



# NatureArt

**Fenómenos naturales en sus fotos**



**akvis.com**

---

## ÍNDICE

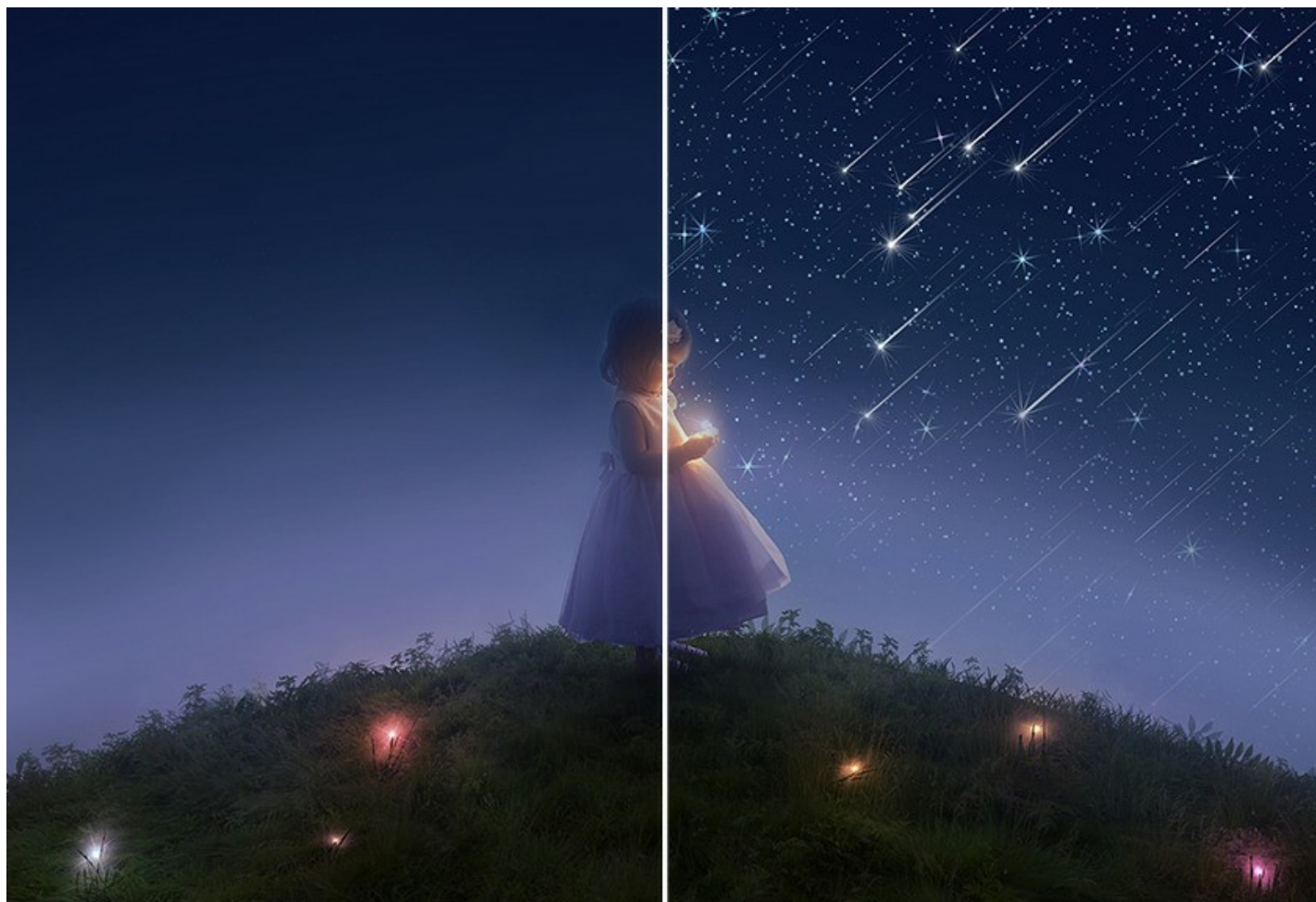
- [Aplicación](#)
- [Instalación en Windows](#)
- [Instalación en Mac](#)
- [Instalación en Linux](#)
- [Cómo activar el programa](#)
- [Cómo funciona](#)
  - ◊ [Área de trabajo](#)
  - ◊ [Como utilizar el programa](#)
  - ◊ [Presets](#)
  - ◊ [Trucos y consejos](#)
  - ◊ [Opciones](#)
  - ◊ [Imprimir la imagen](#)
  - ◊ [Lluvia](#)
  - ◊ [Sol](#)
  - ◊ [Agua](#)
  - ◊ [Rayos](#)
  - ◊ [Nubes](#)
  - ◊ [Escarcha](#)
  - ◊ [Arco iris](#)
  - ◊ [Aurora boreal](#)
  - ◊ [Fuego](#)
  - ◊ [Hielo](#)
  - ◊ [Cielo nocturno](#)
  - ◊ [Nieve](#)
- [Ejemplos](#)
  - ◊ [La antorcha de la libertad](#)
  - ◊ [Galería de NatureArt](#)
- [Programas de AKVIS](#)

## AKVIS NATUREART 12.5 | FENÓMENOS NATURALES EN SUS FOTOS

Es difícil competir con la naturaleza en la diversidad y todavía tenemos mucho que aprender de ella. No somos capaces de crear la Tierra en siete días, pero podemos imitar algunos de sus fenómenos naturales en el arte digital.

**AKVIS NatureArt** es una excelente herramienta para imitar la belleza de los **fenómenos naturales** en sus fotos.

El software permite aplicar efectos meteorológicos a su imagen o crear escenas de la naturaleza desde cero, convirtiendo un fondo en blanco en una vista al mar o un cielo nocturno con estrellas dispersas y brillantes.



Si una imagen se ve un poco aburrido, puede añadir la lluvia o la nieve, los nubes o el sol. Puede manipular los elementos del efecto para lograr el resultado deseado.





De hecho, la misma foto puede tener un aspecto diferente si se alteran las condiciones meteorológicas de la misma. La esencia de una escena cambia radicalmente de una violenta tormenta a un optimista día soleado, o de un bosque en llamas a un retrato melancólico bajo la lluvia.

Los efectos de la naturaleza repercuten en nuestro estado de ánimo y se pueden emplear para reforzar la impresión que transmite una imagen.





El programa dispone 12 efectos: [Lluvia](#), [Sol](#), [Agua](#), [Rayos](#), [Nubes](#), [Escarcha](#), [Arco iris](#), [Aurora boreal](#), [Fuego](#), [Hielo](#), [Cielo nocturno](#) y [Nieve](#).

Los efectos premium ([Fuego](#), [Hielo](#), [Cielo nocturno](#), [Nieve](#)) solo están disponibles para las licencias Home Deluxe y Business. En la versión Home estos efectos se aplican con la marca de agua de AKVIS.





Puede crear una variedad más amplia de los fenómenos naturales de estos efectos: transformar el sol en la luna o en la estrella, obtener el musgo escarchado, crear niebla basada en las nubes, ¡y muchas cosas más!





Con **AKVIS NatureArt** puede convertirse en un maestro del fuego y de rayos ... ¡Puede ponerse un mago!

Los efectos en NatureArt son fáciles de añadir y ajustar. Solo seleccione un área en la imagen y aplique el efecto.



El software incluye **presets de AKVIS** (ajustes predefinidos) listos para usar que le ayudarán a empezar a trabajar. Pueden ser aplicados "tal cual" o modificarse. Puede guardar sus configuraciones favoritas como un preset y usarlas en el futuro. Es posible importar/exportar presets de usuarios y compartirlos con otros.





**AKVIS NatureArt** está disponible como programa *standalone* (independiente) y como un *plugin* para editor de fotos. La version de plugin es compatible con [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Photoshop Elements, > Corel PaintShop Pro y otros. Para más detalles dirijase a la página [Verifique la compatibilidad](#).

La funcionalidad depende del tipo de la licencia. Los efectos **Fuego**, **Hielo**, **Cielo nocturno**, **Nieve** y la herramienta **Pincel histórico** sólo están disponibles para las licencias *Home Deluxe* y *Business*.

Durante el período de prueba, puede probar [todas las funciones](#) y elegir la licencia que necesita.

## INSTALACIÓN EN WINDOWS

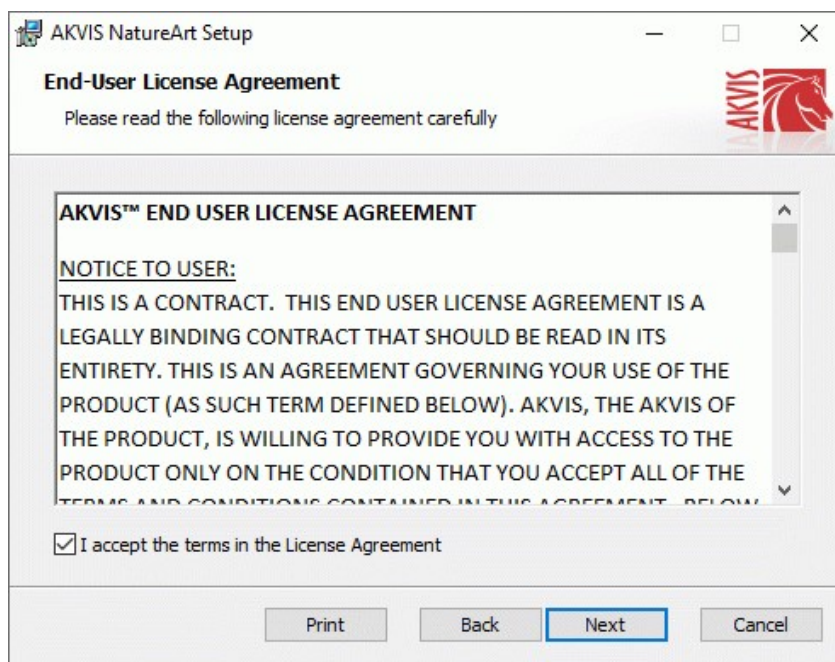
Por favor, siga las instrucciones para instalar el programa en Windows.

**¡Atención!** Hay que tener los derechos de administrador para instalar el programa en su ordenador.

Antes de instalar el plugin de AKVIS, por favor asegúrese de que el editor de fotos en que quiere instalar el plugin esté cerrado. O ejecute el editor de imágenes después de la instalación del plugin.

1. Ejecute el archivo de instalación **exe**.
2. Seleccione el idioma y apriete el botón **Instalar** para comenzar la instalación.
3. Para continuar el proceso de instalación hay que leer el **Acuerdo de Licencia**.

Active la casilla **Acepto los términos del contrato de licencia**, si acepta las condiciones del Acuerdo, y apriete el botón **Siguiente**.

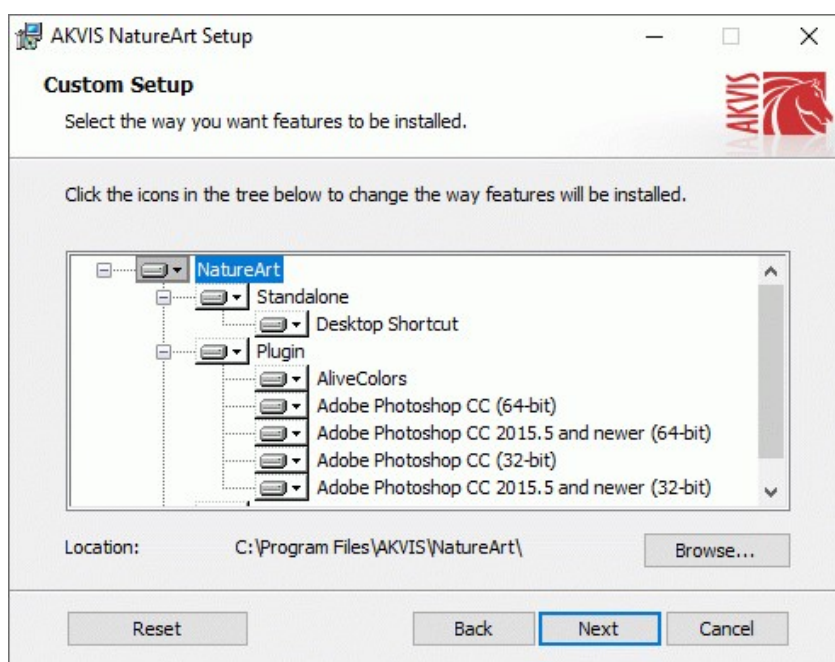


4. Para instalar el **plugin** en su editor de fotos seleccione su programa de la lista.

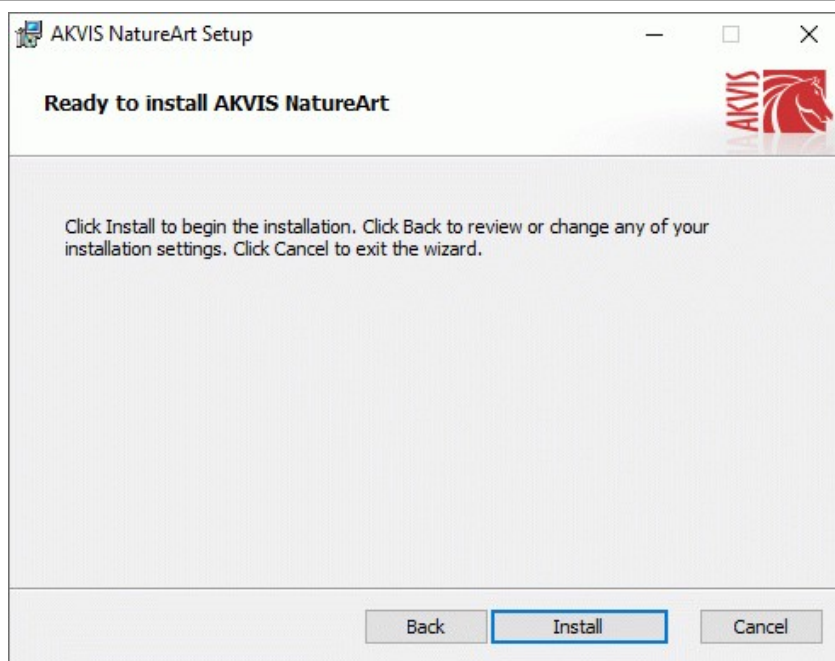
Para instalar la **versión independiente** active la casilla **Standalone**.

Para crear un acceso directo active la casilla **Crear un acceso directo en el Escritorio**.

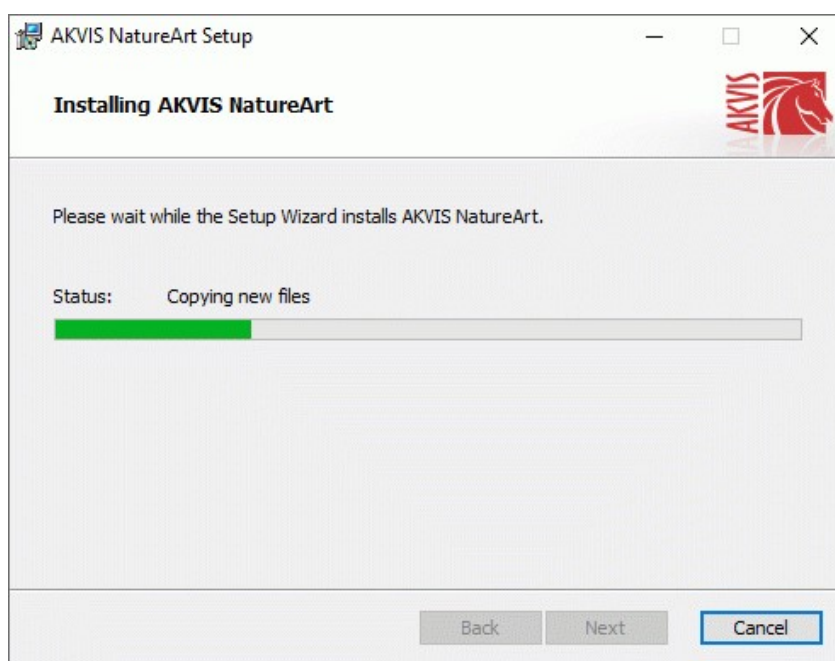
Apriete el botón **Siguiente**.



5. Pulse el botón **Instalar**.



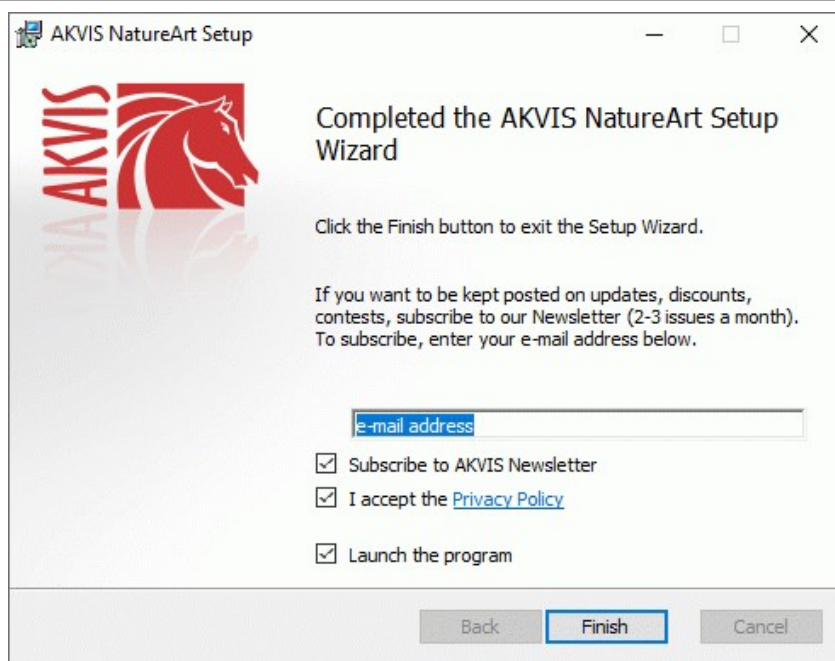
6. La instalación comienza.



7. La instalación está terminada.

Puede suscribirse a **Boletín de noticias de AKVIS** para recibir información sobre las nuevas versiones, concursos y ofertas especiales. Para eso y confirme que acepta la Política de privacidad y introduzca su dirección de correo electrónico en el campo:





8. Pulse **Finalizar** para cerrar el programa de instalación.

Después de la instalación de la versión **standalone**, verá el nombre del programa en el menú **Inicio** y un acceso directo en el escritorio, si durante la instalación se habilitó la opción correspondiente.

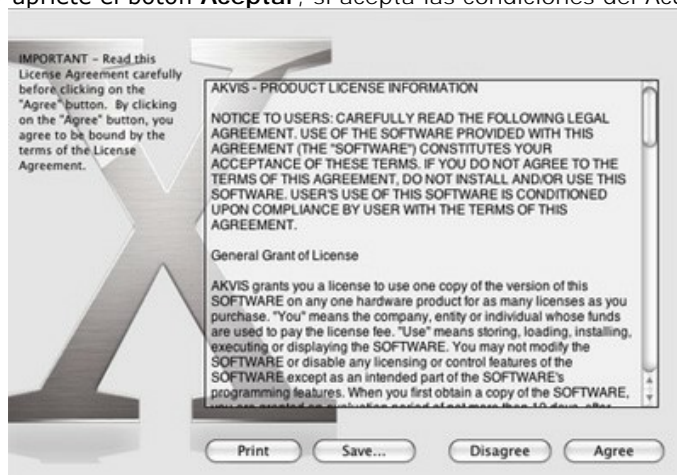
Después de la instalación del **plugin**, verá un punto nuevo en el menú **Filtro/Efectos** de su programa de retoque fotográfico. Por ejemplo, en **Photoshop**: **Filtro -> AKVIS -> NatureArt**, en **AliveColors**: **Efectos -> AKVIS -> NatureArt**.

## INSTALACIÓN EN MAC

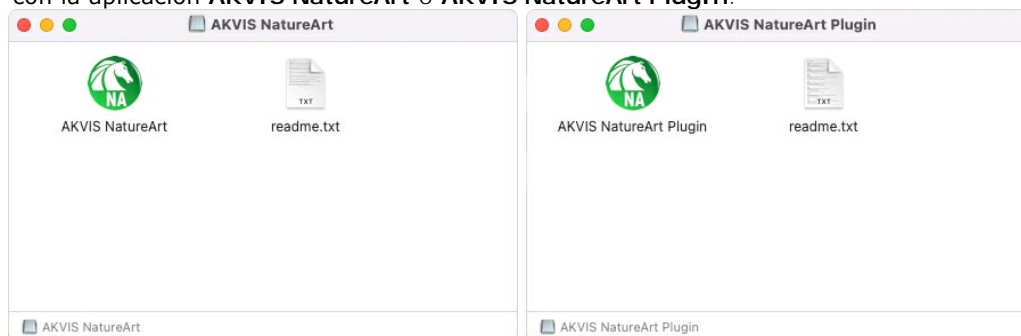
Por favor, siga las instrucciones para instalar el programa en Mac.

Hay que tener los derechos de administrador para instalar el programa en su ordenador.

1. Abra el disco virtual **dmg**:
  - **akvis-natureart-app.dmg** para instalar la versión **Standalone** (independiente)
  - **akvis-natureart-plugin.dmg** para instalar el **Plugin** para editores de imágenes.
2. Lea el **Acuerdo de licencia** y apriete el botón **Aceptar**, si acepta las condiciones del Acuerdo.



3. Verá el Finder con la aplicación **AKVIS NatureArt** o **AKVIS NatureArt PlugIn**.



4. Para instalar la versión standalone, ponga la aplicación **AKVIS NatureArt** en la carpeta **Aplicaciones**.

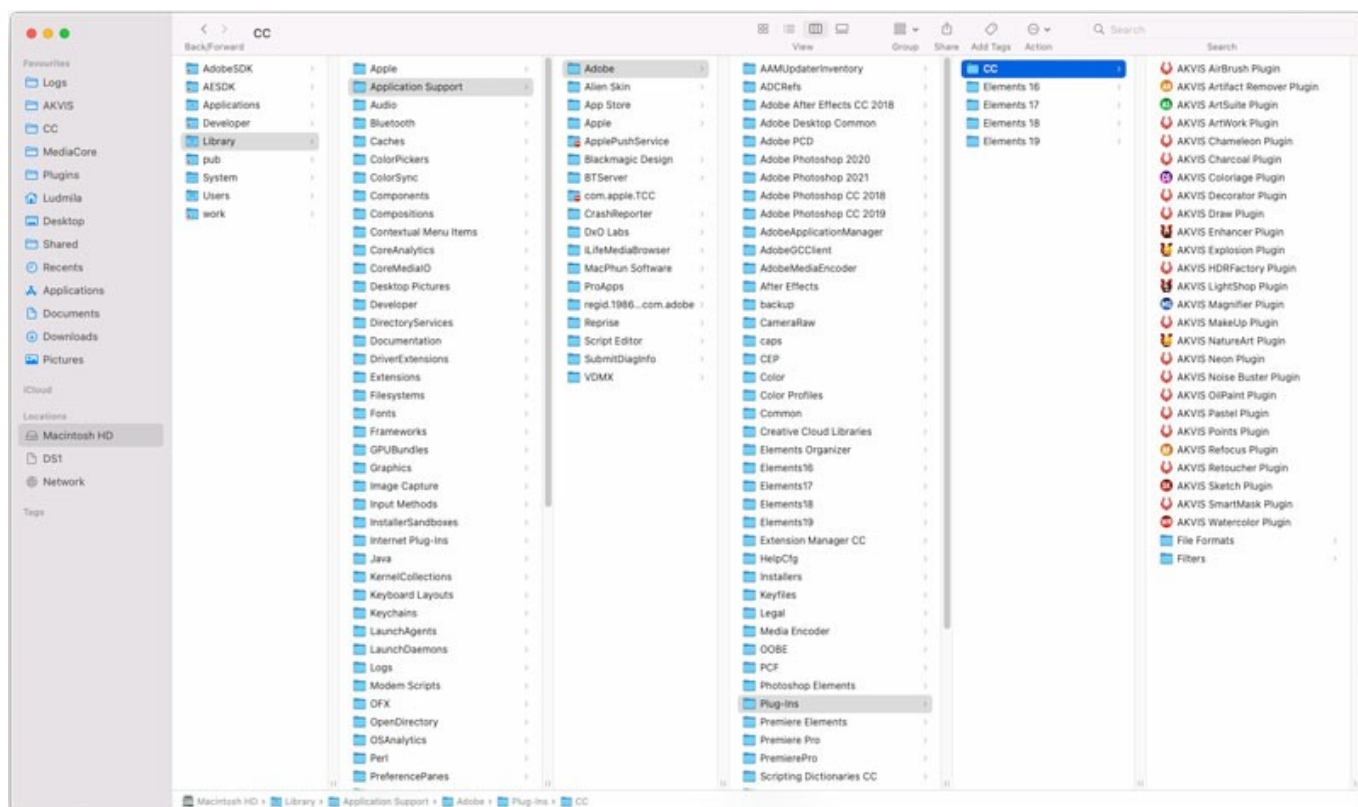
Para instalar la versión plugin ponga la carpeta **AKVIS NatureArt Plugin** en la carpeta **Plugins** de su editor de fotos.

**AliveColors:** Puede elegir en las **Preferencias** la carpeta de los plugins.

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

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

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



AKVIS Plugins en Mac  
(haga clic para ampliar)

Después de la instalación de **plugin**, será un punto nuevo del menú **Filtro/Efectos** de su programa de retoque fotográfico. Seleccione en **Photoshop**: **Filtro -> AKVIS -> NatureArt**, en **AliveColors**: **Efectos -> AKVIS -> NatureArt**.

Para ejecutar la versión Standalone (independiente) haga doble clic en icono de la aplicación en **Finder**.

También puede ejecutar los programas de AKVIS desde la aplicación **Fotos** eligiendo el comando **Imagen -> Editar con** (en High Sierra y versiones posteriores de macOS).



## INSTALACIÓN EN LINUX

Por favor, siga las instrucciones para instalar el programa en Linux.

**Nota:** ELos programas de AKVIS son compatibles con **Linux kernel 5.0+ 64-bit**. Puede encontrar la versión del kernel usando el comando **uname -srm**.

### Instalación en sistemas basados en Debian:

**Nota:** Se requieren permisos apt-install o apt-get para instalar el programa.

1. Ejecute la terminal.
2. Cree un directorio para almacenar claves:  
**sudo mkdir -p /usr/share/keyrings**
3. Descargue la clave, que firmó el repositorio:  
**curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**  
or **wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**
4. Agregue el repositorio a la lista, donde el sistema busca paquetes para instalar:  
**echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list**
5. Actualice la lista de paquetes conocidos:  
**sudo apt-get update**
6. Instale AKVIS NatureArt  
**sudo apt-get install akvis-natureart**
7. La instalación está completa.

Inicie el programa a través de la terminal o usando el acceso directo del programa.

8. Para actualizaciones automáticas use el comando:  
**sudo apt-get upgrade**

Para eliminar el programa use el comando:

**sudo apt-get remove akvis-natureart --autoremove**

### Instalación en sistemas basados en RPM (CentOS, RHEL, Fedora):

1. Ejecute la terminal.
2. Registre la clave que firmó el repositorio:  
**sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc**
3. Agregue el repositorio al sistema:  
**sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo**
4. Actualice la lista de paquetes:

al usar el administrador de paquetes **dnf**:  
**sudo dnf update**

al usar el administrador de paquetes **yum**:  
**sudo yum update**

5. Instale AKVIS NatureArt:

al usar el administrador de paquetes **dnf**:  
**sudo dnf install akvis-natureart**

al usar el administrador de paquetes **yum**:  
**sudo yum install akvis-natureart**

6. La instalación está completa.

Inicie el programa a través de la terminal o usando el acceso directo del programa.

7. Para actualizaciones automáticas use el comando:

al usar el administrador de paquetes **dnf**:  
**sudo dnf upgrade**

al usar el administrador de paquetes **yum**:  
**sudo yum upgrade**

8. Para eliminar el programa:

al usar el administrador de paquetes **dnf**:  
**sudo dnf remove akvis-natureart**

al usar el administrador de paquetes **yum**:  
**sudo yum remove akvis-natureart**

## Instalación en openSUSE.

1. Ejecute la terminal.
2. Inicie sesión como usuario root.
3. Agregue la clave, que firmó el repositorio:  
**rpm --import http://akvis.com/akvis.asc**
4. Agregue el repositorio al sistema:  
**zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis**
5. Actualice la lista de paquetes:  
**zypper ref**
6. Instale AKVIS NatureArt:  
**zypper install akvis-natureart**
7. La instalación está completa.

Inicie el programa a través de la terminal o usando el acceso directo del programa.

8. Para actualizaciones automáticas use el comando:  
**zypper update**

Para eliminar el programa:

**zypper remove akvis-natureart**

Para visualizar correctamente la interfaz del programa, se recomienda instalar Compton o Picom composite manager.


## CÓMO ACTIVAR LOS PROGRAMAS DE AKVIS

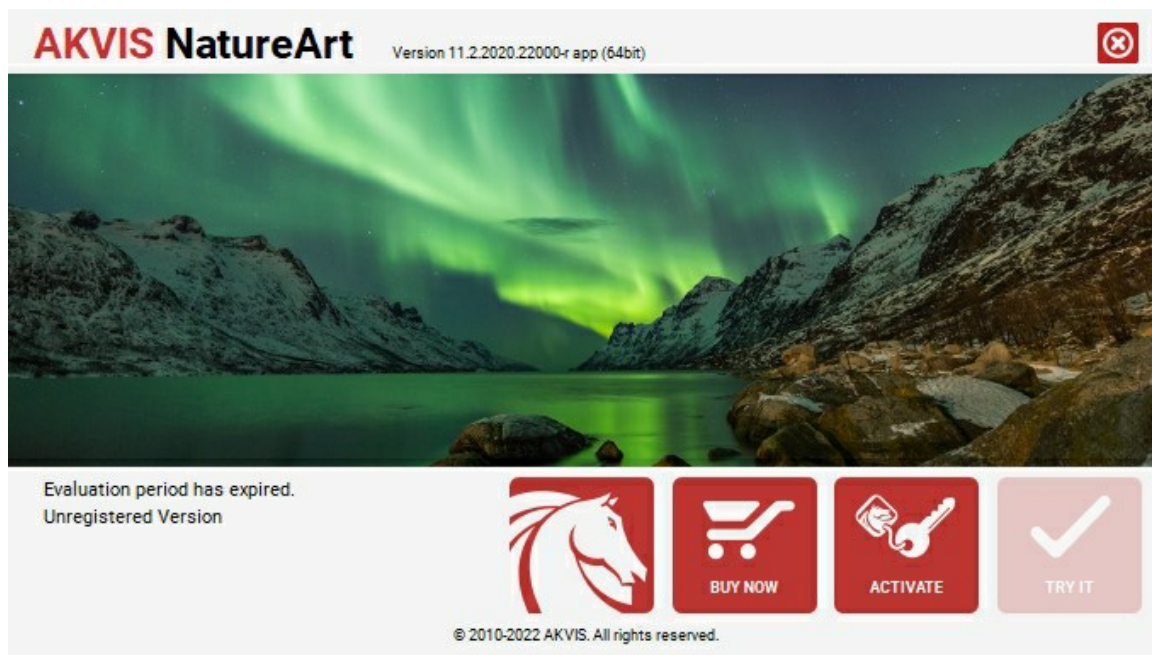
**¡Atención!** Durante el proceso de activación su ordenador debe estar conectado a Internet.

Si no es posible, ofrecemos un método alternativo de activación ([lea a continuación sobre activación offline](#)).

Descargue e instale el programa [AKVIS NatureArt](#). [Instrucciones de instalación](#).

Al ejecutar la versión no registrada, aparece una ventana con la información general acerca de la versión del software y el número de días restantes en su período de prueba.

Además, puede abrir la ventana **Sobre el programa** pulsando el botón  en el Panel de control del programa.



Haga clic en **PROBAR** para utilizar el período de prueba. Se abre una nueva ventana con variantes de licencia. No es necesario registrar el software para probar de forma gratuita toda la funcionalidad para el período de evaluación de 10 días.

Durante el período de evaluación puede probar todas las opciones y elegir la licencia más adecuada. Seleccione uno de los tipos de funcionalidad: **Home** (Plugin o Standalone), **Deluxe** o **Business**. Su elección de la licencia define que características estarán disponibles en el programa. [Consulte la tabla de comparación](#) para obtener más información sobre licencias y versiones del software.

Si el período de prueba ha terminado, el botón **PROBAR** está desactivado.

Haga clic en **COMPRAR** para elegir y encargar la licencia del producto.

Cuando la transacción está acabada, conseguirá el número de serie en su dirección e-mail dentro de algunos minutos.

Haga clic en **ACTIVAR** para comenzar el proceso de la activación.



Introduzca su nombre y el número de serie.

Elija el método de activación: a través de la conexión directa o por correo.

#### Conexión directa:

Recomendamos activar el programa a través de la conexión directa, porque es lo más fácil.

En esta etapa de la activación su ordenador debe estar conectado a Internet.

Presione en **ACTIVAR**.

La activación se ha completado.

#### Activación por correo electrónico:

En caso de que usted ha elegido la activación por correo electrónico, se crea un mensaje con toda la información necesaria.

**NOTA:** También puede utilizar este método para **Activación offline**:

Si su ordenador no está conectado a Internet, transfiera el mensaje de activación a otro ordenador con una conexión a Internet, utilizando USB, y envíalo a: [activate@akvis.com](mailto:activate@akvis.com).

**Por favor, no envíe la captura de pantalla!** Copie y guarde el texto.

Necesitamos su número de serie del software, su nombre y el número de HardwareID de su ordenador (HWID).

Crearemos el archivo de licencia (**NatureArt.lic**) utilizando esta información y enviaremos a su correo electrónico.

Guarde el archivo **.lic** (¡No lo abra!) en la carpeta **AKVIS** en archivos comunes:

- ◊ En **Windows**:

C:\Users\Public\Documents\AKVIS

- ◊ En **Mac**:

/Users/Shared/AKVIS

- ◊ **Linux**:

/var/lib/AKVIS

La activación está completado.



