Sketch

Fotos em desenhos a lápis

akvis.com

ÍNDICE

- Sobre o programa
- Instalação para Windows
- Instalação para Mac
- Instalação para Linux
- Ativação do programa
- Como funciona
  - Área de trabalho
  - Utilizando o programa
  - Estilo Clássico
  - Estilo Artístico
  - Estilo Maestro
  - Multiestilo
  - Timeline
  - Ferramentas
  - Efeitos de fundo
  - Molduras
  - Texto e marca d'água
  - Desenho em tela
  - Ajustes predefinidos
  - Opções
  - Processamento em lote
  - Imprimir a imagem
- Exemplos
  - Desenho colorido
  - Vamos desenhar uma tulipa
- Os programas de AKVIS

AKVIS SKETCH 28.0 | CONVERTA FOTOS EM DESENHOS A LÁPIS

AKVIS Sketch é um programa para converter fotos em desenhos a lápis e aquarelas.

Agora você não precisa de manipular um lápis para se sentir um artista.
Tudo o que você precisa para criar um trabalho de arte original é bom gosto e **AKVIS Sketch**.

O nosso método eficaz permite criar desenhos **a cor** e **preto e branco**, imitar as técnicas do lápis de grafite e lápis de cor, criar efeitos de lápis de carvão, pastel e pinturas a aquarelas.

Em contraste com os filtros padrão que oferecem um esboço aproximado, **AKVIS Sketch** providencia um resultado mais convincente, fica muito perto da realidade dos desenhos feitos à mão por artistas. **AKVIS Sketch** cria um incrível desenho a lápis de qualquer fotografia com um clique do mouse!

O software propõe os estilos de conversão de fotos em desenhos: **Clássico**, **Artístico**, **Maestro** e **Multiestilo**. Ajudam a criar uma grande variedade de desenhos a lápis. Cada estilo tem uma série de predefinições. Os estilo têm seus próprios benefícios. Experimente as configurações e aproveite os resultados!

AKVIS Sketch tem um interface limpo com uns simples cursores. Em primeiro você pode processar a imagem com as definições standard e depois retocar a foto e adicionar cor, ou tentar diferentes técnicas como lápis, lápis de carvão e aquarelas. Você pode

fazer a junção de linhas e cores mais densa ou mais fina e mudar o angulo dos traços. Você pode observar a conversão de uma foto em desenho em tempo real!

O recurso **Timeline** muito útil permite obter variações de seu desenho sem ajuste dos parâmetros. Assista o processo e escolha entre os instantâneos. Marque o resultado e continue a experimentar. Depois pode comparar versões do desenho e escolher a melhor versão… ou duas.

O programa ofrece uma lista de predefinições prontas-a-usar que facilitam o trabalho com o software e economiza seu tempo. Você pode criar suas próprias predefinições com as suas combinações preferidas dos parâmetros de desenho.

Características adicionais

Com o software você também pode adicionar efeitos de fundo exclusivos à sua imagem! Crie uma combinação de um desenho e uma foto, por misturar desenhos com a vida real; imite o movimento ou adicione um "efeito de máquina do tempo" girando o fundo. Dê ênfase a certas partes da imagem por desfocar o resto de maneira artística.

Personalize seu desenho adicionando uma inscrição, uma saudação, um logotipo ou uma marca d'água. Adicione uma superfície áspera à sua imagem. Aplique uma moldura para criar uma verdadeira obra de arte.

A função Processamento em lote permite converter automaticamente uma série de imagens. Você pode fazer histórias em quadrinhos ou desenhos animados dos vídeos dessa maneira. Para o processamento de vídeos, também oferecemos um filtro especial para After Effects e Premiere Pro: AKVIS Sketch Video.

Campo de aplicação

Utilizadores comuns ficaram encantados com a rapidez e o resultado puro e real da conversão de foto-para-esboço. O programa pode ser uma ajuda para designers que precisam de converter imagens para um site de internet ou até mesmo para um anuncio.

O software pode trazer muita brincadeira: um retrato a lápis pode ser um bom presente para os parentes ou amigos, um desenho a aquarelas obtido a partir da sua ultima fotografia da natureza pode servir para decorar a sua sala.

É uma ferramenta para aqueles que sempre quiseram desenhar à mão mas não sabiam como.

