

Штамп  предназначен для копирования участков изображения из одной области в другую с сохранением исходной цветовой палитры, теней, текстуры, освещённости и других характеристик копируемого участка. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **S**.

Чтобы клонировать объект, необходимо задать точку-источник - для этого, удерживая клавишу **Alt** (**Option** на Macintosh), щёлкнуть левой кнопкой мыши на участке, откуда будет браться образец для клонирования. После того как исходная точка определена, перевести курсор в место, куда нужно скопировать объект. Для размещения копируемого объекта нажать на левую кнопку мыши и, удерживая её, провести инструментом **Штамп**. В момент нажатия левой кнопки рядом с точкой-источником возникнет крестообразный курсор, которым обозначены элементы исходного изображения.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Размер штампа (1-1000). Диаметр элемента, который копируется с образца (в пикселах).

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края элемента. Чем больше значение параметра, тем меньше границы клона взаимодействуют с фоном. При жёсткости 100% будет наблюдаться резкая граница между клонированным участком и изображением; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Клонирование рыжих ягод штампом одного диаметра



Жёсткость краёв = 30%



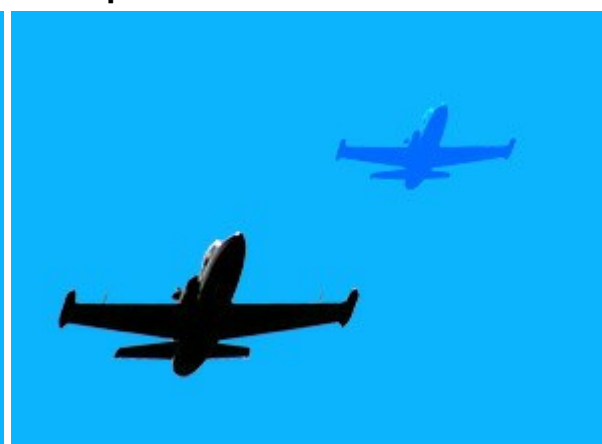
Жёсткость краёв = 100%

Режим наложения. Определяет способ смешивания пикселей копируемых участков изображения с пикселями обрабатываемого слоя. В программе предусмотрено 16 режимов наложения. Ознакомиться с ними подробнее можно [здесь](#).

Клонирование самолета с разными режимами наложения



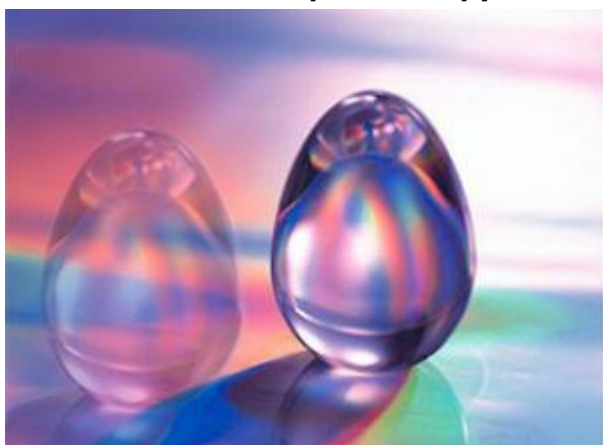
Режим Нормальный



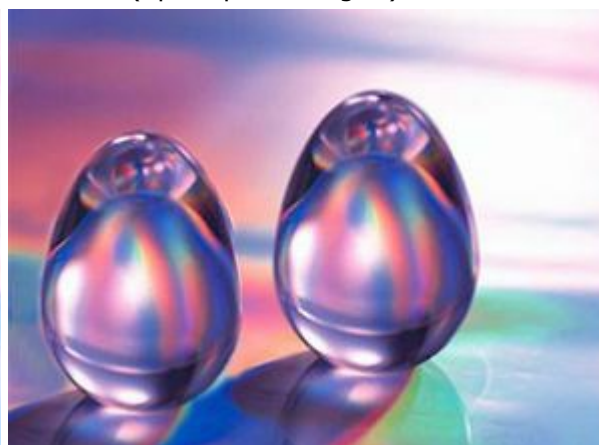
Режим Перекрытие

Непрозрачность (1-100). Проницаемость элемента по отношению к цветам фона. Параметр задаёт непрозрачность клонированного фрагмента при наложении штампа: чем меньше его значение, тем бледнее клонированный участок и сильнее его взаимодействие с цветами фона.

Клонирование хрустального яйца (пример Gun Legler)



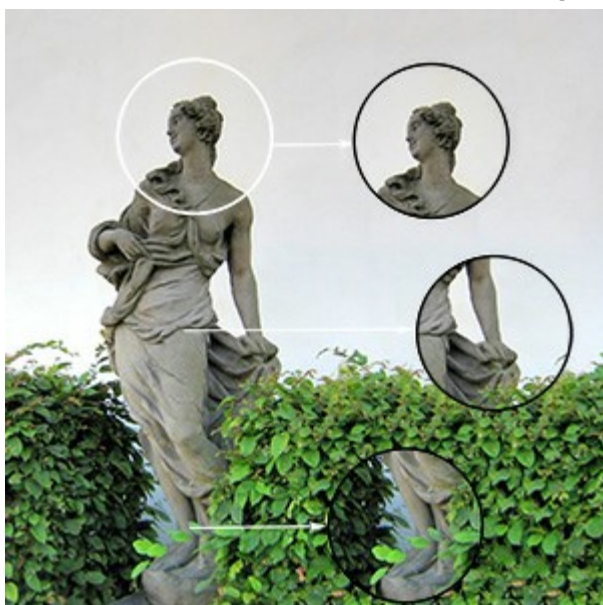
Непрозрачность клона = 40%



Непрозрачность клона = 100%

Чек-бокс **Привязка**. Данный инструмент задаёт способ клонирования изображения. При активации чек-бокса создается единый неразрывный клон области: в этом случае любая новая линия копирует соответствующую часть фрагмента. При выключенном чек-боксе каждый раз, когда кнопка мыши отпущена, курсор-указатель будет возвращаться к исходной точке-источнику, и новые мазки кистью повторно клонируют ту же часть изображения.

Способы клонирования изображения



Чек-бокс "Привязка" активен



Чек-бокс "Привязка" неактивен

Чек-бокс **Отразить по горизонтали** позволяет создать клон, перевёрнутый слева направо. Чек-бокс **Отразить по вертикали** позволяет создать клон, перевёрнутый сверху вниз.

Создание перевёрнутых клонов



Исходное изображение



Обычный клон



Отражение по горизонтали



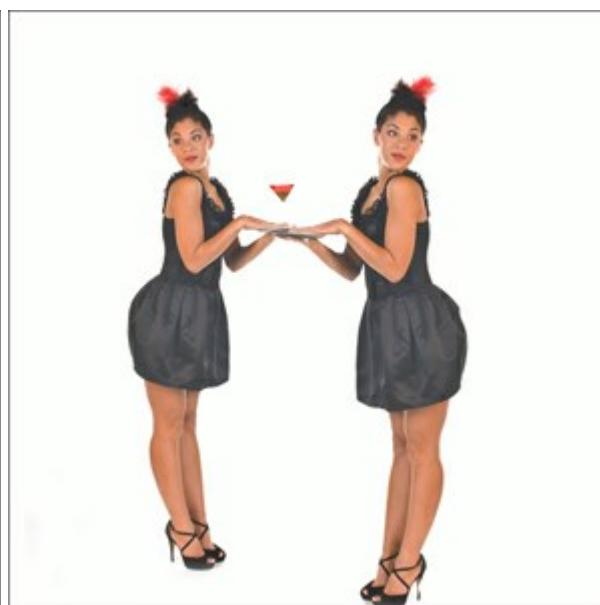
Отражение по вертикали

Масштабирование (20-400%). Размер клона относительно исходного фрагмента.

Масштабирование клона




Масштабирование = 20%



Масштабирование = 110%

КИСТЬ-ХАМЕЛЕОН

Кисть-хамелеон  предназначена для копирования участков изображения из одной области в другую с учётом цветовой палитры, теней, текстуры, освещённости и других характеристик фона, на который помещается клон. В отличие от инструмента **Штамп**, при таком способе клонирования сохраняется фактура изображения. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **H**.

Клонирование с учётом освещённости фона (пример Gun Legler)



Образ изображения на тёмном фоне



Образ изображения на светлом фоне

Клонирование хрустального яйца (пример Gun Legler)



Исходное изображение



Хрустальное яйцо и два клона

Чтобы клонировать объект, необходимо задать точку-источник - для этого, удерживая клавишу **Alt** (**Option** на Macintosh), щёлкнуть левой кнопкой мыши на участке, откуда будет браться образец для клонирования. После того как исходная точка определена, перевести курсор в другое место. Для размещения копируемого объекта нажать на левую кнопку мыши и, удерживая её, провести инструментом **Кисть-хамелеон**. В момент нажатия левой кнопки рядом с точкой-источником возникнет крестообразный курсор, которым обозначены элементы исходного изображения.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Размер кисти (1-1000). Диаметр элемента, который копируется с образца (в пикселях).

Чек-бокс **Привязка**. Данный инструмент задаёт способ клонирования изображения. При


активации чек-бокса создается единый неразрывный клон области: в этом случае любая новая линия копирует соответствующую часть фрагмента. При выключенном чек-боксе каждый раз, когда кнопка мыши отпущена, курсор-указатель будет возвращаться к исходной точке-источнику, и новые мазки кистью повторно клонируют ту же часть изображения.

Чек-бкс **Отразить по горизонтали** позволяет создать клон, перевёрнутый слева направо.


Чек-бкс **Отразить по вертикали** позволяет создать клон, перевёрнутый сверху вниз.

Масштабирование (20-400%). Размер клона относительно исходного фрагмента.

Чек-бкс **Художественное клонирование** временно задерживает обработку клонированных участков с учётом соседних точек. В режиме **Художественного клонирования** можно менять размер кисти, указать новую точку-источник, составить клон из разных частей одного изображения, удалить из клонированной области лишние участки и т. д. Для удаления ненужных частей клона следует нажать на клавишу **Ctrl** (**⌘** на Macintosh) и, не отпуская, провести по ним кистью.

Работать в данном режиме целесообразно при клонировании больших участков изображения и при создании клона из разных фрагментов. Обработка полученного фрагмента будет произведена после нажатия кнопки  или выключения чек-бокса.

РАЗМЫТИЕ

Размытие  предназначено для уменьшения чёткости изображения путем снижения цветового контраста между соседними пикселями. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Размытие/Резкость/Размазывание** используется клавиша **R**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Диаметр (1-200). Размер размывающей кисти (в пикселях).

Жёсткость краёв (0-100). Ширина внешнего края кисти, где происходит частичное размытие изображения. Чем выше значение параметра, тем больше внутренняя область, где эффект размытия применяется полностью.

Размытие из центра лупы

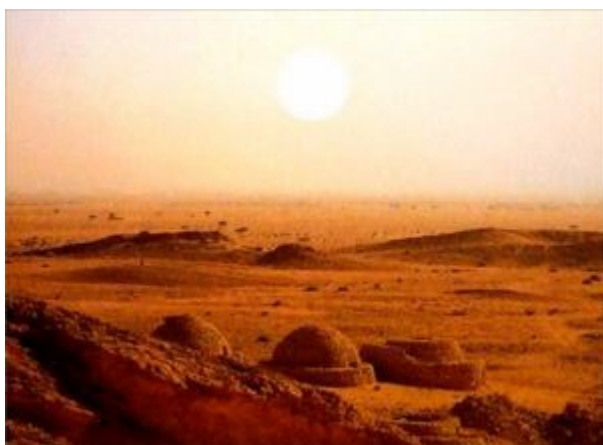


Жёсткость краёв = 10%



Жёсткость краёв = 80%

Радиус размытия (0.1-5.0). Интенсивность воздействия на изображение. Параметр задаёт область поиска точек для размытия: при увеличении значения радиуса размытие усиливается.




Радиус размытия = 1.5



Радиус размытия = 4.0

Чтобы размыть изображение вдоль прямой линии, 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

РЕЗКОСТЬ

Резкость  предназначена для повышения чёткости изображения за счёт увеличения цветового контраста между соседними пикселями. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Размытие/Резкость/Размазывание** используется клавиша **R**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Диаметр (1-500). Размер редактирующей кисти (в пикселях).

Жёсткость краёв (0-100). Ширина внешнего края кисти, где происходит частичное усиление резкости. Чем выше значение параметра, тем больше внутренняя область, где эффект применяется полностью.



Жёсткость краёв = 30%



Жёсткость краёв = 95%

Усиление контраста (1-250). Степень усиления контраста между пикселями. При значении 100% контрастность усиливается в 2 раза, при значении 200% - в 4 раза и т. д.