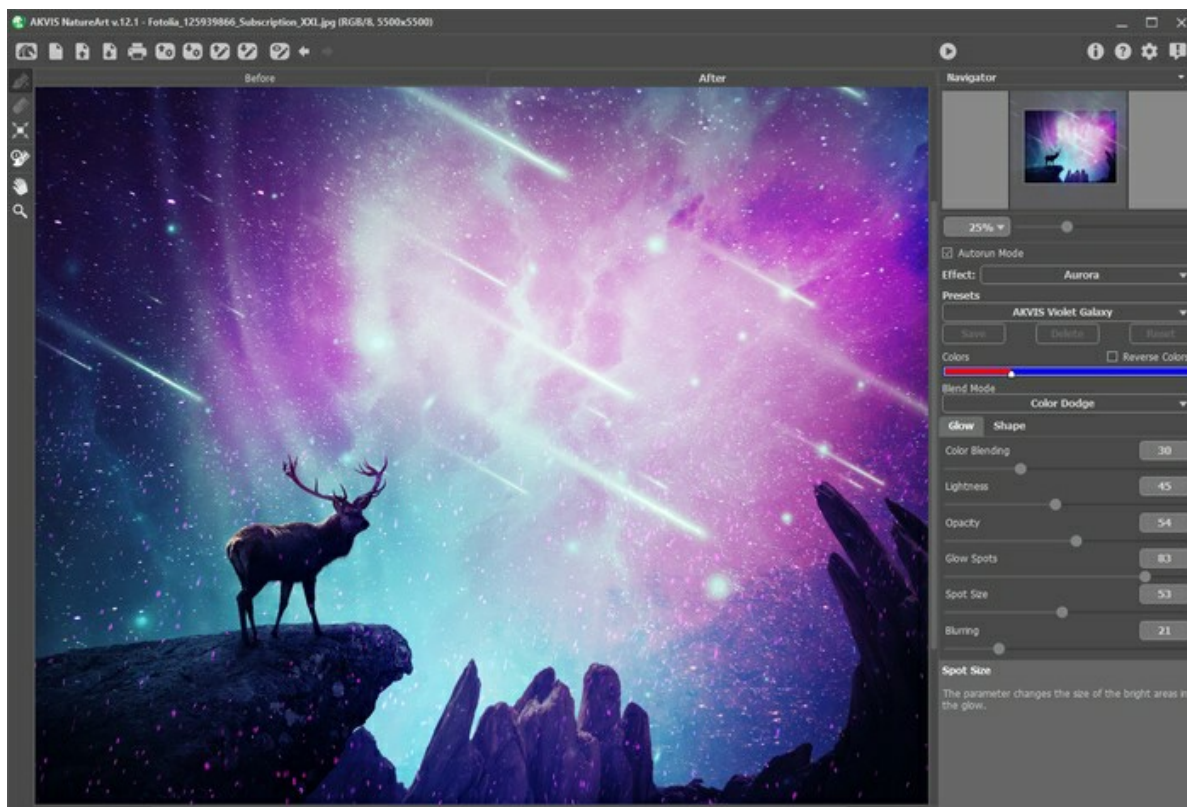
En la versión registrada el botón **COMPRAR** se transforma a **ACTUALIZAR** que permite mejorar su licencia (por ejemplo, cambiar la licencia **Home** a **Home Deluxe** o **Business**).

## ÁREA DE TRABAJO

**AKVIS NatureArt** puede funcionar independientemente, como un **programa autónomo** (standalone), lo mismo que como **plugin** en su editor de imágenes preferido.

- *Standalone* es un programa independiente, se puede abrirlo al hacer clic en el icono del programa.
- *Plugin* es un complemento, por ejemplo para Photoshop, AliveColors y [otros programas compatibles](#). Para llamar al plugin, selecciónelo de los filtros en su programa de edición de fotos.

En Windows la ventana principal del programa **AKVIS NatureArt** se ve así:



Área de trabajo de AKVIS NatureArt

La parte izquierda de la ventana principal del programa **AKVIS NatureArt** es ocupada por la **Ventana de imagen**, la cual tiene dos pestañas: **Antes** y **Después**. En la pestaña **Antes** se muestra la imagen original, mientras que en la pestaña **Después** usted puede ver la imagen resultante.

En la parte superior de la ventana del programa se ve el **Panel de control**.

El botón abre la página de [AKVIS NatureArt](#) en Internet.

El botón (sólo presente en la versión independiente) le permite crear una nueva imagen. Las teclas de atajo son **Ctrl+N** en Windows, **⌘+N** en Mac.

El botón (sólo presente en la versión independiente) le permite abrir una imagen. Las teclas de atajo son **Ctrl+O** en Windows, **⌘+O** en Mac.

El botón (sólo presente en la versión independiente) guarda la imagen resultante. Las teclas de atajo son **Ctrl+S** en Windows, **⌘+S** en Mac.

El botón (sólo en la versión independiente del programa) le permite [imprimir](#) la imagen. Las teclas de atajo son **Ctrl+P** en Windows, **⌘+P** en Mac.

El botón [importa una lista de presets](#) (del archivo **.natureart**).

El botón [exporta presets](#) (ajustes de usuario para el tratamiento de imágenes). Puede guardar cualquier número de preajustes en un archivo separado con la terminación **.natureart**.







El botón abre la selección guardada o líneas guía en un archivo con la terminación **.nature**.

El botón guarda la selección o líneas guía en un archivo con la terminación **.nature**.

Los botones / permiten mostrar/ocultar las áreas seleccionadas.

El botón anula los comandos últimos seguidos. Es posible anular una acción usando las teclas de atajo **Ctrl+Z** en Windows, **⌘+Z** en Mac.

El botón vuelve los comandos anulados. Para rehacer una acción apriete las teclas **Ctrl+Y** en Windows, **⌘+Y** en Mac.

- El botón  inicia el procesamiento de la imagen. Use las teclas de atajo: **Ctrl**+**R** en Windows, **⌘**+**R** en Mac.
- El botón  cierra la ventana del plugin **AKVIS NatureArt**.
- El botón  abre una ventana con información acerca del programa.
- El botón  muestra los contenidos de Ayuda del programa. La tecla de atajo es **F1**.
- El botón  abre las **Opciones** del programa.
- El botón  abre la ventana que muestra las últimas noticias sobre NatureArt.


A la izquierda de la **Ventana de imagen** se encuentra la **Barra de herramientas**. Los parámetros de las herramienta se mostrarán en una ventana independiente que se abrirá si haga clic con el botón derecho del ratón sobre la ventana de la imagen.

#### **Herramientas de la zona de efecto:**


Diferentes herramientas aparecen dependiendo del **Efecto** elegido.

#### **Herramientas de post-tratamiento** (sólo con las licencias [Home Deluxe](#) y [Business](#)):


El botón  activa la herramienta **Pincel histórico**, que restaura las áreas a su estado original.


**¡Atención!** Esta herramienta se activa sólo en la ventana **Después** y sólo puede aplicarse en el última etapa de trabajo. Si cambia a la pestaña **Antes** y haga clic en , los cambios introducidos el pincel se perderán.

#### **Herramientas adicionales:**

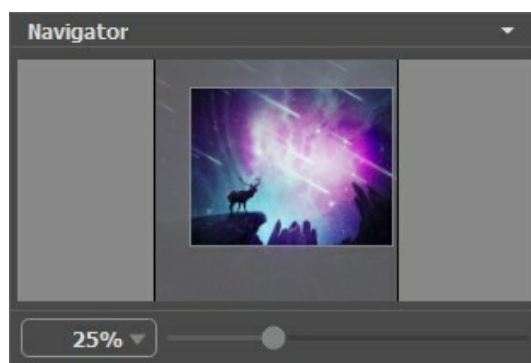
El botón  activa la herramienta **Mano** que mueve la imagen en la ventana cuando la imagen no cabe en la ventana en la escala presente. Para mover la imagen, hay que presionar este botón, colocar el cursor sobre la imagen, pulsar el botón izquierdo y, manteniéndolo pulsado, mover la imagen en la ventana.

Al hacer doble clic en el icono de la herramienta  en la Barra de herramientas hace que la imagen adaptarse a la **Ventana de la imagen**.

El botón  activa la herramienta **Zoom** que cambia la escala de imagen. Para aumentar la escala, pulse el botón izquierdo y haga clic sobre la imagen. Para reducir la escala de imagen, haga clic izquierdo sobre la imagen con tecla **Alt** presionada. La tecla de atajo es **Z**.

El clic doble en el icono de la herramienta  hace que la escala de la imagen al 100% (tamaño real).

Navegue y modifique la escala de la imagen usando la ventana del **Navegador**. En el **Navegador** usted puede ver la copia reducida de la imagen. El recuadro muestra la parte de la imagen que es visible en esos momentos en la **Ventana de imagen**; las áreas que se hayan fuera de este recuadro no son visibles. Arrastre el recuadro clicando en él con el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo presionado para hacer visibles otras partes de la imagen. Para mover el recuadro, lleve el cursor hacia dentro del mismo, presione el botón izquierdo del ratón y, manteniéndolo presionado, mueva el recuadro en el **Navegador**.



Navegador

Para desplazar la imagen en la **Ventana de imagen** puede presionar la barra espaciadora en el teclado y arrastrar la imagen manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón y moviendo el cursor. Use el botón de rueda del ratón para mover la imagen hacia arriba/hacia abajo: o, manteniendo la tecla **Ctrl** en Windows, **⌘** en Mac presionada, para mover la imagen



hacia la izquierda/hacia la derecha: o, manteniendo la tecla **Alt** en Windows, **Option** en Mac presionada, para modificar la escala de la imagen. Haga un clic derecho en la barra de desplazamiento para activar el menú rápido de navegación.

Use el control deslizante para modificar la escala de la imagen en la **Ventana de imagen**. Cuando mueve el control deslizante a la derecha, la escala de la imagen se incrementa. Cuando mueve el control deslizante a la izquierda, la escala de imagen se reduce.

También puede cambiar la escala de la imagen introduciendo un nuevo porcentaje en el campo de escala. El menú emergente muestra algunos porcentajes usados frecuentemente.

Puede usar teclas de acceso rápido para cambiar la escala de la imagen, **+** y **Ctrl**+**+** (**⌘**+**+** en Mac) para aumentar la escala de la imagen, y **-** y **Ctrl**+**-** (**⌘**+**-** en Mac) para reducir la escala.

Debajo del **Navegador** está el **Panel de ajustes** para elegir el **Efecto**. Cada efecto contiene su lista de **Presets** y parámetros personalizables.

Debajo del Panel de ajustes se puede ver la descripción del parámetro y del botón sobre cual pasa con el cursor.


## USANDO EL PROGRAMA

**AKVIS NatureArt** es una excelente herramienta para imitar la belleza de los fenómenos naturales en sus fotos digitales. El software está disponible en dos versiones: como programa independiente (standalone) y como un plugin para editor de fotos.

Siga las instrucciones siguientes para adicionar un efecto de la naturaleza con **AKVIS NatureArt**:

**Paso 1.** Abra una imagen.

- Si trabaja con la versión independiente (standalone):

El cuadro de diálogo **Abrir imagen** aparece si hace doble clic sobre el área de trabajo vacía del programa, arrastra la imagen al espacio de trabajo del programa o si hace clic en el botón  en el **Panel de control**. El programa es compatible con los formatos de archivo **JPEG, RAW, TIFF, BMP, PNG** o **WEBP**.

- Si trabaja con el plugin:

Abra una imagen en su editor de fotos llamando el comando **Archivo -> Abrir** o utilizando la combinación de teclas **Ctrl+O** en Windows, **⌘+O** en Mac.

Llame al plug-in **AKVIS NatureArt**. Para realizar esto use el comando:

en **AliveColors**: Effects -> AKVIS -> NatureArt;  
 en **Adobe Photoshop**: Filter -> AKVIS -> NatureArt;  
 en **Corel Paint Shop Pro**: Effects -> Plugins -> AKVIS -> NatureArt.



Foto original

**Paso 2.** Elija un **Efecto** en el **Panel de ajustes**.

El programa dispone estas efectos: **Lluvia, Sol, Agua, Rayos, Nubes, Escarcha, Arco iris, Aurora boreal, Fuego, Hielo, Cielo nocturno** y **Nieve**.

**Note:** Tenga en cuenta que los efectos **Aurora boreal, Fuego, Hielo, Cielo nocturno** y **Nieve** están disponibles sólo para las licencias **Home Deluxe** y **Business**. En la versión Home estos efectos se aplican con la marca de agua de AKVIS.


**Paso 3.** Seleccione áreas del efecto. Cada efecto tiene sus propias herramientas para esta tarea.

**Nota:** Los parámetros de herramienta (el tamaño) se pueden ajustar en una ventana que aparece, si hace clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen abierta (en la ventana de imagen).

Para dibujar una línea recta, use la tecla **Mayús/Shift**.




Líneas de dirección


Es posible cambiar el tamaño y la posición de la selección con la herramienta **Transformar** .


Usted puede mantener pulsada la tecla **Mayús/Shift** para mantener las proporciones del objeto. Pulse la tecla **Alt** para girar el objeto por intervalos de 5 grados o para modificar la escala de su centro.




Transformación

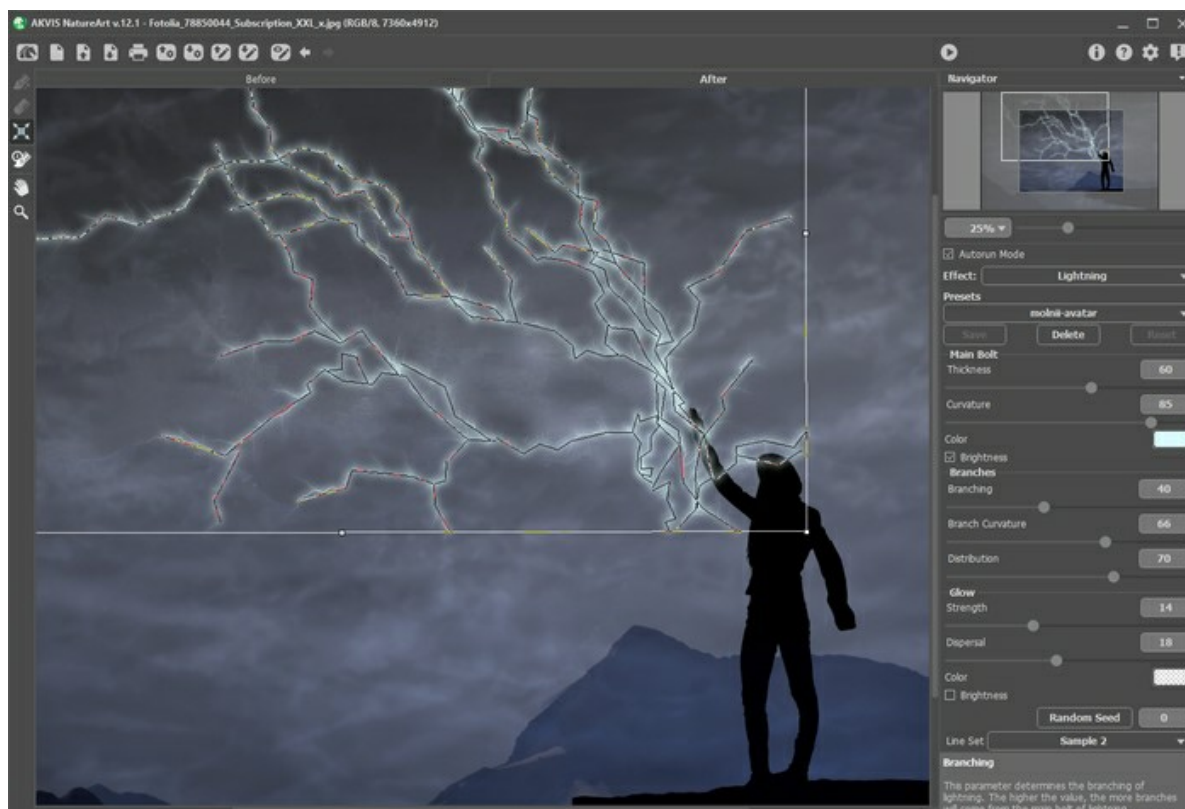
Puede guardar la selección o las líneas guía en un archivo \*.nature usando .

Para cargar este archivo utilice .

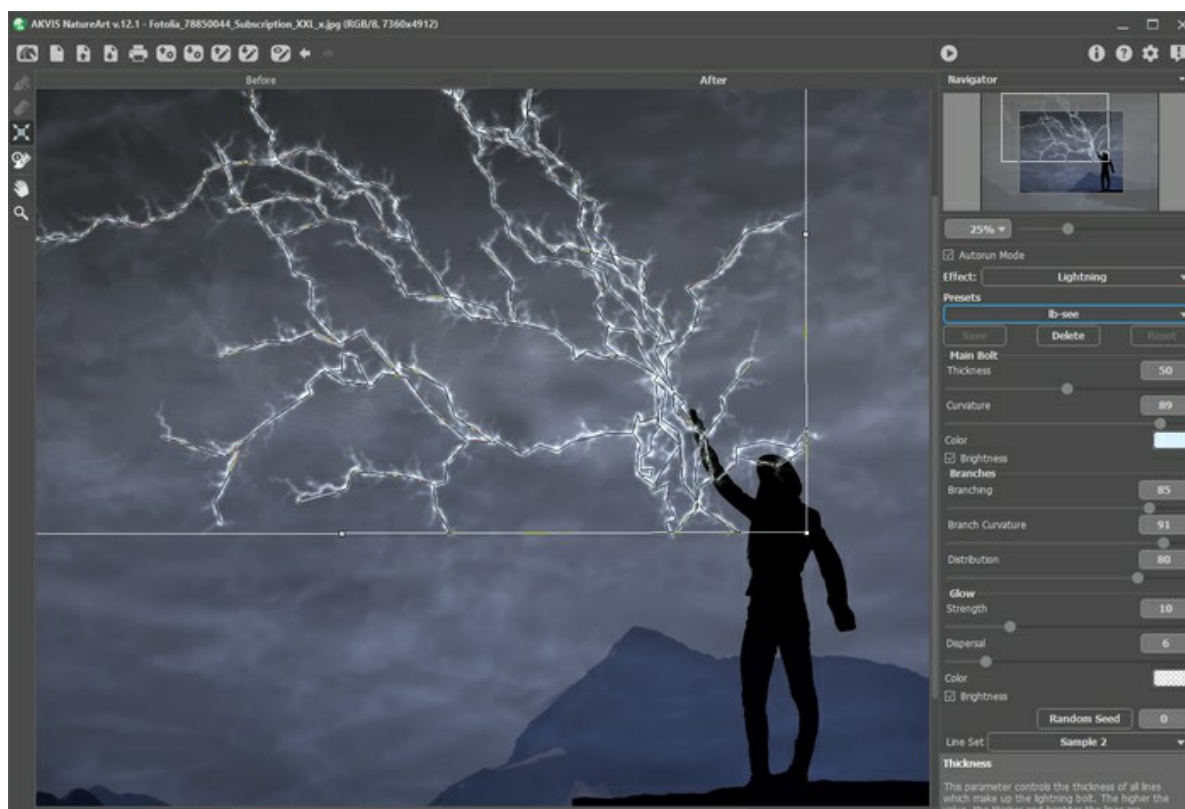
**Paso 4.** Haga clic en  para iniciar el procesamiento de la imagen.


**Note:** Habilite el modo **Tratamiento automático** en el Panel de configuración para aplicar cualquier cambio automáticamente. Es útil para seleccionar los presets o ajustar de los parámetros. Si la opción está deshabilitada, debe presionar  para ver los cambios aplicados.


La imagen procesada se podrá ver en la pestaña **Después**.



Paso 5. Ajuste los parámetros del efecto elegido como mejor lo desee.



Paso 6. Para mejorar el resultado puede usar la herramienta de tratamiento posterior - el **Pincel histórico**  en la pestaña **Después**. Esta herramienta sólo está disponible para las licencias [Home Deluxe](#) y [Business](#). La herramienta permite cambiar la zona y la intensidad del efecto aplicado, desvanecer el efecto y restaurar la imagen a su estado original.

**¡Atención!** Si cambia a la pestaña **Antes** y haga clic en , los cambios introducidos el pincel se perderán.

Ajuste los parámetros de la herramienta en una ventana que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón en la imagen:

- **Tamaño de herramienta** (1-1000) ajusta el diámetro del pincel.
- **Dureza** (0-100%) define la cantidad de desenfoco del borde externo. Cuanto más alto el valor del parámetro, tanto más duro es el borde del pincel.



- **Fuerza** (1-100%) afecta la intensidad del efecto de la restauración.




Efecto de Rayos



Usando el Pincel histórico


**Paso 7.** Es posible guardar los parámetros corrientes como **preset** para usarlo más tarde.

[Más información sobre los presets de NatureArt.](#)


**Paso 8.** En la versión independiente puede [imprimir](#) la imagen con el botón .

**Paso 9.** Guarde la imagen procesada.

- Si trabaja con la edición independiente (standalone):

Haga clic en el botón  para abrir el cuadro de diálogo **Guardar como**. Las teclas de atajo son **Ctrl+S** en Windows, **⌘+S** en Mac. Introduzca un nombre para el archivo, elija el formato (**BMP**, **JPEG**, **PNG**, **TIFF** o **WEBP**) e indique la carpeta de destino.

- Si trabaja con el plugin:

Haga clic en el botón  para aplicar el resultado y cerrar la ventana del plugin. El plugin **AKVIS NatureArt** cerrará y la imagen aparecerá en el área de trabajo del editor de fotos.

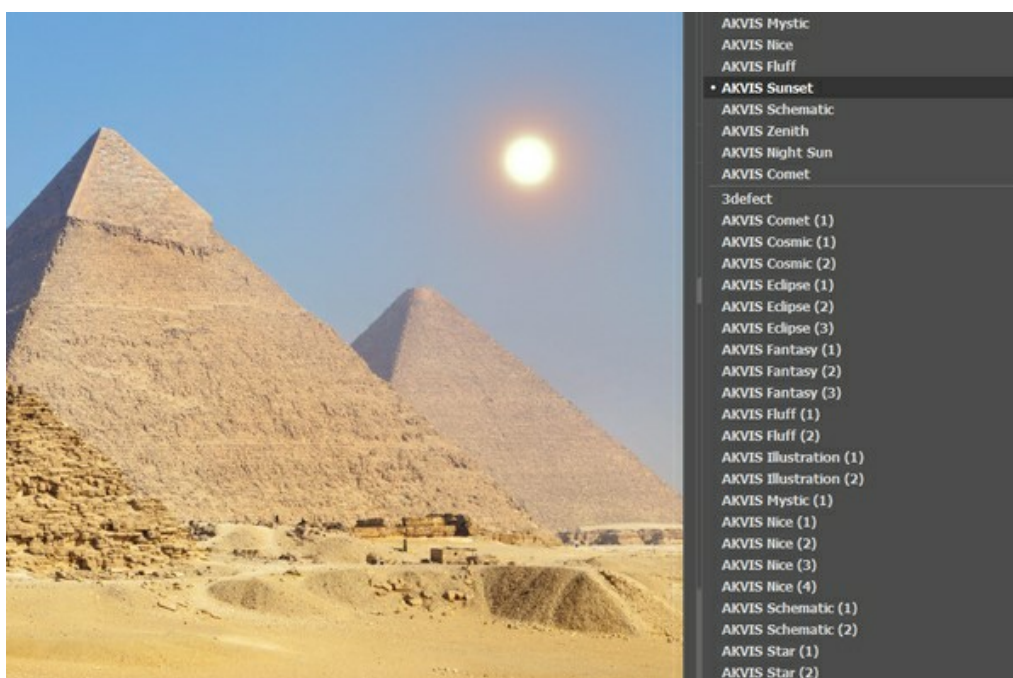
Llame al cuadro de diálogo **Guardar como** utilizando el comando **Archivo -> Guardar como**, introduzca un nombre para el archivo, elija el formato e indique la carpeta de destino.



Resultado final

## UTILIZANDO LOS PRESETS



**AKVIS NatureArt** incluye una serie de presets - ajustes predeterminados listos para usar que le simplifican el trabajo con el efecto.



Para guardar los ajustes como un preset, vaya a la lista de **Presets** (preajuste), introduzca un nombre para el preset y pulse el botón **Guardar**.

Si ha cambiado los valores y quiere reestablecer los valores por defecto del preset, haga clic en **Reiniciar**.

Para borrar un preset, selecciónelo de la lista de presets y haga clic en **Borrar**. Los presets de AKVIS no pueden ser suprimidos.

Puede guardar su preset en un archivo con la terminación **.natureart** al pulsar en botón . Para cargar presets del archivo use .

[Lea más cómo se puede importar y exportar los presets del usuario.](#)



## TRUCOS Y CONSEJOS PARA TRABAJAR CON AKVIS NATUREART

Estos trucos te ayudarán a crear diversos efectos de la naturaleza utilizando **AKVIS NatureArt**.

**Tratamiento automático.** Al seleccionar los presets o el ajuste de los parámetros, se recomienda activar este modo. Esto acelera considerablemente el tiempo necesario para el procesamiento.

Cuando se trabaja con herramientas (independientemente del efecto), este modo se debe desactivar.


**¡Aproveche los presets listos para usar!** Para su comodidad, el programa ofrece una serie de pre-ajustes listos para su uso. Mediante el uso de los presets, se puede seleccionar rápidamente los ajustes de efectos.

**¡Guarde las selecciones y las líneas de dirección!** Para este propósito basta con pulsar el botón . Al hacer clic en  se puede cargar el archivo guardado para hacer un cambio (por ejemplo, para añadir o quitar algo). [Vea un ejemplo](#) de trabajo con líneas de dirección guardados.

**Es posible aplicar múltiples efectos especiales a una imagen.**



Imagen original

En la versión independiente (standalone) guarde la imagen  y luego haga clic en el botón **Si** cuando se le haga la pregunta **Utilizar el resultado como una imagen de origen?**



Efectos de Sol y Nubes



Efectos de Lluvia, Fuego y Rayos

Si desea obtener diferentes imágenes con efectos aplicados, seleccione **No**.







Efecto de Agua



Efecto de Arco iris

En la versión plugin sucesivamente llame el filtro NatureArt y cada vez aplicar el efecto deseado con .


**Para dibujar una línea recta con el Pincel de selección** , haga clic una vez en la que desea que empiece la línea, pasar al otro lado de la línea, y mantenga pulsada la tecla **Shift**.





Puede bloquear el movimiento del ratón a la dirección horizontal o vertical mantenga pulsada la tecla **Shift**.



**Para cancelar la selección** utilice el **Bote de selección**  en el "modo de borrador": haga clic con esta herramienta con la tecla **Ctrl**.

Puede elegir un **tipo de la selección** en las **Opciones**  del programa: "hormigas marchantes" o color (por defecto, rojo) y también ajustar la opacidad del color.

Utilice el **Pincel histórico**  para disminuir el efecto y corregir el resultado. Tenga en cuenta que esta herramienta sólo está disponible para las licencias [Home Deluxe](#) y [Business](#).

**Para cambiar la escala de la imagen** se pueden utilizar las teclas de atajo: **+** y **Ctrl++** en Windows, **⌘++** en Mac para aumentar la escala de la imagen; **-** y **Ctrl+-** en Windows, **⌘+-** en Mac para reducir la escala.

Al hacer doble clic en el icono de la herramienta  hace que la escala de la imagen al 100%. Al hacer doble clic en el icono  hace que la imagen adaptarse a la ventana.

**Para cancelar la última operación** utilice las teclas de acceso rápido **Ctrl+Z** en Windows, **⌘+Z** en Mac o hacer clic en . Para regresar a la última operación cancelada utilizar las teclas **Ctrl+Y** en Windows, **⌘+Y** en Mac o hacer clic en .


**Ajuste los parámetros de las herramientas** en una ventana que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen.

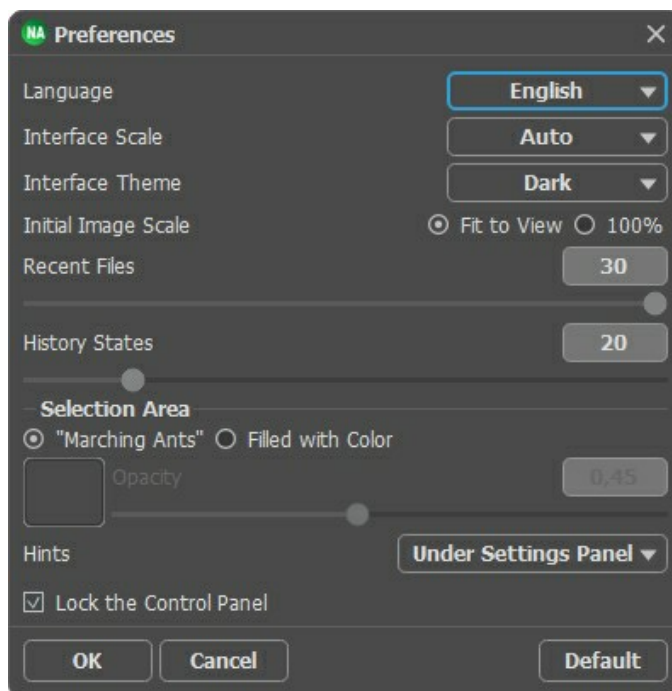





---

**Es importante el tipo de su licencia.** La funcionalidad del programa depende del tipo de licencia. [Consulte la tabla de comparación para obtener más información.](#) Durante el período de evaluación puede probar todas las opciones y elegir la licencia más adecuada. Puede [mejorar la licencia](#) *Home* a *Home Deluxe* o *Business* en cualquier momento, pagando la diferencia de precios.

## OPCIONES

El botón  abre el cuadro de diálogo **Opciones**, que se ve así:

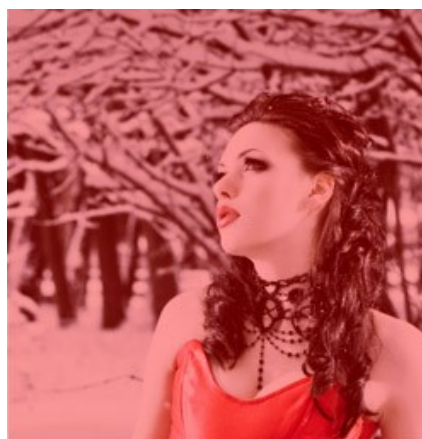


- **Idioma.** Cambie el idioma del programa seleccionando el idioma preferido de la lista desplegable.
- **Escala de la interfaz.** Elija el tamaño de los elementos de la interfaz. Cuando se establece en **Auto**, la escala del espacio de trabajo del programa automáticamente se adaptará a la resolución de la pantalla.
- **Tema de la interfaz: Claro u Oscuro.** Seleccione el estilo de la interfaz del programa.
- **Escala inicial.** Este parámetro define la forma en que la imagen se escala en la Ventana de imagen después de abrir. El parámetro puede tomar uno de dos valores:
  - **Ajustar a ventana.** La escala se ajusta de modo que la imagen sea totalmente visible en la Ventana de imagen;
  - **100%.** Si la opción **100%** está activada, la imagen no cambia su escala. Generalmente, cuando la escala = 100%, sólo una parte de la imagen está visible.
- **Documentos recientes** (disponible solamente en la versión standalone). El número de archivos recientes que se muestran cuando hace clic derecho en . El número máximo: 30 archivos.
- **Estados de historia** (5-100). El tamaño de la pila de la memoria. Limita el número de los pasos de deshacer/rehacer (  y  ).
- **Selección.** Este parámetro define cómo se muestra la selección en el programa (no es válido para el efecto [Cielo nocturno](#)). Es posible elegir entre dos variantes:
  - **"Hormigas marchantes".** La selección se marca con la línea de puntos.
  - **Color.** La selección se llena con un color, por defecto es rojo, pero usted puede cambiarlo. Haga clic en el rectángulo de color y seleccione uno nuevo color en el cuadro de diálogo.

El parámetro **Opacidad** regula la opacidad del color utilizado para la selección.



"Hormigas marchantes"



Color

- **Descripción de parámetros.** Al pasar sobre los parámetros y los botones con el cursor se puede ver una breve

---

descripción de ellos en el campo **Descripción**. Usted puede elegir cómo las sugerencias se muestran seleccionando una de las opciones:


- **Debajo de la ventana de imagen**. Muestra las sugerencias en la ventana principal, debajo de la imagen. Este modo es útil si no hay suficiente espacio en el Panel de ajustes.
  - **Debajo el Panel de ajustes**. Seleccione esta opción para mostrar las sugerencias en la parte inferior del Panel de ajustes.
  - **Ocultar**. Utilice esta opción si Usted no necesita los consejos.
- **Bloquear el Panel de control**. Deshabilita la posibilidad de ocultar/mostrar el Panel de control. Si la casilla está seleccionada, el Panel de control es siempre visible.

Para guardar los cambios realizados en la ventana de **Opciones** pulse en **OK**.

Para volver a la configuración predeterminada, haga clic en el botón **Por defecto**.



## DIÁLOGO IMPRIMIR

En la version independiente (standalone) de **AKVIS NatureArt** usted puede imprimir su imagen. Presione el botón  para abrir el cuadro de diálogo **Imprimir**.



Opciones de impresión en AKVIS NatureArt

Ajuste los parámetros que aparecen en el Panel de ajustes:

Elija una impresora de la lista de dispositivos disponibles, establezca la resolución deseada, así como el número de copias que desea imprimir.

En el grupo de **Orientación** seleccione la posición de papel: **Retrato** (vertical) o **Paisaje** (horizontal).

Haga clic en el botón **Configurar página** para abrir un cuadro de diálogo para elegir el tamaño del papel y su orientación, así como los márgenes de impresión.

Pulse el botón **Restablecer márgenes** para devolver los márgenes de la página en el tamaño predeterminado.

Cambie el tamaño de la imagen impresa usando los parámetros **Escala**, **Anchura**, **Altura** y la casilla **Ajustar a la página**. Estos parámetros no modifican la imagen en sí, sólo la copia impresa. Es posible cambiar la dimensión de la copia impresa si se especifica la escala de imagen en %. También se puede hacer colocando nuevos valores de ancho y altura en los campos correspondientes.

Para ajustar el tamaño de la imagen al tamaño del papel, seleccione la opción **Ajustar a la página**.

Mueva la imagen en la página con el ratón o alinearla con los botones flechas.

Puede activar **Marco** para la imagen y ajustar su anchura y el color.

Elija el **Color de fondo** haciendo clic en el rectángulo de color.

En la pestaña **Página** puede ajustar la impresión de múltiples copias de la imagen en una sola hoja.



Página

- ◊ **Copias por página.** Puede especificar el número de copias de la imagen en una página.
- ◊ **Horizontalmente y Verticalmente.** Estos parámetros indican el número de filas y columnas de las copias de la imagen en la página.
- ◊ **Espacio.** El parámetro define los márgenes entre las copias de la imagen.

En la pestaña **Poster** es posible ajustar la impresión de la foto en varias páginas para realizar una imagen de gran formato.