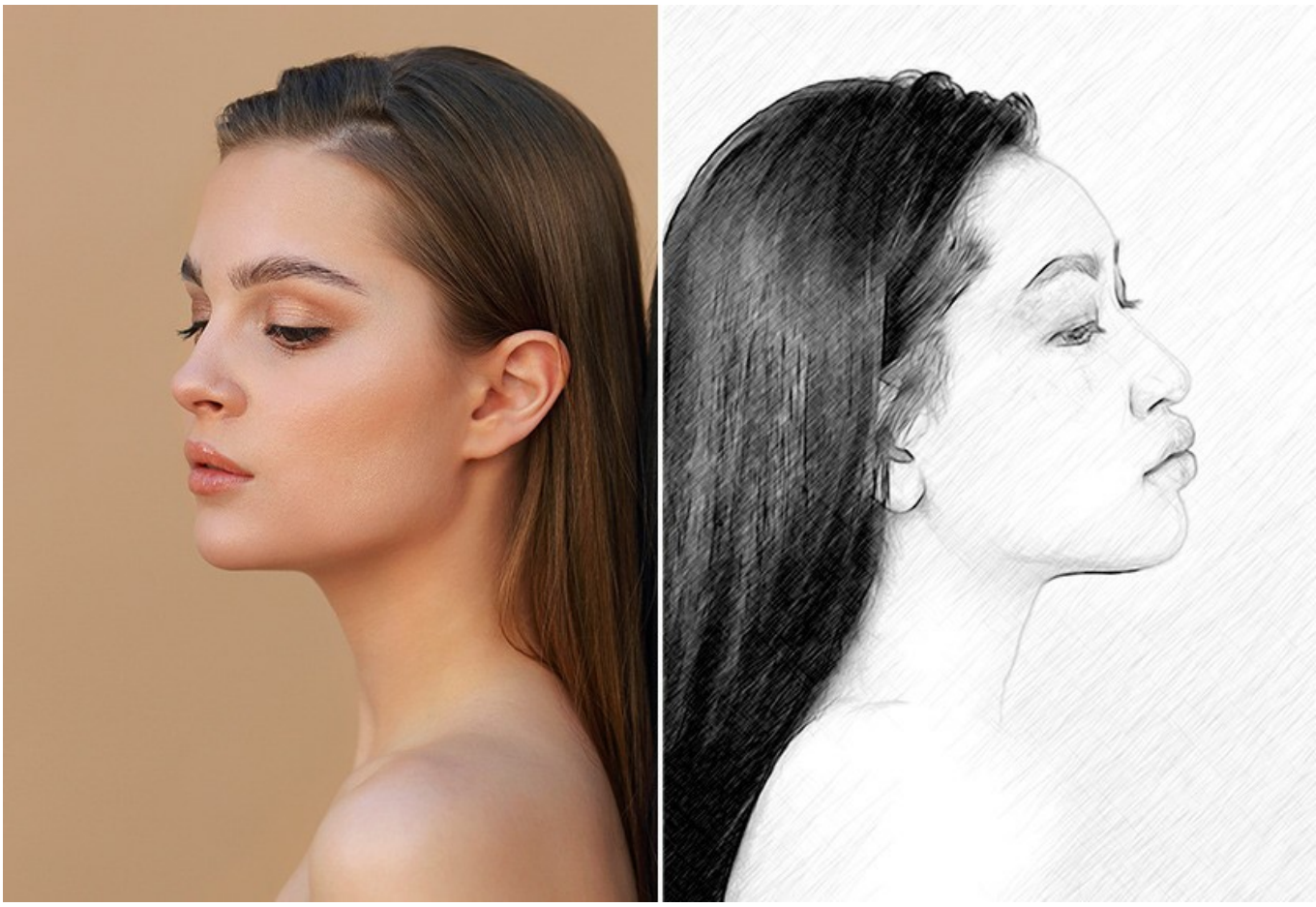
Profissionais e usuários domésticos ficarão encantados com a facilidade e eficácia do programa, com o puro resultado da conversão de foto em esboço. Usar AKVIS Sketch é muito divertido!

No geral, é uma ferramenta maravilhosa para as pessoas que sempre quiseram desenhar, mas não sabiam como.

AKVIS Sketch está disponível como aplicação *standalone* (autônomo) e como como *plugin* (modulo externo) para editores de imagens: AliveColors, Adobe Photoshop, Corel PaintShop Pro e outros.

A funcionalidade do software depende do tipo de licença. Consulte a tabela de comparação.

Durante o teste gratuito, você pode tentar todas as opções e escolher a licença que quiser.



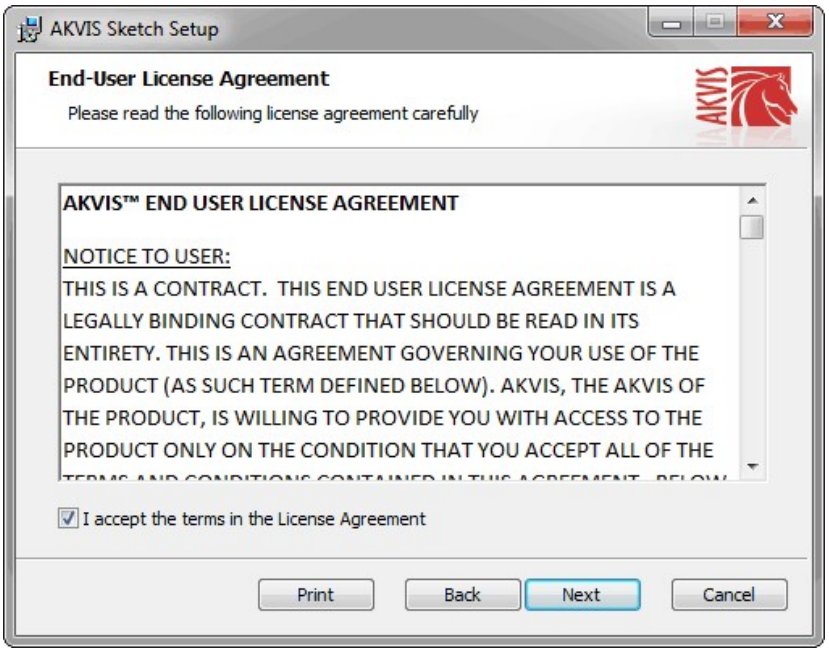
INSTALAÇÃO EM WINDOWS

Por favor, siga as instruções para instalar os programas de AKVIS no Windows.