Изменение чёткости за счёт усиления контраста



Усиление контраста = 20%



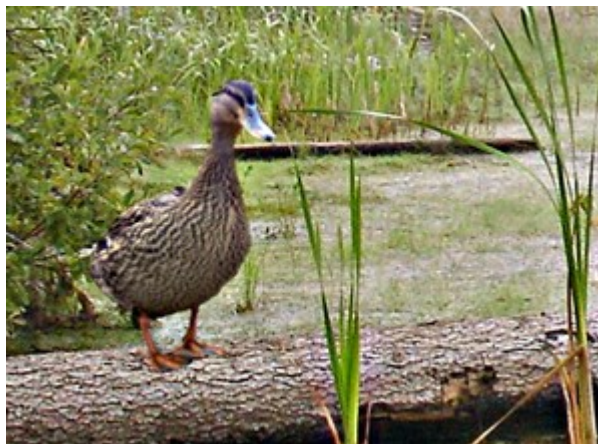
Усиление контраста = 210%

Радиус резкости (0,1-20,0). Размер контура резкости. Параметр задаёт количество пикселей, окружающих данный пиксел, к которым применяется усиление резкости. При увеличении радиуса интенсивность изменения цветов на изображении возрастает.

Усиление чёткости за счёт изменения размера контура резкости




Радиус резкости = 3,0



Радиус резкости = 18,0

Чтобы усилить резкость вдоль прямой линии, 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

РАЗМАЗЫВАНИЕ

Размазывание  предназначено для перемешивания цветов на изображении посредством смещения пикселей, как если бы по свежей краске водили пальцем. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Размытие/Резкость/Размазывание** используется клавиша **R**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Диаметр (1-300). Размер размазывающей кисти.

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край мазка.

Вихрастый мальчуган



Жёсткость краёв = 10%



Жёсткость краёв = 90%

Сила (1-100). Растяннутость цветов в мазке. Чем выше значение параметра, тем дальше размазывается элемент изображения.

Наращивание клыков



Сила = 30%



Сила = 60%

Макание (0-100). Интенсивность основного цвета в начале каждого мазка. Чем выше параметр, тем ярче цвет, с которого начинается мазок. Если уменьшить параметр до нуля, размазывание происходит обычным образом (без использования основного цвета).

Основной цвет можно задать на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсor примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

Появление огонька


Макиение = 20



Макиение = 75

Чтобы размазать цвета вдоль прямой линии, 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

ОСВЕТЛЕНИЕ

Осветление  предназначено для тонирования изображения посредством усиления яркости цветов. При каждом последующем наложении мазков эффект осветления нарастает. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Осветление/Затемнение/Насыщенность** используется клавиша **L**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

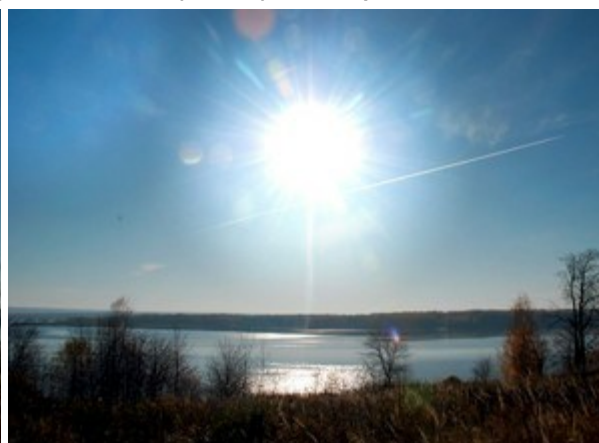
Диаметр (1-1000). Размер осветляющей кисти.

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее загроубляется край инструмента. При 100% будет наблюдаться резкая граница между осветлённой и не затронутой осветлением областью; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Плавность перехода цветов при осветлении неба
(окружность показывает фактический размер кисти)



Жёсткость краёв = 80%



Жёсткость краёв = 40%

Сила (1-100). Степень осветления изображения. При параметре 100% происходит максимальное осветление цветов на изображении.



Сила = 20%



Сила = 95%

Выпадающий список **Диапазон** содержит три способа обработки пикселей:

Тени. Тёмные участки изображения обрабатываются сильнее, чем светлые.

Средние тона. Инструмент воздействует на светлые и тёмные участки изображения с одинаковой интенсивностью.

Светлые тона. Светлые участки изображения обрабатываются сильнее, чем тёмные.

Осветление изображения в разном диапазоне


Тени

Средние тона

Светлые тона

Чтобы осветлить цвета вдоль прямой линии, 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

ЗАТЕМНЕНИЕ

Затемнение  предназначено для тонирования изображения посредством ослабления яркости цветов. При каждом последующем наложении мазков эффект затемнения нарастает. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Осветление/Затемнение/Насыщенность** используется клавиша **L**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Диаметр (1-1000). Размер затемняющей кисти.

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край инструмента. При 100% будет наблюдаться резкая граница между затемнённой и не затронутой затемнением областью; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

"Созревание" брусники



Жёсткость краёв = 40%



Жёсткость краёв = 95%

Сила (1-100). Степень затемнения изображения. При параметре 100% происходит максимальное затемнение цветов на изображении.



Сила = 30%



Сила = 95%

Выпадающий список **Диапазон** содержит три способа обработки пикселей:

Тени. Тёмные участки изображения обрабатываются сильнее, чем светлые.

Средние тона. Инструмент воздействует на светлые и тёмные участки изображения с одинаковой интенсивностью.

Светлые тона. Светлые участки изображения обрабатываются сильнее, чем тёмные.

Затемнение изображения в разном диапазоне:




Тени

Средние тона

Светлые тона

Чтобы затемнить цвета вдоль прямой линии, 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

НАСЫЩЕННОСТЬ

Насыщенность  предназначена для тонирования изображения путём изменения насыщенности и контраста соседних пикселей. Инструмент работает в двух режимах: в режиме **Насыщение** насыщенность области изображения будет увеличиваться, в режиме **Обесцвечивание** – уменьшаться. Для быстрого вызова и переключения инструментов **Осветление/Затемнение/Насыщенность** используется клавиша **L**.



Режим насыщения цветов



Режим обесцвечивания цветов

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Диаметр (1-1000). Размер тонирующей кисти.

Жёсткость краёв (0-100). Степень размытости внешнего края кисти, где происходит неполное применение эффекта. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край инструмента; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения к обработанной будет более плавным.

Влияние жёсткости краёв кисти на вид радуги



Жёсткость краёв = 10%



Жёсткость краёв = 85%

Сила (1-100). Интенсивность воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем больше изменяются цвета.

Изменение оттенков цветов




Сила = 10%



Сила = 80%

Чтобы изменить насыщенность вдоль прямой линии, 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 линией последовательно соединяются все новые точки.

МАСЛЯНАЯ КИСТЬ

Масляная кисть  предназначена для имитации рисования маслом и отличается от обычной цветной кисти рельефностью мазка. Густота краски изменяется по всей длине линии. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **B**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Размер кисти (3-150). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью кисти (в пикселах).

Рельефность (0-100). Выпуклость деталей мазка. Чем больше параметр, тем сильнее выражен след волосков кисти на краске и рельефней мазок.

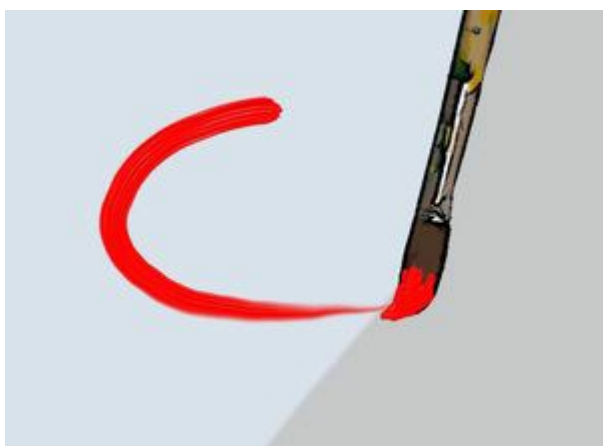


Рельефность = 15



Рельефность = 70

Запас краски (0-100). Длина цветного мазка. Когда краска израсходована, кисть перестаёт окрашивать поверхность и оставляет за собой невидимый рельефный след.

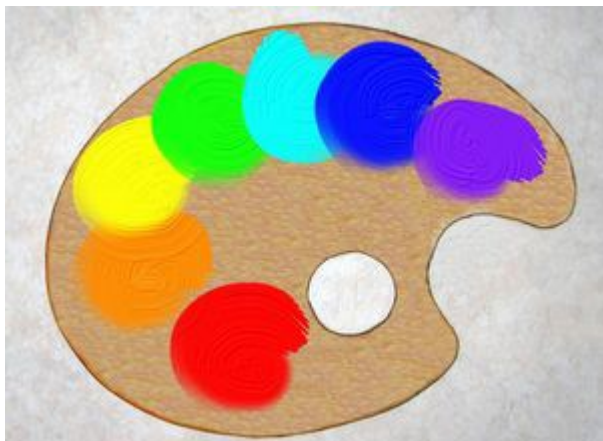


Запас краски = 10

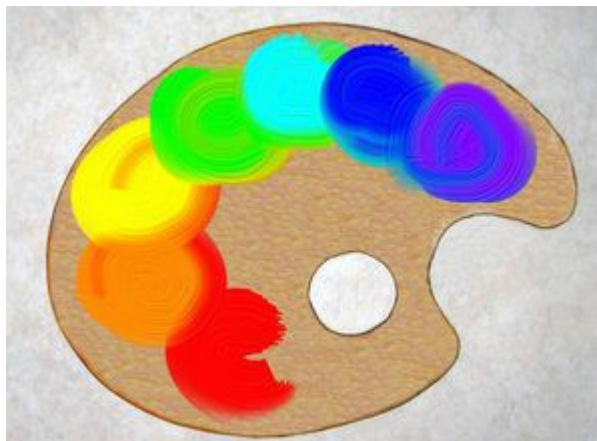


Запас краски = 60

Чек-бок **Смешивание**. Определяет состояние краски при мазке кистью. При включенном чек-боксе мазки смешиваются с проведёнными ранее. Если чек-бокс отключен, происходит имитация высыхания краски, и при наложении мазки не смешиваются.




Чек-бокс "Смешивание" неактивен



Чек-бокс "Смешивание" активен

Цвет краски задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсор примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щелкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

ВАЛИК

Валик  предназначен для имитации раскатывания краски по изображению. Кисть оставляет плоские пористые мазки. Густота краски изменяется по всей длине линии. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **R**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Размер кисти (10-200). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Наполнение (0-100). Густота краски при одном мазке кистью. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении мазков друг на друга эффект закрашивания нарастает. Чем меньше параметр, тем тоньше и прозрачнее слой наносимой краски. Когда значение параметра равно 100%, инструмент рисует в режиме полного раскрашивания выбранным цветом.

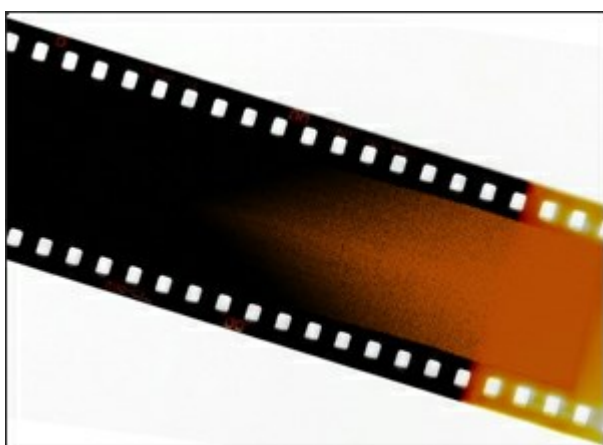


Наполнение = 10

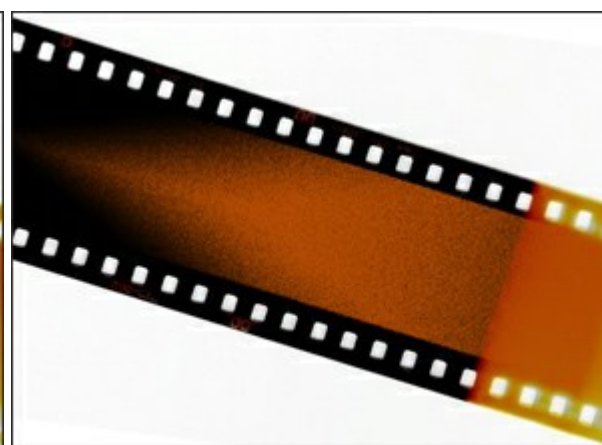


Наполнение = 60

Запас краски (0-100). Длина цветного мазка. Когда краска израсходована, кисть перестаёт окрашивать поверхность и оставляет за собой невидимый рельефный след.



Запас краски = 3



Запас краски = 12

Чек-бокс **Смешивание**. Определяет состояние краски при мазке кистью. При включенном чек-боксе мазки смешиваются с проведёнными ранее. Если чек-бокс отключен, происходит имитация высыхания краски, и при наложении мазки не смешиваются.