Poster

- ◊ **Páginas.** Si la casilla de verificación está activada, puede especificar el número máximo de las páginas en las que la imagen se divide. La escala de la imagen se ajusta a este número de las hojas. Si la casilla está desactivada, el programa automáticamente selecciona el número óptimo de las páginas de acuerdo con el tamaño real de la imagen (escala = 100%).
- ◊ **Márgenes para pegamento.** Si la casilla de verificación está activada, se puede ajustar la anchura de los espacios que se utilizan para unir las hojas. Los márgenes se añadirán a la parte derecha y a la parte inferior de cada sección.
- ◊ **Líneas de corte.** Active la casilla de verificación para mostrar las marcas de corte en los márgenes.
- ◊ **Mostrar números.** Si la casilla de verificación está activada, un número ordinal de cada parte, por una columna y una fila, se imprimirá en los márgenes.

---

Para imprimir la imagen con los parámetros elegidos pulse el botón **Imprimir**.  
Para cancelar la impresión haga clic en **Anular**.

Haga clic en el botón **Propiedades...** para abrir un cuadro de diálogo del sistema que le permite acceder a la configuración avanzada y enviar el documento a imprimir.

## LLUVIA

Este efecto es usado para agregar gotas de lluvia a una imagen: básicamente, diferentes tipos de lluvia (desde llovizna o garúa hasta aguaceros), y ajustando algunos parámetros eventualmente nieve (el preset *AKVIS Snow/Nieve*).



Efecto de Lluvia en AKVIS NatureArt

¡El efecto será aplicado sólo en el área seleccionada! Utilizar estas herramientas para seleccionar las áreas del efecto:

**Pincel de selección** . Utilice esta herramienta para marcar las áreas para un efecto. El tamaño de la herramienta puede ser ajustado en una ventana que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la ventana de la imagen.

Para dibujar una línea recta, use la tecla **Mayús/Shift**.

**Borrador** . Esta herramienta borra las líneas de selección.

**Bote de selección** . La herramienta llena un área marcada con el **Pincel de selección** (útil para la selección de superficies). Si la área no estaba contorneada con , la imagen entera será seleccionada haciendo clic con .

**Consejo:** Puede utilizar el **Bote de selección** en "modo de borrador" para borrar todas las selecciones en la imagen. Haga clic en el botón izquierdo del ratón manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**.

En la **Panel de ajustes** usted puede ajustar los parámetros para el efecto de lluvia:

**Densidad (0-20).** Este parámetro fija la densidad de la lluvia. Con un valor bajo el efecto aparece como una llovizna, las gotas son esparcidas y están lejos unas de otras. Un valor alto es similar a un muro de lluvia.



Densidad = 5



Densidad = 15



**Longitud** (0-100). Este parámetro define el grado en que las gotas se alargan. También actúa restringiendo el largo de la duración. El largo de las gotas puede ser diferente, pero no excederá el valor especificado.



Longitud = 10



Longitud = 40

**Escala** (0.10-10.00). Este parámetro afecta el tamaño de la Gotas. Si el largo es cambiado las gotas sólo cambiarán en su longitud, pero cambiando este parámetro afecta el tamaño de las gotas en toda la direcciones geométricas, Cuanto más alto sea el valor más grandes serán las gotas.



Escala = 1



Escala = 3

**Angulo** (0-180). Este parámetro determina la dirección de caída de las gotas de lluvia, y da lugar a la creación de otro efecto – **Viento**. Si el valor es igual a 90, la lluvia cae verticalmente (sin viento). Cuando el valor es menor de 90 la lluvia cae en un ángulo desde la derecha (el viento sopla de derecha a izquierda). Cuando el valor es mayor de 90 la lluvia cae en un ángulo desde la izquierda (el viento sopla de izquierda a derecha).

**Nota:** Si usted mira a través de una ventana como cae la lluvia, claramente verá que el viento deforma las gotas de lluvia: manchando el cristal, estirándolas y ensanchándolas. Lo mismo sucede con el aire. Por lo tanto, para lograr un efecto más realista es necesario. Cambiar ambos parámetros, **Angulo** y **Longitud**. Cuanto mayor sea la pendiente determinada por el ángulo, mayor será la fuerza del viento y mayor será el efecto de la longitud.



Angulo = 90

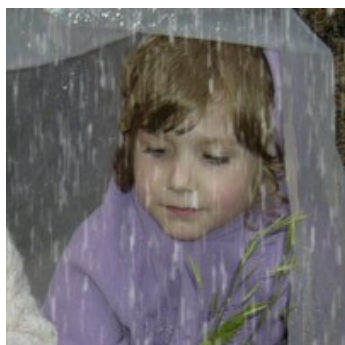


Angulo = 60



Angulo = 135

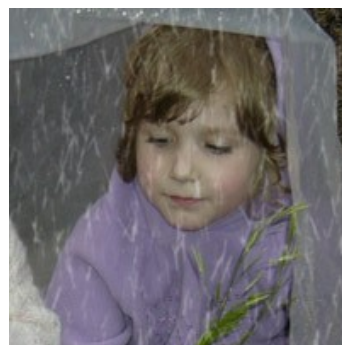
**Dispersión** (0-90). Este parámetro determina la desviación de las gotas a partir del patrón global de precipitaciones, basada en el **Angulo**. Cuando el valor es 0 todas las gotas caen en el mismo ángulo sin desviarse del valor establecido. Cuando el valor es alto las gotas serán desviadas en la dirección especificada por el ángulo. El aumento del valor aumenta la desviación del patrón de las gotas.



Dispersión = 0



Dispersión = 15



Dispersión = 35

**Transparencia (0-100).** Este parámetro afecta la translucidez o transparencia de las gotas de Lluvia. Un valor alto desvanece las gotas y permite la transparencia de estas sobre la imagen permitiendo ver a través de ellas.



Transparencia = 5%



Transparencia = 40%


## SOL

Este efecto agrega el más importante cuerpo celestial a la imagen - el **Sol** en todas sus manifestaciones, dependiendo de la hora del día, las estaciones y el clima: brillante, débil o nublado, verano, invierno, naciente, ocaso, etc.

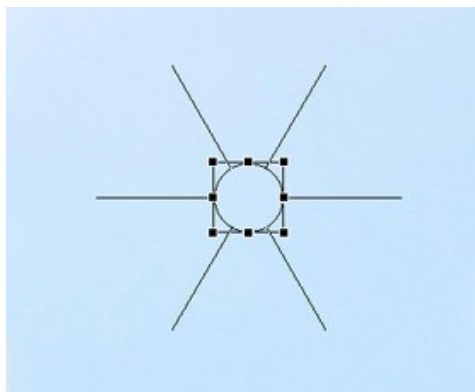
Cambiando los seteos o usando uno de los presetos de AKVIS, es posible [transformar el sol en la luna](#) (el preset *AKVIS Moon/Luna*) o [la más distante de la estrellas](#) (el preset *AKVIS Star/Estrella*).



Efecto de Sol en AKVIS NatureArt

Use la herramienta **Transformar**  en la pestaña **Antes**, para determinar la ubicación del sol, el tamaño y la dirección de los rayos.

El sol está representado esquemáticamente como un círculo con rayos emanando de él (el número de estos está determinado por el correspondiente parámetro en la pestaña **Rayos**). Cuando la herramienta **Transformar** es presionada un marco aparece alrededor de la circunferencia.



Para mover un objeto, lleve el cursor dentro del marco, tomará la forma de una doble flecha perpendicular, clic izquierdo en el Mouse mientras lo mantiene pulsado y arrastra. Usted también puede dibujar un sol en cualquier parte de la imagen con un doble clic en el botón izquierdo.

**Nota:** La correcta ubicación del sol logrará un resultado más realista, considere la dirección de las sombras en la imagen.



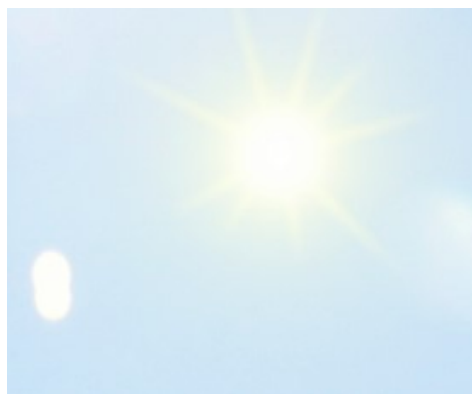
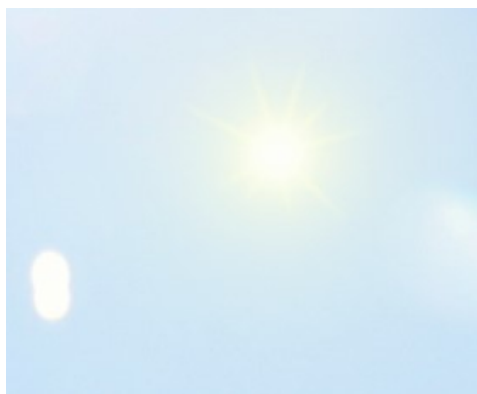


Posición original



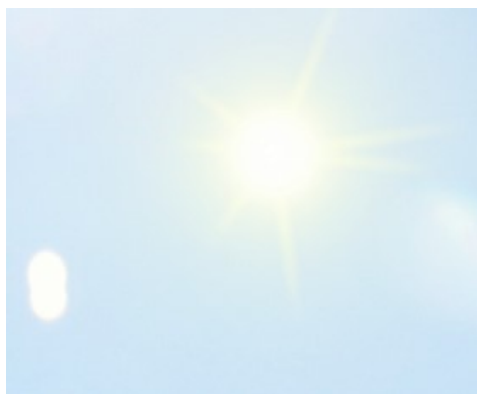
Posición después de mover

Para cambiar el tamaño del sol lleve el cursor dentro del marco hasta de modo que tome la forma de una flecha de dos puntas, haga un clic mantenga pulsado el botón izquierdo del Mouse, mueva el cursor para aumentar o disminuir el tamaño.



Cambiando el tamaño del Sol

Los rayos del sol se pueden girar. Para ello lleve el cursor fuera del marco hasta que se transforme en una flecha de dos puntas redondeadas, haga un clic y mantenga pulsado el botón izquierdo del Mouse, arrastre el cursor para girar.



Cambiando la posición de los rayos

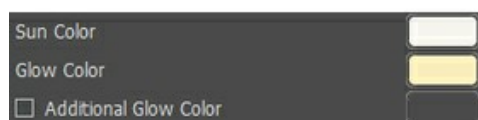
Ajuste los parámetros del efecto en el **Panel de ajustes**. Hay dos pestañas **Sol** y **Rayos**.

#### Pestaña Sol:

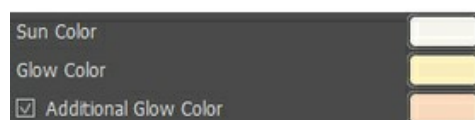
**Trabajando con color.** Hay tres colores para establecer para el Sol: **Color del sol**, **Color del brillo** y si lo desea **Color adicional del brillo**. Generalmente dos colores son suficientes. Rara vez se utilizan más de dos colores mas que nada en el sol naciente o poniente.

Haga clic en la paleta de color y elija otro color en el cuadro de diálogo estándar.



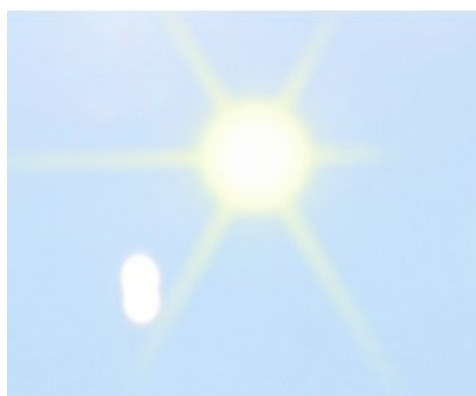


Color del sol - amarillo  
Color del brillo - blanco,  
Color adicional del brillo desactivado

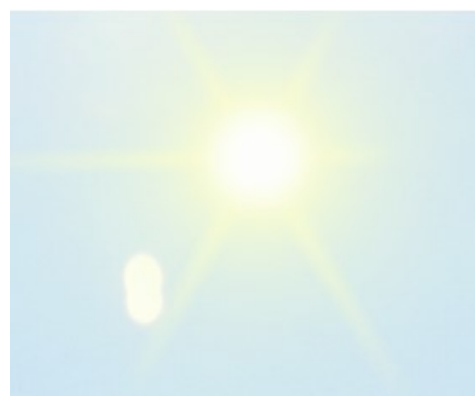


Color del sol - naranja  
Color del brillo - blanco,  
Color adicional del brillo activado

**Poder (0,30-1,00).** Este parámetro determina el tamaño, brillo e intensidad del sol. Al aumentar el valor el brillo es más fuerte y cubre un área mayor.

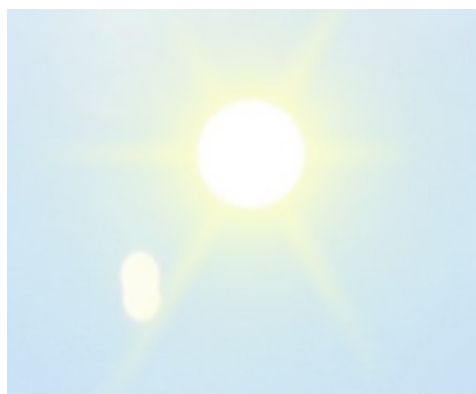


Poder = 0,50

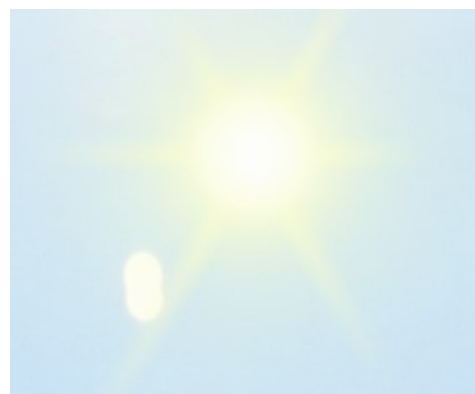


Poder = 0,85

**Suavidad (0-25).** Este parámetro determina cuán suave será la transición entre el color y el brillo del sol. Aumentando el valor de este parámetro torna más suave la transición entre uno y otro.



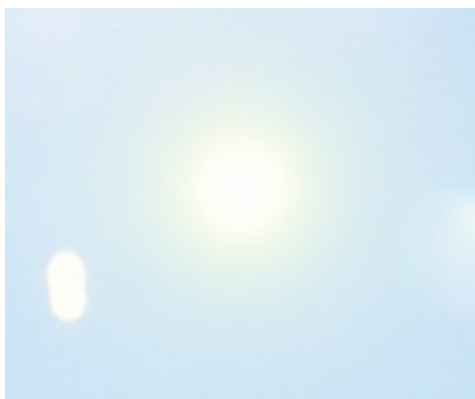
Suavidad = 2



Suavidad = 20

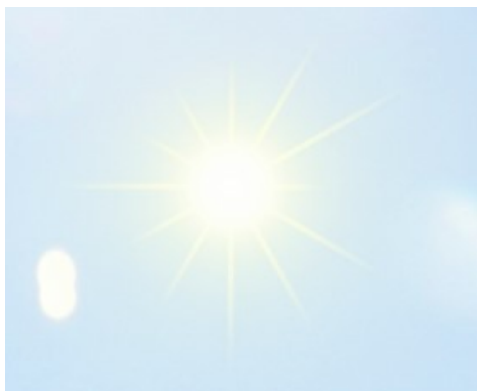
#### Pestaña Rayos:

**Habilitar rayos.** Este parámetro es activado por defecto y los rayos son dibujados de acuerdo a la configuración de los parámetros descritos a continuación. Si desea un sol sin rayos desactive este parámetro. En este caso los parámetros bajo esta pestaña estarán inactivos y no pueden cambiarse.

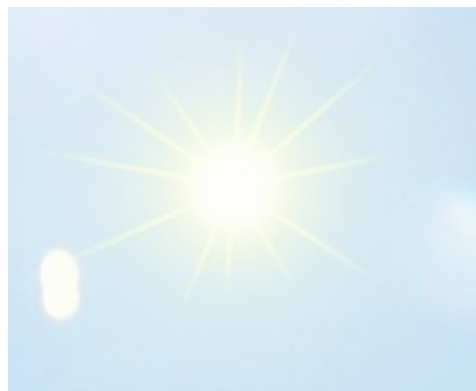


La casilla "Habilitar rayos" está desactivada

**Distribución aleatoria.** Si la casilla de verificación está activada, los rayos se colocan aleatoriamente. Si la opción está desactivada, los rayos están dispuestos simétricamente a la misma distancia.

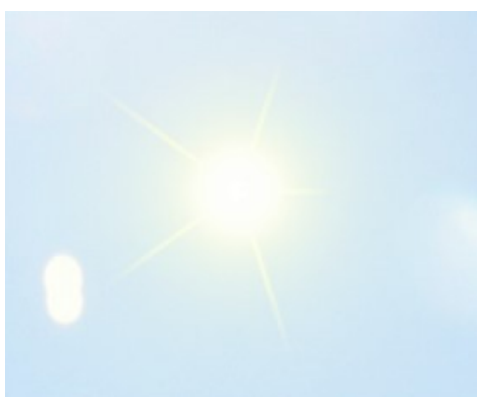


La casilla "Distribución aleatoria" está desactivada

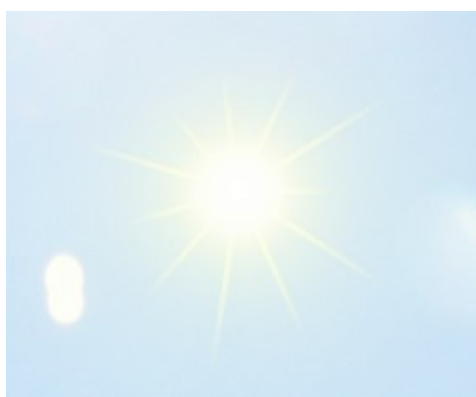


La casilla "Distribución aleatoria" está activada

**Número (1-100).** Este parámetro determina el número de los rayos.

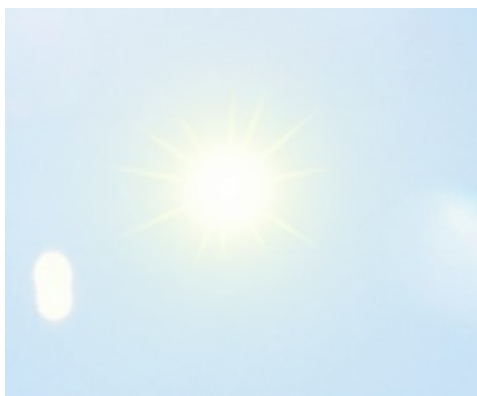


Número = 5



Número = 11

**Longitud maxima (0-200).** Este parámetro determina cuán lejos se extenderán los rayos y también cuán largos serán. La longitud de los rayos puede ser diferente pero no será más larga que el valor especificado.



Longitud max = 20

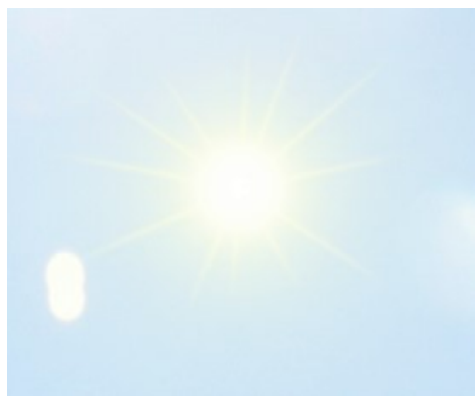


Longitud max = 100

**Suavidad (1-100).** El parámetro cambia desenfoque del borde exterior de los rayos. Cuanto más alto sea el valor, más suaves serán los bordes.

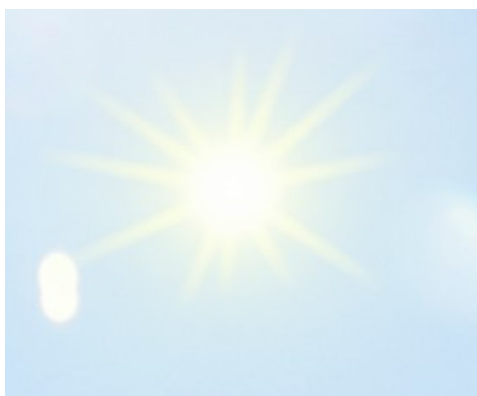


Suavidad = 1

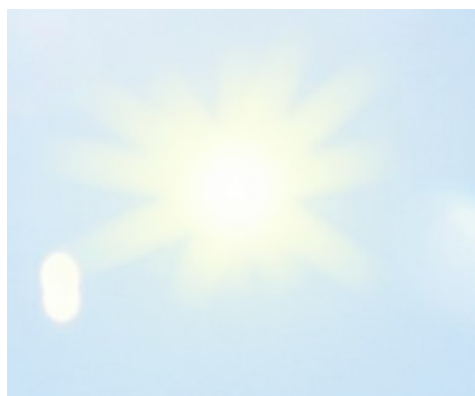


Suavidad = 95

**Ancho (1-100).** Este parámetro determina el ancho y brillo de los rayos.

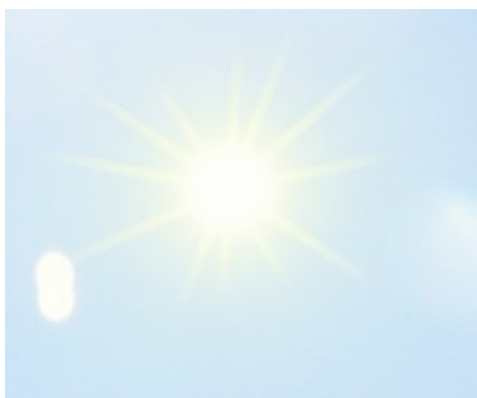


Ancho = 25

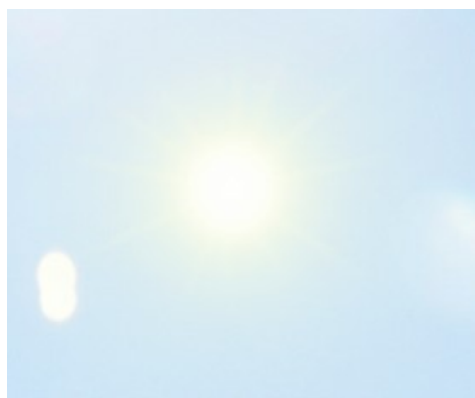


Ancho = 60

**Transparencia (0-99%).** Este parámetro determina lo translucido o transparente de los rayos. Un valor alto desvanece los rayos y permite la transparencia de estos sobre la imagen permitiendo ver a través de ellos. Para un efecto más realista es mejor un seteo con un valor alto.



Transparencia = 30%




Transparencia = 80%

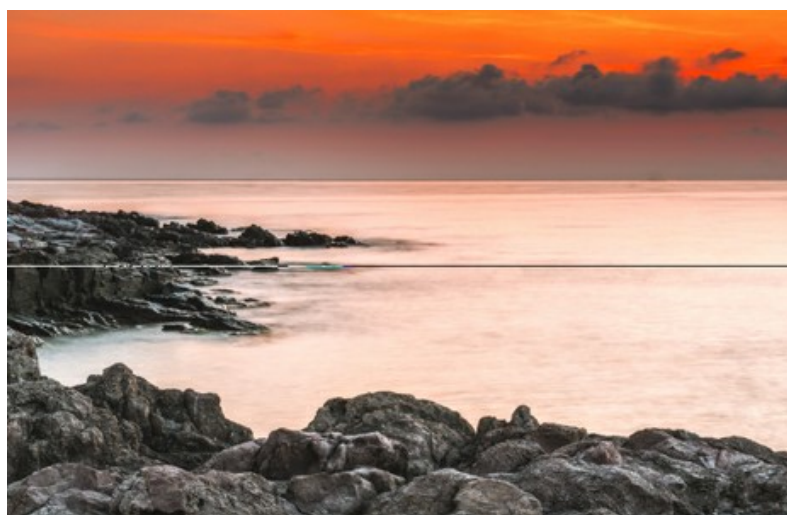
## AGUA

Este efecto puede ser usado para agregar una masa de agua a una imagen.



Efecto de Agua en AKVIS NatureArt

Antes de ajustar los parámetros de este efecto, utilice la herramienta **Mover**  para ajustar la altura del horizonte esperado.



Establecer la línea del horizonte

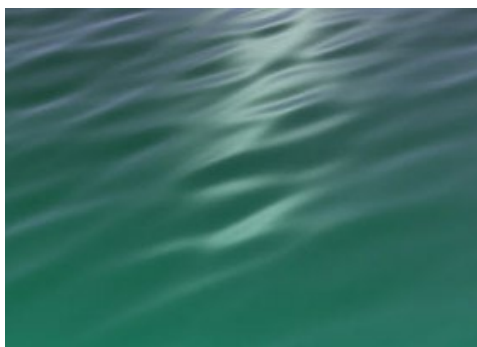
Por debajo del horizonte será el agua, y por encima de ella, el resto de la imagen. El horizonte se mueve verticalmente hacia arriba o hacia abajo para cualquier nivel.

Ajuste los parámetros para el efecto del **Agua**. Los parámetros de este efecto se dividen en dos pestañas: **Olas** y **Deslumbramiento**.

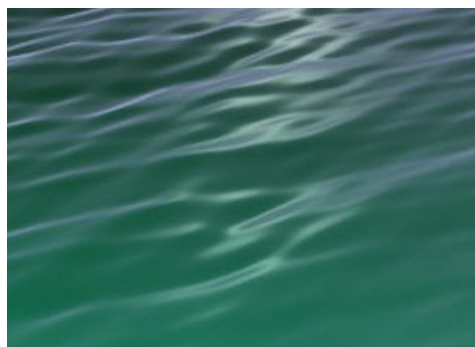
**Olas.** Bajo esta pestaña están los parámetros que definen las características básicas del agua.

**Densidad** (0-20). Este parámetro determina el número de ondas u olas en una área y de tamaño normal. Cuanto más alto sea el valor, más cerca estarán las olas una de la otra y también aumentará su número.



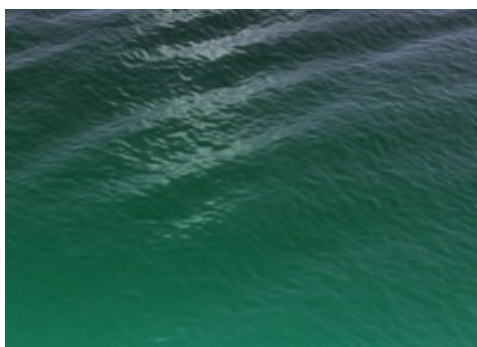


Densidad = 5

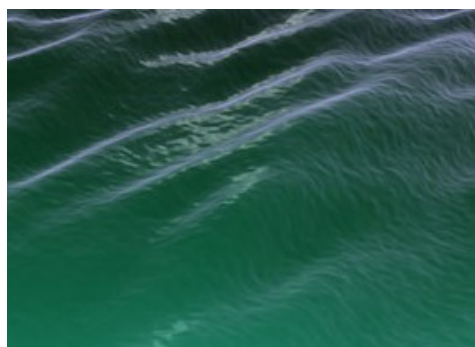


Densidad = 15

**Altura (1-100).** Este parámetro determina el tamaño de una onda en la dirección vertical. Cuanto más alto sea el valor más alta será la ola.

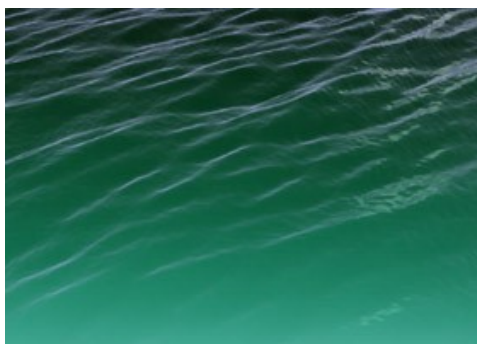


Altura = 20



Altura = 40

**Longitud (1-100).** Este parámetro determina el tamaño de una onda en la dirección horizontal. Cuanto más alto sea el valor, más larga será la ola.



Longitud = 40



Longitud = 70

**Dirección (0-180).** Este parámetro determina la dirección del flujo de las olas u ondas. Con un valor de 0, las ondas son perpendiculares al flujo de agua. A medida que aumenta el valor, las ondas se mueven en sentido horario.

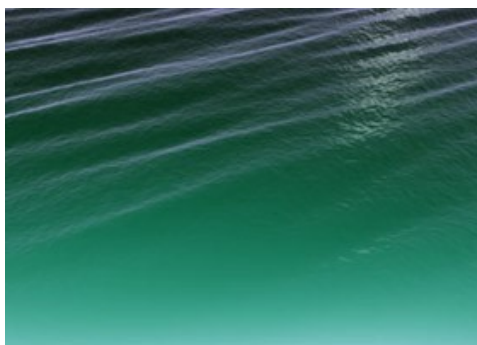


Dirección = 60



Dirección = 120

**Dispersión (0-90).** Este parámetro determina la diferencia entre la dirección de las olas. Cuando el valor se establece en 0, todas las ondas siguen la misma dirección. A medida que aumenta el valor, las ondas individuales se desvían de la dirección especificada por el parámetro **Dirección**. Cuanto mayor sea el valor, mayor es la desviación.

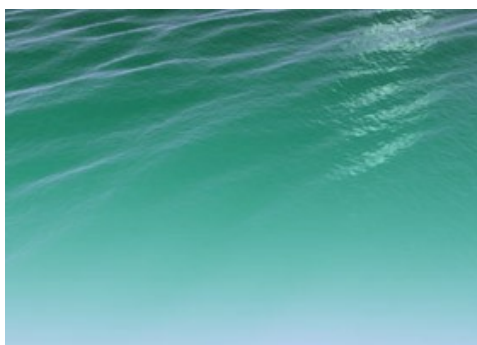


Dispersión = 20

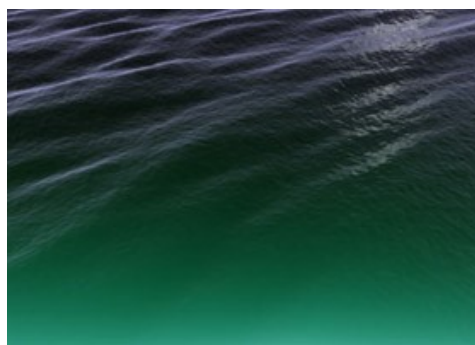


Dispersión = 80

**Profundidad (0-100).** Al ajustar este parámetro se puede cambiar la percepción visual de la profundidad del agua. Cuanto más alto sea el valor, más oscura será el agua y mayor su profundidad.



Profundidad = 20

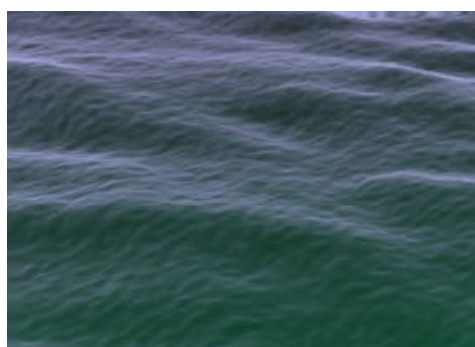


Profundidad = 60

**Ondas rizos (0-100).** Este parámetro agrega un relieve adicional al seno de las olas, y afecta el grado en que aparecen. Cuanto mayor sea el valor, más de rizadas y en relieve serán las olas.

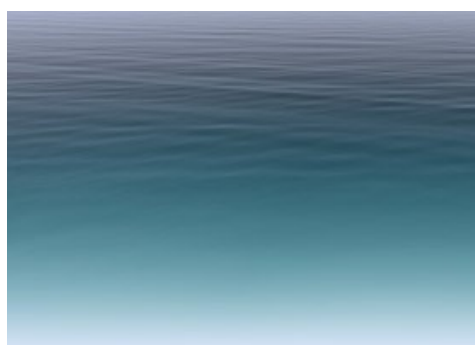
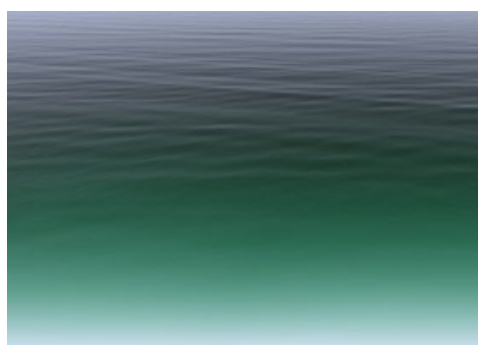


Ondas rizos = 0



Ondas rizos = 30

**Color.** Utilice este parámetro para cambiar el color del agua y seleccionar el color adecuado en función del tipo de masa de agua. Para cambiar el color, haga clic en la paleta de color y elija un color en el cuadro de diálogo **Seleccionar color**.

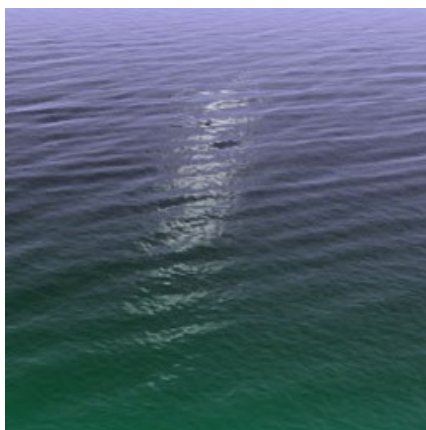


Cambiar el color del Agua

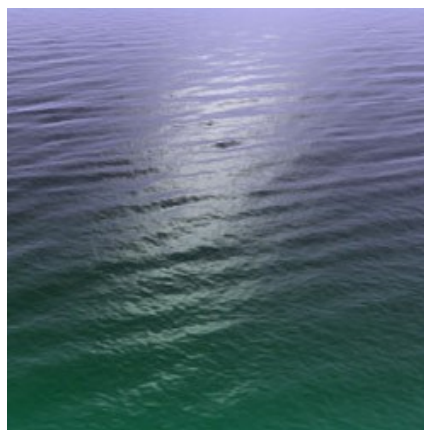
**Deslumbramiento.** Si la foto original tiene una fuente de luz, a continuación, cuando se agrega agua esta debe reflejarse en ella, creando un resplandor. Los parámetros bajo esta pestaña o barra definen las características del reflejo.

**Brillo (0-99).** Este parámetro afecta a la apariencia (si es necesario) de un efecto adicional, un resplandor solar, y también define su brillo. Cuanto más alto sea el valor, más brillante es el reflejo en el agua.