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

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

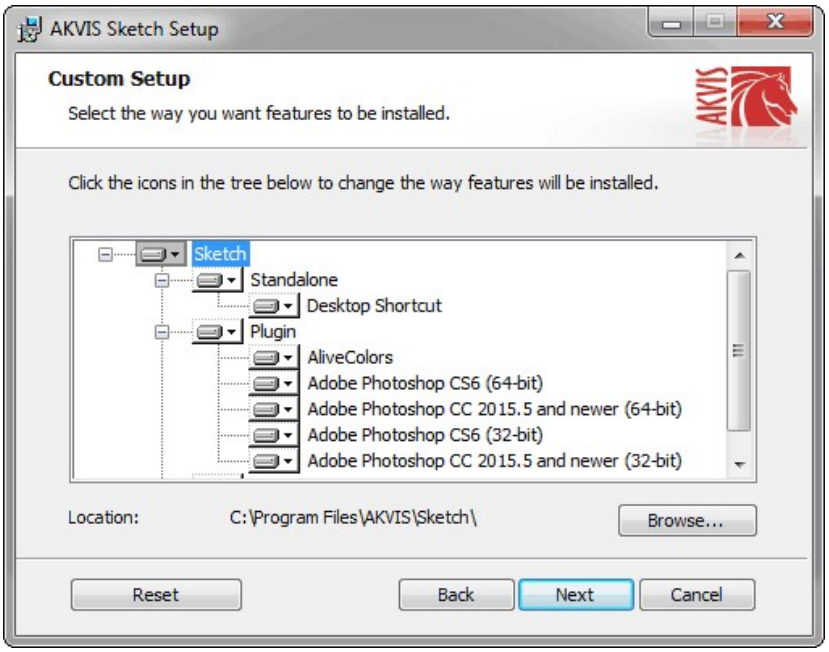
1. Execute o arquivo **exe**.
2. Selecione o idioma e clique no botão **Instalar** para iniciar o processo de instalação.
3. Leia o Acordo da licença. Ative a caixa de seleção **"Aceito os termos do Contrato de Licença"** e clique no botão **Seguinte**.



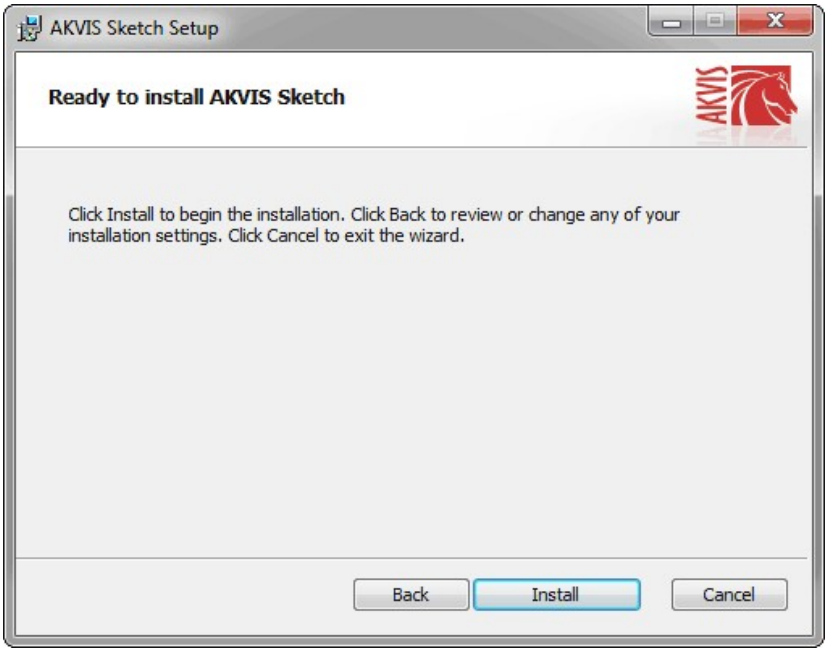
4. Para instalar **a versão do plugin** selecione o editor (ou editores) de imagens na lista.

   Para instalar **a versão independente** do Sketch active a caixa de diálogo **Standalone**.
   Para criar um atalho para o programa no desktop ative o componente **Criar atalho em Área de trabalho**.