Чек-бокс "Смешивание" неактивен



Чек-бокс "Смешивание" активен

Цвет кисти задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсор примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

ФЛОМАСТЕР

Фломастер  — особый инструмент с постоянно стекающей краской. Он предназначен для рисования плавной, прозрачной, изящной линии, способной к смешиванию с другими цветами, но восстанавливающей свой цвет там, где нет других мазков. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **F**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Размер (3-100). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Наполнение (0-100). Густота краски при проведении штриха. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении линий друг на друга эффект закрашивания нарастает. Чем меньше параметр, тем слабей и прозрачней цвет линий. Когда значение параметра равно 100%, инструмент рисует в режиме полного раскрашивания выбранным цветом.




Наполнение = 20



Наполнение = 100

Цвет фломастера задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсor примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

МЕЛОК

Мелок  предназначен для нанесения мягких фактурных штрихов с рыхлыми краями. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **C**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Размер (3-200). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Сила (0-100). Сила воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем гуще накладывается меловой слой и чётче края получаемых линий.




Сила = 5



Сила = 95

Цвет мелка задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсор примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ КАРАНДАШ

Художественный карандаш  предназначен для рисования линий с жёсткими границами и ровного (без рельефа) наложения краски. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **P**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Размер (3-50). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью карандаша (в пикселах).

Наполнение (0-100). Густота цвета во время проведения штриха. Если не отпускать кнопку мыши, то при наложении штрихов друг на друга эффект закрашивания нарастает. Чем меньше параметр, тем тоньше и прозрачней след карандаша. Когда значение параметра равно 100%, инструмент рисует в режиме полного раскрашивания выбранным цветом.



Наполнение = 10



Наполнение = 80

Наклон (0-100). Имитация наклона карандаша: нажим на одном крае линии ослабляется. Чем сильнее наклон, тем больше отличаются края линии.

Обводка художественным карандашом



Наклон = 30

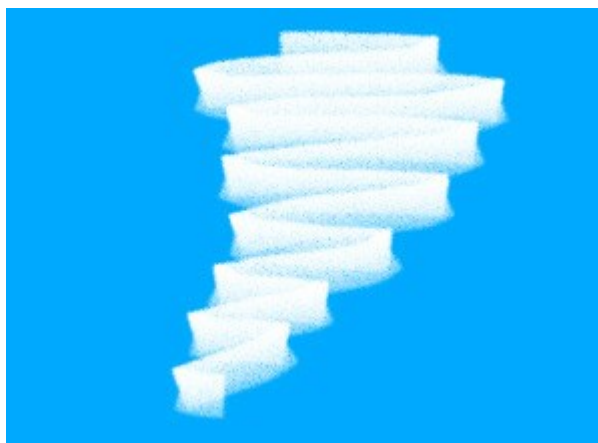


Наклон = 80

Зернистость (0 - 100). Добавление неоднородности к карандашному штриху.




Зернистость = 30



Зернистость = 100

Цвет карандаша задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсор примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щелкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

АРТ-СПРЕЙ

Арт-спрей  предназначен для имитации распыления краски на изображение. Инструмент наносит краску не сплошным слоем, а в виде рельефных капель, рассеянных вдоль мазка. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **A**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

Размер (10-300). Максимальная ширина линии, которую можно получить с помощью инструмента (в пикселах).

Плотность заполнения (1-100). Доля капель в общей площади мазка. С увеличением параметра густота распыления возрастает.

Маковый бублик



Плотность заполнения = 10



Плотность заполнения = 55

Размер капель (1-50). Диаметр отдельной капли. Капли большого диаметра будут сливаться, образуя мазок причудливой формы с неровным краем.

Воздушные пузырьки в аквариуме




Размер капель = 6



Размер капель = 20

Цвет краски задаётся на палитре **Цвет** или **Образцы**. Для выбора цвета необходимо подвести курсор к спектральной полоске (курсор примет форму пипетки) и щёлкнуть по нужному цвету или щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога **Выбрать цвет**. В некоторых случаях подбор цвета удобнее осуществлять вручную, меняя значение цветовых составляющих с помощью ползунков.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЛАСТИК

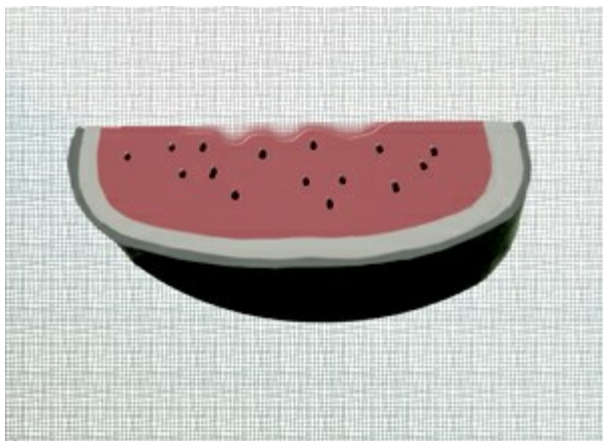
Художественный ластик  представляет собой кисть для стирания рисунка на художественном слое. Инструмент изменяет прозрачность точек изображения и полностью удаляет рельеф краски. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **E**.

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек** или по щелчку правой кнопки мыши. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** либо переместить ползунок.

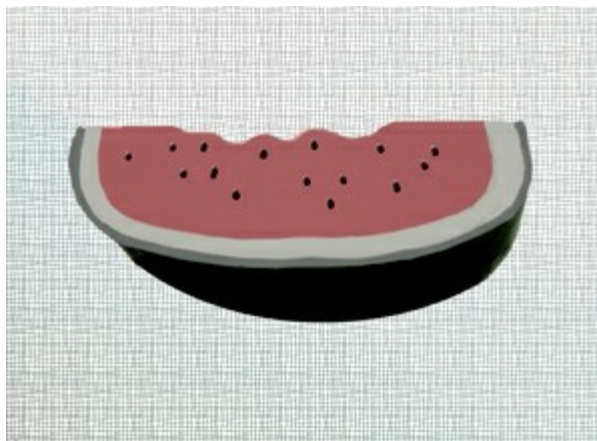
Размер (1-300). Максимальная ширина стирающей линии, которую оставляет за собой ластик (в пикселах).

Сила (0-100). Сила воздействия на изображение. Чем выше значение параметра, тем больше изменяется прозрачность точек изображения. При нулевом значении параметра стирается только рельеф изображения.

Отсечение края с помощью ластика





Сила = 20

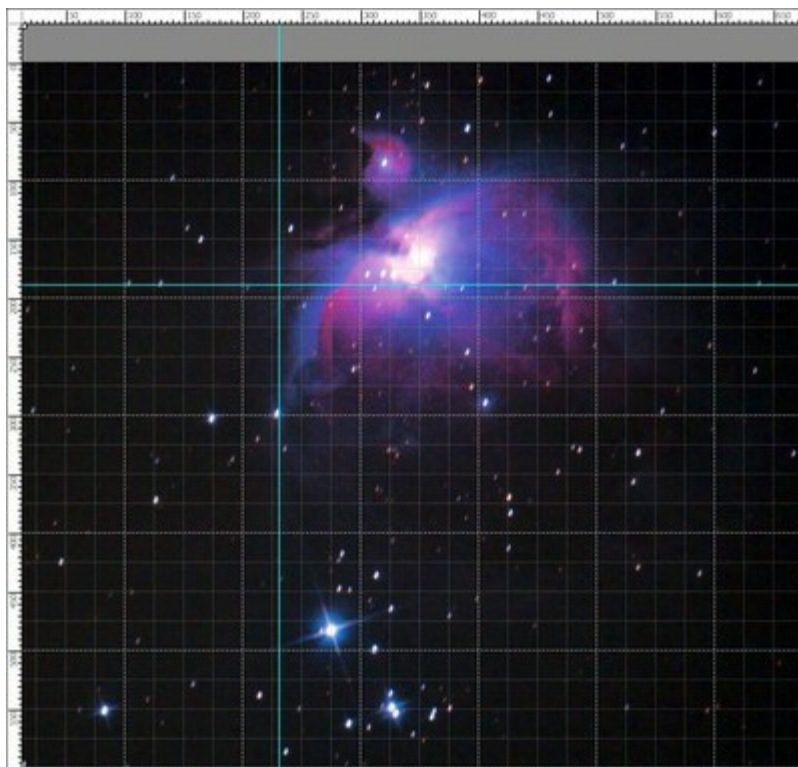


Сила = 100

РАЗМЕТКА


Для перемещения и выравнивания объектов (слоёв) и выделенных областей используются линейки и сетки с направляющими линиями. Вспомогательные линии отображаются только на экране и могут быть отключены.

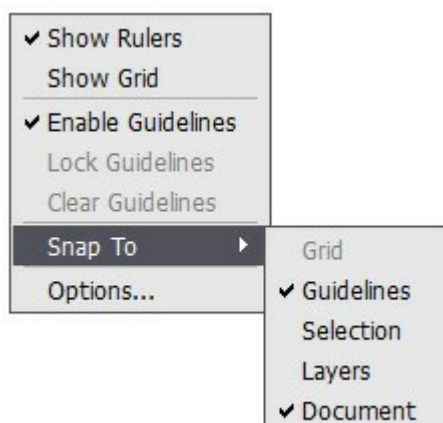
Чтобы создать направляющую линию, необходимо навести курсор мыши на одну из линеек, перетащить в нужное место и отпустить левую кнопку мыши. Перетаскивать направляющие линии можно с помощью инструмента **Перемещение** . При наведении на линию курсор примет вид .



Направляющие линии

Удалить направляющую можно, перетащив ее за край **Окна изображения**.

Щелчком по кнопке  вызывается меню показа элементов:



Показать линейки. Если отмечен данный пункт меню, слева и сверху **Окна изображения** появятся вертикальная и горизонтальная линейки. Кликнув по линейке правой кнопкой мыши, можно задать единицы измерения (пиксели, дюймы, сантиметры и др.).

Метки на линейке обозначают позицию курсора при его перемещении.

Чтобы переместить начало отсчёта, следует перетянуть курсор из верхнего левого угла между линейками в нужную точку. Двойным щелчком по углу можно восстановить исходное положение начала координат.

Показать сетку. Если отмечен данный пункт меню, на изображении появится сетка с равномерной последовательностью ячеек. Сетка привязана к линейке и будет перемещаться вместе с началом отсчёта.

Включить направляющие. Если отмечен данный пункт меню, на изображении будут показаны все вспомогательные линии; в противном случае направляющие линии скрыты и не могут быть созданы. Когда направляющие спрятаны, выравнивание по ним невозможно.

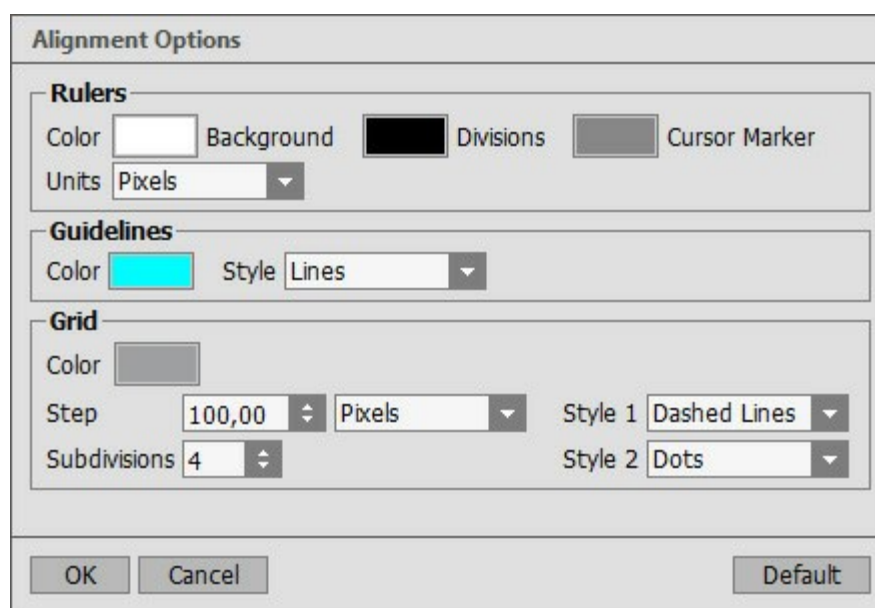
Фиксировать направляющие. Отметив данный пункт меню, можно заблокировать направляющие линии и исключить возможность их случайного перемещения.

Удалить направляющие. При выборе этого пункта меню все направляющие линии будут удалены.

Прикрепить к... Эта опция упрощает позиционирование объекта за счёт притягивания края к указанному элементу.

- Сетке;
- Направляющим;
- Границам выделения;
- Границам слоя;
- Границам документа.