**Nota:** Si el valor del parámetro es 0, no hay reflejo.



Brillo = 50



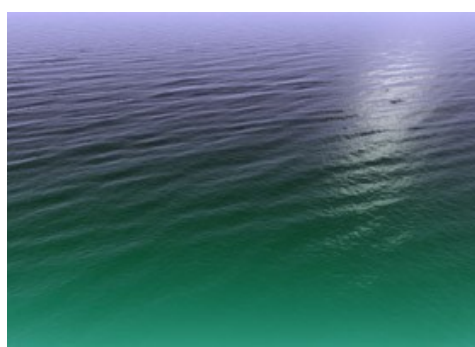
Brillo = 90

Estos parámetros afectan a la ubicación de los reflejos en el agua:

**Desplazamiento horizontal (0-180).** Este parámetro controla la posición horizontal del reflejo. Si el valor está establecido en 90, el sol está por encima del centro. A valores mayores de 90 se encuentra a la derecha, y en valores inferiores a 90, a la izquierda.

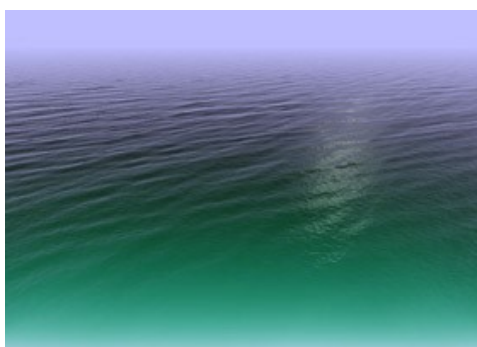


Desplazamiento horizontal = 70

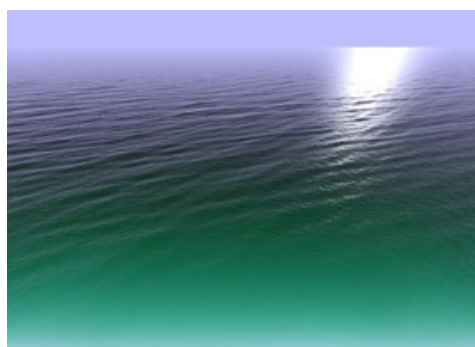


Desplazamiento horizontal = 110

**Desplazamiento vertical (0-90).** Este parámetro controla la posición vertical del reflejo. Cuanto mayor sea el valor, el reflejo estará más distante en el horizonte, y más alta será su posición en relación con la cámara.



Desplazamiento vertical = 75

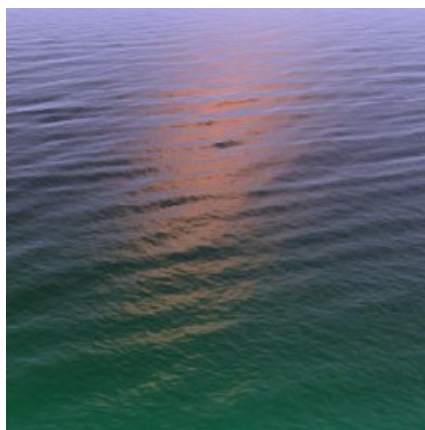


Desplazamiento vertical = 85

**Nota:** Estos parámetros sólo tienen efecto si brillo del reflejo no se fija en cero.

Si desea agregar un reflejo, preste atención a la iluminación, así como la hora del día en la fotografía. Como sabemos, el sol está más bajo en el cielo durante la mañana y por la noche que durante el día. Por lo tanto, para las fotografías tomadas durante el día, el reflejo debe estar más cerca de la cámara (un valor más bajo para **Desplazamiento vertical**), y por un disparo en la mañana o por la noche, más cerca del horizonte (un valor más alto de **Desplazamiento vertical**). Del mismo modo, el valor de **Desplazamiento horizontal** se puede cambiar, dependiendo de la posición de la fuente de luz en la fotografía original.

**Color.** Este parámetro determina el color del resplandor solar. Para cambiar el color, haga clic en la paleta de color y elija un color en el cuadro de diálogo **Seleccionar color**.



Color del reflejo elegido Naranja



## RAYOS

Este efecto puede ser usado para agregar **Rayos** de cualquier tamaño y número a una imagen.


Por lo general, los rayos aparecen durante tormentas eléctricas. ¡A menudo nos proporcionan inolvidables espectáculos de luces en el cielo! ¿En qué consiste este asombroso, hermoso y a la vez terrible fenómeno natural?

Los pueblos del mundo antiguo consideraban que el trueno y los relámpagos expresaban la voluntad de los dioses o eran una manifestación de la ira de Dios. Sólo en el siglo XVIII se demostró que los rayos son unas descargas eléctricas en la atmósfera acompañadas de destellos de luz y un fuerte estruendo. Existen varios tipos de relámpagos, pero por lo general se pueden observar rayos lineales o rayos bifurcados.




Efecto de Rayos en AKVIS Natureart

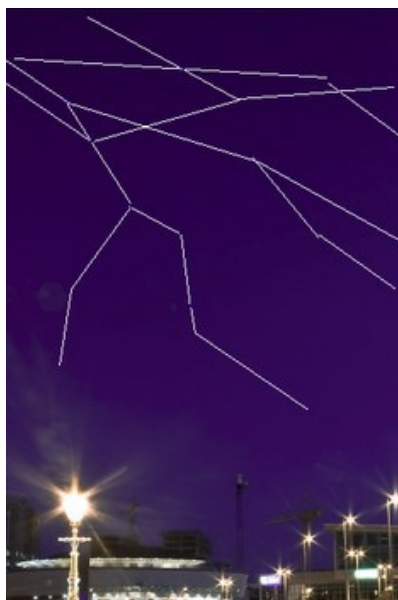
Antes de aplicar este efecto usted necesita dibujar un esqueleto donde estarán los rayos. Hágalo en la pestaña **Antes** con las siguientes herramientas:

**Dirección.** Utilice esta herramienta  para dibujar las líneas, sobre las cuales se elaborará un rayo. Para establecer una línea, haga clic en cualquier parte de la imagen mientras mantiene.

Pulsado el botón, dibuje una línea en cualquier dirección.

**Borrador.** Utilice esta herramienta  para borrar las partes no deseadas de un rayo. Todas las líneas cuyos puntos de partida están dentro de la zona de la herramienta se borrarán. Esta zona está determinada por el tamaño de la goma de borrar. Usted puede cambiar el tamaño de la goma haciendo clic con el botón derecho en cualquier parte de la imagen y hacer un ajuste en la ventana emergente.

La lista desplegable **Conjunto de líneas** en el Panel de ajustes contiene diseños de rayos listos para usar que se incluyen en el programa. Durante la edición de una muestra su nombre se cambia a **Personalizado**. Para eliminar todas las líneas de la imagen, seleccione **Borrar todo**.



Dibuje las líneas de dirección

A continuación ajuste los parámetros para especificar la configuración de los rayos. Los ajustes se aplicarán a todos los rayos. Se desea obtener rayos diferentes, guarde el resultado y reinicie el efecto.

#### Rayo principal:

**Grosor (1-100).** Este parámetro controla el grosor de las líneas que componen el rayo. Cuanto más alto sea el valor más gruesa será la línea.



Grosor = 30



Grosor = 80

**Curvatura (0-100).** El rayo será dibujado como una curva. Este parámetro regula el grado de curvatura de la línea principal del rayo. Cuanto mayor sea el valor más se curvará.



Curvatura = 15



Curvatura = 75

**Color.** Utilice este parámetro para cambiar el color del rayo. Para cambiar el color haga clic en la paleta de color y elija un color en el cuadro de diálogo **Seleccionar color**.



Cambiando el color del rayo

**Luminosidad.** Si la casilla está desactivada, el programa utiliza sólo el color seleccionado para dibujar el rayo. Si esta opción está activada, el rayo se mezcla con los colores de fondo y se vuelve más brillante dando un efecto impresionante luminoso.



Casilla de verificación desactivada



Casilla de verificación activada

#### Ramificaciones:

**Ramificación** (1-100). Este parámetro determina las ramificaciones del rayo. Cuanto más alto sea el valor más ramificaciones habrá desde el rayo central.



Ramificación = 5



Ramificación = 80

**Curvatura de ramas** (0-100). Este parámetro regula el grado de curvatura de las ramificaciones. Cuanto mayor sea el valor más curvas serán las ramificaciones.





Curvatura de ramas = 15



Curvatura de ramas = 65

**Distribución** (1-100). Este parámetro controla distribución de las ramificaciones del rayo. Cuanto mayor sea el valor mayor será la distancia en las que las ramificaciones se distribuirán, ocupando un área mayor.



Distribución = 20



Distribución = 80

#### Brillo:

**Fuerza** (0-40). Este parámetro controla la intensidad del brillo en torno a los rayos. Cuanto más alto sea el valor, más fuerte será el brillo. Con un valor de 0, el brillo está ausente.



Fuerza = 10



Fuerza = 35

**Dispersión** (0-40). En los valores bajos de brillo al dispersión se concentra a lo largo de la línea principal. Cuanto más alto sea el valor más extenso será el resplandor. En valores altos tendrá menor contraste.





Dispersión = 10



Dispersión = 25

**Color.** Utilice este parámetro para cambiar el color del brillo. Para cambiar el color haga clic en la paleta de color y elija un color en el cuadro de diálogo **Seleccionar color**. Por defecto, el color del brillo no está seleccionado y es igual al color del rayo principal. Para eliminar un color, haga clic derecho en el rectángulo.



Cambiando el color del brillo

**Luminosidad.** Si la casilla está desactivada, el programa utiliza sólo el color seleccionado para dibujar el brillo. Si esta opción está activada, el brillo se mezcla con los colores de fondo y se vuelve más brillante dando un efecto impresionante luminoso.

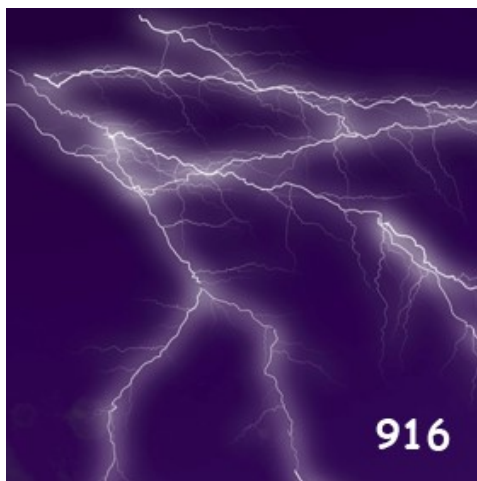


Casilla de verificación desactivada



Casilla de verificación activada

**Número aleatorio.** Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la forma del rayo.



Generación de las versiones de rayos


## NUBES

Este efecto agrega nubes a una imagen.








Efecto de Nubes en AKVIS Natureart

¡El efecto será aplicado sólo en el área seleccionada! Utilizar estas herramientas para seleccionar las áreas del efecto:

**Pincel de selección** . Utilice esta herramienta para marcar las áreas para un efecto. El tamaño de la herramienta puede ser ajustado en una ventana que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la ventana de la imagen.

Para dibujar una línea recta, use la tecla **Mayús/Shift**.

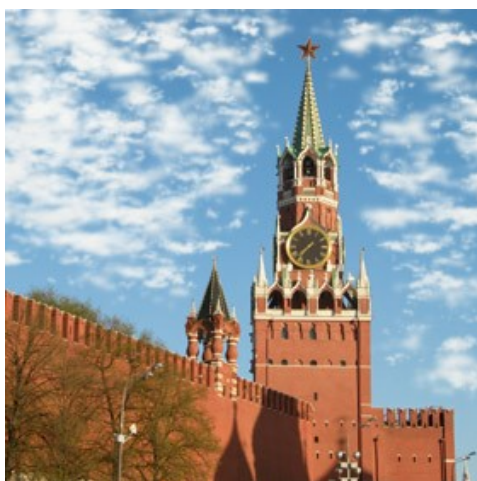
**Borrador** . Esta herramienta borra las líneas de selección.

**Bote de selección** . La herramienta llena un área marcada con el **Pincel de selección**  (útil para la selección de superficies). Si la área no estaba contorneada con , la imagen entera será seleccionada haciendo clic con .

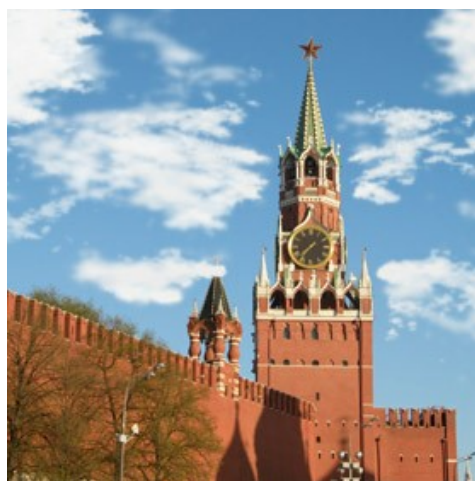
**Consejo:** Puede utilizar el **Bote de selección** en "modo de borrador" para borrar todas las selecciones en la imagen. Haga clic en el botón izquierdo del ratón manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**.

En el **Panel de ajustes** usted puede ajustar los parámetros para el efecto de **Nubes**:

**Tamaño** (1-100). Este parámetro establece el tamaño de los elementos que componen las nubes. A medida que aumenta el valor estos elementos se hacen más grandes.



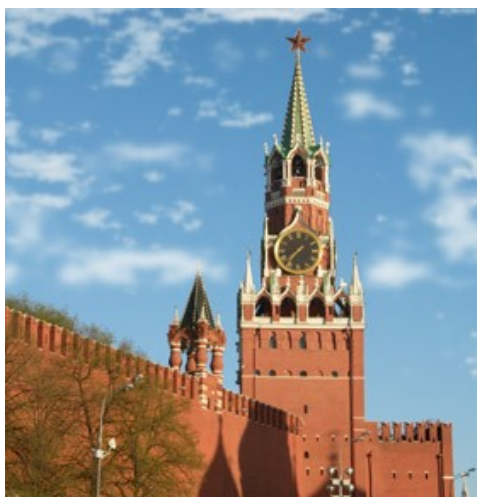
Tamaño = 20



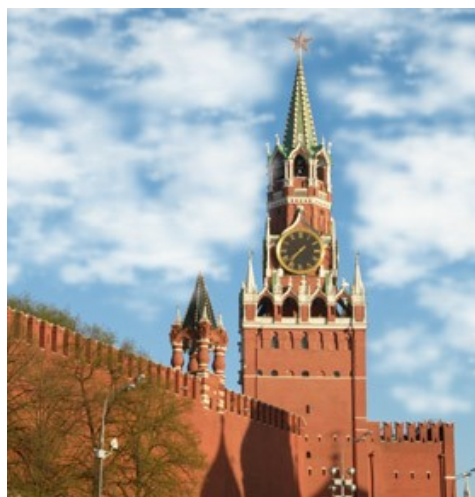
Tamaño = 60



**Nubosidad (1-20).** Este parámetro determina el grado de nubosidad. Cuanto más alto sea el valor, mayor es la acumulación de nubes en la misma zona de la imagen.



Nubosidad = 2

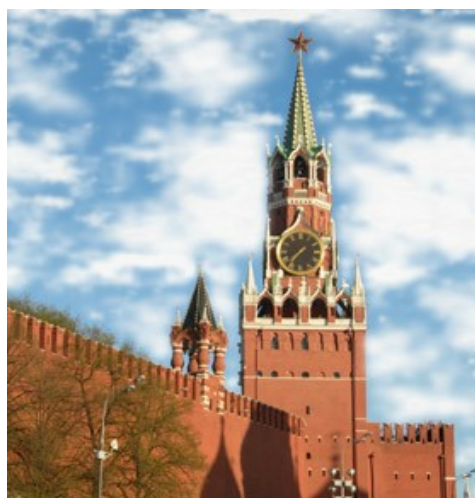


Nubosidad = 7

**Densidad (1-100).** Este parámetro ajusta la densidad de las nubes. Cuanto más alto sea el valor más densas y brillantes se verán las nubes.

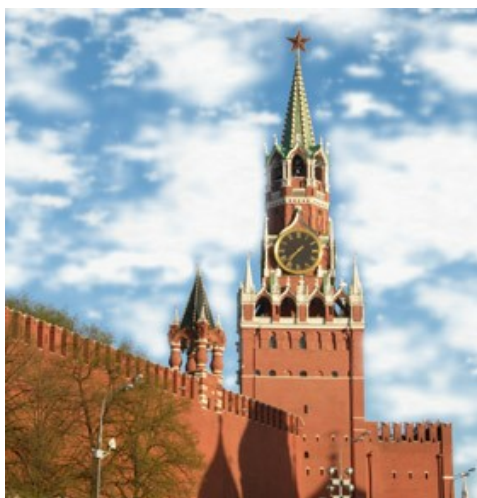


Densidad = 10

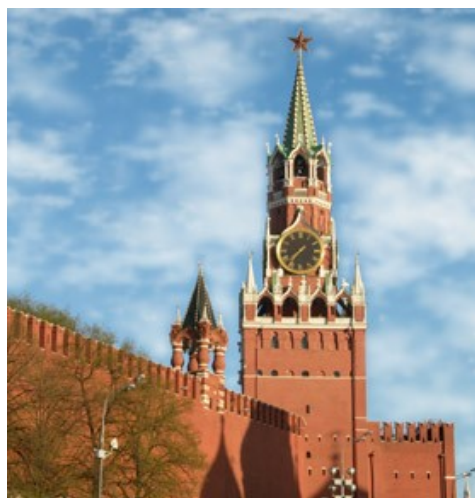


Densidad = 70

**Transparencia (0-100).** Este parámetro afecta la transparencia de las nubes. A medida que aumenta el valor las nubes se tornan más pálidas y una mayor cantidad de la imagen es visible a través de ellas.



Transparencia = 30%



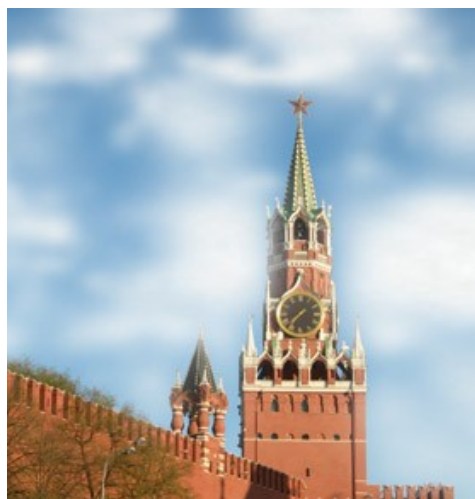
Transparencia = 70%

**Suavidad (0-50).** Este parámetro afecta la apariencia en los bordes de las nubes. Cambiar este parámetro cambia el contraste entre los píxeles vecinos por lo que las nubes parecen más o menos nítidas. Al aumentar el valor las nubes se verán más borrosas. Mientras más alto el valor se verán como niebla.





Suavidad = 10



Suavidad = 40

**Límite** (0-30). Esto influye sólo en los bordes de la selección. En valores mínimos, el borde de la selección esta exactamente determinado donde termina la generación de la nube. Nubes que no se encuentran en el área seleccionada se cortan longitudinalmente en sus límites. A medida que aumenta el valor, el borde de las nubes, donde se genera se mueve hacia adentro, lejos de los límites del área seleccionada. Las nubes no pueden alcanzar este límite pero al mismo tiempo pueden caer un poco más allá.

Los valores bajos son útiles en situaciones en las que se ve el cielo a través de diversos objetos: una ventana, un arco, etc. o por ejemplo en situaciones cuando las personas están en primer plano.

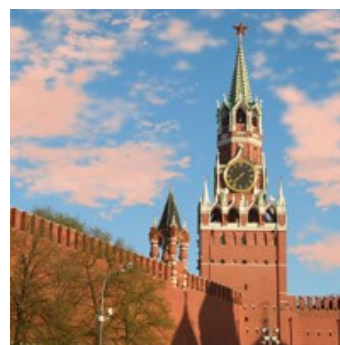
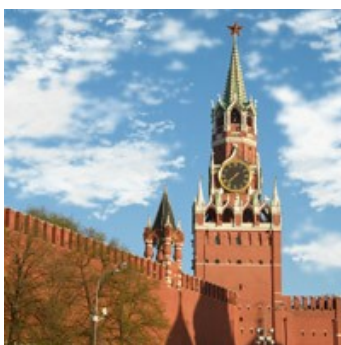
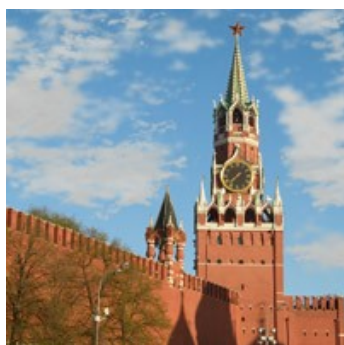


Límite = 2



Límite = 20

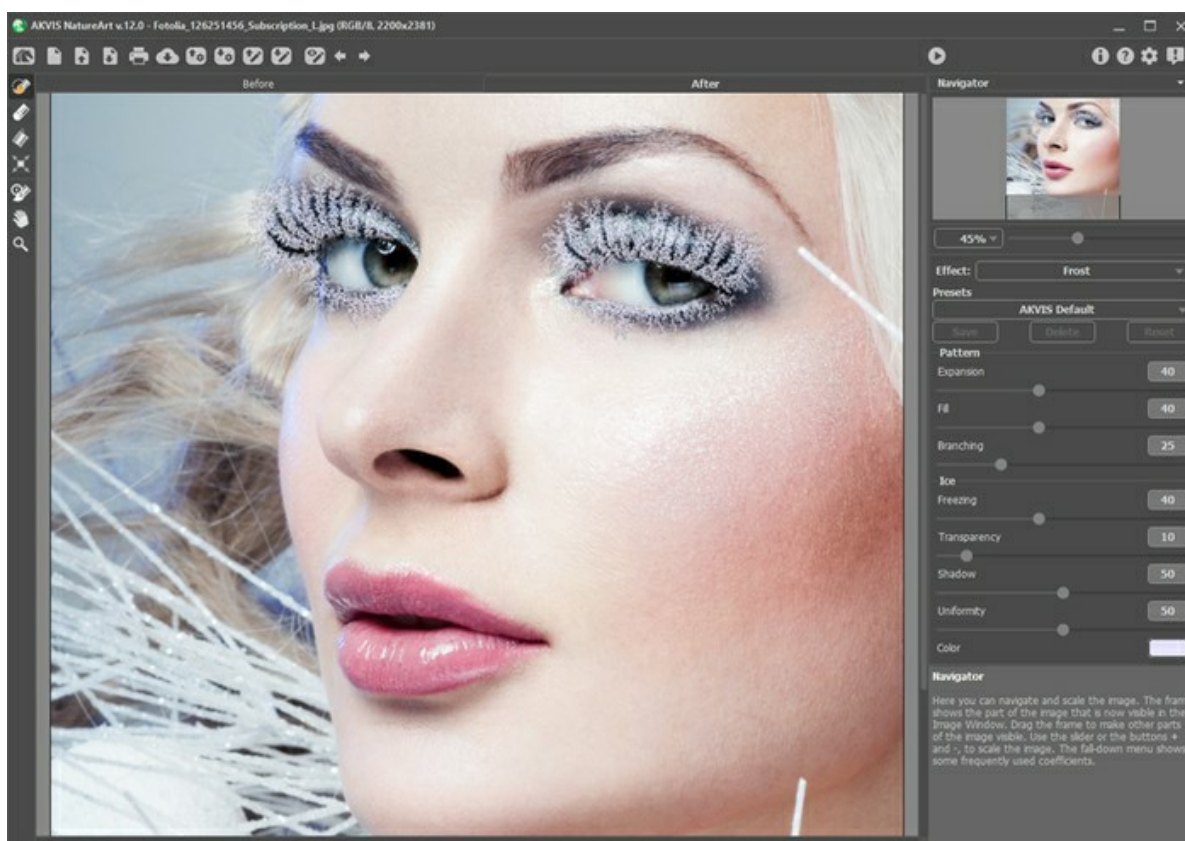
**Color.** Utilice este parámetro para cambiar el color de las nubes. Para cambiar el color haga clic en la paleta de color y elija un color en el cuadro de dialogo **Seleccionar color**.



Cambiando el color de las Nubes


## ESCARCHA

Este efecto le permite adornar una imagen con un calado de cristales de escarcha. En la naturaleza la escarcha aparece en objetos largos y delgados durante periodos de temperaturas bajo cero. Esto da al ambiente una apariencia fantástica, a veces casi surrealista. Ahora usted puede agregar toda esta belleza a sus fotografías digitales muy fácilmente.





Escarcha en las pestañas



El efecto será aplicado sólo en el área seleccionada! Utilizar estas herramientas para seleccionar las áreas del efecto:

**Pincel de selección** . Utilice esta herramienta para marcar las áreas para un efecto. El tamaño de la herramienta puede ser ajustado en una ventana que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la ventana de la imagen.

Para dibujar una línea recta, use la tecla **Mayús**/**Shift**.

**Borrador** . Esta herramienta permite editar la selección.

**Bote de selección** . La herramienta llena un área marcada con el **Pincel de selección** .

Si la área no estaba contorneada con , la imagen entera será seleccionada con .

**Consejo:** Puede utilizar el **Bote de selección** en "modo de borrador" para borrar todas las selecciones en la imagen. Haga clic en el botón izquierdo del ratón manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**.

Los parámetros del efecto pueden ser configurados en el **Panel de ajustes**.

Los ajustes en la sección **Patrón** afectan la manera en que la escarcha se formará:

**Expansión** (0-100). Este parámetro influye en la forma en que el efecto se extiende más allá de la selección.





Expansión = 20



Expansión = 70

**Rellenar (0-100).** Este parámetro afecta la densidad del patrón dentro de una selección. Entre más alto sea el valor más densos serán los cristales de escarcha.



Rellenar = 15



Rellenar = 90

**Ramificación (1-100).** Este parámetro afecta la intensidad de las ramificaciones en el área seleccionada. Al incrementar el valor de este parámetro se incrementa la complejidad, cantidad y tamaño de las ramificaciones.



Ramificación = 5



Ramificación = 88

Los parámetros en la sección **Hielo** no afectan la forma del patrón y modifican únicamente la apariencia del hielo:

**Congelación (0-100).** Aquí se configura la intensidad de la congelación de los cristales de hielo. A valores más bajos los bordes de la escarcha son delgados y suaves, mientras que al máximo valor el hielo se vuelve más homogéneo, denso y sólido.



Congelación = 0

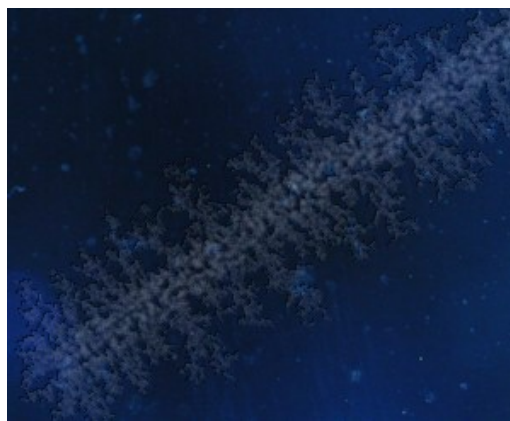


Congelación = 100

**Transparencia (0-100).** Este parámetro afecta la opacidad del hielo con relación al color de fondo. Al mínimo del valor el hielo es completamente opaco; a valores más altos el fondo empieza a ser visible a través del hielo; y al 100% se convierte en una capa transparente de hielo.



Transparencia = 0

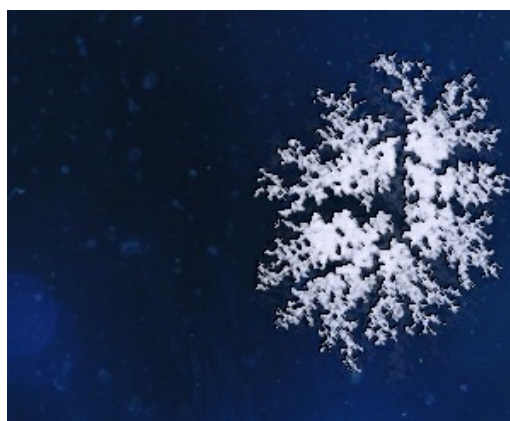


Transparencia = 75

**Sombra (0-100).** Este parámetro agrega una sombra a los bordes del hielo incrementando la profundidad y la claridad del patrón. A un valor de 0 no hay sombra. Entre más alto el valor más visibles serán los contornos.



Sombra = 0



Sombra = 100

**Uniformidad (0-100).** El parámetro afecta la gama de tonos del color del hielo. Cuanto más alto sea el valor, más uniforme será el color, y menos tonalidades serán usadas.



Uniformidad = 10



Uniformidad = 90



El **Color** puede ser cambiado haciendo clic en el recuadro de color y escogiendo uno nuevo del cuadro de diálogo **Seleccionar Color**.



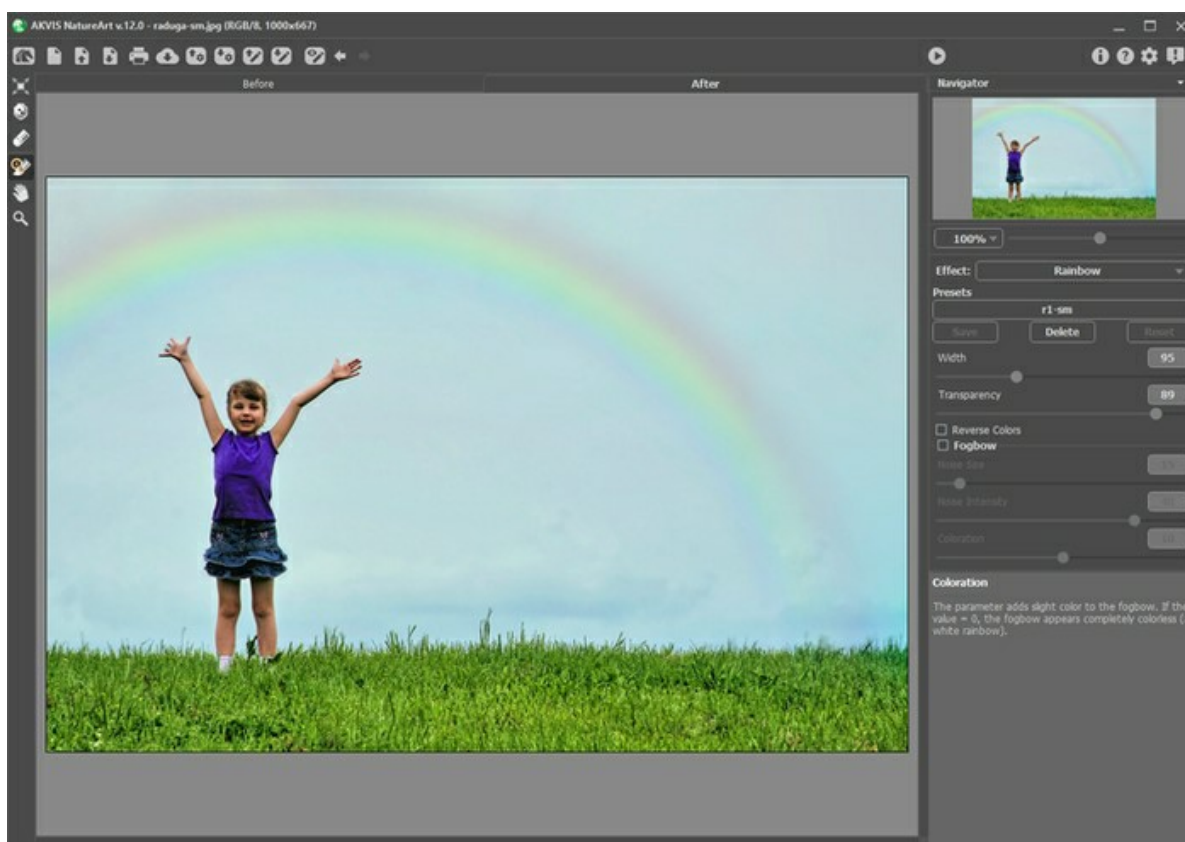
Blanco




Lavanda

## ARCO IRIS



Un arco iris es un fenómeno natural que no deja a nadie indiferente. Si se encuentra entre el sol y las gotas de lluvia (dando al sol con la espalda), verá un enorme arco en el cielo creado por la luz refractada y reflejada por miles de millones de gotas de lluvia. Los colores del arco iris siempre aparecen en el mismo orden: de rojo a violeta, y cada color es más pálido que el color anterior. Las gotas de niebla sobre un cuerpo de agua o una fuente también pueden crear un arco iris.



Efecto de Arco iris en AKVIS NatureArt


La forma, el tamaño y la posición del arco iris son establecidas con un marco semicircular que aparece cuando la herramienta **Transformar**  está activa.



Arrastrando cualquiera de los tres puntos de control del marco, puede ajustar la altura del arco y el ángulo de curvatura. Para rotar el arco, mueva el cursor hacia uno de los tres marcadores hasta obtener un puntero redondeado con dos flechas . Para mover el arco, pase el cursor del ratón dentro del marco semicircular, el cursor se convertirá en . Ahora mueva el arco de forma constante en una dirección.



Cambiar la forma del arco iris

Puede utilizar la herramienta **Exclusión**  para seleccionar las áreas que deben ser excluidas del efecto. Esta herramienta protege las zonas seleccionadas guardando su estado inicial. Permite ocultar las partes del arco iris en la imagen, por ejemplo, para hacer que un objeto parezca estar "delante" del arco iris.

Ajuste los parámetros de la herramienta:

- **Tamaño de herramienta** (1-500) ajusta el diámetro del pincel.
- **Dureza** (0-100%) define la cantidad de desenfocado del borde externo. Cuanto más alto el valor del parámetro, tanto más duro es el borde del pincel.
- **Fuerza** (1-100%) ajusta la influencia de la herramienta para el arco iris.

La herramienta **Borrador**  permite editar la zona excluida.



Arco iris en primer plano



Selección de la zona excluida



Arco iris en segundo plano

**Nota:** Este efecto también se puede obtener con el **Pincel histórico**  que [restaura las áreas](#) a su estado original.

En el **Panel de ajustes** usted puede ajustar los parámetros para el efecto de **Arco iris**:

**Ancho** (3-300). El parámetro afecta el tamaño lateral del arco.





Ancho = 20



Ancho = 100

**Transparencia (0-100).** El parámetro afecta la opacidad del arco iris en relación con el color de fondo. Cuanto más alto es el valor, más pálido aparece el arco iris.



Transparencia = 30



Transparencia = 90

**Invertir el orden de los colores.** Cuando la casilla de verificación está activada, se invierte el orden de los colores del arco iris.