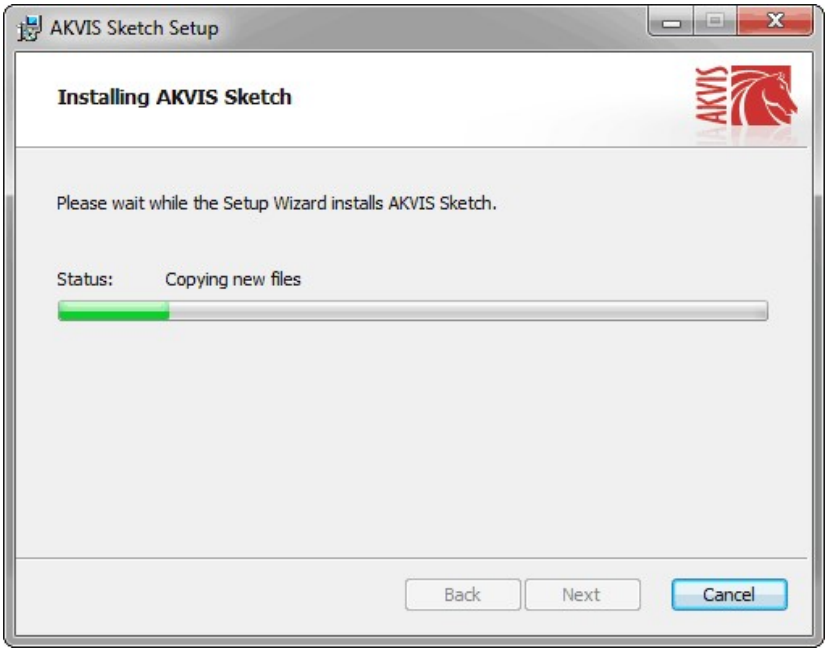
   Pressione o botão **Seguinte**.



5. Pressione o botão **Instalar**.

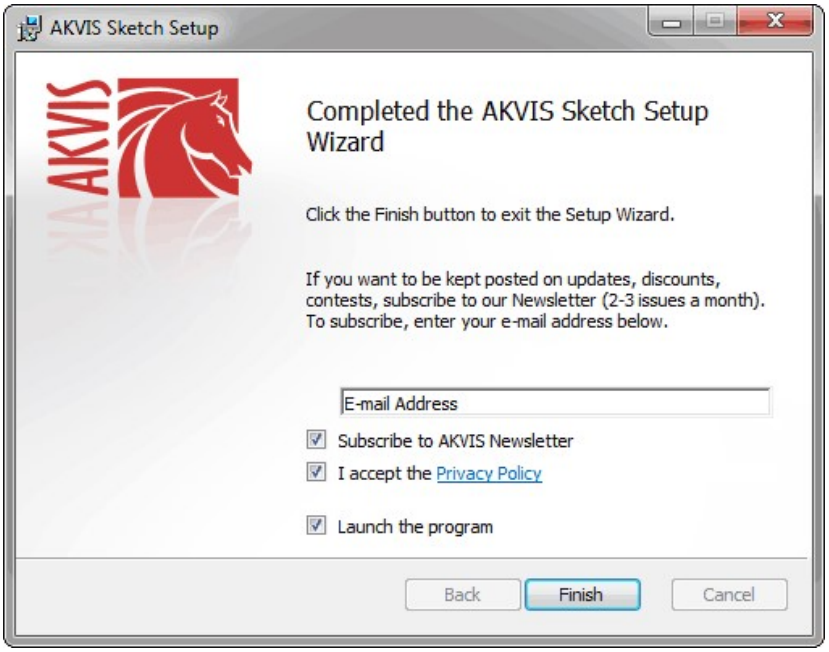


6. A instalação começa



7. O processo de instalação é terminado.

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



8. Cliquar o botão **Concluir** para saida do programa da instalação.

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

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

INSTALAÇÃO EM MAC

Por favor, siga as instruções para instalar os programas no Mac.

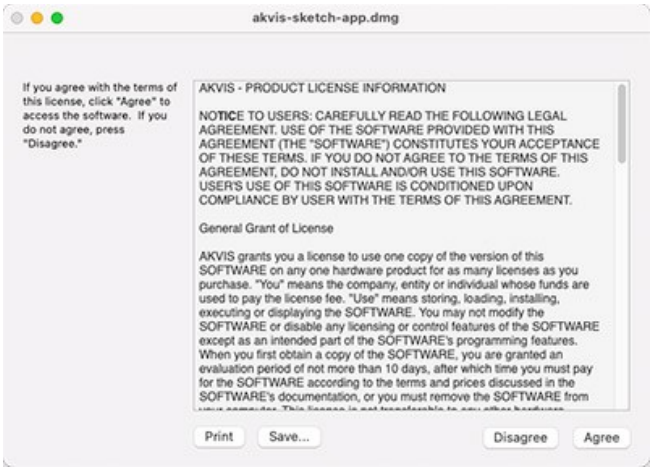
É necessário ter os direitos do administrador para instalação os programas.

1. Abra o disco virtual **dmg**:

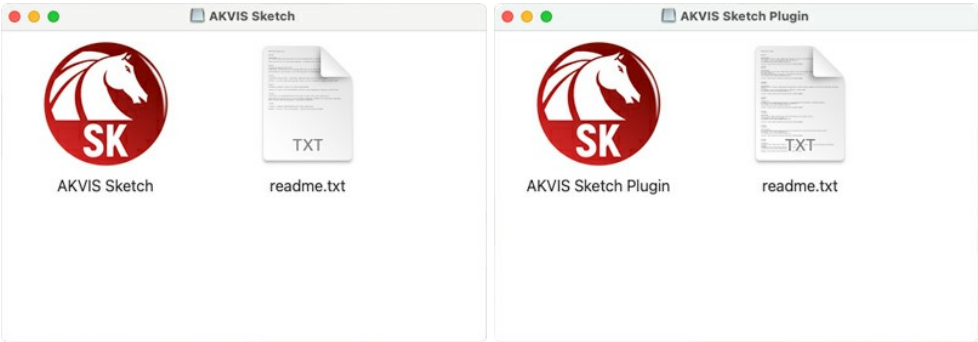
   - **akvis-sketch-app.dmg** para instalar a versão **Standalone** (independiente)

   - **akvis-sketch-plugin.dmg** para instalar o **Plugin** em editores de imagens.