Параметры разметки. При выборе этого пункта появится меню настроек, где можно задать размеры сетки и цвет линий.



Параметры разделены на три группы:

Линейки. Содержат следующие элементы:

- **Фон.**
- **Деления.**
- **Маркер позиции курсора.**

Цвет элементов указан в соответствующем прямоугольнике. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по прямоугольнику и выбрать цвет из стандартного диалога.

Единицы измерения задаются в выпадающем списке и продублированы в контекстном меню (щелчок правой кнопкой мышки по любой линейке).

Направляющие линии.

Цвет направляющих можно изменить, щёлкнув по прямоугольнику и воспользовавшись стандартным диалогом выбора цвета.

В выпадающем списке **Стиль** задаётся тип линий (сплошные, штриховые или точки).

Сетка. Состоит из основных и вспомогательных линий.

Цвет сетки можно изменить, щёлкнув по прямоугольнику и воспользовавшись стандартным диалогом выбора цвета.



В поле **Шаг** задаётся расстояние между основными линиями сетки. Единицы измерения приведены в выпадающем списке.

В выпадающем списке **Стиль 1** можно указать тип основных линий сетки (сплошные, штриховые или точки).

Параметр **Разбиение** задаёт число интервалов, образованных вспомогательными линиями.

В выпадающем списке **Стиль 2** можно указать тип дополнительных линий (сплошные, штриховые или точки).


ИНСТРУМЕНТЫ ВЫДЕЛЕНИЯ


Инструменты выделения предназначены для отметки границ области редактирования. Выделенная область будет обозначена пунктирным контуром, за пределами которого инструменты редактирования не работают. Контур можно перемещать по изображению, поместив курсор  внутрь выделенной области. Для быстрого вызова и циклического переключения инструментов используется клавиша .





Контур выделения

Типы выделения:





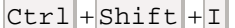

Прямоугольное выделение  позволяет выделять прямоугольные или квадратные фрагменты изображения. Создаётся перетаскиванием курсора в сторону с нажатой левой кнопкой мыши.


Эллиптическое выделение  предназначено для выделения эллиптических или круглых фрагментов. Создаётся аналогично.

Свободное выделение  позволяет выделять фрагмент произвольной формы. Создаётся проведением линии вокруг объекта. При отпускании левой кнопки мыши контур замыкается.

Многоугольное выделение  позволяет создать произвольный контур из отрезков прямых. Для замыкания контура необходимо сделать двойной клик в последней точке многоугольника.

Стандартные команды:

- Снять выделение  ( на Macintosh).
- Выделить всё  ( на Macintosh).
- Инвертировать выделение  ( на Macintosh).


Удерживайте , чтобы создать круглое или квадратное выделение, а также для проведения строго горизонтальных и вертикальных линий в многоугольнике.


Настройки выбранного инструмента будут показаны на **Панели настроек**.


Параметры инструментов:


Режимы выделения (в виде пиктограмм) - логические операции, которые определяют

результат взаимодействия выделенных областей.

Новое . При создании нового выделения старое выделение исчезает.

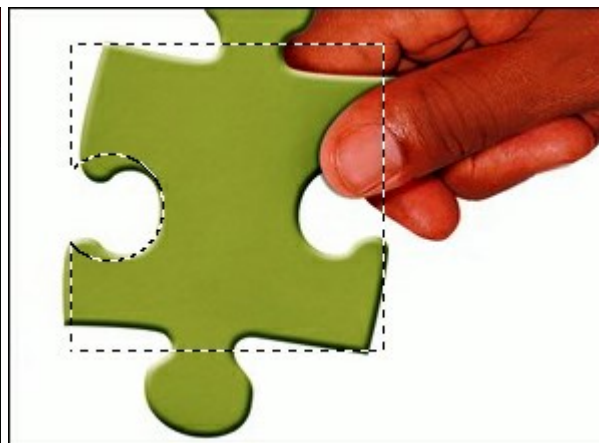
Сложение . Новое выделение добавляется к существующему.

Вычитание . Общая часть исключается из выделенной области.

Пересечение . На изображении остаётся только область перекрытия.

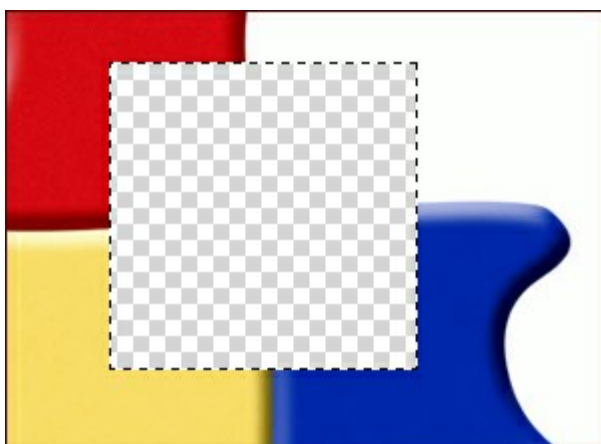


Сложение выделенных областей

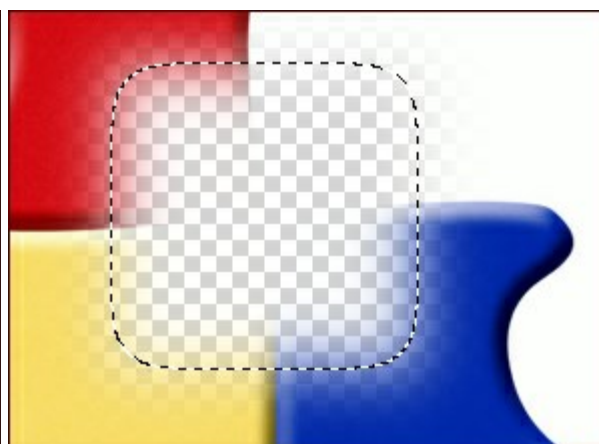


Вычитание выделенных областей

Размытие - смягчение края выделения за счёт плавного уменьшения чёткости.

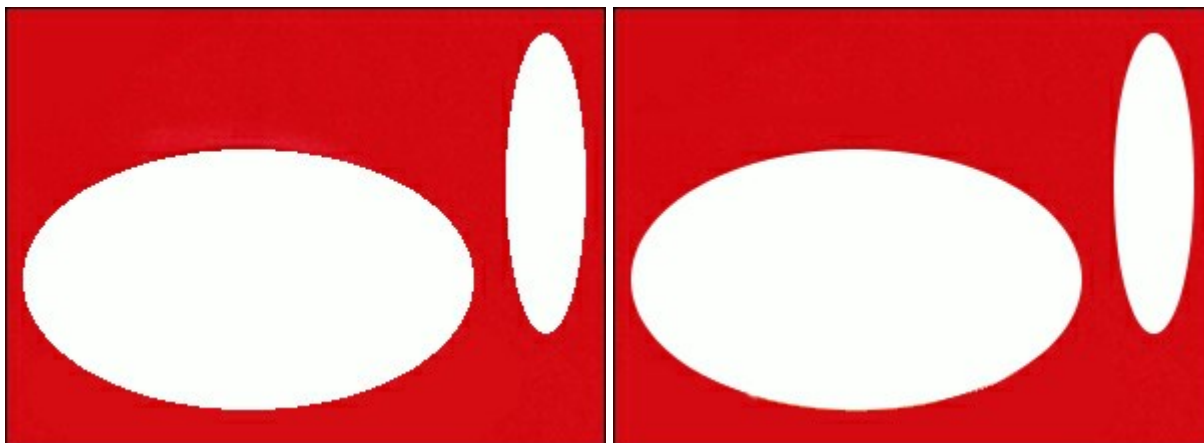


Размытие = 0

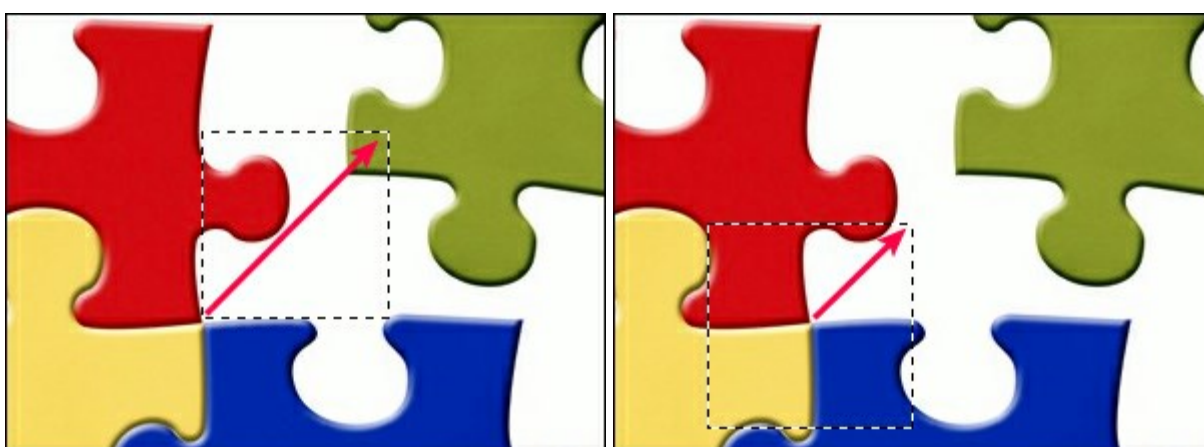


Размытие = 15

Чек-бокс **Сглаживание** позволяет устранить неровности контура выделения (т. н. "зубчики"). Чтобы край области получился сглаженным, чек-бокс должен быть включен до использования инструмента.

Чек-бокс **Сглаживание** выключенЧек-бокс **Сглаживание** включен

Чек-бокс **От центра** задаёт способ создания выделения. Если чек-бокс активен, выделяющий контур появляется при движении от центра наружу. При выключенном чек-боксе выделение создаётся движением от одного угла к другому.

Чек-бокс **От центра** неактивенЧек-бокс **От центра** включен


Выпадающий список **Стиль** позволяет указать размер создаваемой области.


Нормальный. Размер выделения определяется перемещением курсора.


Заданный размер. Позволяет создать область выделения с точными размерами (в пикселах). В этом случае контур выделения создаётся одним кликом.

Отношение сторон. Соотношение ширины и высоты контура остаётся фиксированным.

КАДРИРОВАНИЕ

Инструмент **Кадрирование**  предназначен для отсечения части изображения. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **Alt+C**.

Настройки инструмента будут показаны на **Панели настроек**, после того как создан выделяющий контур. Перетаскивая край рамки или один из восьми маркеров, можно менять размер контура. Удерживайте **Shift**, чтоб сохранить пропорции кадрируемой области. Если поместить курсор  внутрь рамки, контур будет перемещаться как целое.

Чтобы повернуть область кадрирования необходимо вывести курсор за пределы рамки. Когда он примет вид , нажать левую кнопку мыши и переместить его в сторону. Если при этом удерживать клавишу **Alt**, угол поворота будет меняться с шагом в 5°. Поворот кадра будет осуществляться вокруг центра трансформации.

Примечание. Маркеры голубого цвета на рамке показывают, где будет находиться верх кадрированной фотографии.

Если рамка выходит за пределы изображения, фрагмент при кадрировании дополняется прозрачным фоном.

Чтобы отсечь области, не попавшие в кадр, следует нажать **OK** или **Enter**. Если нужно отменить операцию, воспользуйтесь кнопкой **Отмена** или **Esc**.



Создание контура

Параметры инструмента:

Инструмент может работать в одном из двух режимов обрезки:

Удалить закадровую область. Пиксели за областью кадрирования удаляются.

Скрыть закадровую область. Пиксели за областью кадрирования исчезают, но их можно увидеть, если переместить изображение в кадре.

Кадрование в режиме **Удалить**Кадрование в режиме **Скрыть**

Чек-бокс **Закадровая область** помогает визуально отделить кадр от прилегающей области. При включении чек-бокса не попавшие в кадр участки изображения будут залиты вспомогательным цветом.

Чек-бокс **Закадровая область** выключенЧек-бокс **Закадровая область** включен

Параметры заливки:

Цвет. Щелчком по квадрату вызывается стандартный диалог **Выбрать цвет**.



Для заливки выбран розовый цвет

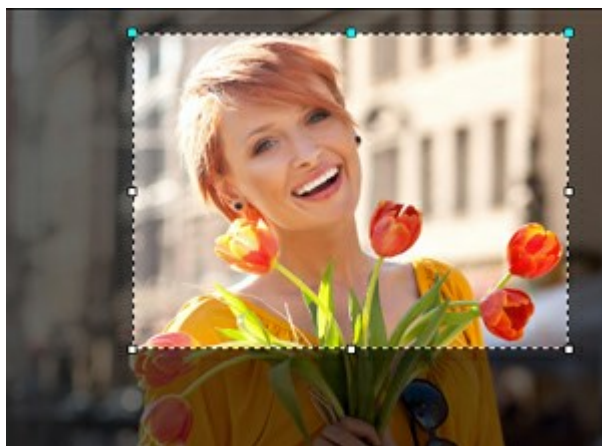


Для заливки выбран белый цвет

Непрозрачность. Плотность заливки.