Orden normal de colores  
(la casilla está desactivada)Orden inverso de colores  
(la casilla está activada)

**Arco iris de niebla.** Esta casilla de verificación activa un grupo de parámetros que se utilizan para crear un arco iris blanco. Un arco iris en blanco aparece cuando las gotas de niebla, que son más pequeñas que las gotas de agua del arco iris, reflejan la luz. La textura de la niebla se crea con la adición de ruido.



Arco iris



Arco iris de niebla

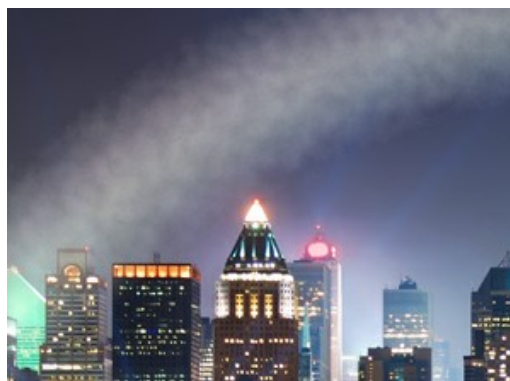
Puede ajustar estos parámetros del arco iris de niebla:

**Tamaño del ruido (1-40).** El parámetro define el tamaño de las manchas de ruido (de pequeñas a grandes).





Tamaño del ruido = 5



Tamaño del ruido = 35

**Intensidad del ruido** (0-50). El parámetro ajusta la profundidad y la intensidad del ruido. Si el valor = 0, no hay ruido se aplica.

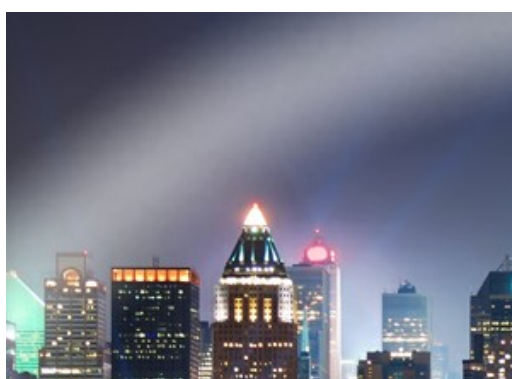


Intensidad del ruido = 0

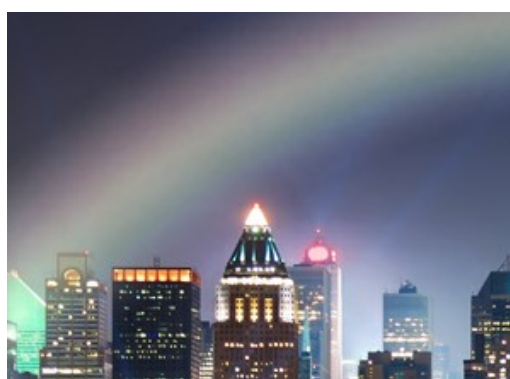


Intensidad del ruido = 40

**Coloración** (0-20). El parámetro añade los colores débiles a el arco iris de niebla. Si el valor = 0, el arco iris aparece completamente incoloro (un arco iris blanco).



Coloración = 0

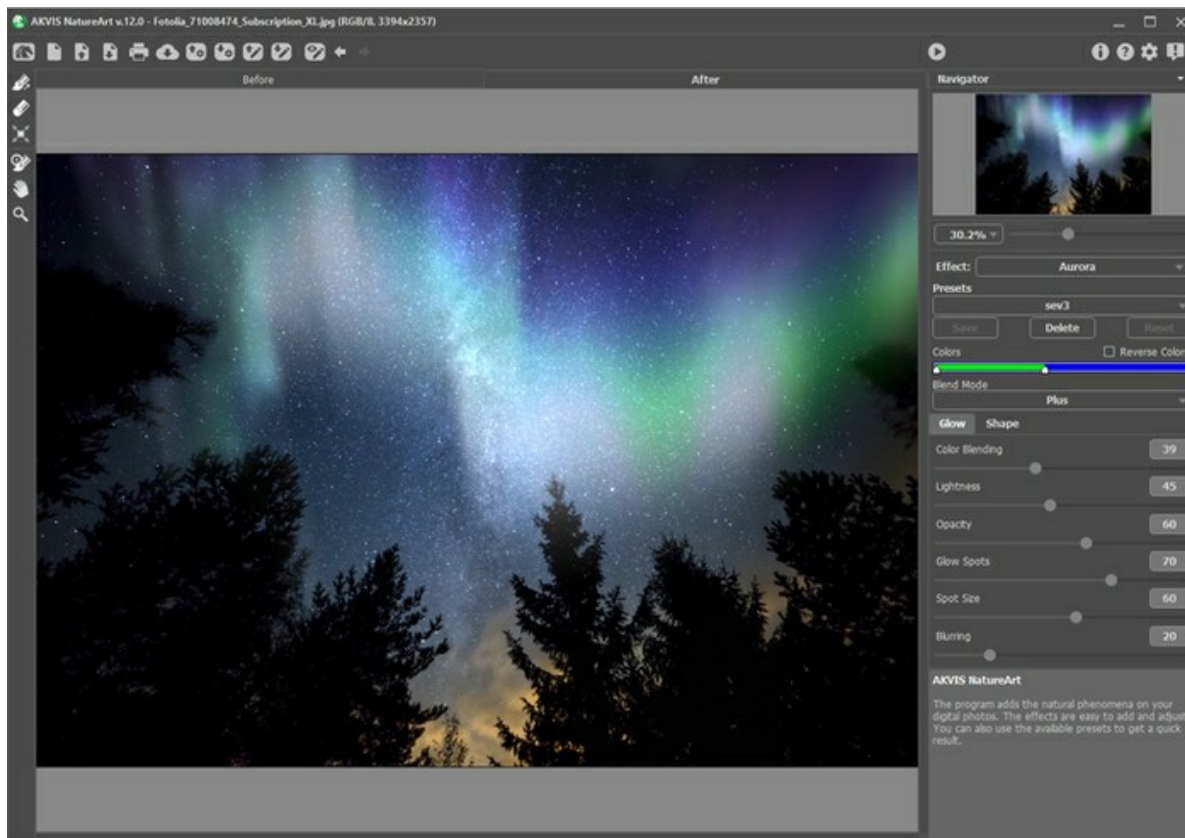


Coloración = 15

## AURORA BOREAL




La aurora boreal es una luminiscencia en la atmósfera. En la antigüedad los destellos de fuego frío eran considerados como palabras de los dioses, su ardiente baile en el cielo septentrional norteño. La explicación científica de la aparición de estas hermosas luces se relaciona con el viento solar y el campo magnético de la tierra.

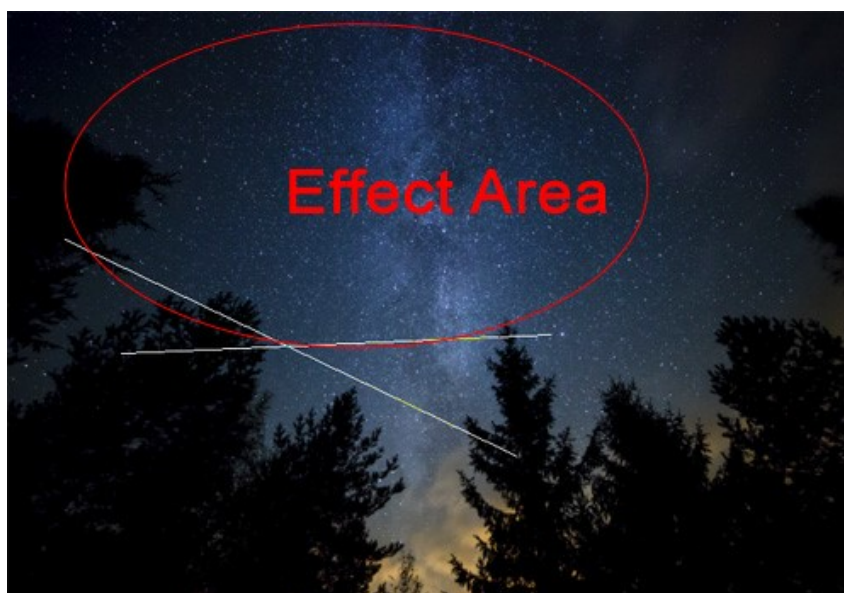
La aurora tiene diferentes formas visuales - rayas, rayos, arcos y giros a través del cual podemos ver las estrellas. Este fenómeno atmosférico, similar a coloridas cortinas largas en el cielo, puede extenderse por miles de kilómetros de oeste a este. El borde inferior de la aurora es generalmente aguda y clara, mientras que el borde superior es borroso. Siempre nos gusta estas espectaculares vistas brillantes, de forma continua y rápida evolución, con el rico espectro del color.



Efecto de Aurora boreal en AKVIS NatureArt

Para definir la ubicación del efecto utilizar las herramientas:

- Dirección** . Dibujar con la herramienta de una o más líneas de base para elegir el borde inferior de la aurora boreal. Es posible rotar y mover las líneas, cambiando la posición del efecto, con la herramienta **Transformar** .
- Borrador** . Haga clic con la herramienta en cualquier parte de la línea para quitarla. Usted puede cambiar el tamaño de la herramienta en una ventana emergente que aparece con un clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen.



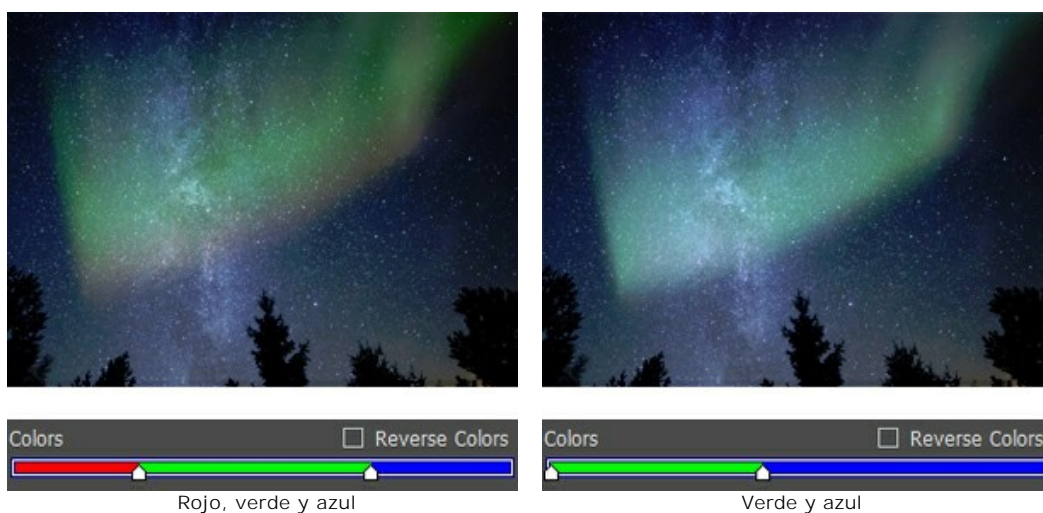
Líneas básicas y área de efecto



Diversas formas de la Aurora boreal (con Deformación = 45)

Ajuste los parámetros del efecto en el **Panel de ajustes**:

**Colores.** La línea de color con los dos deslizadores permite definir los colores de la aurora boreal. El borde izquierdo de la línea es responsable de los colores en la parte inferior de la incandescencia, el de la derecha – los colores de la parte superior.



**Invertir colores.** La casilla invierte el orden de los colores.



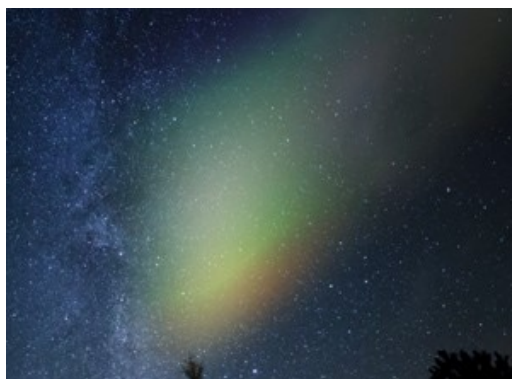


Orden normal de los colores



Orden invertido de los colores

**Modo de fusión.** En la lista desplegable, puede especificar un método de mezclar la imagen con el efecto. El programa le ofrece 10 modos de mezclas.



Modo Normal



Modo Añadir

#### Pestaña Resplandor:

**Mezcla de color (0-100).** El parámetro cambia el nivel de mezcla de color. A valores bajos hay una clara separación entre los colores. Aumente el parámetro para suavizar la transición y mezclar los colores.

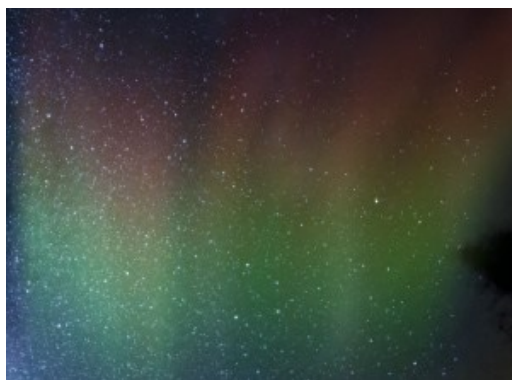


Mezcla de color = 7

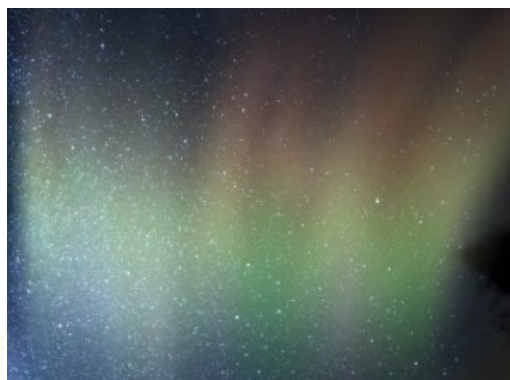


Mezcla de color = 90

**Luminosidad (0-100).** El parámetro define el número de tonos claros.



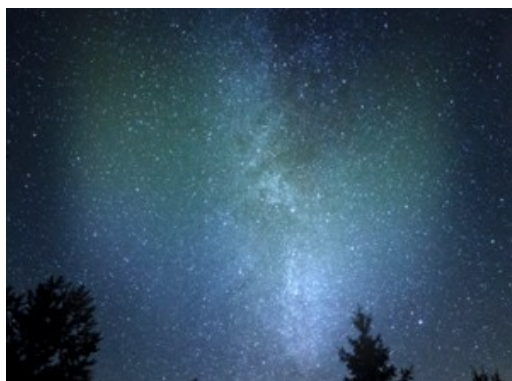
Luminosidad = 0



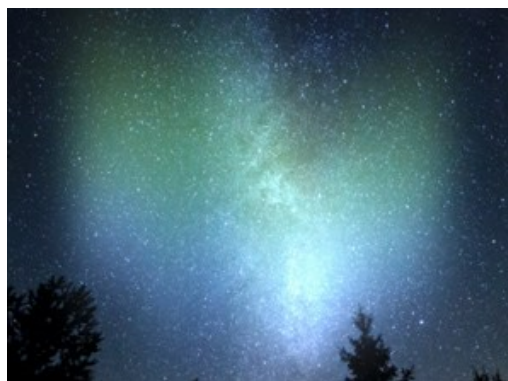
Luminosidad = 90

**Opacidad (0-100).** El parámetro regula la transparencia de la aurora boreal y la visibilidad del fondo. En valor = 100, el resplandor es opaco. En valores más bajos, se convierte en más ligero y más débil.



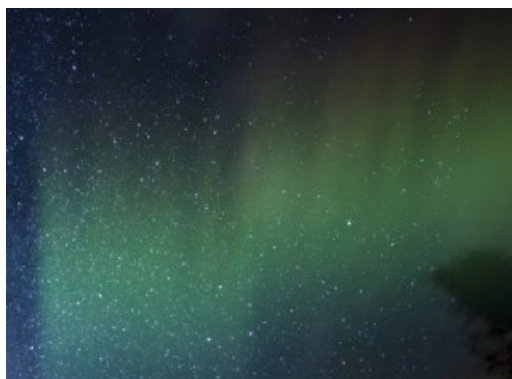


Opacidad = 40

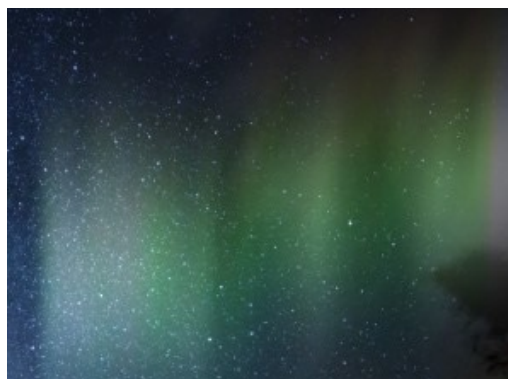


Opacidad = 75

**Puntos de luz (0-100).** El parámetro ajusta la irregularidad de brillo en diferentes partes de la zona y añade puntos brillantes y oscuros. A valores bajos, el resplandor parece más uniforme.



Puntos de luz = 0



Puntos de luz = 90

**Tamaño de puntos de luz (10-100).** El parámetro cambia el tamaño de las áreas brillantes del resplandor.



Tamaño de puntos de luz = 25



Tamaño de puntos de luz = 60

**Difuminando (0-100).** El parámetro permite estirar las manchas de luz en la dirección horizontal haciendo una zona brillante y uniforme.



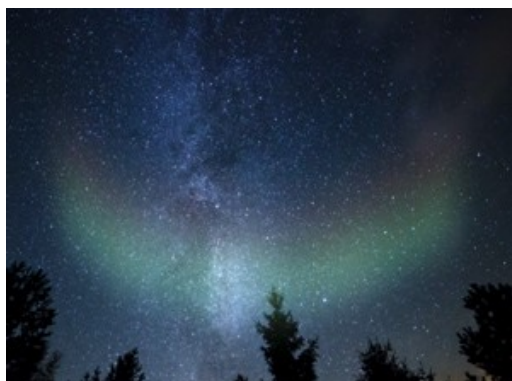
Difuminando = 6



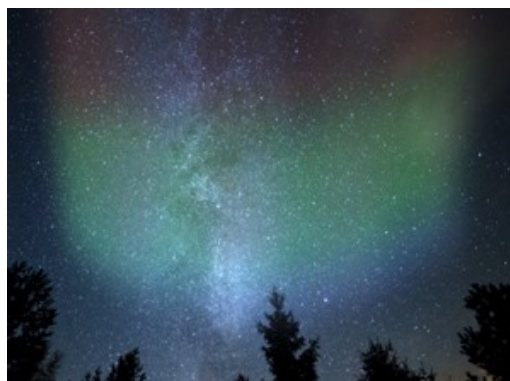
Difuminando = 60

**Pestaña Forma:**

**Altura (10-100).** El parámetro establece el tamaño vertical de la luz (en % de la altura de la imagen).



Altura = 25

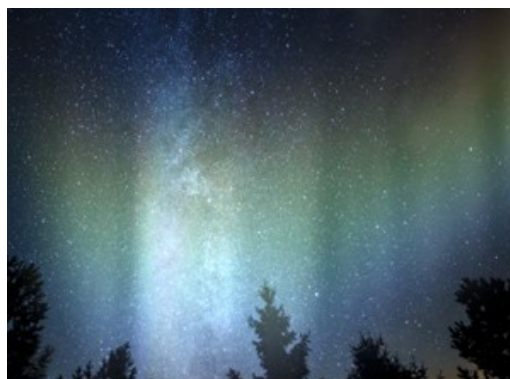


Altura = 75

**Uniformidad (0-100).** El parámetro cambia la uniformidad de la estructura de la aurora boreal. A valores bajos, la superficie es irregular. Con valores altos, el resplandor se ve más suave.



Uniformidad = 10



Uniformidad = 75

**Transición suave (10-100).** El parámetro ajusta el ancho de la zona de transición en los bordes de la zona de efecto. Cuanto menor sea el valor, más claro son los bordes.



Transición suave = 15



Transición suave = 80

**Deformación (0-100).** El parámetro añade desplazamientos y distorsiones aleatorias a la aurora boreal. Aumentando el parámetro puede atenuar el brillo o moverlo más allá de los límites de la imagen.



Deformación = 0



Deformación = 65



## FUEGO


Este efecto agrega flamas a una imagen. Puede crear un fuego realístico sobre un objeto o hacer un texto en llamas.

**Nota:** El efecto de **Fuego** está disponible sólo para las licencias **Home Deluxe** y **Business**. En la versión **Home** se puede aplicarlo con marca de agua. [Compare las licencias aquí](#).







Efecto de Fuego en AKVIS Natureart

Este efecto será aplicado en el área seleccionada y se extiende más allá de la selección. Utilizar estas herramientas para seleccionar las áreas del efecto:

**Pincel de selección** . Utilice esta herramienta para marcar las áreas para un efecto. El tamaño de la herramienta puede ser ajustado en una ventana que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la ventana de la imagen.

Para dibujar una línea recta, use la tecla **Mayús/Shift**.

**Borrador** . Esta herramienta edita las líneas de selección.

**Bote de pintura** . La herramienta llena un área marcada con el **Pincel de selección** . Si la área no estaba contorneada con , la imagen entera será seleccionada haciendo clic con .

**Consejo:** Puede utilizar el **Bote de pintura** en "modo de borrador" para borrar todas las selecciones en la imagen. Haga clic en el botón izquierdo del ratón manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**.

**Nota:** La selección indica un área aproximada de efecto. Puede ser difícil de colocar un fuego en un área particular, especialmente en un área pequeña. Al crear una selección tener en cuenta que el fuego se extiende desde el centro del área seleccionada hacia arriba, izquierda y derecha.



Selección



Área de efecto

Los siguientes parámetros para este efecto están disponibles en el **Panel de ajustes**:

**Llamas (5-200)**. Este parámetro determina el número de componentes básicos (llamas) para hacer el fuego.



Llamas = 10



Llamas = 130

**Ancho (1-50)**. Este parámetro controla el ancho de la área de efecto: determina la distribución de las lenguas de fuego en la dirección horizontal dentro y fuera de la selección. También esto influye en el ancho de una lengua de fuego.



Ancho = 5



Ancho = 50



**Alto** (1-250). Este parámetro afecta a la altura de las lenguas de fuego.



Alto = 40



Alto = 250

**Desenfoque** (1-50). El parámetro controla la claridad de los contornos de las lenguas de fuego. Cuanto más alto sea el valor, aumenta la suavidad de los bordes y la intensidad de brillo.



Desenfoque = 5



Desenfoque = 50

**Distorsión** (1-100). Este parámetro determina como se curvará la forma en la lengua de la llama. Cuanto más alto sea el valor, con más fuerza la llama se verá distorsionada.



Distorsión = 30



Distorsión = 85

**Transparencia** (0-60). Este parámetro afecta la translucidez de las llamas. Un valor alto desvanece las llamas y permite la transparencia de estas sobre la imagen permitiendo ver a través de ellas.



Transparencia = 10



Transparencia = 40

**Color** (-180 a 180). Utilice este parámetro para cambiar el color de las llamas.



Color = -160 (llama azul)



Color = 0 (llama anaranjada)



Color = 85 (llama verde)

## HIELO


Puede usar este efecto para cubrir cualquier superficie con hielo. Le permite congelar un lago o un estanque inclusive en el verano, decorar sus fotos de Navidad, crear esculturas en hielo.

**Nota:** El efecto de **Hielo** está disponible sólo para las licencias **Home Deluxe** y **Business**. En la versión **Home** se puede aplicarlo con marca de agua. [Compare las licencias aquí](#).








Efecto de Hielo en AKVIS NatureArt

El efecto será aplicado sólo en el área seleccionada. Utilizar estas herramientas para seleccionar las áreas del efecto:

**Pincel de selección** . Utilice esta herramienta para marcar las áreas para un efecto. El tamaño de la herramienta puede ser ajustado en una ventana que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la ventana de la imagen.

Para dibujar una línea recta, use la tecla **Mayús/Shift**.

**Borrador** . Esta herramienta permite editar la selección.

**Bote de selección** . La herramienta llena un área marcada con el **Pincel de selección** . Si la área no estaba contorneada con , la imagen entera será seleccionada con .

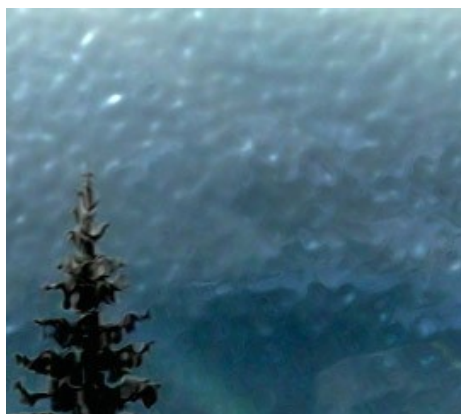
**Consejo:** Puede utilizar el **Bote de selección** en "modo de borrador" para borrar todas las selecciones en la imagen. Haga clic en el botón izquierdo del ratón manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**.

Las configuraciones del efecto pueden ser ajustados en el **Panel de ajustes**.

Los parametros principales:

**Relieve** (0-100). Aumentar este parámetro hace más desigual a la superficie de hielo, con un patrón más delineado y profundo.





Relieve = 20



Relieve = 70

**Iluminación** (0-100). El parámetro cambia la luminosidad de la luz reflejada del hielo. Mientras más alto el valor, más brillante el patrón y el reflejo del hielo. Con valores más bajos, la luminosidad es menos intensa.

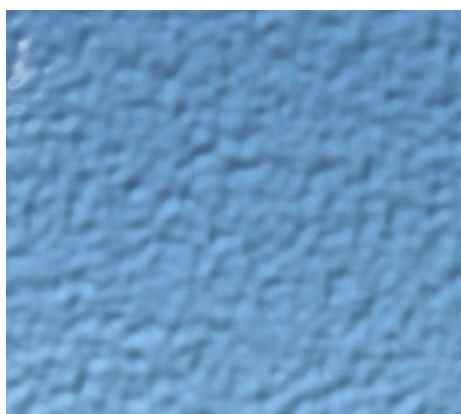


Iluminación = 20

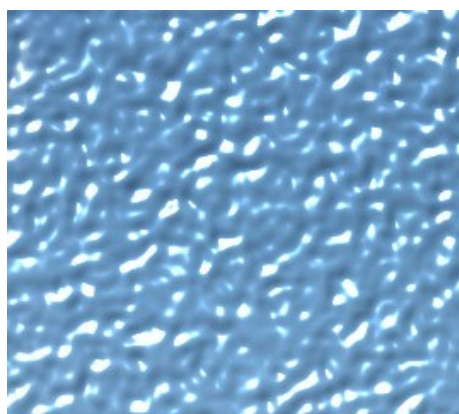


Iluminación = 70

**Deslumbramiento** (0-100). Incrementar el valor resultará en un deslumbramiento sobre una superficie desigual. Mientras más alto el valor de este parámetro, más brillante el deslumbramiento. El número y el tamaño del deslumbramiento dependen de la **Iluminación**. Si la **Iluminación**=0 el deslumbramiento no es visible.



Deslumbramiento = 0



Deslumbramiento = 80

**Transparencia** (0-100). Conforme se aumente este parámetro, el fondo se hace más visible. Con valores bajos, el hielo se hace más opaco y su color más evidente.



Transparencia = 30



Transparencia = 80

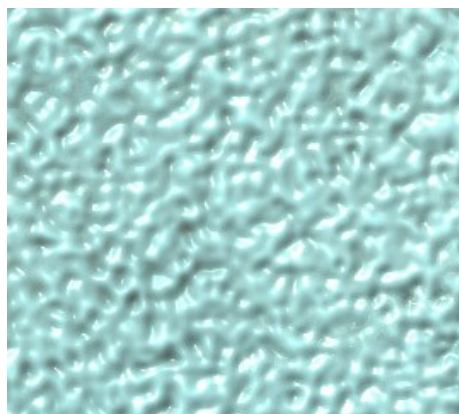
**Color**. El color del hielo puede cambiarse haciendo clic en la paleta de colores y escogiendo un color nuevo del diálogo



## Selección de color.



Hielo blanco



Hielo azul

Hay dos grupos de los parámetros adicionales que añaden más patrones a la superficie del hielo: **Agujas** y **Plumas**.

Los parámetros abajo de la pestaña **Agujas** añaden un patrón de finas agujas a la superficie:

**Densidad** (0-100). Este parámetro determina el número de agujas.



Densidad = 20



Densidad = 70

**Longitud máxima** (0-100). Este parámetro establece la longitud máxima de las agujas. La longitud de las agujas puede variar, pero no más que el valor especificado.



Longitud máxima = 10



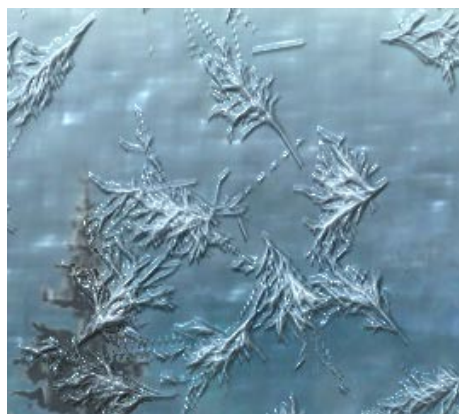
Longitud máxima = 50

**Ramificación** (0-100). Mientras se aumente el valor de este parámetro, las agujas empiezan a ramificarse y toman la forma de ramas cristalinas. Mientras más alto el valor, más ramas aparecerán.





Ramificación = 15



Ramificación = 45

**Transparencia (0-100).** Este parámetro afecta la transparencia de las agujas con respecto al color de fondo. En valores más bajos, las agujas son más opacas; en valores más altos, el fondo es más visible; a 100% las agujas son completamente transparentes e invisibles.

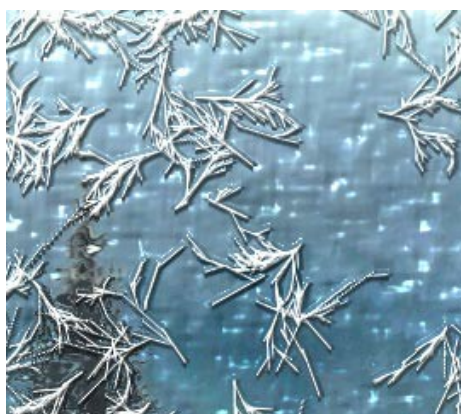


Transparencia = 10

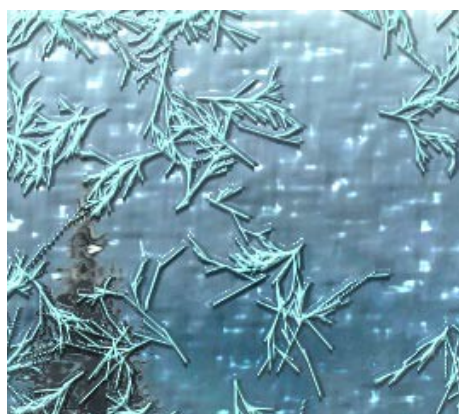


Transparencia = 70

**Color.** El color de las agujas puede ser cambiado haciendo clic en la paleta de colores y escogiendo un nuevo color del diálogo **Selección de color**.



Agujas blancas



Agujas azules

Parámetros en la pestaña **Plumas** pueden ser usados para añadir un patrón de plumas de hielo:

**Densidad (0-100).** Este parámetro aumenta el número de plumas en una imagen. Con un valor de 0 no habrán plumas.



Densidad = 20



Densidad = 90



**Tamaño (0-100).** Este parámetro establece el tamaño de las plumas. Aumentar el valor para hacer las plumas más grandes. Si el valor es 0, las plumas desaparecerán.



Tamaño = 10



Tamaño = 30

**Grosor (0-100).** Si el valor de este parámetro se aumenta, más ramas aparecerán en las plumas. Si el valor se establece en cero, las ramas desaparecerán y las plumas tendrán la forma de varillas finas.



Grosor = 25



Grosor = 75

**Curvatura (0-100).** Este parámetro afecta hasta que punto las plumas son curvas. Mientras más alto el valor, más fuerte será la curvatura de las plumas. Con un valor de 0, las plumas serán rectas.



Curvatura = 0



Curvatura = 50

**Transparencia (0-100).** Este parámetro determina la transparencia de las plumas. Mientras más alto el valor, más se podrá ver el fondo a través de las plumas. Al valor máximo, las plumas son completamente transparentes e invisibles.



Transparencia = 0

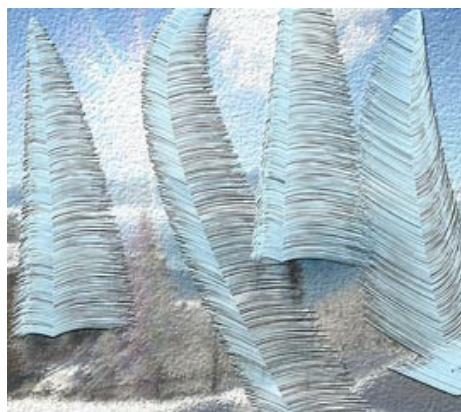


Transparencia = 90

**Color.** El color de las plumas puede ser cambiado haciendo clic en la paleta de color y escogiendo un color nuevo del diálogo **Seleccionar color**.



Plumas blancas



Plumas azules



## CIELO NOCTURNO


Misterioso e inexplorable, el cielo nocturno ha fascinado a la humanidad desde tiempos inmemoriales. Usando el efecto **Cielo nocturno** en AKVIS NatureArt, puede imitar la belleza del cielo nocturno en cualquier imagen: añadir estrellas, nebulosas de dispersión iridiscente o lluvias de meteoritos impresionantes.


**Nota:** El efecto **Cielo nocturno** solo está disponible para las licencias **Home Deluxe** y **Business**. En la versión **Home** se puede aplicarlo con marca de agua. [Compare las licencias aquí](#).




Efecto Cielo nocturno

¡El efecto será aplicado solo en un área seleccionada! Use las siguientes herramientas para hacer una selección:

**Zona de estrellas** . Use esta herramienta para marcar las áreas donde deberían aparecer las estrellas, los meteoros o las trazas. Puede cambiar el tamaño de la herramienta en una ventana emergente que se abre con un clic derecho del ratón en la ventana de la imagen.

**Zona nebulosa** . Use esta herramienta para seleccionar las áreas donde hay que añadir la nebulosa a los otros objetos. Puede cambiar el tamaño de la herramienta en una ventana emergente que se abre con un clic derecho del ratón en la ventana de la imagen.

**Borrador** . Use esta herramienta para borrar áreas de selección. Puede cambiar el tamaño de la herramienta en una ventana emergente.