2. Verá um texto de acordo, chamado **Acordo da licença**. Em caso de consentimento com **Acordo da licença** clique no botão **Aceitar**.



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



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

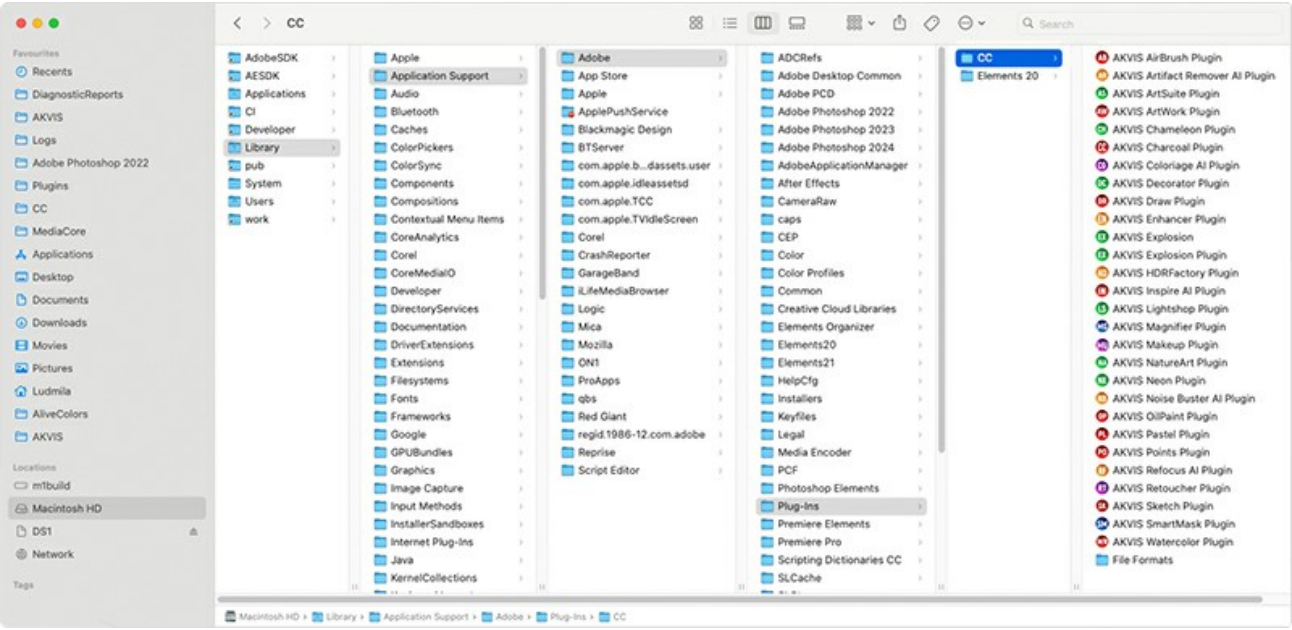
   Para instalar a versão **plugin** arraste a pasta de **AKVIS Sketch Plugin** na pasta de **Plug-ins** de seu editor gráfico.

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

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

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

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



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

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

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

INSTALAÇÃO NO LINUX

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

Por favor, siga as instruções para instalar os programas no Linux.

Instalação em sistemas baseados em **Debian**:

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

1. Execute o terminal.
2. Crie um diretório para armazenar as chaves:

```
sudo mkdir -p /usr/share/keyrings
```

3. Baixe a chave que assinou o repositório:

```
curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

or

```
wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
```

4. Adicione o repositório à lista onde o sistema procura por pacotes para instalar:

```
echo 'deb [arch-=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
```

5. Atualize a lista de pacotes conhecidos:

```
sudo apt-get update
```

6. Instale AKVIS Sketch

```
sudo apt-get install akvis-sketch
```

7. A instalação está completa.

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

8. Para atualizações automáticas, use o comando:

```
sudo apt-get upgrade
```

Para remover o programa:

```
sudo apt-get remove akvis-sketch --autoremove
```

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

1. Execute o terminal.
2. Registre a chave que assinou o repositório:

```
sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc
```

3. Adicione o repositório ao sistema:

```
sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo
```

4. Atualize a lista de pacotes:

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

```
sudo dnf update
```

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

```
sudo yum update
```

5. Instale AKVIS Sketch:

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

```
sudo dnf install akvis-sketch
```

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