Непрозрачность = 15



Непрозрачность = 60

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Инструмент **Перемещение**  предназначен для перетаскивания объекта (слоя). Перетаскивание выполняется с зажатой левой кнопкой мыши. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **М**.



Перемещение объекта

Параметры инструмента:

Чек-бокс **Автовыбор** активирует режим автоматического переключения к слою или группе слоёв, на котором находится перемещаемый объект. Таким образом, не нужно вручную выбирать слой из списка палитры **Слои**. Используйте эту возможность при работе с документом, имеющим сложную структуру (несколько слоёв, группы элементов и пр.).



Автовыбор слоя

При щелчке по цветку перемещается один объект



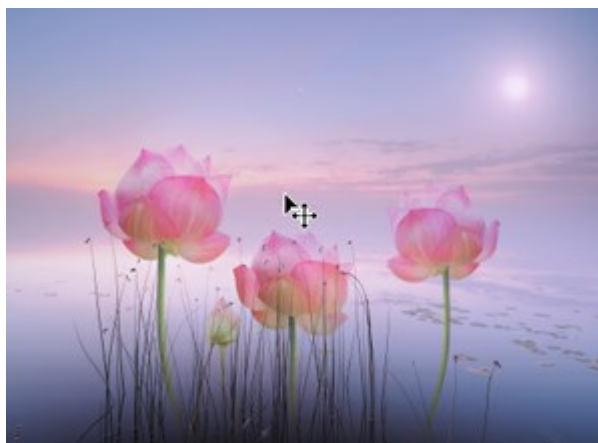
Автовыбор группы

При щелчке по цветку перемещается вся группа

Чек-бокс **Показывать рамку** отвечает за видимость границ объекта перемещения.




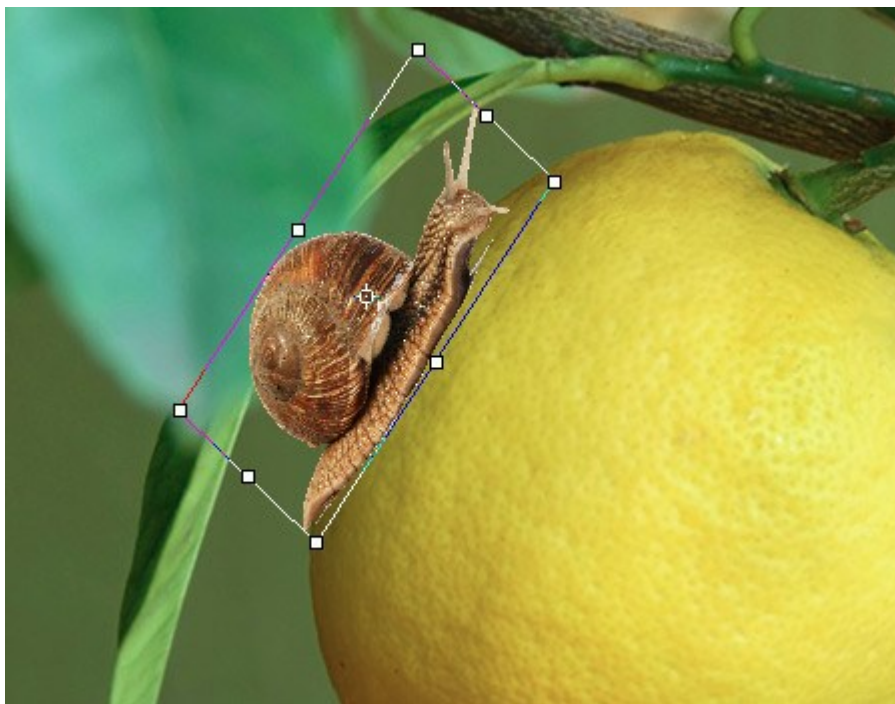
Чек-бокс **Показывать рамку** активен



Чек-бокс **Показывать рамку** неактивен


ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБЪЕКТОВ



При активном инструменте **Перемещение**  доступна операция трансформации слоя или выделенного фрагмента. Параметры трансформации появятся на **Панели настроек**, если в режиме перемещения щёлкнуть по рамке.







Трансформация объекта

Операции трансформации:


Смещение - перемещение объекта по горизонтали (X) и по вертикали (Y) (в пикселах). Положение объекта задаётся координатами верхнего левого углового маркера или координатами опорной точки (если включен значок привязки к опорной точке .

Поместив курсор  внутрь рамки и удерживая левую кнопку мыши нажатой, можно двигать фрагмент по изображению. Если подвести курсор к центральной точке, его форма изменится : в этом случае смещается только центр трансформации.

Масштаб - изменение размеров фрагмента в ширину (W) и в высоту (H) (в процентах). Перетаскивая один из восьми квадратных маркеров на рамке, можно увеличивать и уменьшать размеры. Курсор при этом имеет форму двусторонней стрелки . Удерживайте **Shift** или используйте значок связи , чтобы сохранить пропорции объекта. При разомкнутом значке  соотношение сторон может изменяться.

Поворот - операция вращения объекта. Центр вращения можно менять, двигая опорную точку в середине объекта. За пределами рамки курсор принимает вид закруглённой стрелки .



Зажав левую кнопку мыши, можно поворачивать объект. Если при этом удерживать клавишу **Alt**, угол поворота изменяется с шагом в пять градусов.



Скос - сдвиг одних частей объекта относительно других. При наведении на рамку курсор примет форму стрелок, направленных в разные стороны . Перетаскивание курсора с зажатой левой кнопкой мыши позволяет нужным образом деформировать контур.

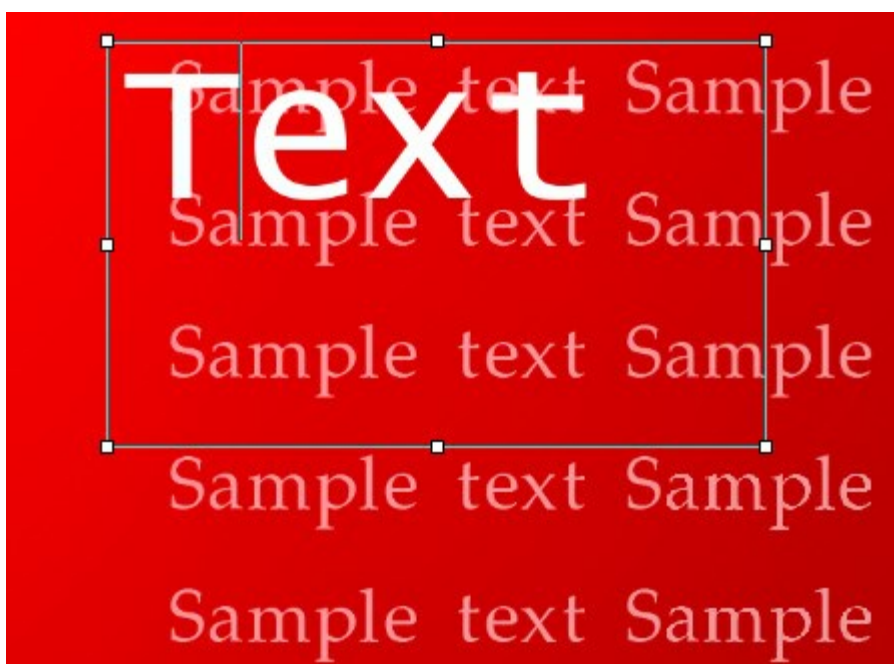
Нажатие кнопки **Вернуть центр** восстанавливает точку вращения в центре объекта.

Для применения эффекта следует нажать **ОК**. Если нужно отменить трансформацию, воспользуйтесь кнопкой **Отмена** или **Esc**.

ТЕКСТ

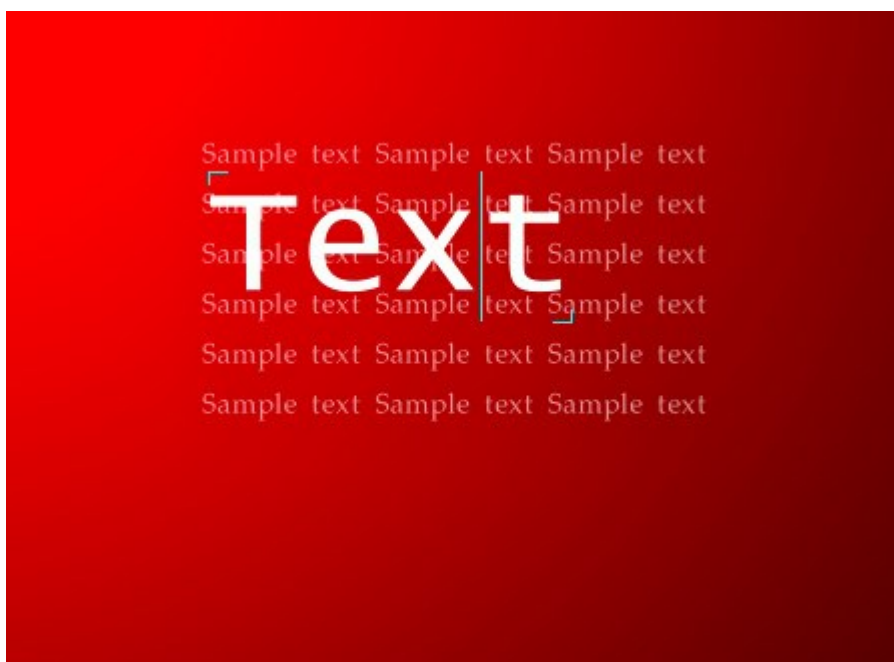
Инструмент **Текст**  предназначен для добавления текстовых надписей. Надпись создаётся на отдельном текстовом слое, который можно превратить в обычный, выбрав в контекстном меню палитры **Слои** команду **Растеризовать слой**. После растеризации изменение или форматирование текста становится невозможным. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша .

При перетаскивании курсора в окне изображения появляется ограничивающая рамка, в которую вводится текст. Двигая край рамки или один из восьми маркеров, можно менять размер контура. Удерживайте , чтоб сохранить пропорции рамки. Если поместить курсор  за пределы рамки, текст можно перемещать по изображению. Такой тип текста называется блочным.




Ограничивающая рамка

Другой способ создать надпись - щёлкнуть курсором в нужной точке изображения. В этом месте появится мерцающий текстовый курсор с полем ввода. При свободном вводе текст состоит из строк, не ограниченных полями.



Ввод текста напрямую

Для добавления надписи следует нажать **ОК**. Если нужно отменить операцию, воспользуйтесь кнопкой **Отмена** или .


Параметры форматирования текста будут показаны на **Панели настроек**. Форматирование можно применять к выделенным символам.


Выпадающий список **Тип шрифта** содержит набор системных шрифтов, которые можно использовать при создании надписи.


Стиль. В списке содержатся варианты начертания выбранного шрифта (полужирный, курсив и т.д.).

Параметр **Размер шрифта** регулирует величину символов (в пунктах).

Настройки **вида** текста (в виде пиктограмм):


 - использование верхнего регистра (все буквы становятся прописными).


 - использование нижнего регистра (все буквы становятся строчными).

 - первая буква в каждом слове заглавная.

 - нижний индекс.


 - верхний индекс.


 - подчёркивание.


 - зачёркивание.


В квадрате показан текущий **цвет** текста. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога.

Параметры **выравнивания** текста (в виде пиктограмм):


 - по левому краю.


 - по центру.


 - по правому краю.

 - по ширине.

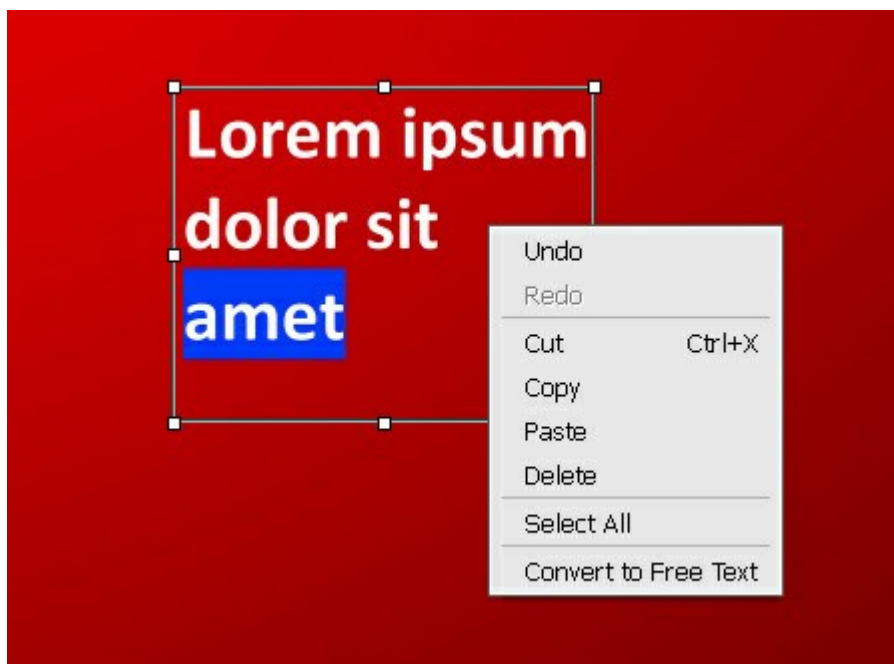
Параметры **отступа** текста от края рамки (в виде пиктограмм). В поле ввода можно задать величину отступа в пикселах.