**Nota:** Para obtener una línea recta, dibuja una línea manteniendo presionada la tecla **Shift**.

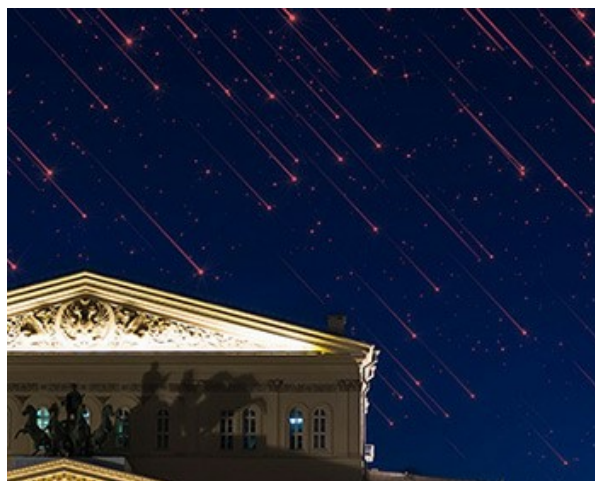
En **Panel de ajustes** puede ajustar los parámetros del efecto **Cielo nocturno**:

Parámetros comunes:

**Color de base.** This parameter sets the default color for all objects. Este parámetro establece el color por defecto para todos los objetos. Haga clic en la placa para abrir el cuadro de diálogo de selección de color.

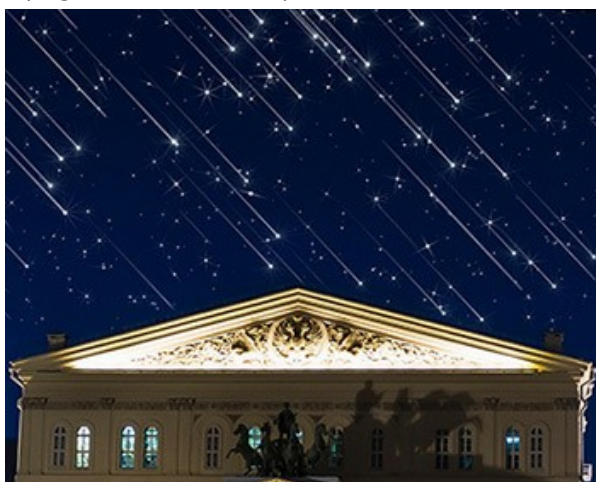


Color de base = Blanco

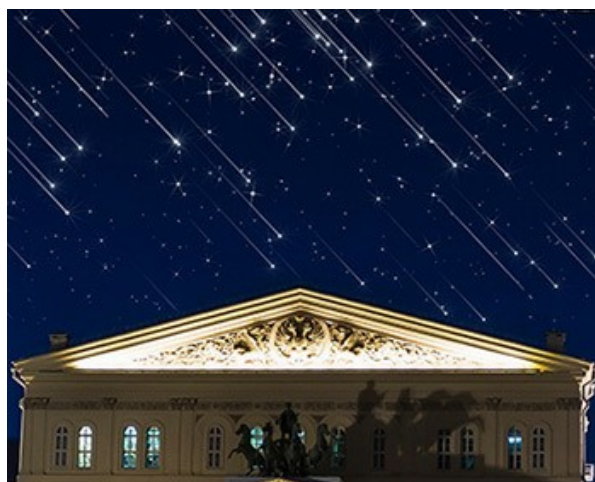


Color de base = Rojo

**Desvanecimiento (0-100).** Si aumenta el parámetro, el brillo de las estrellas, los meteoros, las trazas y las nebulosas disminuye gradualmente en la parte inferior de la selección.



Desvanecimiento = 25



Desvanecimiento = 75

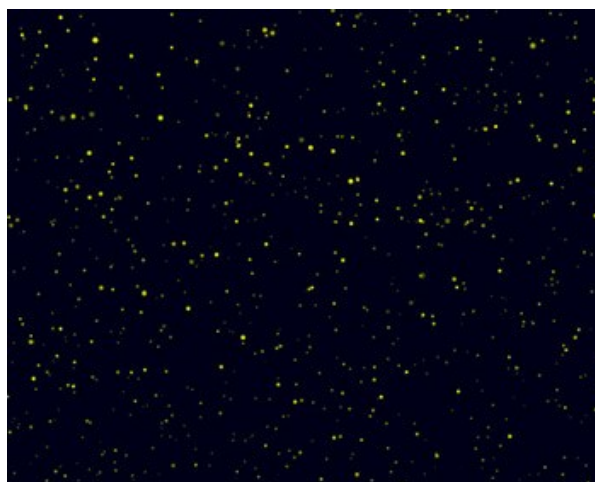
Seleccione los objetos que serán mostrados en el cielo nocturno habilitando las casillas de verificación: **Estrellas**, **Meteoros**, **Trazas** y **Nebulosas**. Ajuste los parámetros en las pestañas correspondientes.

### Estrellas

**Color.** Cambia el color de las estrellas en el cuadro de diálogo estándar al hacer clic en la placa de color. Si el color no está seleccionado, el **Color de base** será utilizado. Haga clic con el botón derecho para restablecer el color y borrar la placa de color.



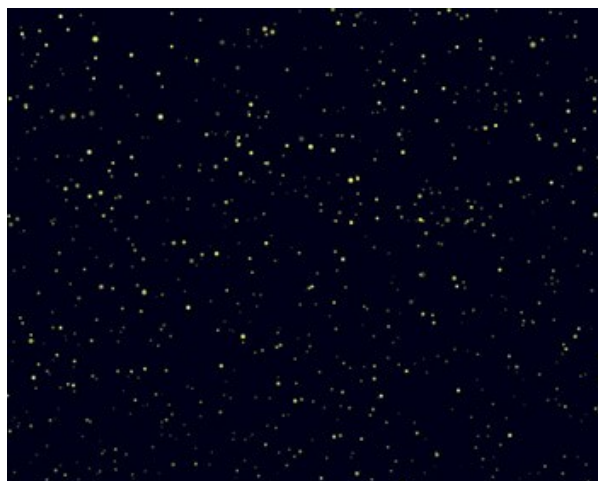
Estrellas blancas



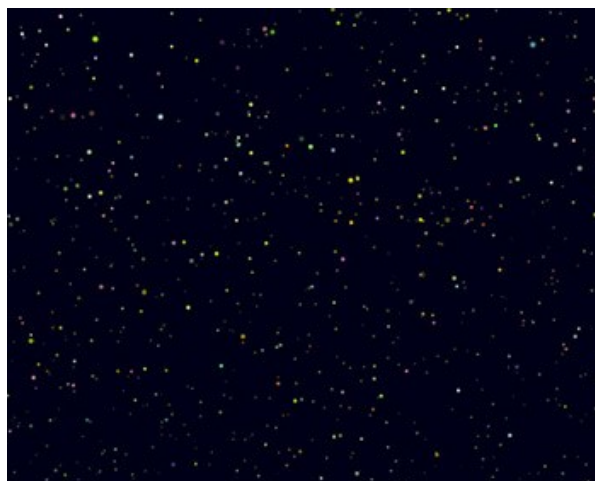
Estrellas amarillas

**Color aleatorio (0-100).** Si el valor del parámetro es cero, todas las estrellas tienen un color específico. Si aumenta el parámetro, la variedad de colores y la saturación de estrellas aleatorias aumentan.





Color aleatorio = 10

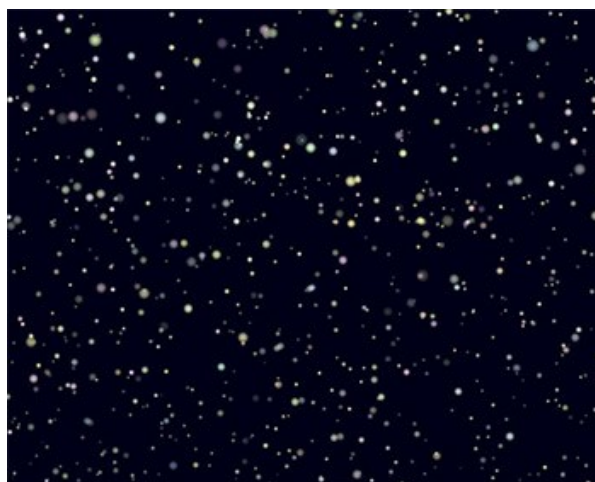


Color aleatorio = 60

**Tamaño (10-100).** Si aumenta el parámetro, las estrellas se hacen más grandes. El tamaño de las estrellas variará, pero no excederá el valor especificado.



Tamaño = 25

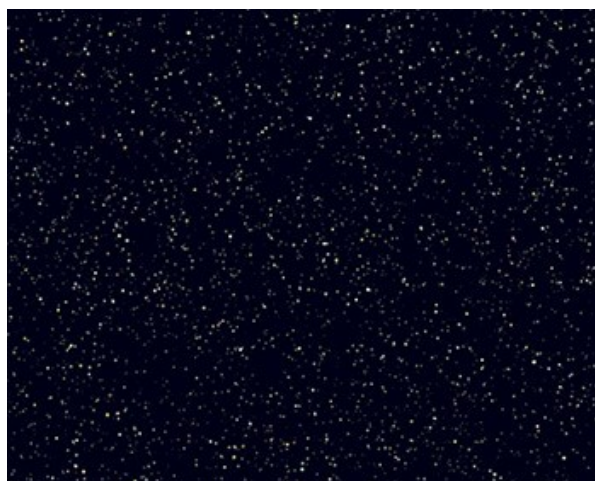


Tamaño = 75

**Densidad (1-100).** El parámetro aumenta la cantidad de estrellas dentro del área seleccionada.



Densidad = 10



Densidad = 50

**Rayos.** Si la casilla de verificación está habilitada, se agregarán los rayos a las estrellas cuyo tamaño supera el valor de **Tamaño de estrella mínimo**. El resto de las estrellas se mostrarán como puntos brillantes.



La casilla de verificación está desactivada

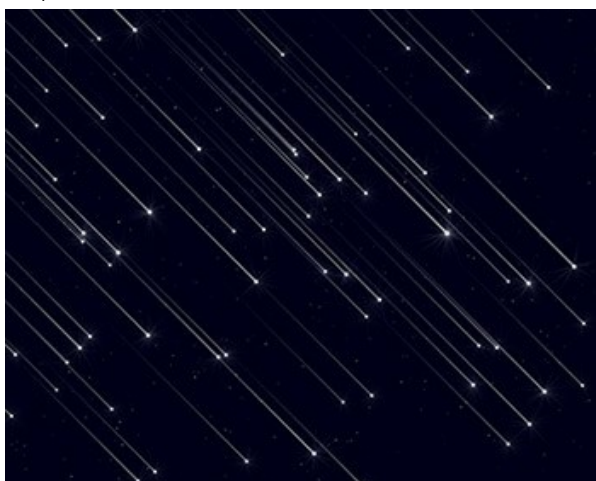


La casilla de verificación está activada

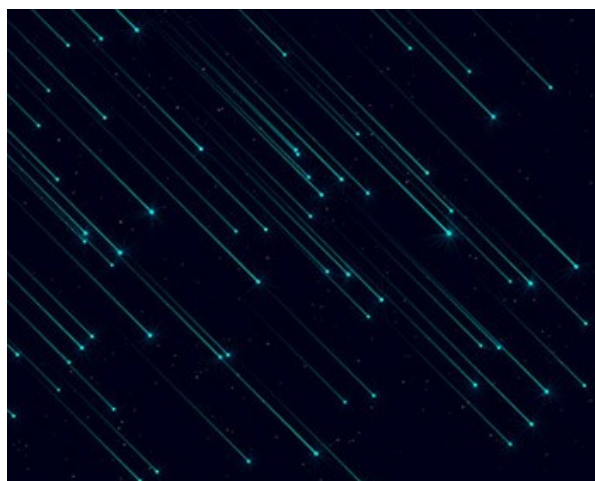
**Número aleatorio.** Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de las estrellas.

### Meteoros

**Color.** Cambie el color de las estrellas fugaces en el cuadro de diálogo estándar al hacer clic en la placa de color. Si el color no está seleccionado, el **Color de base** será usado. Haga clic con el botón derecho para restablecer el color y borrar la placa de color.

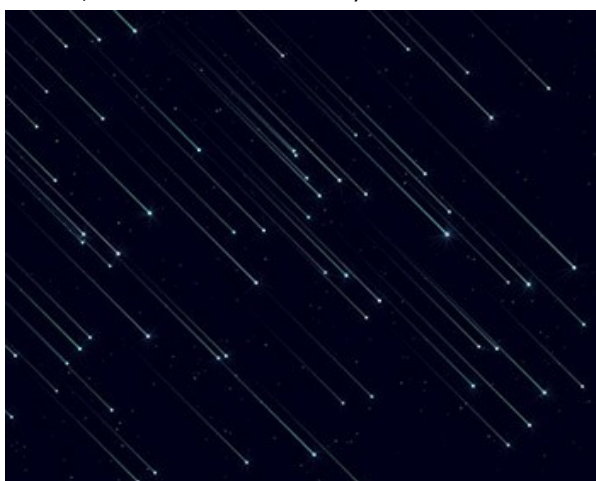


Meteoros blancos

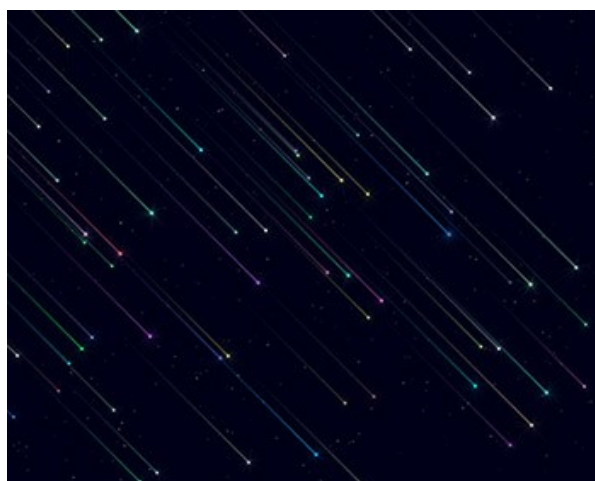


Meteoros azules

**Color aleatorio (0-100).** Si el valor del parámetro es cero, todos los meteoros tienen un color determinado. Si aumenta el parámetro, la variedad de colores y la saturación de los meteoros aleatorios aumentan.



Color aleatorio = 10



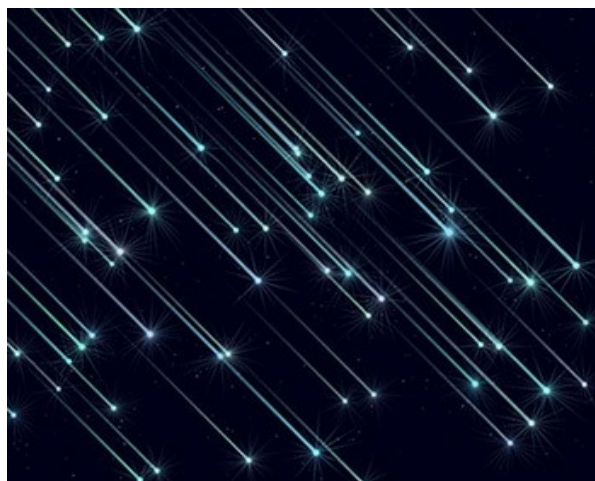
Color aleatorio = 60

**Tamaño (0-100).** El parámetro aumenta la longitud y el grosor de los meteoros. El tamaño de los meteoros variará, pero no superará el valor determinado.



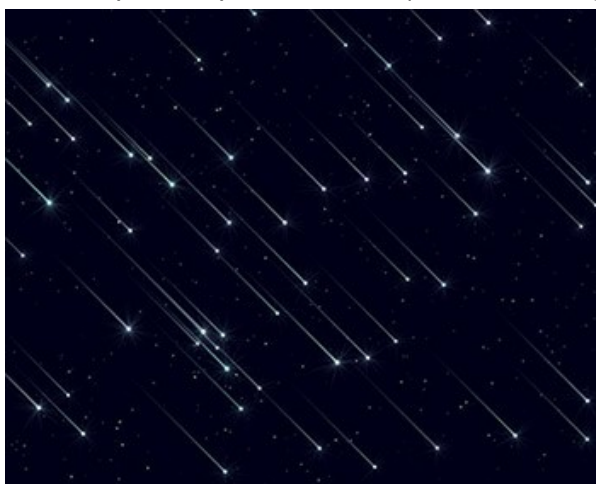


Tamaño = 15

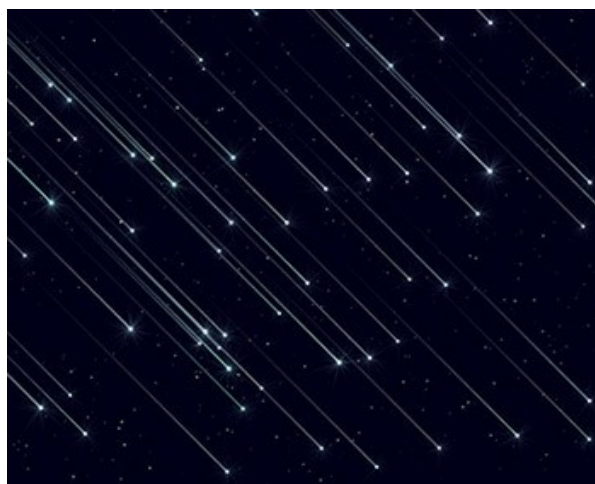


Tamaño = 30

**Alargamiento (-50..100).** Si aumenta el parámetro la longitud de las trazas de meteoritos aumenta también.

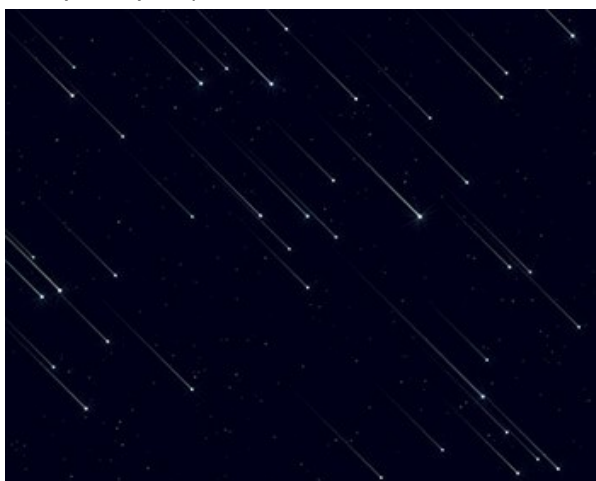


Alargamiento = -20

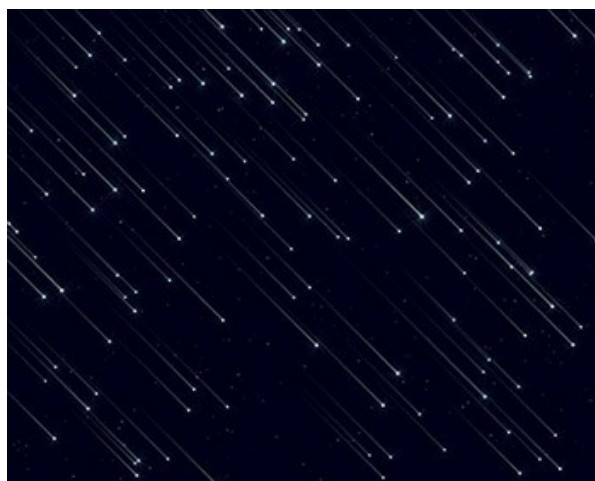


Alargamiento = 70

**Densidad (0-100).** El parámetro aumenta la cantidad de los meteoros en el área seleccionada.



Densidad = 25



Densidad = 75

**Ángulo (-180..180).** El parámetro establece el ángulo de incidencia de los meteoros.



Ángulo = -60

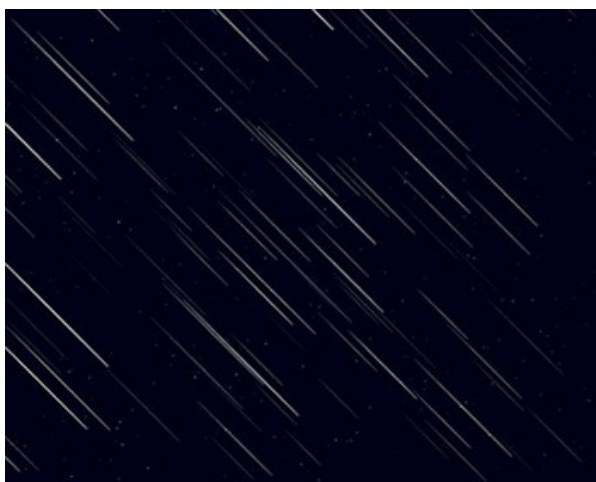


Ángulo = 110

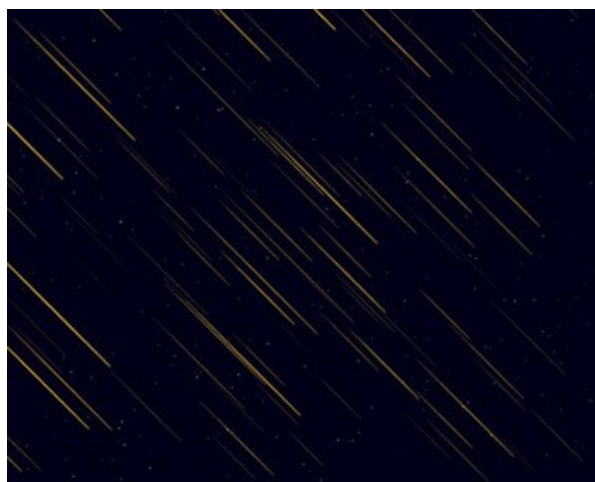
**Número aleatorio.** Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de los meteoros.

### Trazas

**Color.** Cambie el color de las trazas de estrellas en el diálogo estándar al hacer clic en la placa de color. Si el color no está seleccionado, el **Color de base** será usado. Haga clic con el botón derecho para restablecer el color y borrar la placa de color.

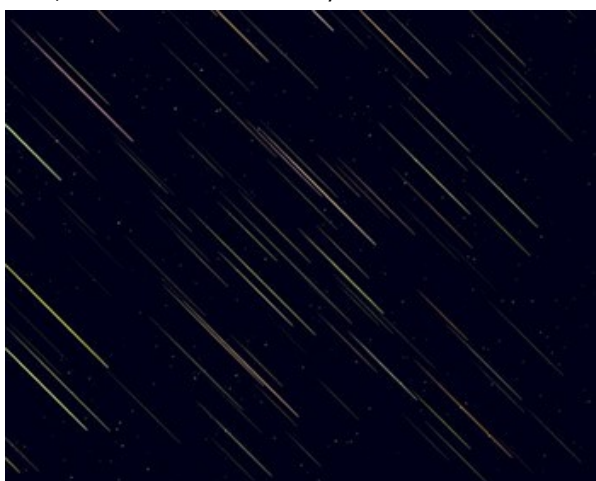


Trazas blancas

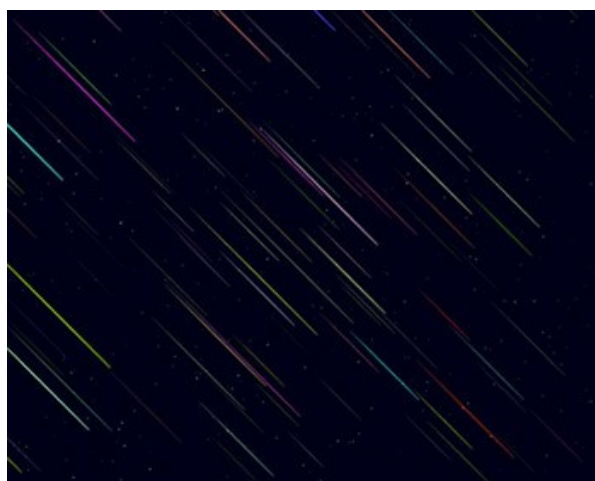


Trazas naranjas

**Color aleatorio (0-100).** Si el valor del parámetro es cero, las trazas tienen un color determinado. Si aumenta el parámetro, la variedad de colores y la saturación de las trazas aleatorias aumentan.



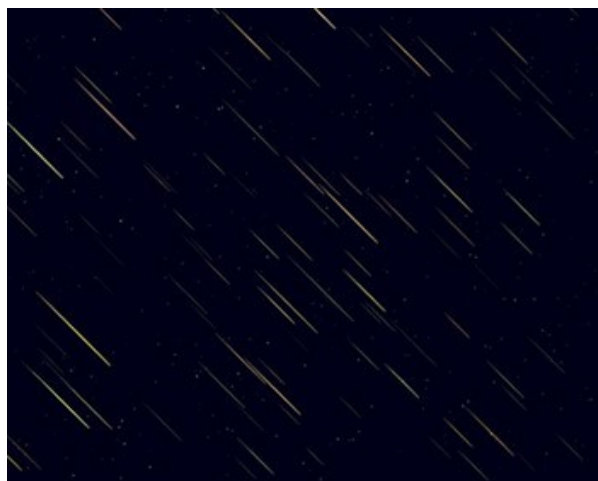
Color aleatorio = 20



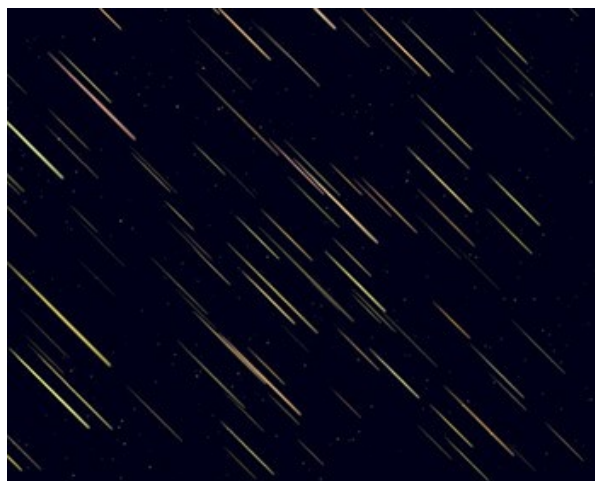
Color aleatorio = 70

**Tamaño (0-100).** El parámetro aumenta la longitud y el grosor de las trazas. El tamaño de las trazas variará, pero no excederá el valor determinado.



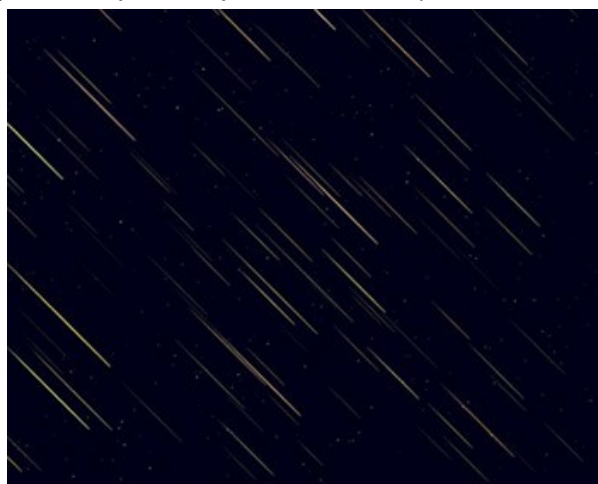


Tamaño = 10

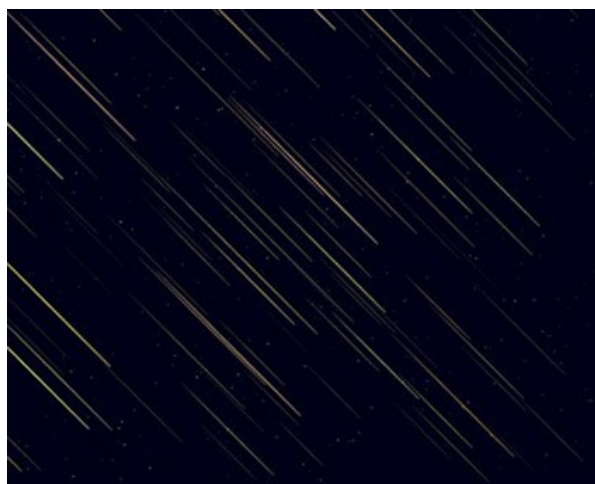


Tamaño = 100

**Alargamiento (-50..100).** Si aumentar el parámetro, la longitud de las trazas de estrellas aumenta también.

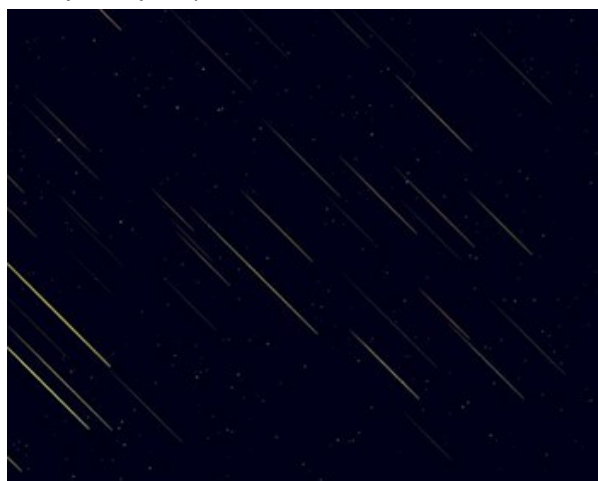


Alargamiento = -25

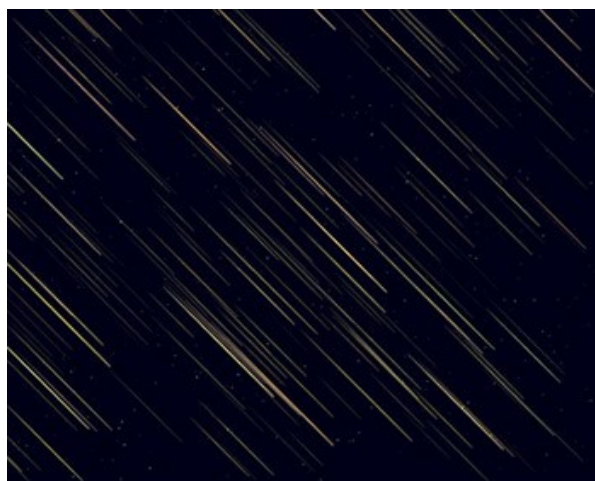


Alargamiento = 25

**Densidad (1-100).** El parámetro aumenta la cantidad de las trazas en el área seleccionada.



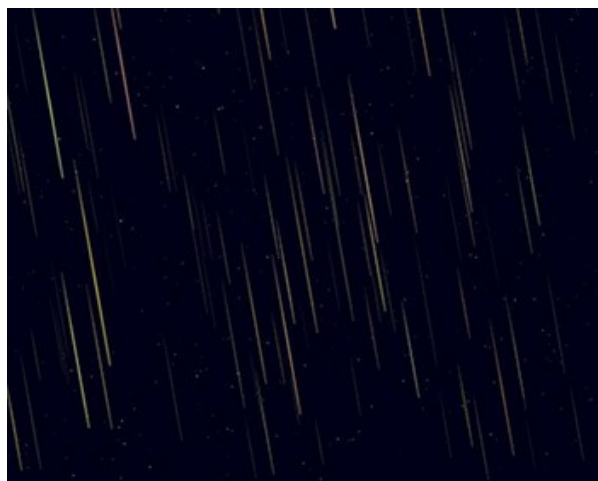
Densidad = 10



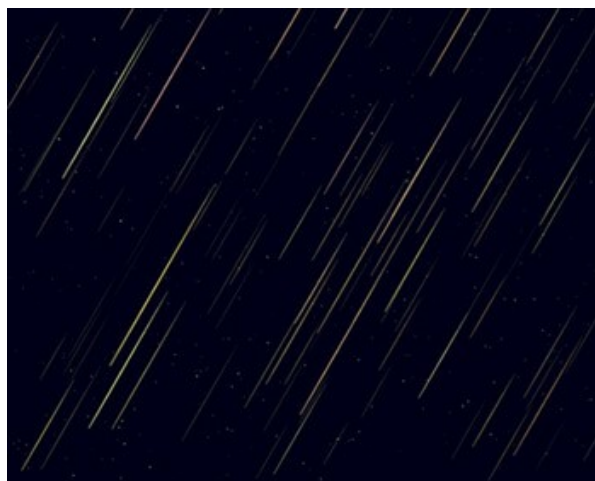
Densidad = 50

**Ángulo (-90..90).** El parámetro cambia el ángulo de las trazas.





Ángulo = -10

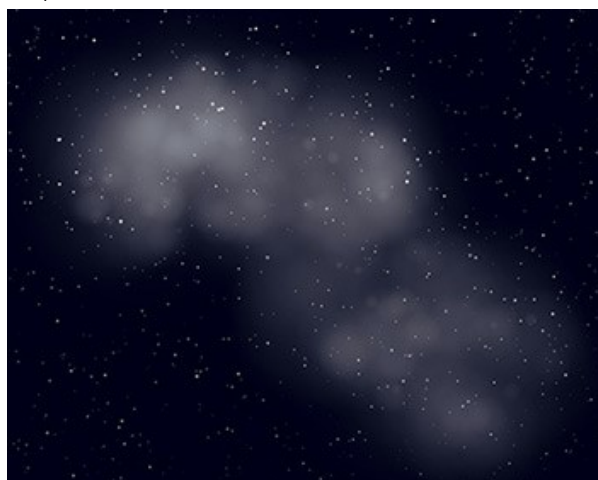


Ángulo = 30

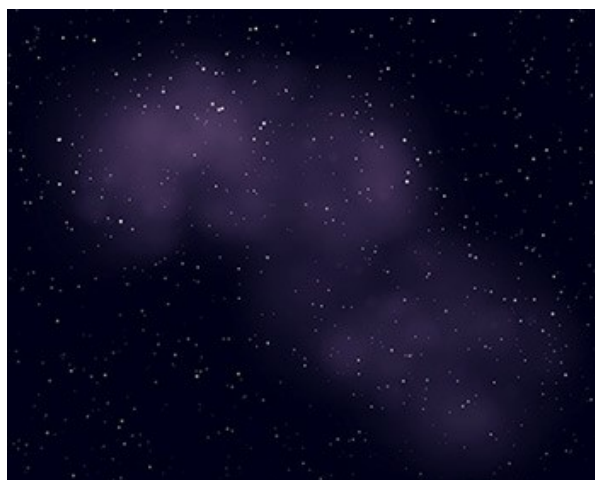
**Número aleatorio.** Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de las trazas.

## Nebulosas

**Color.** Cambie el color de las nebulosas en el cuadro de diálogo estándar por hacer clic en la placa de colores. Si el color no está seleccionado, el **Color de base** será usado. Haga clic con el botón derecho para restablecer el color y borrar la placa de color.