```
sudo yum install akvis-sketch
```

6. A instalação está completa.

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

7. Para atualizações automáticas:

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

   ```
   sudo dnf upgrade
   ```

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

   ```
   sudo yum upgrade
   ```

8. Para remover o programa:

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

   ```
   sudo dnf remove akvis-sketch
   ```

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

   ```
   sudo yum remove akvis-sketch
   ```

Instalação em **openSUSE**.

1. Execute o terminal.
2. Faça login como um usuário root.
3. Adicione a chave que assinou o repositório:

   ```
   rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
   ```

4. Adicione o repositório ao sistema:

   ```
   zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
   ```

5. Atualize a lista de pacotes:

   ```
   zypper ref
   ```

6. Instale AKVIS Sketch:

   ```
   zypper install akvis-sketch
   ```

7. A instalação está completa.

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

8. Para atualizações automáticas:

   ```
   zypper update
   ```

   Para remover o programa:

   ```
   zypper remove akvis-sketch
   ```

Instalação com o uso de **Flatpak**:

1. Execute o terminal.
2. Adicione o repositório Flathub:

   ```
   sudo flatpak remote-add --if-not-exists flathub https://flathub.org/repo/flathub.flatpakrepo
   ```

3. Adicione o repositório AKVIS

   ```
   sudo flatpak remote-add --if-not-exists akvis --from https://akvis-
   flatpak.sfo3.cdn.digitaloceanspaces.com/com.akvis.flatpakrepo
   ```

4. Instale AKVIS Sketch:

   ```
   sudo flatpak install -y akvis com.akvis.akvis-sketch
   ```

5. A instalação está completa.

   Inicie o programa usando o atalho do programa ou o terminal:

   ```
   flatpak run com.akvis.akvis-sketch
   ```

6. Para atualizar todos os flatpaks instalados, use o comando:

   ```
   sudo flatpak update -y
   ```

   para remover o programa:

   ```
   sudo flatpak remove -y com.akvis.akvis-sketch
   ```

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

COMO ATIVAR UM PROGRAMA AKVIS

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

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

Faça o download e instale o programa **AKVIS Sketch**. Leia as instruções de instalação aqui.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Digite seu nome e o número de série do programa.

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

Conexão direta:

Recomendamos fazer a ativação pela conexão direta.

Nesta etapa o computador deve estar conectado à Internet.

Clique no botão **ATIVAR**.

O registo é finalizado!

Ativação por e-mail:

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

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

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