 - отступ от левого края.

 - отступ от правого края.

 - отступ первой строки абзаца (красная строка).

Во время редактирования текста щелчком правой кнопки мыши можно вызвать контекстное меню со стандартными командами:



Отменить. Команда позволяет откатить изменения на шаг назад.

Повторить. Команда восстанавливает отменённое действие.

Вырезать. Команда удаляет выделенный фрагмент с занесением в буфер обмена.


Копировать. Команда позволяет сохранить выделенный фрагмент в буфер обмена.

Вставить. Команда позволяет вставить фрагмент из буфера обмена.

Удалить. Команда удаляет выделенный фрагмент без занесения в буфер обмена.

Выделить всё. Команда полностью выделяет текст.

Преобразовать в блочный текст/Преобразовать в свободный текст. Команда изменяет тип текста.


При активном инструменте **Перемещение**  на текстовом слое доступна операция трансформации фрагмента. [Параметры трансформации](#) появятся на **Панели настроек**, если в режиме перемещения щёлкнуть по рамке.

Текст можно также трансформировать вручную, удерживая клавишу **Ctrl**. Важно отличать данный режим от простого изменения ограничивающей рамки.

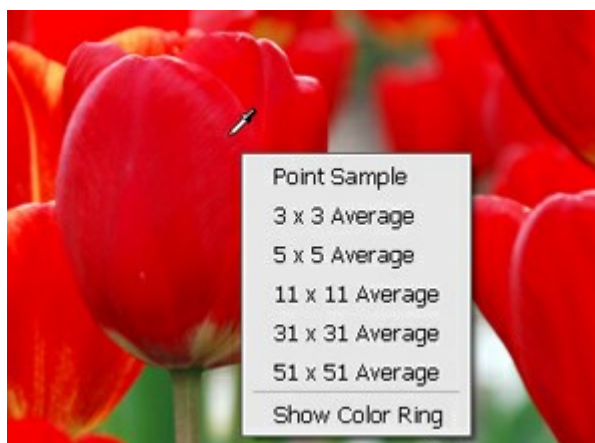


Трансформация надписи

ПИПЕТКА

Инструмент **Пипетка**  предназначен для выбора цвета с изображения. Цвет, выбранный щелчком мыши, устанавливается в качестве основного на палитре **Цвет**. Если вести по рисунку пипеткой с нажатой левой кнопкой мыши, можно наблюдать динамическое изменение цвета. Перемещение пипетки с нажатой клавишей **Shift** позволяет усреднить цвет между всеми пикселями на пути курсора. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **I**.

Щелчком правой кнопки мыши по изображению вызывается меню размеров области захвата цвета.

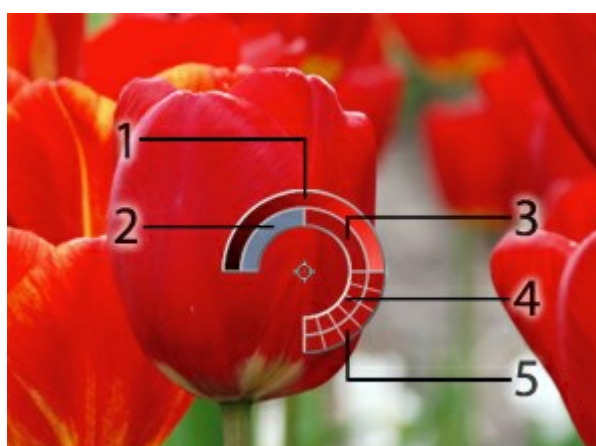


Меню размеров

Настройки инструмента показываются на **Панели настроек**. Чтобы изменить значение параметра, следует ввести числовое значение в поле ввода данного параметра и нажать на **Enter** (**Return** на Macintosh) либо переместить ползунок.

Область захвата цвета (1-51). Размер области (в пикселях) вокруг кончика пипетки, в которой определяется среднее значение цвета. При минимальном значении параметра берётся цвет одного пикселя. Увеличивать **Область захвата цвета** целесообразно в том случае, когда изображение содержит точечные вкрапления (так называемый "шум").


Чек-бокс **Показывать цветовое кольцо**. При включении чек-бокса вокруг пипетки появится цветовой сектор с ячейками. С его помощью можно получить больше информации о цветах области, в которой находится курсор.




1. Градиент. В центре выбранный цвет. Левый край +30% черного, правый край +30% белого.
2. Предыдущий выбранный цвет.
3. Текущий цвет.
4. Цвета соседних пикселей.
5. Усредненные цвета областей (сверху вниз): 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 пиксел.

Удерживая клавишу `Ctrl`, можно выбрать любой из цветов кольца щелчком мыши.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Инструмент **Рука**  предназначен для перемещения (прокрутки) изображения, когда оно не помещается в **Окне изображения** при выбранном масштабе. Для прокрутки необходимо нажать на кнопку, подвести курсор к изображению и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, переместить в нужную сторону. Для быстрого вызова инструмента используется сочетание клавиш **Alt+H**.




Для прокрутки изображения можно использовать полосы прокрутки или нажать на пробел и перетаскивать изображение левой кнопкой мыши.


Двойным щелчком по кнопке  изображение масштабируется под размер окна программы.




Изменение формы курсора при прокрутке

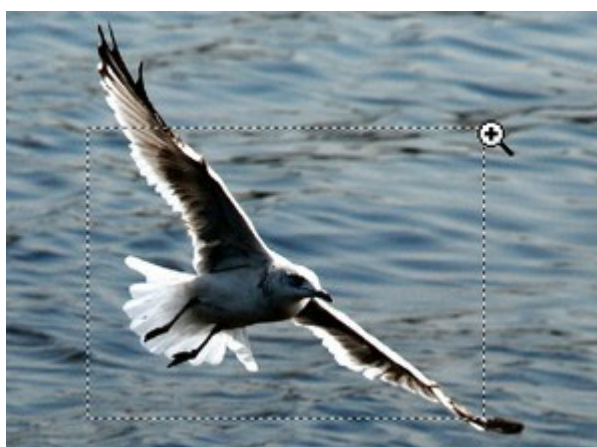
ЛУПА

Инструмент **Лупа**  предназначен для изменения масштаба изображения. Для увеличения масштаба необходимо нажать на кнопку , а потом щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению в окне программы **AKVIS MultiBrush**. Для уменьшения масштаба изображения щелчок производится с нажатой клавишей **Alt** .

Также для изменения масштаба изображения можно воспользоваться клавиатурными сокращениями: **+** и **Ctrl++** (**⌘++** на Macintosh), чтобы увеличить масштаб, **-** и **Ctrl+-** (**⌘+-** на Macintosh), чтобы уменьшить масштаб. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **Z** .

Кроме того, можно увеличить масштаб области. Для этого, нажав на кнопку , выделить на изображении прямоугольную область. После того как прямоугольник нарисован, масштаб рисунка будет изменен, и выделенная область увеличится до размеров окна изображения.

Двойным щелчком по кнопке  можно развернуть изображение в натуральную величину (100%).



Увеличение масштаба

ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА ГЛАЗ

AKVIS MultiBrush — не только инструмент рисования, а ещё и волшебник-стилист, позволяющий изменить внешность двумя взмахами кисти. В этом примере мы поделимся секретом, как сделать так, чтобы фотография "заиграла", а изображённый на ней человек нравился самому себе.

Природа одарила каждого из нас неповторимым цветом глаз. Но девушки так любят преображаться! И это совсем не сложно.




Фотография девушки

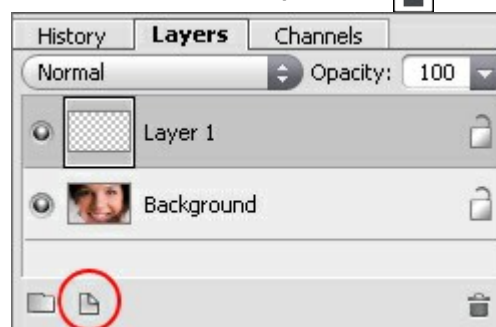
После обработки в программе

Шаг 1. Открыть фотографию в программе **AKVIS MultiBrush**.




Исходное изображение

Шаг 2. Создать поверх изображения новый слой (кнопка ).



Палитра слоёв

Шаг 3. Выбрать инструмент **Цветная кисть**  и закрасить радужку желаемым цветом.



Закрашивание новым цветом

Шаг 4. На палитре **Слои** в свойствах слоя установить значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) = 20-30%.



Изменение прозрачности

Вы можете смело экспериментировать, меняя цвет глаз без покупки дорогостоящих линз:





Возможны даже такие варианты:



УБИРАЕМ ОЧКИ

AKVIS MultiBrush позволяет отретушировать фотографию, улучшить портрет. С помощью программы можно удалить дефекты или просто ненужные детали с изображения.

В этом примере мы попробуем "снять" с девочки очки. А ниже продемонстрируем другие возможности применения инструментов программы.




Пример выполнен в плагине **AKVIS MultiBrush** при помощи графического редактора **ADOBE PhotoShop**, однако тот же результат можно получить при использовании отдельной программы **AKVIS MultiBrush**.

Шаг 1. Откроем в редакторе изображение девочки.



Шаг 2. Вызовем плагин **AKVIS MultiBrush**.

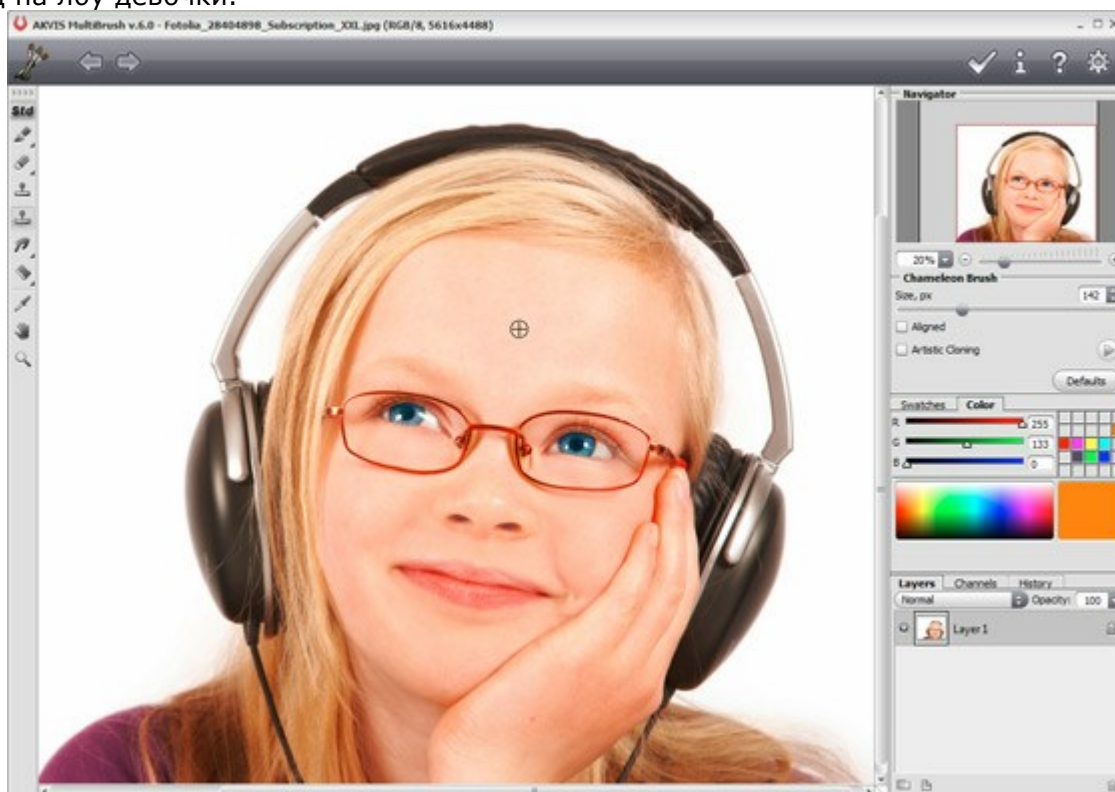
Для этого в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню **Filter -> AKVIS -> MultiBrush**, в **Corel Paint Shop Pro** - пункт меню **Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**; в программе **Corel Photo-Paint** - пункт меню **Effects -> AKVIS -> MultiBrush**.