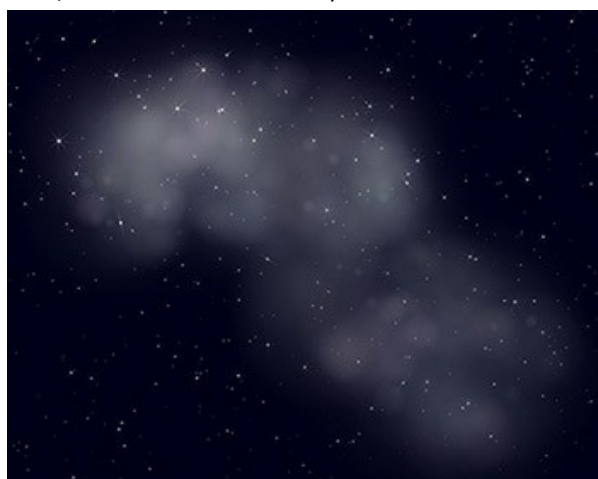


Nebulosa blanca

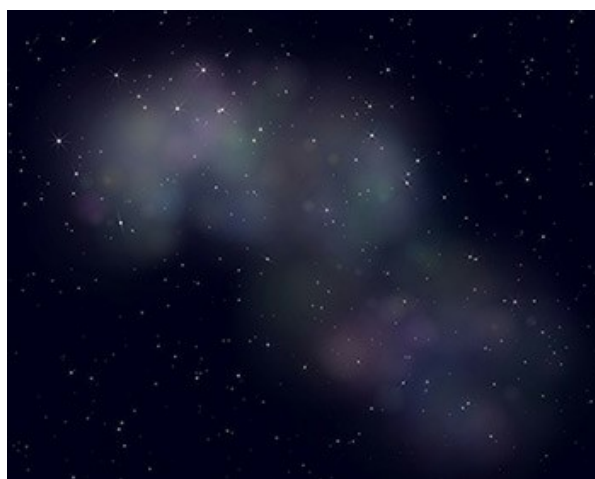


Nebulosa púrpura

**Color aleatorio (0-100).** Si el valor del parámetro es cero, las nebulosas tienen un color determinado. Si aumenta el parámetro, la variedad de colores y la saturación de ciertas áreas de la nebula aumentan.

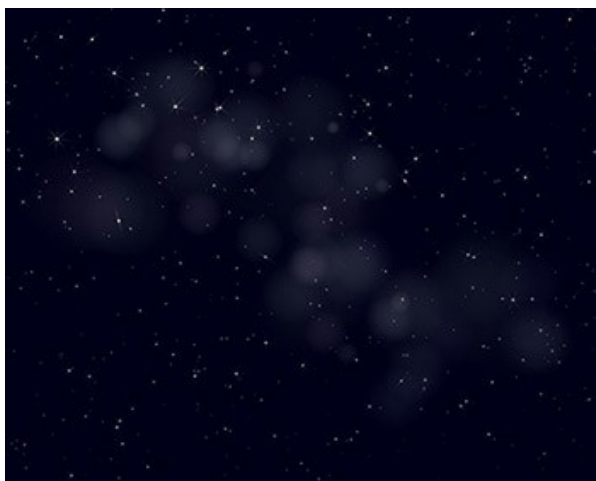


Color aleatorio = 20



Color aleatorio = 70

**Densidad (0-100).** El parámetro especifica el número de áreas que forman la nebula.



Densidad = 5



Densidad = 25

**Brillo (1-100).** En valores bajos del parámetro, la nebulosa aparece más transparente. Los valores más altos aumentan su brillo.

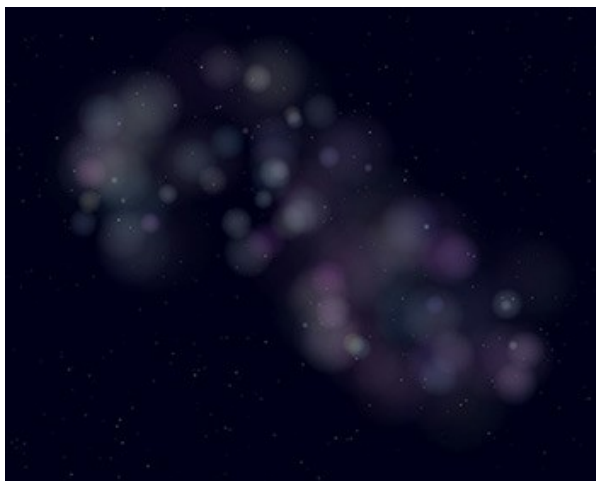


Brillo = 40

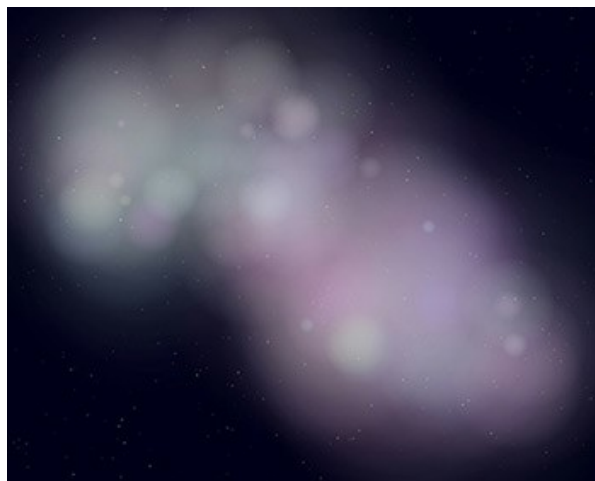


Brillo = 90

**Tamaño (0-100).** Si aumenta el parámetro, el tamaño y la borrosidad de la nebulosa se aumentan.



Tamaño = 10



Tamaño = 30

**Deformación (0-100).** El parámetro determina la distorsión de las áreas dentro de la nebulosa.



Deformación = 0



Deformación = 5

**Número aleatorio.** Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución del núcleo de la nebulosa.

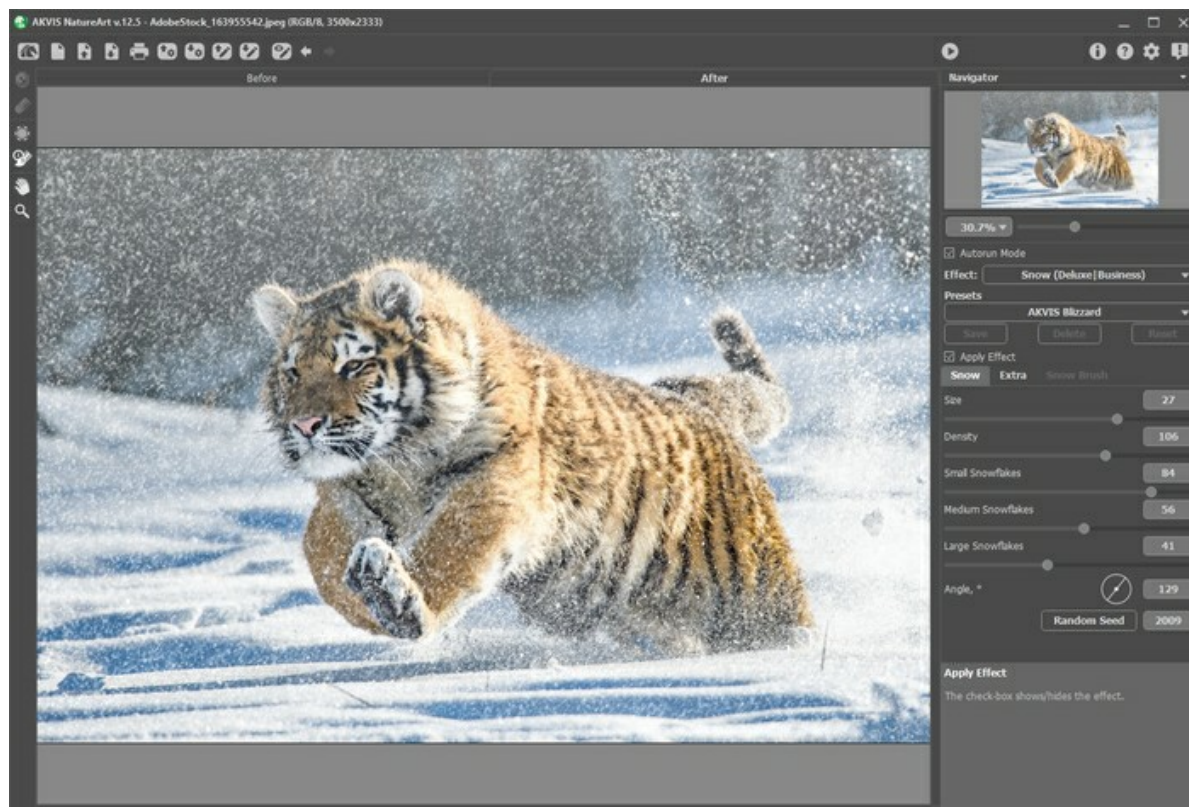


## NIEVE


La nieve es un elemento divertido de la temporada de vacaciones. Los copos de nieve son cristales de agua en estado sólido, formados en un entorno particular con ciertas condiciones meteorológicas de temperatura y humedad. Cada copo de nieve es único y tiene una forma diferente, no hay dos copos de nieve idénticos.

Con el uso de efecto **Nieve** de AKVIS NatureArt, no solo puede crear **nieve realista**, sino también añadir **copos de nieve decorativos** a las imágenes digitales.

**Nota:** El efecto **Nieve** sólo está disponible para licencias **Home Deluxe** y **Business**. En la versión **Home** se puede aplicarlo con marca de agua. [Compare las licencias aquí](#).




Por defecto, el efecto se aplica a toda la imagen.

La herramienta **Zona de exclusión**  permite marcar las partes de la imagen que hay que excluir parcialmente o completamente del área de efecto.

Parámetros de la herramienta:

- **Tamaño** (1-1000). El parámetro define el diámetro de la herramienta.
- **Dureza** (0-100%). El grado de desenfocado del borde exterior. Cuanto mayor es el valor de este parámetro, más duro se pone el borde del pincel.
- **Fuerza** (1-100%). El parámetro ajusta la influencia de la imagen.

La herramienta **Borrador**  le permite editar el área excluida.



Procesamiento completo



Zona de exclusión



Procesamiento parcial

**Nota:** Puede lograr un resultado parecido con el uso del **Pincel histórico** , que le permite [restaurar la imagen a su estado original](#).

Ajuste los parámetros de efecto en el **Panel de ajustes**:

La casilla de verificación **Aplicar efecto** activa y desactiva el efecto.



Casilla de verificación desactivada



Casilla de verificación activada

La pestaña **Nieve**:

**Tamaño** (20-30). El tamaño de los copos de nieve.



Tamaño = 20



Tamaño = 30

**Densidad** (80-120). El número de copos de nieve.



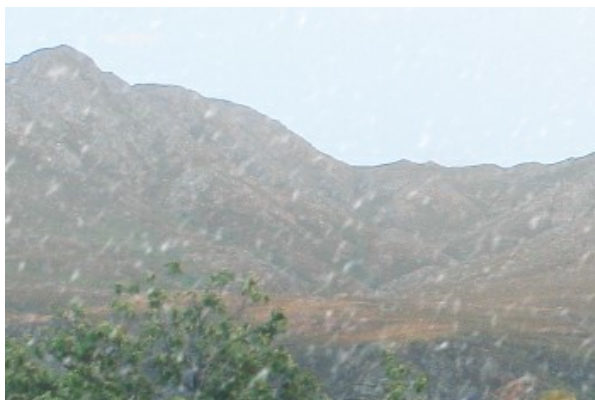


Densidad = 80

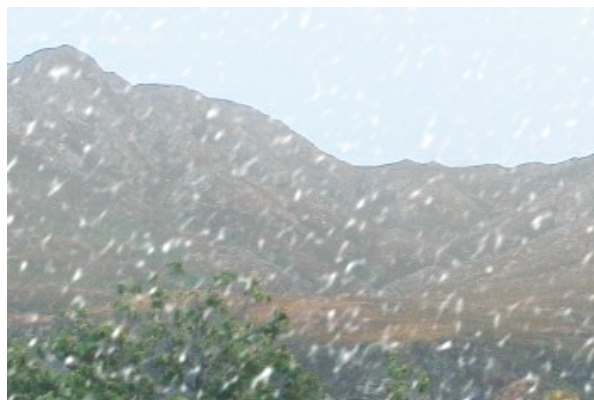


Densidad = 100

**Copos de nieve pequeños (0-100).** La opacidad de los copos de nieve pequeños.

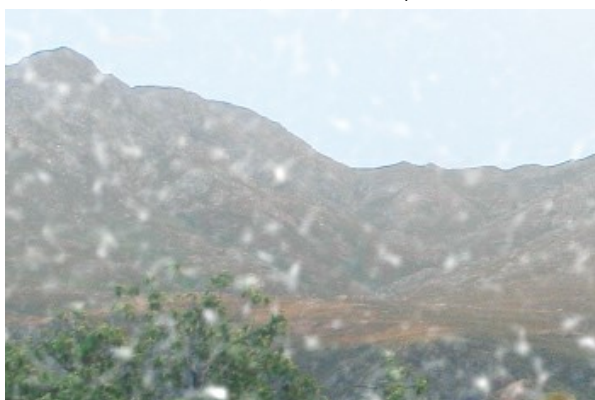


Copos de nieve pequeños = 60

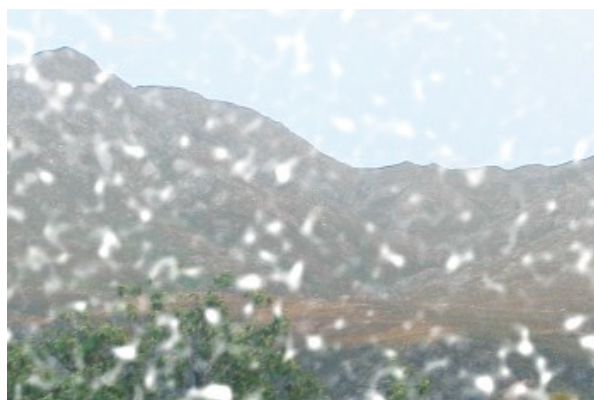


Copos de nieve pequeños = 100

**Copos de nieve medianos (0-100).** La opacidad de los copos de nieve medianos.

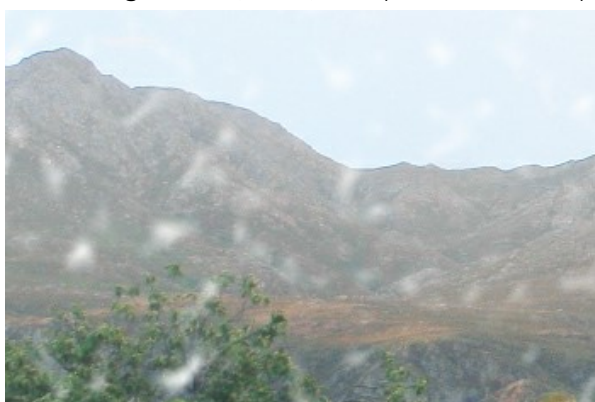


Copos de nieve medianos = 60

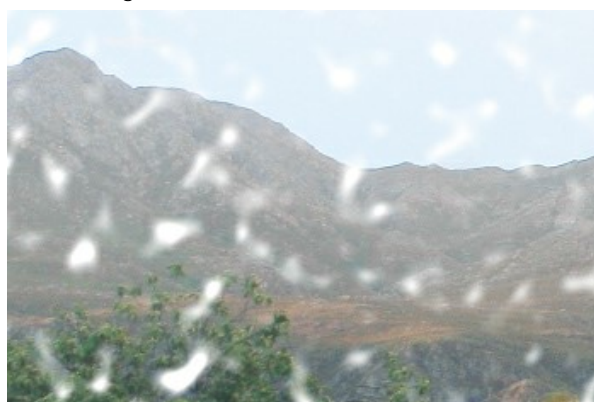


Copos de nieve medianos = 100

**Copos de nieve grandes (0-100).** La opacidad de los copos de nieve grandes.



Copos de nieve grandes = 60



Copos de nieve grandes = 100

**Ángulo (0-180).** La dirección de la nevada (en grados hacia la derecha desde el eje horizontal).





Ángulo = 70



Ángulo = 180

La pestaña **Extra**:

Active esta casilla de verificación para habilitar el grupo de parámetros de **Niebla**.



Sin efecto de niebla (Casilla desactivada)



Efecto de niebla aplicado (Casilla activada)

**Aclarar** (0-80). La cantidad de niebla blanca en la parte superior de la imagen.



Aclarar = 0



Aclarar = 80

**Opacidad** (0-80). La intensidad de la niebla.



Opacidad = 0



Opacidad = 60

**Densidad** (50-100). La densidad de niebla.





Densidad = 50



Densidad = 90

El grupo de parámetros **Colorear** cambia la temperatura de color de la imagen haciéndola más fría (más azul).

**Desaturación** (0-100). El parámetro reduce la saturación de color.



Desaturación = 10



Desaturación = 90

**Fuerza** (0-100). El parámetro establece la intensidad de tonos.



Fuerza = 10



Fuerza = 80

**Revelar colores originales** (0-70). El parámetro restaura los colores originales en la parte inferior de la imagen.




Revelar colores originales = 0



Revelar colores originales = 70

El **Número aleatorio** genera diferentes distribuciones de copos de nieve sobre la imagen.

La herramienta **Pincel de nieve**  permite crear copos de nieve decorativos. La tecla de acceso rápido es **B**. Puede complementar el efecto principal o usar copos de nieve decorativos por separado por desactivar la casilla de verificación **Aplicar efecto**.

**Nota:** ¡Sólo se puede dibujar con el Pincel de nieve  en la pestaña **Después!**



Uso de Pincel de nieve

### Parámetros del Pincel de nieve

Haga clic con el botón derecho dentro de la imagen para mostrar el cuadro de diálogo emergente con las opciones generales del pincel:

**Tamaño de herramienta** (50-1000). El parámetro define el diámetro de la herramienta.

**Densidad de llenado** (1-100). El número de copos de nieve creados con el pincel.

**Opacidad** (1-100). El parámetro define la transparencia de los copos de nieve. En valor 100%, el copo de nieve es opaco.

### Propiedades de copos de nieve

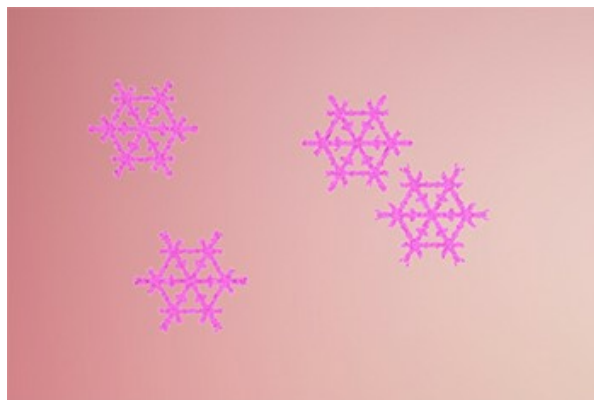
Antes de dibujar copos de nieve, ajuste los parámetros en **Panel de ajustes -> Pincel de nieve**. La pestaña **Pincel de nieve** incluye tres grupos de configuraciones: **Copos de nieve**, **Estructura** y **Variaciones**.

En la pestaña **Copos de nieve** se puede cambiar las propiedades básicas de los copos de nieve.

**Color.** Puede cambiar el color de los copos de nieve por hacer clic en la placa de color y seleccionar un nuevo color en el diálogo estándar.



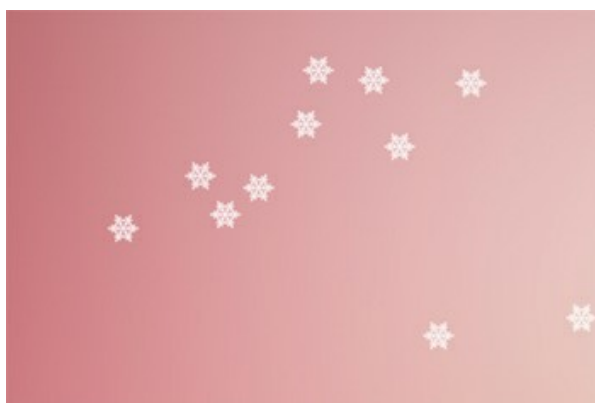
Copos de nieve blancos



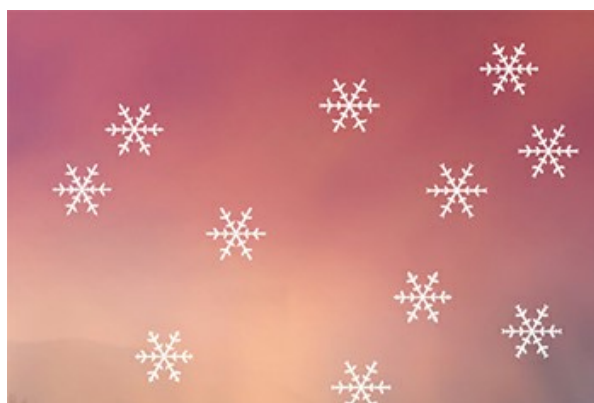
Copos de nieve rosados

**Tamaño** (15-150). El parámetro ajusta el tamaño principal de los copos de nieve.



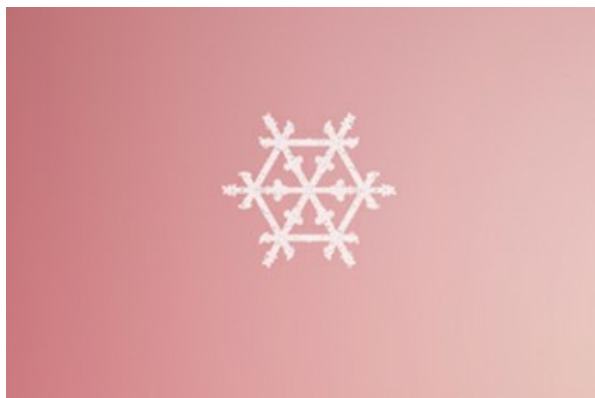


Tamaño = 20



Tamaño = 100

**Rotación** (-90..90). Este parámetro define el ángulo de rotación para todos los copos de nieve.

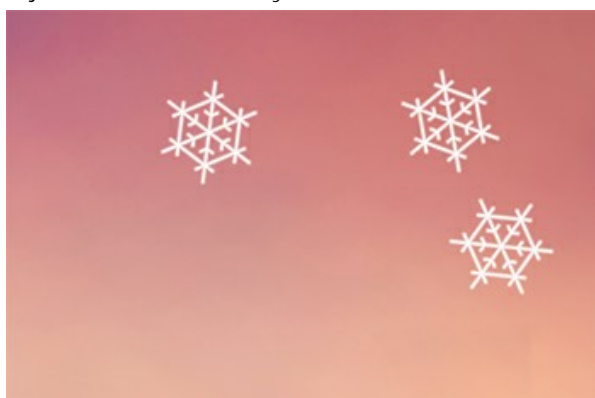


Rotación = 0

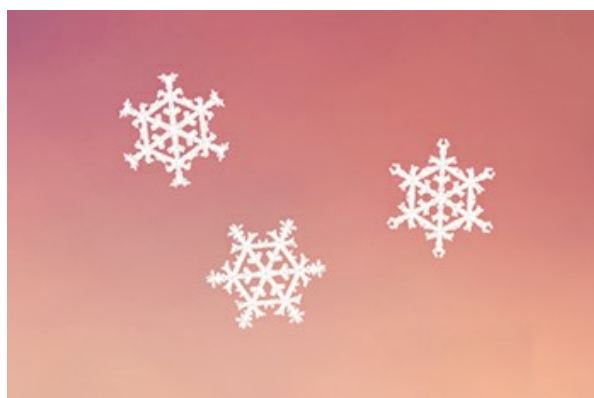


Rotación = 10, 20, 30

Casilla de verificación **Escarcha**. Active la casilla de verificación para agregar un patrón helado a los copos de nieve. Puedes ajustar la **Intensidad** y el **Suavizado** de escarcha.

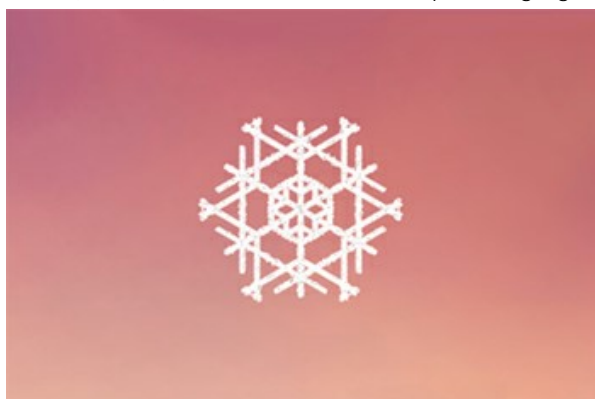


Sin escarcha (Casilla deshabilitada)

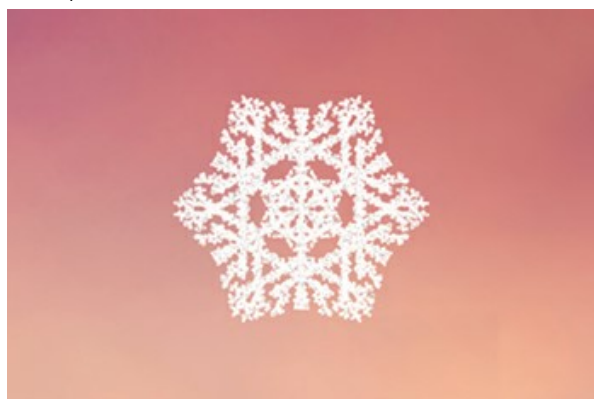


Escarcha (Casilla habilitada)

**Intensidad** (10-200). La cantidad de hielo que se agrega a los copos de nieve.

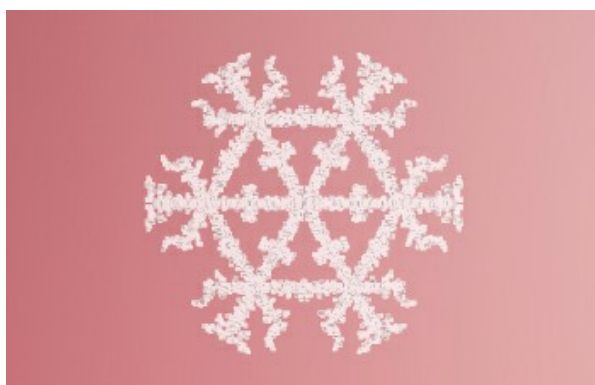


Intensidad = 10

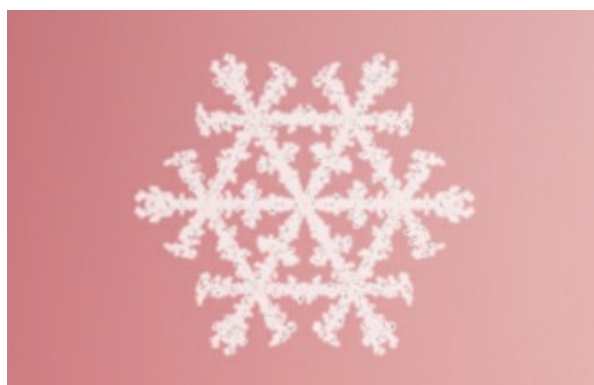


Intensidad = 100

**Suavizado**. La casilla de verificación permite difuminar el patrón de hielo.

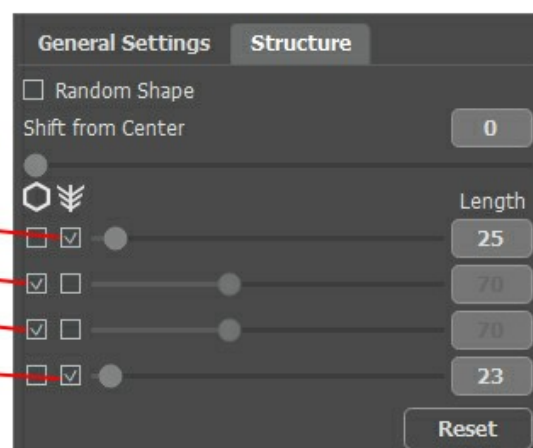
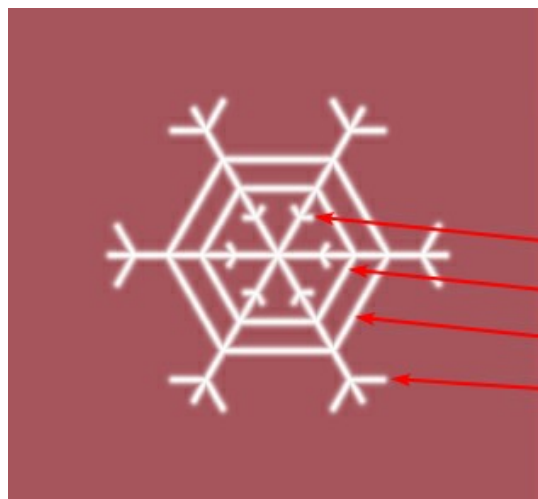


Sin suavizado (casilla deshabilitada)

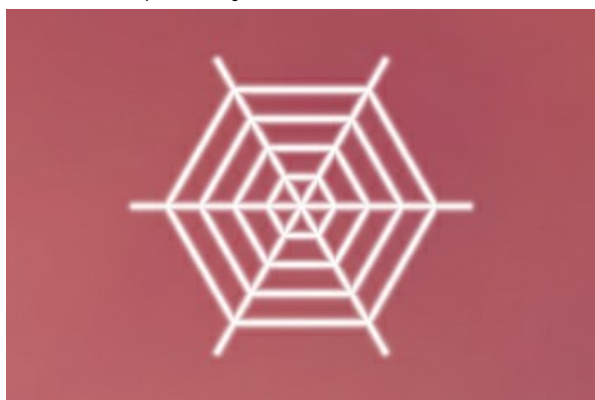


Suavizado de patrón de hielo (casilla habilitada)

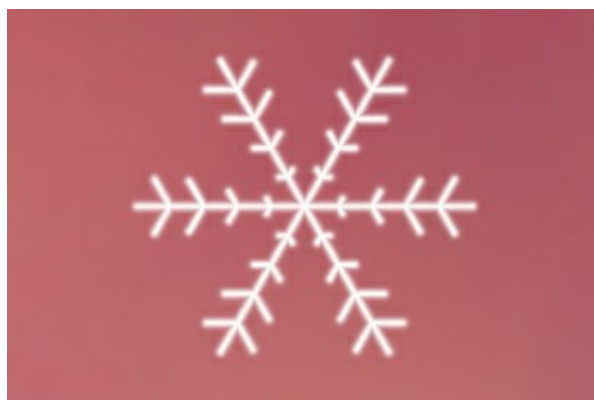
La pestaña **Estructura** contiene el constructor de la forma del copo de nieve.



Un copo de nieve es un cristal estelar con seis ramas llamadas dendritas. Sobre las dendritas se encuentran los **Bordes** transversales y las **Ramas laterales**. Estos elementos se puede unir en diferentes niveles. Puede cambiar el número de niveles de 1 a 4. En cada nivel los elementos seleccionados se muestran con la casilla de verificación. La longitud de las ramas laterales se puede ajustar con los controles deslizantes.

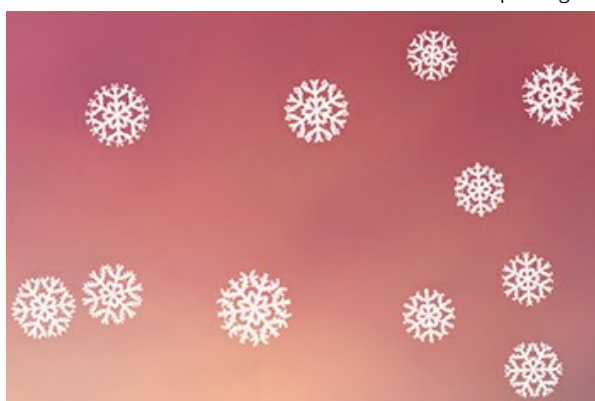


Bordes

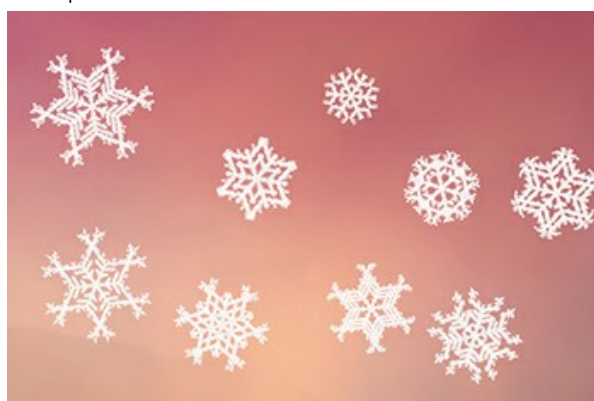


Ramas laterales

Habilite la casilla de verificación **Forma aleatoria** para generar copos de nieve de forma aleatoria.