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

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

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

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

- No **Windows**:

  C:\Users\Public\Documents\AKVIS

- No **Mac**:

  /Users/Shared/AKVIS

- **Linux**:

  /var/lib/AKVIS

O registo será finalizado!

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

ÁREA DE TRABALHO

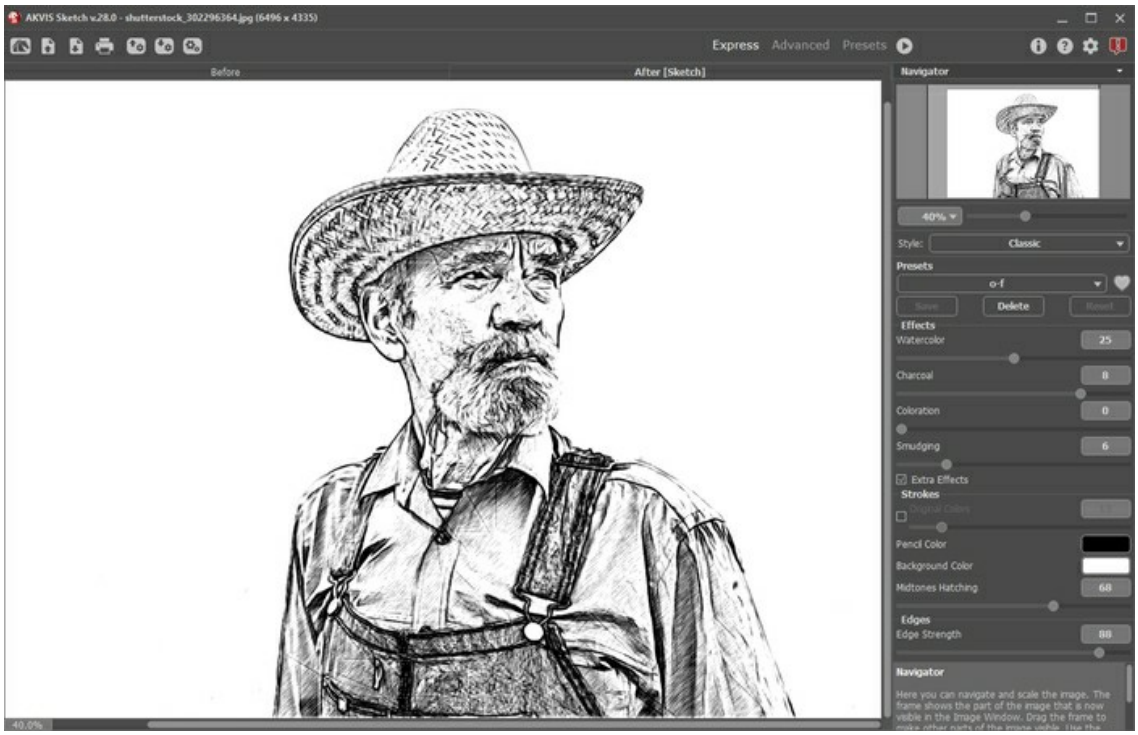
AKVIS Sketch está disponível como **aplicação standalone (autônomo)** e como como **plugin** (modulo externo) para editores de imagens.

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

Plugin é um módulo adicional para editores gráficos, por exemplo, para Photoshop, AliveColors e outros programas compatíveis. Para chamar o plugin, selecioná-lo a partir de filtros do seu programa de edição de imagem.

Área de trabalho organizar-se-á segundo o modo de edição seleccionado no Painel de controle: **Rápido**, **Avançado** ou **Predefinições**.

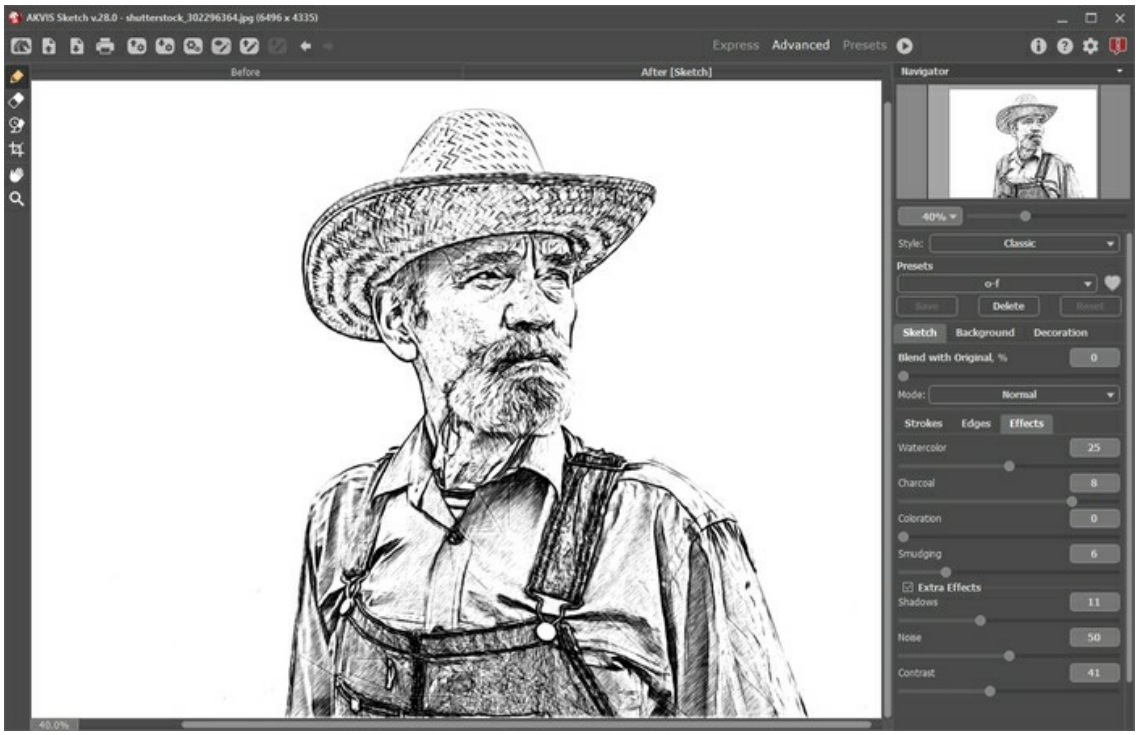
O modo **Rápido** proporciona um resultado rápido e fácil. Estão mostrados só os parámetros básicos.



Área de trabalho do AKVIS Sketch (modo Rápido)

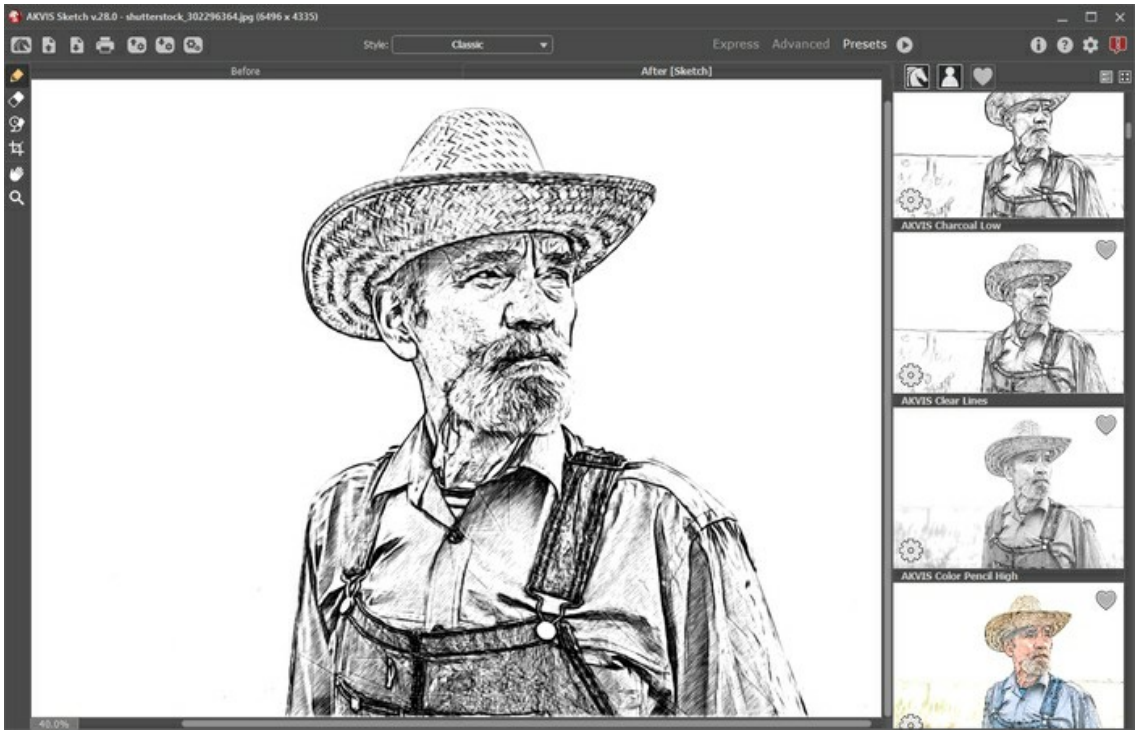
O modo **Avançado** mostra todos os parámetros e abas disponíveis - **Desenho**, **Fundo**, **Decoração**, e a barra de ferramentas. No modo Rápido funcionam todos os parámetros do programa, mas se dão valores por defeito ou as de um preset eleito.

Nota: No modo **Rápido** funcionam todos os parámetros do programa, mas se dão valores por defeito ou as de um preset eleito.



Área de trabalho do AKVIS Sketch (modo Avançado)

O botão **Predefinições** no painel superior permite alternar para o modo de exibição visual de predefinições (Galeria de predefinições).



Área de trabalho do AKVIS Sketch (Galeria de predefinições)

A parte esquerda da janela do **AKVIS Sketch** é pega pela **Janela de imagem** com duas abas: **Antes** e **Depois**. Sob a aba **Antes** se pode ver a foto original. A aba **Depois** mostra a imagem resultante.

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

Na parte mais alta da janela pode se vê o **Painel de controle** com os seguintes botões:

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

O botão (somente na versão autônoma) permite abrir uma imagem para processar.

O botão (somente na versão autônoma) permite salvar imagens para o disco.

O botão (somente na versão autônoma) permite imprimir a imagem.

O botão (somente na versão autônoma) abre a caixa de diálogo **Tratamiento por lotes**.

O botão importar ajustes predefinidos de um arquivo (com a extensão **.sketch**).

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

O botão / liga e desliga das linhas.

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

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