Шаг 3. Выберем на **Панели инструментов** инструмент **Кисть-хамелеон**, нажав на кнопку , и зададим **Размер кисти**.

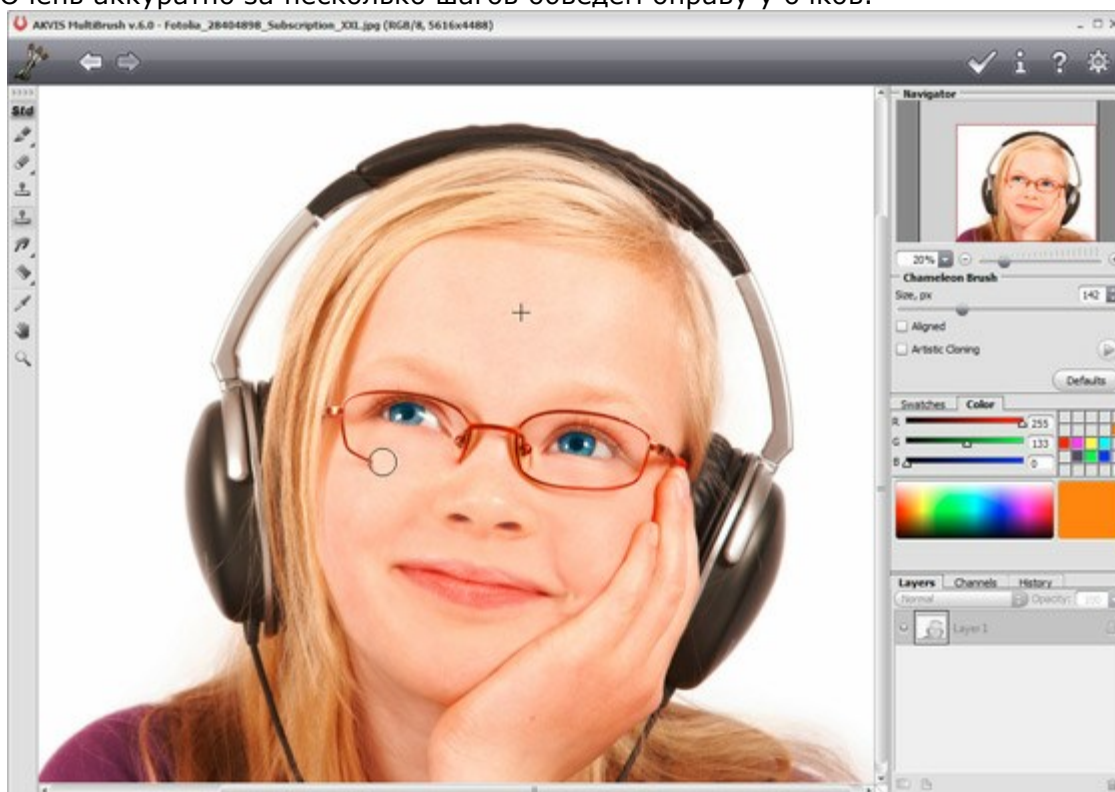
Шаг 4. Чек-бокс **Привязка** должен быть неактивен, чтобы каждый раз образец для


клонирования брался относительно одной и той же начальной точки.

Шаг 5. Зажав клавишу **Alt** (**Option** на Macintosh), зададим левой кнопкой мыши точку-образец на лбу девочки.



Шаг 6. Очень аккуратно за несколько шагов обведём оправу у очков.



Шаг 7. Нажмём на кнопку  на **Панели управления**, для того чтобы применить изменения и закрыть окно плагина.



Аналогичным образом с помощью инструмента **Кисть-хамелеон** можно удалить веснушки, шрамы, морщины и даже избавиться от пирсинга.

Кликните по изображению левой кнопкой мыши, чтобы увидеть его в новом окне в большем размере.





ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ


Удалить со следующей фотографии попугая, нескромно подглядывающего за воркующей парочкой, совсем не сложно, так как фон размыт и не содержит каких-либо значимых деталей и самое главное здесь - это восстановить ветку, на которой сидит попугай.



Шаг 1. Откроем изображение в графическом редакторе.



Шаг 2. Вызовем плагин **AKVIS MultiBrush**. Для этого в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню **Filter -> AKVIS -> MultiBrush**, в **Corel Paint Shop Pro** - пункт меню **Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**; в программе **Corel Photo-Paint** - пункт меню **Effects -> AKVIS -> MultiBrush**.

Шаг 3. Удалять третьего лишнего будем в режиме **Художественное клонирование** инструмента **Кисть-хамелеон** . В данном режиме в процессе клонирования можно изменить

размер штампа, указать новую точку-источник, составить клон из разных частей одного изображения, а также удалить из клонированной области лишние участки. Для перехода в режим **Художественное клонирование** активируем чек-бокс на **Панели настроек**.

Шаг 4. Удаление лишнего попугая начнём с самого сложного - восстановления ветки, на которой он сидит. Клонировем на это место участок ветки справа.

Зададим точку-источник, щелкнув с клавишей **Alt** (**Option** на Macintosh) по верхнему краю ветки справа на некотором расстоянии от попугая (чек-бокс **Привязка** должен быть активен).



Шаг 5. Проведём первый штрих, клонируя участок ветки справа на место, где пока ещё сидит попугай.




Зададим вторую точку-источник чуть ниже первой и продолжим клонирование участка ветки, пока она не будет полностью восстановлена.




Шаг 6. Теперь перейдём к удалению хвоста попугая. Для этого также зададим точку-источник в любой точке ниже ветки и клонируем на место хвоста фрагмент зелени деревьев.



Если во время клонирования будет допущена какая-то ошибка, то можно воспользоваться кнопкой  для отмены данного действия.

Шаг 7. Перейдём к той части туловища попугая, которая находится над веткой. Для её удаления с изображения поступим аналогичным образом, т.е. клонируем на место попугая фрагмент изображения справа от него.



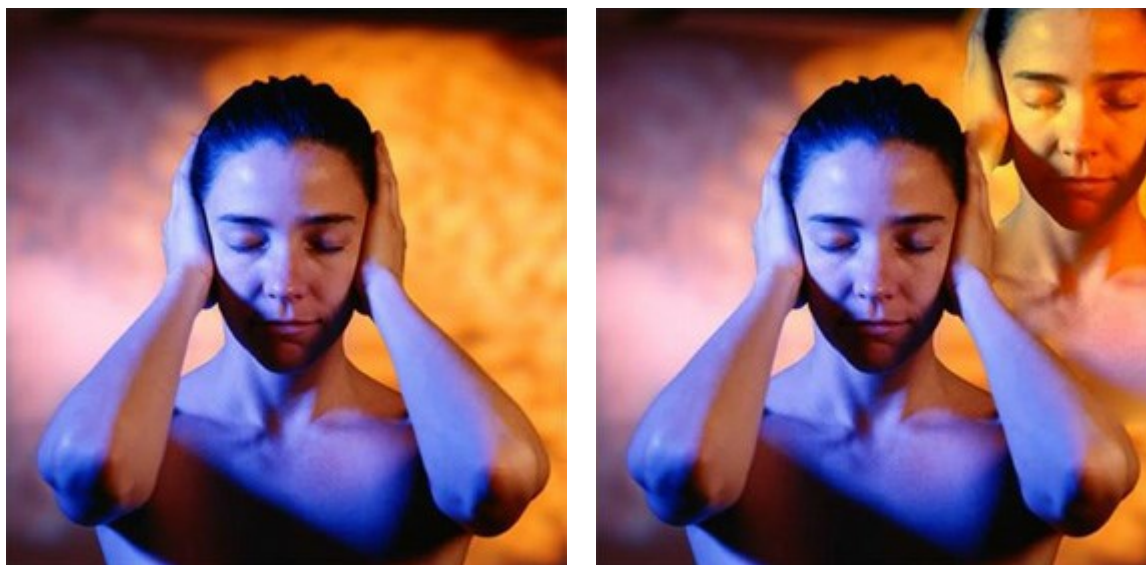
Шаг 8. Подправим небольшие несостыковки на ветке. Попугай удален, ветка восстановлена, но границы клонированной области пока еще видны. Осталось нажать на кнопку запуска обработки . После этого сложный клонированный фрагмент будет обработан с учётом соседних точек, его границы сгладятся, и вот уже не найти и следа третьего попугая.



МЕДИТАЦИЯ

Автор примера **Gun Legler**. Пример выполнен в версии plugin в редакторе **Jasc Paint Shop Pro 7**. Вы можете использовать версию standalone (самостоятельную программу), которая запускается напрямую и не требует наличия графических редакторов.

В данном примере с помощью **AKVIS MultiBrush** Gun Legler добавила на исходную фотографию клонированное изображение девушки, поместив его чуть выше и правее оригинала. При этом была сохранена цветовая палитра и освещённость исходного изображения, и цвет клона несколько изменился в соответствии с цветом фона, на который его поместили.



Для того чтобы повторить данный пример, необходимо:

Шаг 1. Открыть исходное изображение в редакторе и вызвать плагин **AKVIS MultiBrush**.

В Paint Shop Pro используйте команду меню **Effects -> Plugins -> AKVIS -> MultiBrush**.

В Photoshop это будет команда: **Filter -> AKVIS -> MultiBrush**.

Шаг 2. Выбрать на **Панели инструментов** инструмент **Кисть-хамелеон**  и отрегулировать

Размер кисти. В старой версии плагина, в которой создавался этот пример, инструмент носил название **Stamp**.

Шаг 3. Установить **Привязку**, чтобы при каждом новом мазке образец для клонирования брался последовательно относительно начальной точки. Это пригодится в том случае, если выполнить клонирование полностью не получится за один мазок.

Шаг 4. Задать с нажатой клавишей **Alt** точку-источник на лице девушки.

Шаг 5. Переместить курсор мыши чуть выше и правее и выполнить клонирование.

Вы увидите, как цвет копии изменяется в соответствии с цветами фона, приспосабливаясь к новому окружению. В этом и проявляется особенность работы **Кисти-хамелеон**, которая получила свое название благодаря данной способности изменять цвет клонированного фрагмента.

Шаг 6. Нажать на кнопку  на **Панели управления** для применения результатов.

ПРОГРАММЫ КОМПАНИИ АКВИС

AKVIS Sketch Video Classic — Превращение видео в мультфильм

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch Video Classic — плагин для видеоредакторов After Effects и Premiere Pro для превращения видео в мультфильм. С помощью фильтра можно быстро создать последовательность рисунков. [Подробнее...](#)



AKVIS AirBrush — Аэрографический рисунок из фотографии

(Windows | Mac OS X)

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 ArtSuite — Эффекты и рамки для фотографий

(Windows | Mac OS X)

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 — Имитация художественных стилей

(Windows | Mac OS X)

AKVIS ArtWork позволяет превратить обычную фотографию в картину маслом, акварелью, гуашью или пастелью, создать изображение в стиле комикса, линогравюру, рисунок пером и чернилами. На ваших глазах из фотографии рождается настоящее произведение искусства! [Подробнее...](#)



AKVIS Chameleon — Создание коллажей

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Coloriage — программа для раскраски черно-белых фотографий и замены цвета на цветных изображениях. Обозначьте объекты для перекрашивания. Программа сама распознает границы, наложит указанные цвета, учитывая освещенность, игру теней, складки на одежде. [Подробнее...](#)





AKVIS Decorator — Замена текстуры и перекраска поверхности

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

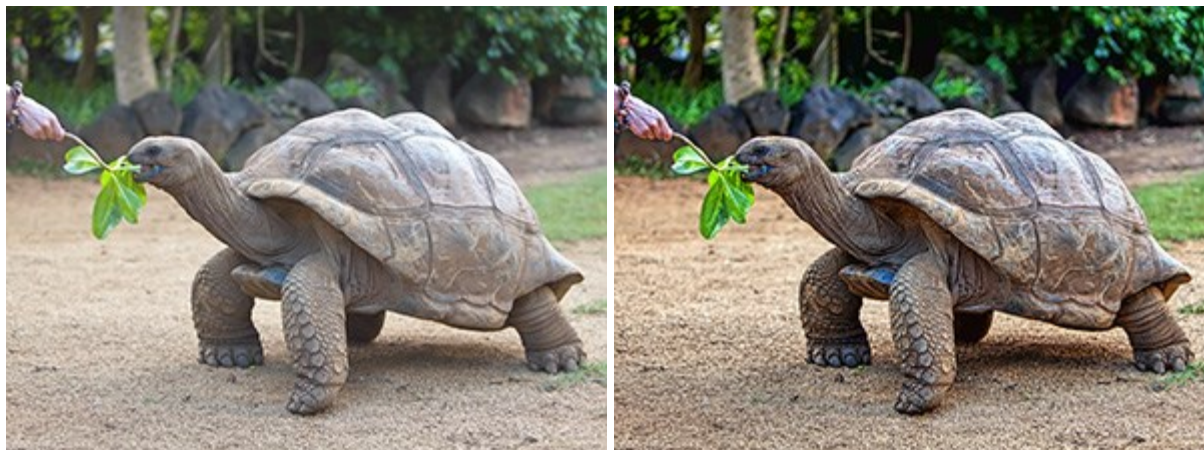
AKVIS Draw позволяет превратить фотографию в эскиз, выполненный простым карандашом. Программа имитирует видение и подход истинного художника. С помощью AKVIS Draw вы можете придать любому изображению вид быстрого карандашного наброска. [Подробнее...](#)