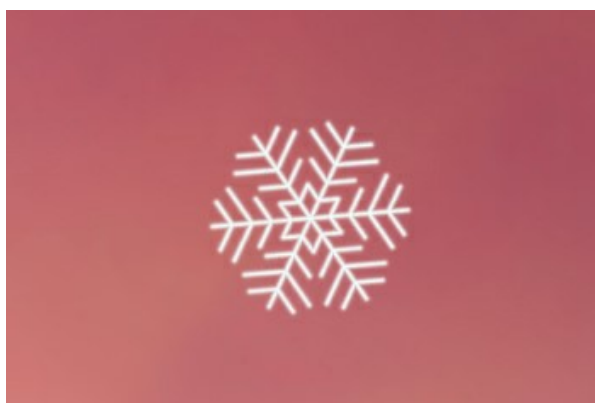


Forma idéntica (Casilla deshabilitada)

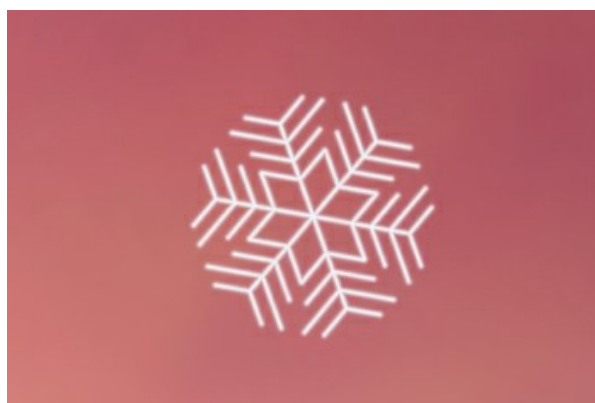


Forma aleatoria (Casilla habilitada)

**Cambio de centro.** The parameter allows you to shift the elements to the outer edge of the snowflake.



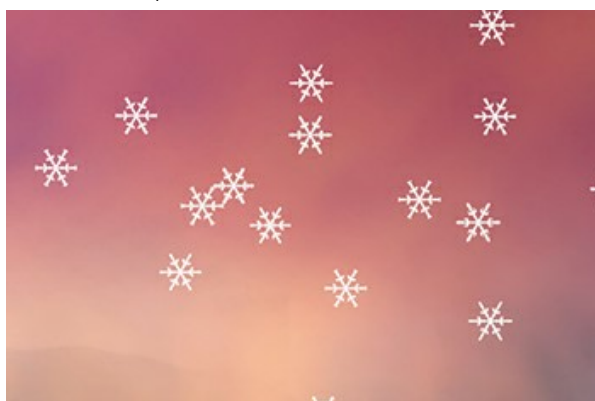
Cambio de centro = 0



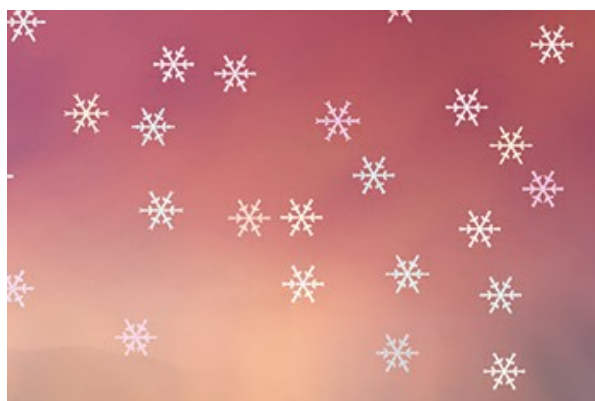
Cambio de centro = 100

La pestaña **Variaciones** regula las desviaciones de parámetros y permite agregar efectos aleatorios a los copos de nieve.

**Color aleatorio (0-60).** El parámetro cambia las variaciones del color primario. Aumentar el valor aumenta la diversidad de colores de los copos de nieve.

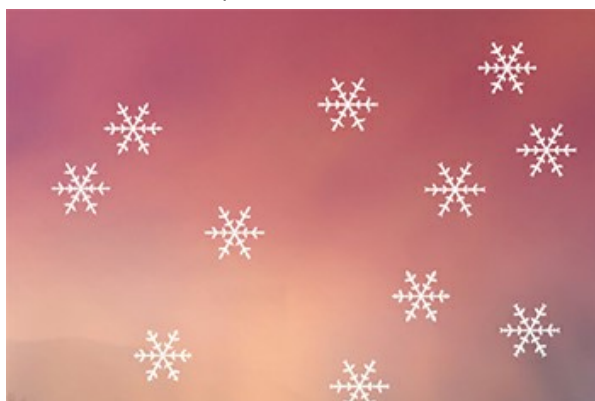


El color blanco

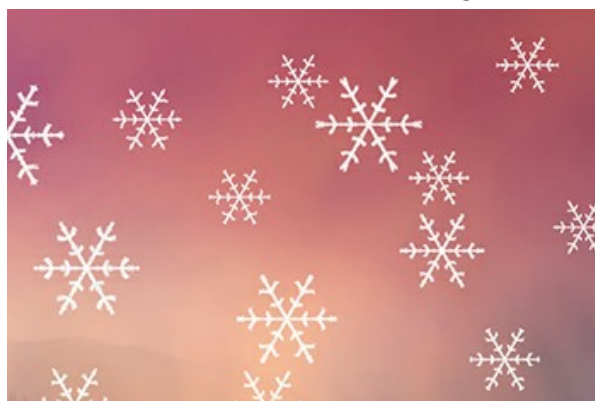


Color aleatorio = 40

**Variaciones de tamaño (0-100).** El parámetro especifica la diferencia entre el tamaño de los copos de nieve. Si el valor es cero, todos los copos de nieve tienen el mismo tamaño. Al aumentar el valor, aumenta el rango de tamaños.

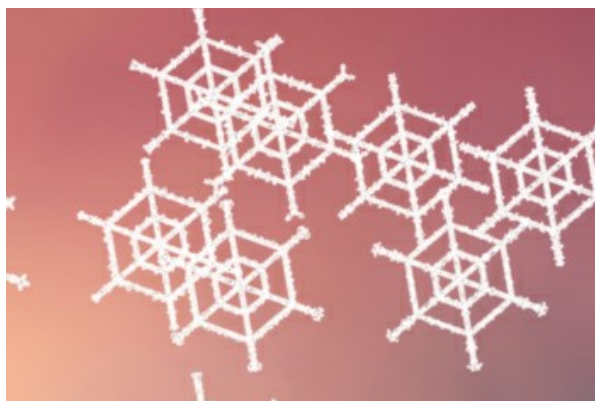


Tamaño = 100

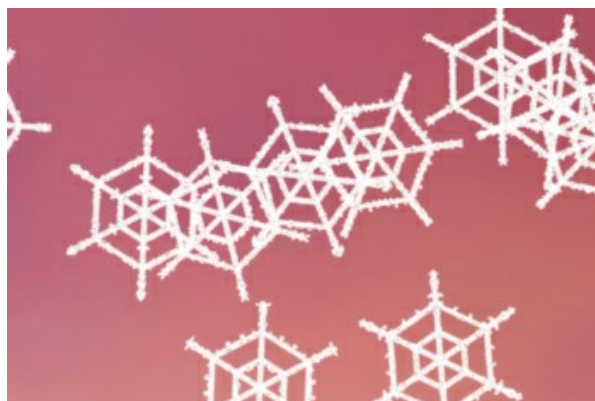


Variaciones de tamaño = 90

**Rotación aleatoria (0-90).** El parámetro especifica variaciones de la rotación de los copos de nieve.



Rotación = 20



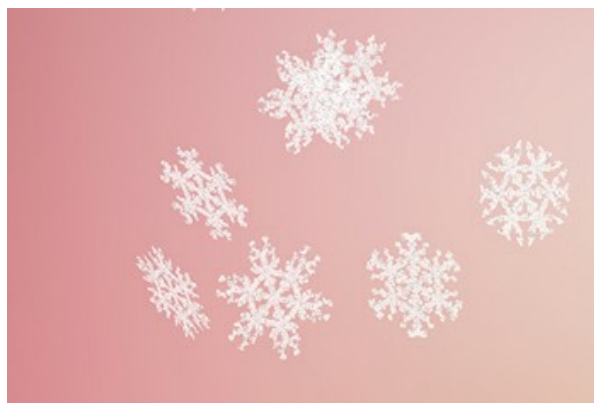
Rotación aleatoria = 30

**Variaciones de inclinación (0-80).** El parámetro establece la diferencia en la inclinación de los copos de nieve.



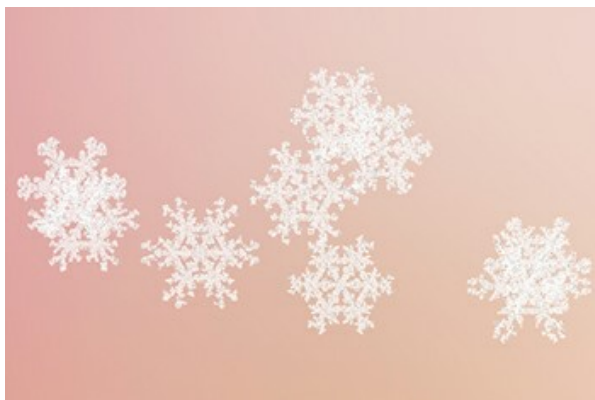


Sin variaciones de inclinación

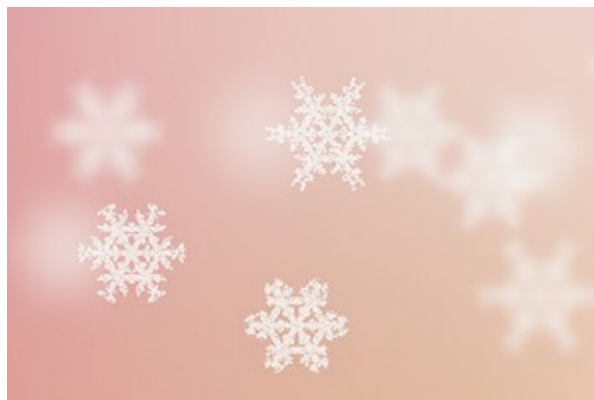


Variaciones de inclinación = 80

**Variaciones de desenfoque (0-100).** El parámetro especifica la diferencia en la claridad de los copos de nieve.

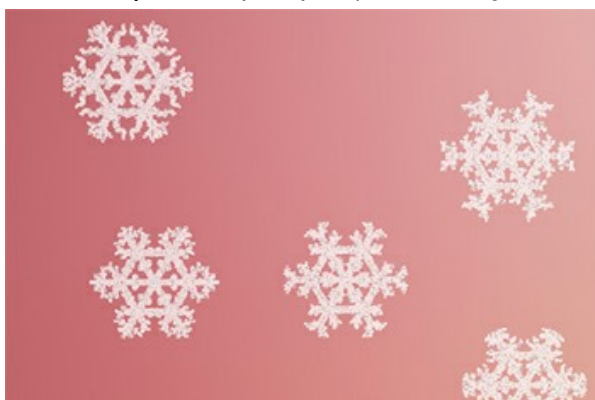


Sin variaciones de desenfoque



Variaciones de desenfoque = 100

**Variaciones de opacidad (0-90).** El parámetro ajusta la diferencia en la transparencia de los copos de nieve.



Sin variaciones de opacidad



Variaciones de opacidad = 90

## LA ANTORCHA DE LA LIBERTAD

En este tutorial, el efecto **Fuego** fue usado. Su uso es demostrado usando una foto de la estatua más famosa del mundo - la Estatua de la Libertad, para hacer que su antorcha arda con esta llama.

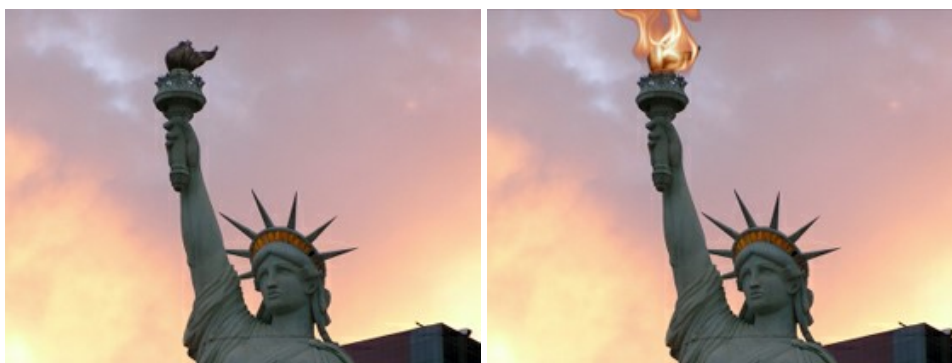




Imagen original

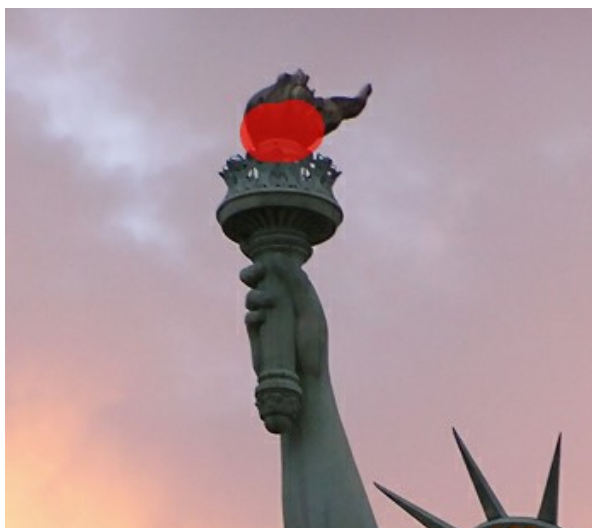
Resultado


**Paso 1.** Abra la versión standalone de **AKVIS NatureArt**. Abra la imagen de la estatua haciendo clic en .



**Paso 2.** Escoja el efecto **Fuego** de la lista.

Primero, seleccione el área que va a "arder" con las herramientas  y .




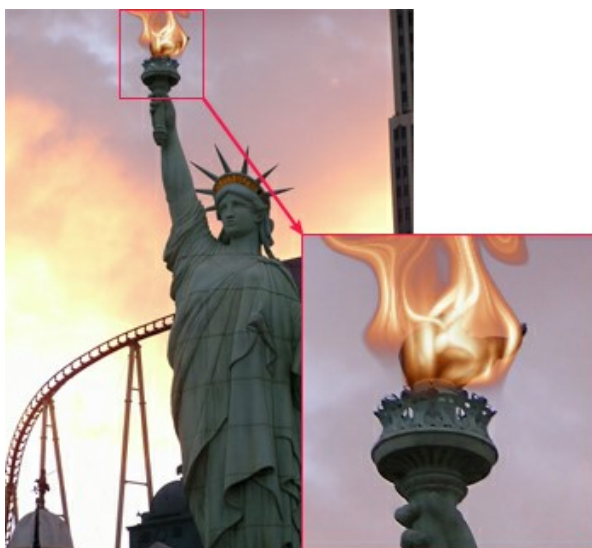
**Paso 3.** Presione  para empezar a procesar usando el preset **AKVIS Default**. El resultado será mostrado en la pestaña **Después**.



Cambie los ajustes (que utilizamos *AKVIS Twister*):



**Paso 4.** Presione  para empezar a procesar con los parámetros cambiados. Este es el resultado:



Haga clic en la imagen para agrandar

Ahora simplemente guarde el resultado haciendo clic en .



## GALERÍA DE NATUREART: ARTE DE LA NATURALEZA

La naturaleza está llena de bellezas y peligros. Además de sorpresas y regalos, la grandeza y la magia. Con **AKVIS NatureArt** puede crear a la vez divertidas fotos escénicas con un clic del ratón! Mira las fotografías realizadas con el programa. ¿Desea compartir su experiencia? Envíenos sus resultados a: [info@akvis.com](mailto:info@akvis.com).

### Ruinas inundadas (Efecto de [Agua](#))



([abrir una versión más grande](#))

### Tronador (Efectos de [Nubes](#) y [Rayos](#))



([abrir una versión más grande](#))



**Tormenta de nieve** ([Nubes](#) y [Lluvia](#))

([abrir una versión más grande](#))

**Cielo nocturno** (Efectos de [Cielo nocturno](#) y [Sol](#))

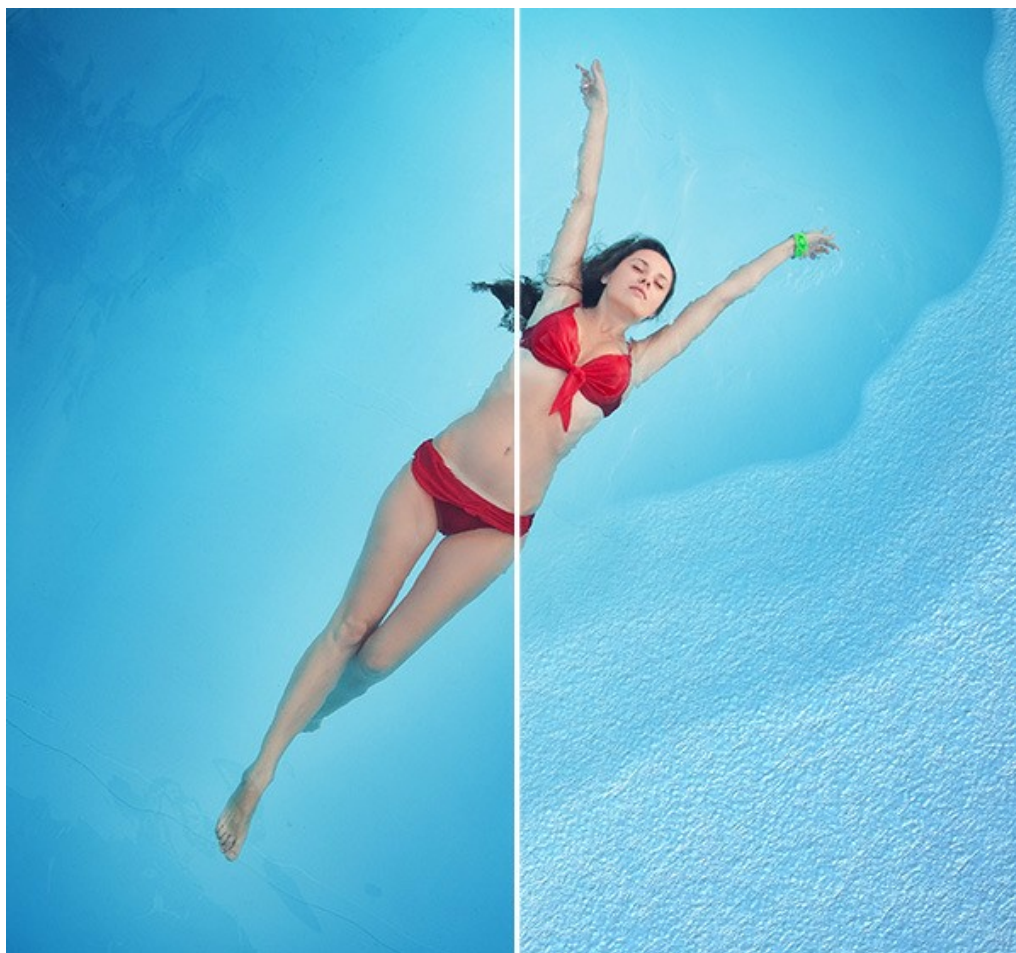
([abrir una versión más grande](#))

**Castillo antiguo** (Efectos de [Lluvia](#) y [Rayos](#))



([abrir una versión más grande](#))



**El deshielo** (Efecto de **Hielo**)

(abrir una versión más grande)

**Caminar sobre el arco iris** (Efectos de **Sol**, **Nubes** y **Arco iris**)



[\(abrir una versión más grande\)](#)

**Invierno en el desierto** (Efectos de [Lluvia](#), [Escarcha](#), [Nubes](#) y [Sol](#))

([abrir una versión más grande](#))

**Súper habilidades** (Efectos de [Arco iris](#), [Sol](#), [Fuego](#), [Rayos](#) y [Agua](#))

([abrir una versión más grande](#))



**Aliento de fuego del dragón** (Efecto de [Fuego](#))

([abrir una versión más grande](#))

**Sueño de amor** (Efecto de [Nubes](#))

([abrir una versión más grande](#))

**Fuego mágico** (Efecto de [Fuego](#))



[\(abrir una versión más grande\)](#)



---

Tarjeta de Navidad (Efecto de [Aurora boreal](#))



[\(abrir una versión más grande\)](#)

## PROGRAMAS DE AKVIS

### [AKVIS AirBrush — Técnica de la aerografía en sus fotos](#)

AKVIS AirBrush es un software que permite imitar el efecto de aerografía, una técnica artística de la pintura.

El software transforma una foto en una obra de arte creando elegantes diseños de aerografía. [Más...](#)



### [AKVIS Artifact Remover AI — Restauración de imágenes comprimidas en JPEG](#)

AKVIS Artifact Remover AI utiliza algoritmos de inteligencia artificial para eliminar los artefactos de compresión JPEG y restaurar la calidad original de las imágenes comprimidas. El programa proporciona 4 modos de ajuste de imagen, cada modo de procesamiento tiene una red neuronal única desarrollada especialmente para una ocasión particular. El programa está disponible en versiones gratuita (Free) y comercial (Business). Para uso comercial necesita la licencia Business. [Más...](#)



### [AKVIS ArtSuite — Efectos y marcos para decorar fotos](#)

AKVIS ArtSuite es una colección de efectos para decorar fotos. El software ofrece una gran variedad de marcos para fotos así como también permite la posibilidad de crear marcos diferentes de las plantillas existentes. [Más...](#)





### AKVIS ArtWork — Colección completa de técnicas de pintura

AKVIS ArtWork imita varias técnicas de pintura. El programa ofrece las técnicas de pintura: *Óleo*, *Acuarela*, *Gouache*, *Cómics*, *Pluma y tinta*, *Linograbado*, *Estarcido*, *Pastel* y *Puntillismo*. ¡Convierta sus fotos en obras de arte! [Más...](#)



### AKVIS Chameleon — Montaje fotográfico

AKVIS Chameleon es un programa para creación de montajes fotográficos con ajuste automático de objetos insertados a la gama de colores de la imagen de destino. El programa ajusta el objeto insertado de modo que el objeto armoniza con el fondo de la imagen. [Más...](#)





### **AKVIS Charcoal — Dibujos al carboncillo y tiza**

**AKVIS Charcoal** es una herramienta artística para la conversión de fotos en dibujos al carboncillo y tiza. Usando el programa puede crear dibujos en blanco y negro de aspecto profesional y también lograr efectos artísticos excepcionales, tales como sanguina. [Más...](#)



### **AKVIS Coloriage — Añada colores a fotos en blanco y negro**

**AKVIS Coloriage** permite manejar los colores de una imagen: añadir colores a fotos en blanco y negro y sustituir colores en fotos de color. Indique los colores deseados con el movimiento de lápiz; y el programa realizará el resto del trabajo coloreando los objetos. [Más...](#)



### **AKVIS Decorator — Aplique nueva textura y color**

**AKVIS Decorator** le permite a usted cambiar la superficie de un objeto de modo muy realista. El programa aplica una textura o un color, preservando el volumen de un objeto, sus dobleces y pliegues. El nuevo patrón se ve absolutamente natural y le hace ver la cosas de modo diferente. [Más...](#)



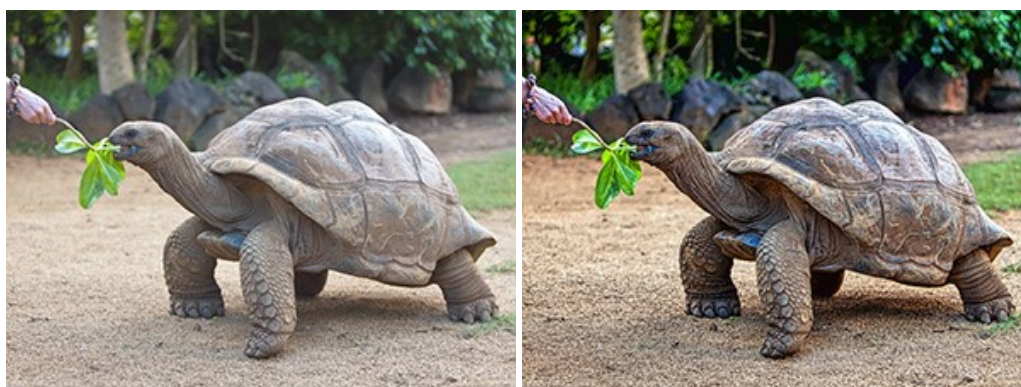
#### **AKVIS Draw — Efecto de dibujo a lápiz hecho a mano**

AKVIS Draw permite convertir fotografías a dibujos a lápiz, creando obras de arte. El programa reproduce creativamente los trazos imitando la visión de un artista. ¡Haga que sus trabajos parezcan realizados a mano! [Más...](#)



#### **AKVIS Enhancer — Corrección de fotos y revelación de detalles**

AKVIS Enhancer destaca los detalles intensificando la transición de colores. El programa refuerza la diferencia entre los píxeles adyacentes que tienen graduaciones de color diferentes y de esa manera permite realzar no solamente los detalles en la sombra, sino también los detalles en las áreas sobreexpuestas y de tonos medios. El software funciona en tres modos: *Realzar detalles*, *Preimpresión* y *Corrección de tonos*. [Más...](#)



#### **AKVIS Explosion — Efectos fabulosos de explosión y destrucción**

AKVIS Explosion ofrece efectos creativos de destrucción y de explosión de partículas para las fotos. Destruye objetos y aplica partículas de polvo y arena a una imagen. ¡Con este software, puede crear imágenes llamativas en solo unos minutos! [Más...](#)





### **AKVIS Frames — Decore sus fotos con marcos**

AKVIS Frames es un software gratuito de edición de fotos, diseñado para trabajar con los [paquetes de marcos de AKVIS](#)



### **AKVIS HDRFactory — Imágenes HDR: ¡Más brillante que la realidad!**

AKVIS HDRFactory permite crear imágenes HDR de una serie de fotos tomadas con diferentes ajustes de exposición. También el programa imita el efecto HDR en una sola foto. Es posible utilizar el programa para la corrección de fotografías. [Más...](#)



### **AKVIS Inspire AI — Estilización artística de imágenes**

AKVIS Inspire AI estiliza imágenes con el uso de varias muestras de pintura. El programa basado en inteligencia artificial aplica el esquema de color y el estilo de una obra de arte seleccionada a una foto creando una nueva obra maestra. El software incluye una galería de estilos artísticos y permite cargar una muestra personalizada. ¡Imite los estilos de artistas de fama mundial! [Más...](#)





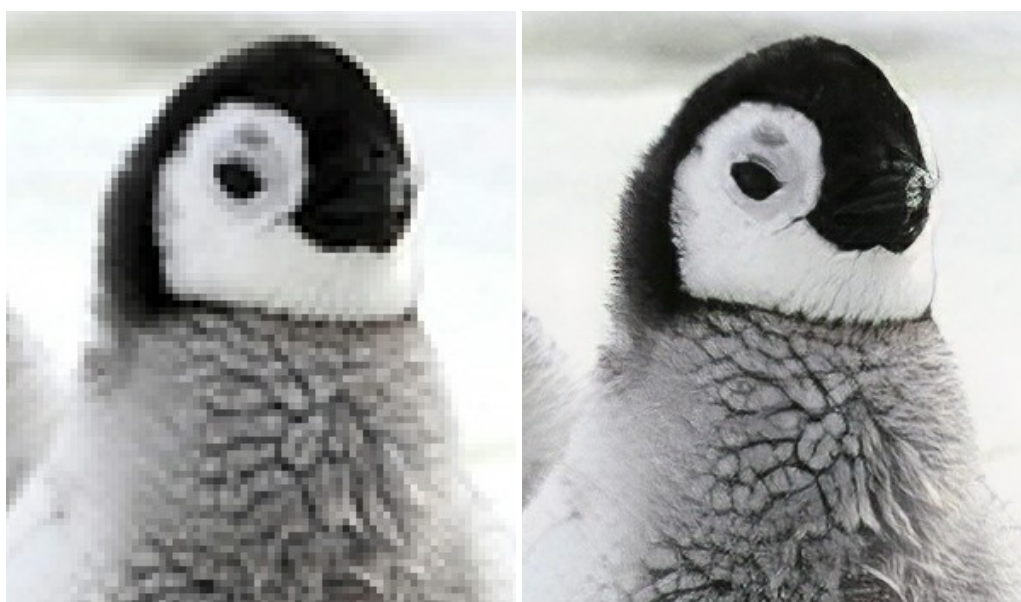
### **AKVIS LightShop — Efectos de luz y estrellas**

**AKVIS LightShop** le permite crear una infinidad de efectos de luz de manera rápida y vistosa. Para su comodidad, el programa ofrece una diversidad de efectos listos para utilizar. ¡Añade un poco de magia a sus imágenes! [Más...](#)



### **AKVIS Magnifier AI — Ampliar imágenes y mejorar la calidad**

**AKVIS Magnifier AI** permite aumentar el tamaño de las fotos y mejorar la calidad y apariencia de las imágenes. Con el uso de algoritmos basados en redes neuronales Magnifier AI mejora las imágenes a una resolución súper alta, hasta un 800 %, y produce impresiones del tamaño de una pared. ¡Mejore la resolución de las imágenes, cree imágenes claras y detalladas con una calidad perfecta! [Más...](#)



### **AKVIS MakeUp — Retoque de retratos fotográficos**

**AKVIS MakeUp** mejora retratos y añade un toque de glamour a sus fotos, dándoles un aspecto profesional. El software suaviza automáticamente los pequeños defectos de la piel, haciéndola radiante, bella, pura, como se puede ver en las imágenes artísticas. Es increíble como la buena tez puede rejuvenecer y refrescar un vistazo! [Más...](#)



### **AKVIS NatureArt — Fenómenos naturales en sus fotos**

AKVIS NatureArt es una excelente herramienta para imitar la belleza de los fenómenos naturales en sus fotos digitales. El programa incluye una variedad de efectos: [Lluvia](#)



### **AKVIS Neon — Dibujos brillantes a partir de fotos**

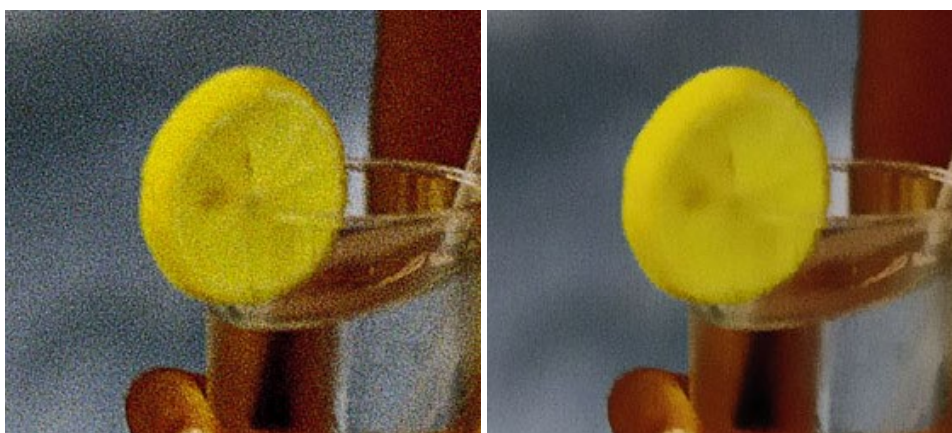
AKVIS Neon permite crear efectos increíbles de líneas brillantes de luz. El software transforma una foto en un dibujo de neón que parece hecho con tinta luminiscente. [Más...](#)





#### **AKVIS Noise Buster AI — Reducción de ruido digital**

**AKVIS Noise Buster AI** es un programa de reducción de ruido en imágenes digitales y escaneadas. El programa reduce diferentes tipos de ruido (de luminosidad y de color) sin dañar otros aspectos de la fotografía. El software incluye tecnologías de inteligencia artificial y ajustes para refinación manual. [Más...](#)



#### **AKVIS OilPaint — Efecto de pintura al óleo**

**AKVIS OilPaint** convierte fotografías en pinturas al óleo. La misteriosa producción de una pintura sucede justo frente a los ojos. El algoritmo único reproduce de manera auténtica la técnica del pincel real. ¡Con este programa usted se puede volver un pintor! [Más...](#)



#### **AKVIS Pastel — Pintura al pastel de una foto**

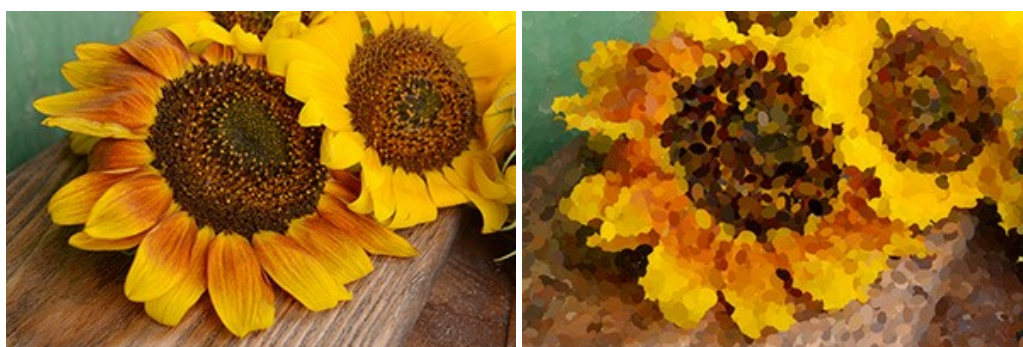
**AKVIS Pastel** convierte su fotografía en una obra de arte, imitando una de las técnicas artísticas más populares - el arte del pastel. Es una poderosa herramienta para dar rienda suelta a su creatividad. [Más...](#)





### **AKVIS Points — Efecto de puntillismo en sus fotos**

**AKVIS Points** le permite transformar sus fotos en pinturas utilizando uno de los más emocionantes técnicas pictóricas - el puntillismo. Con el software puede crear fácilmente magníficas obras de arte de una manera puntillista. ¡Entre en el mundo de los colores brillantes! [Más...](#)



### **AKVIS Refocus AI — Efectos de enfoque y desenfoque**

**AKVIS Refocus AI** mejora la nitidez de imágenes borrosas. Puede mejorar la nitidez de toda la imagen o enfocar sólo algunos elementos de la imagen. También puede añadir efectos de desenfoque a las fotografías. El software funciona en cinco modos: *Enfoque AI*, *Miniatura (Tilt-Shift)* y *Desenfoque de diafragma*. [Más...](#)



### **AKVIS Retoucher — Restauración de imágenes**

**AKVIS Retoucher** es un programa para retoque fotográfico y restauración de imágenes. Permite automáticamente quitar defectos como motas de polvo, raspaduras y otros. También es posible eliminar con el programa marcas de fecha o pequeños detalles irrelevantes y objetos aún más grandes. [Más...](#)



### AKVIS Sketch — Conversión de fotos en dibujos a lápiz

**AKVIS Sketch** transforma fotografías en dibujos a lápiz o acuarela. El programa permite crear dibujos en color o en blanco y negro, imita la técnica del grafito y el lápiz de color. El programa ofrece los estilos de conversión de foto a dibujo siguientes: *Clásico*, *Artístico*, *Maestro* y *Multiestilo*. Cada estilo tiene una serie de presets. ¡AKVIS Sketch le permite sentirse como un verdadero artista! [Más...](#)



### AKVIS SmartMask — Selección y extracción de objetos en un clic

**AKVIS SmartMask** permite seleccionar objetos complicados en unos segundos sin tener que trazar su contorno. El software selecciona objetos y elimina fondos en un clic. Dedicará menos tiempo a la selección de objetos y más a la creatividad. [Más...](#)





### **AKVIS Watercolor — Efecto acuarela para sus fotos**

AKVIS Watercolor fácilmente hace que su foto parezca a una pintura de acuarela brillante y emocionante. El programa incluye dos estilos de conversión de foto a pintura: *Acuarela clásica* y *Acuarela de contorno*. Cada uno tiene una amplia gama de presets listos para usar. El software convierte imágenes ordinarias en obras de arte de acuarela. [Más...](#)