AKVIS Enhancer — Фотокоррекция с усилением детализации

(Windows | Mac OS X)

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 Frames — Готовые рамки для фотографий

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

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



AKVIS LightShop — Световые эффекты на фотографии

(Windows | Mac OS X)

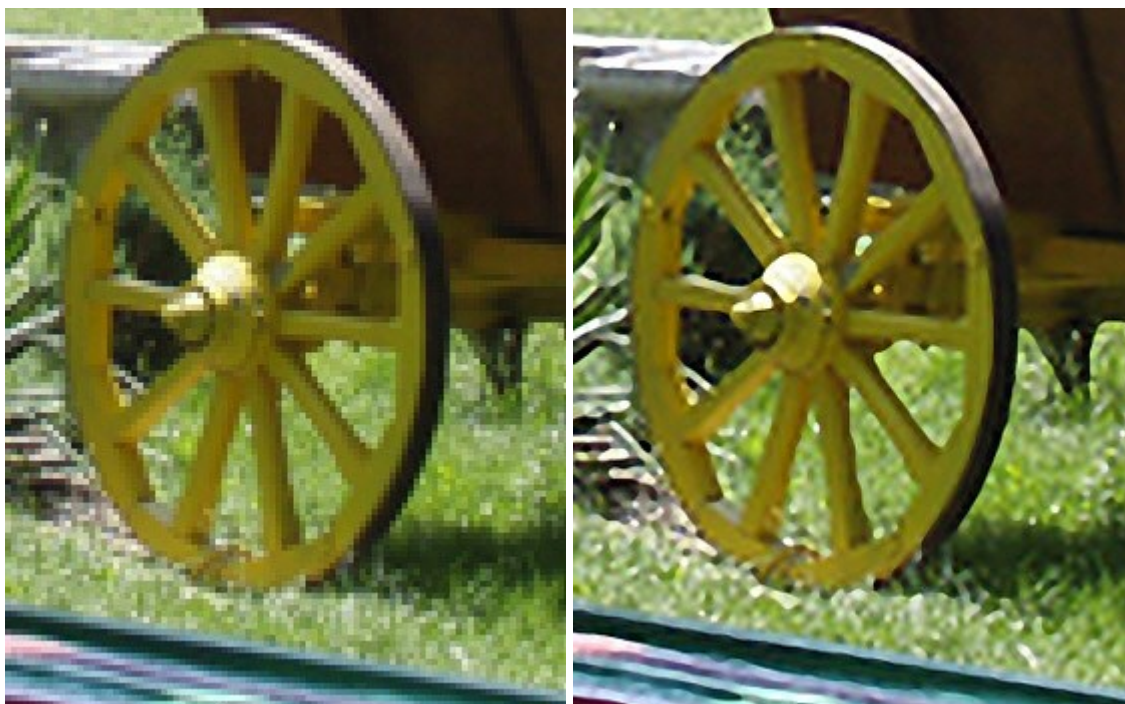
AKVIS LightShop добавляет световые эффекты на изображение. С помощью программы можно создать любого вида и формы свечения, добавить на фотографию лучи, ореолы, вспышки, молнии, блики на объекты, закат или фейерверк. LightShop украсит снимок, оживит пейзаж, изменит время суток и погоду. [Подробнее...](#)



AKVIS Magnifier — Изменение размера изображения без потери качества

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Magnifier позволяет изменить размер изображения без потери качества. Вы сможете не только уменьшить фотографию, чтобы выложить ее в Интернет или послать друзьям. Программа позволяет получить изображение высочайшего качества из маленькой картинки. Magnifier обеспечивает многократное увеличение снимка без артефактов и ореолов. [Подробнее...](#)



AKVIS MakeUp — Ретушь портретных фотографий

(Windows | Mac OS X)

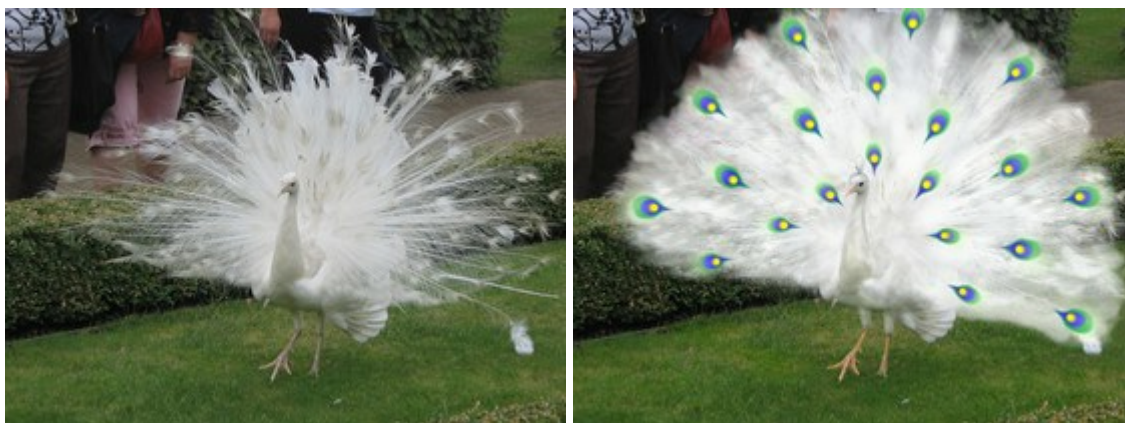
AKVIS MakeUp — программа для исправления портретных фотографий. MakeUp улучшает портрет, устраняя мелкие дефекты с поверхности кожи и придавая лицу сияние, чистоту и гладкость. Программа способна превратить обычный снимок в фотографию с обложки, создать стильный образ и даже получить изображение в "высоком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



AKVIS MultiBrush — Инструменты для ретуши и рисования

(Windows | Mac OS X)

AKVIS MultiBrush — набор кистей для редактирования изображения. Программа позволяет исправить избранные области фотографии без особых усилий: изменить насыщенность и резкость, размазать объект, тонировать участок, восстановить и замаскировать, удалить ненужный объект и создать художественный коллаж. [Подробнее...](#)



AKVIS NatureArt — Природные явления на ваших фотографиях

(Windows | Mac OS X)

AKVIS NatureArt — коллекция уникальных эффектов, имитирующих природные явления. Программа позволяет добавить на фотографию дождь, снег, молнии, радугу, солнце и облака, покрыть поверхность льдом, "зажечь" пламя. Вы можете полностью изменить погоду на изображении, превнести в него драматизм. С помощью NatureArt можно стать настоящим волшебником, которому подвластны все силы природы! [Подробнее...](#)



AKVIS Neon — Рисунок светящимися линиями

(Windows | Mac OS X)

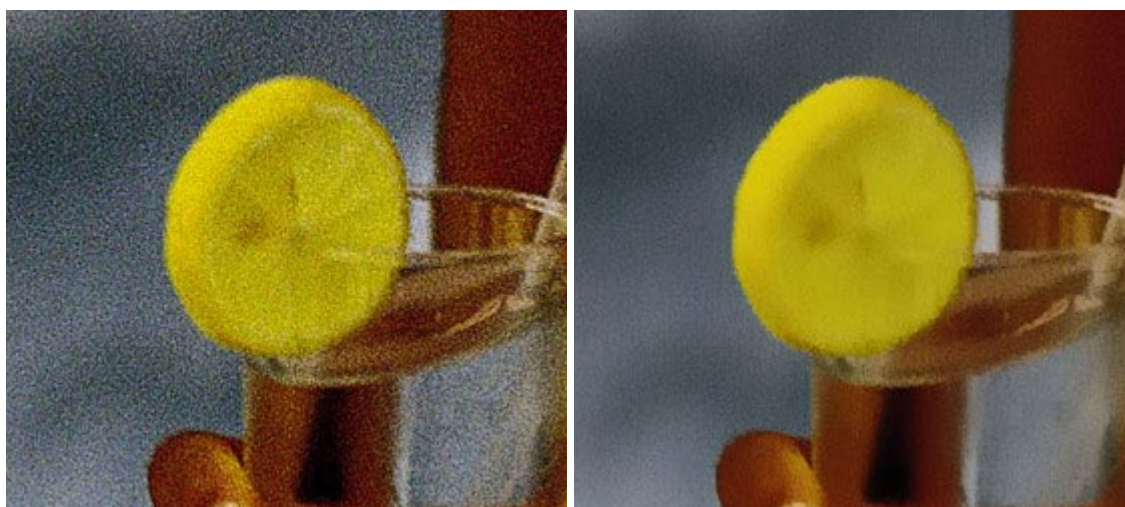
AKVIS Neon превращает фотографию в яркий и необычный рисунок, выполненный светящимися линиями. Программа предназначена для создания неоновых эффектов на изображении. [Подробнее...](#)



AKVIS Noise Buster — Удаление цифрового шума

(Windows | Mac OS X)

Noise Buster — 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 четкость границ. [Подробнее...](#)



AKVIS OilPaint — Эффект масляной живописи

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

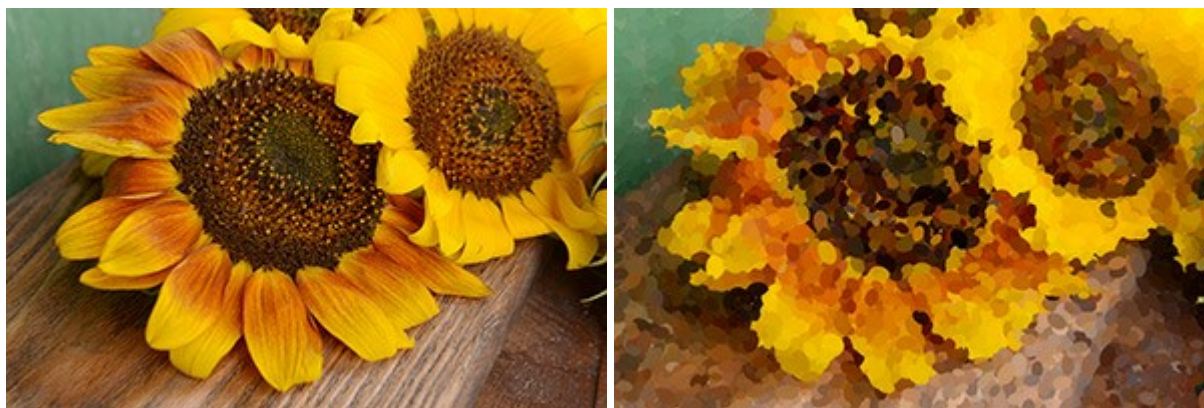
AKVIS Pastel позволяет преобразовать обычный фотоснимок в рисунок, выполненный пастелью. Программа превращает любое изображение в произведение искусства, имитируя одну из самых популярных художественных техник, обладающую графическими и живописными свойствами. [Подробнее...](#)



AKVIS Points — Картины в технике пуантилизма

(Windows | Mac OS X)

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 — Улучшение фокусировки, эффекты резкости и размытия

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Refocus помогает повысить резкость нечетких, размытых, расфокусированных снимков. С помощью программы можно исправить изображение целиком или отредактировать только определенную область, используя прием выборочной фокусировки. Программа позволяет добавить эффекты съемки с малой глубиной резкости, размыть фон изображения. Программа работает в трех режимах: *Исправление фокуса*, *Миниатюра* и *Размытие диафрагмы*. [Подробнее...](#)



AKVIS Retoucher — Восстановление старых и поврежденных снимков

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Sketch — программа для создания рисунка из фотографии.

Программа превращает фотоснимок в карандашный рисунок или набросок углем, а также позволяет получить эффект акварели, пастели. [Подробнее...](#)



AKVIS SmartMask — Выделение объекта и удаление фона

(Windows | Mac OS X)

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

(Windows | Mac OS X)

AKVIS Watercolor позволяет создать рисунок в акварельном стиле. Благодаря многообразию настроек можно создавать картины в самых разных жанрах: от захватывающих морских пейзажей до нежных натюрмортов и изысканных портретов. [Подробнее...](#)