O botão cancela a última operação. È possível cancelar várias operações sucessivamente. A tecla de atalho para o comando é Ctrl+Z no Windows, ⌘+Z no Mac.

O botão retorna a última operação cancelada. É possível retornar várias operações sucessivas. A tecla de atalho para o comando é Ctrl+Y no Windows, ⌘+Y no Mac.

O botão iniciar o processamento da imagem com a tendência fixada. A imagem resultante é mostrada na aba **Depois**.

O botão (somente na versão plug-in) permite aplicar o resultado da conversão. Quando o botão é clicado, as mudanças são aplicadas á imagem e a janela **AKVIS Sketch** fecha.

O botão mostra informações sobre o programa.

O botão abre os arquivos de ajuda do programa.

O botão chama a **Opções** da caixa de diálogo.

O botão abre a janela que mostra as últimas notícias sobre Sketch.

A parte esquerda da **Janela de imagem** lá é uma **Barra de ferramentas**.

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

Navegador

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

Use o cursor, para medir a imagem na **Janela de imagem**. Quando mover o cursor para a direita, a escala da imagem aumenta. Quando mover o cursor para a esquerda, a escala da imagem se reduz.

A escala da imagem também pode ser mudada entrando com um novo coeficiente dentro do campo da escala e pressionando o botão Enter no Windows, Return no Mac. O cair do menu mostra alguns coeficientes frequentemente usados.

A tecla de atalho pode ser usada para modificar a escala da imagem + e Ctrl++ (⌘++ no Mac) para aumentar a escala da imagem - e Ctrl+- (⌘+- no Mac) para reduzir a escala.

Sob o **Navegador** há um **Painel de ajustes** onde você pode escolher o **Estilo** (**Clássico**/**Artístico**/**Maestro**/**Multiestilo**) e ajustar suas configurações.

O **Painel de ajustes** há abas: **Desenho**, **Fundo** e **Decoração**:

Na aba **Desenho** o ajuste os parâmetros para transformar a foto em desenho.

Na aba **Fundo** você pode definir a área da imagem que deve ser desfocada, ou as áreas que devem permanecer em seu estado original.

Na aba **Decoração** você pode adicionar texto à sua imagem, ajustar a tela, e aplicar uma moldura.

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

Atenção! Os presets guardam a informações sobre as configurações das abas **Desenho** e **Decoração** (não da aba **Fundo**!).

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

COMO FUNCIONA

AKVIS Sketch converte fotos em desenhos a lápis. O software está disponível como plugin (modulo externo) e como aplicação autonoma (standalone).

Para transformar uma foto em um desenho a lápis siga as instruções:

Passo 1. Abra uma imagem.

- Se você estiver trabalhando com a versão standalone:

A caixa de dialogo **Selecione arquivo para abrir** aparecerá se você der um clique duplo na área de trabalho vazia do programa ou se você clicar no botão no **Painel de controle**.

Você também pode arrastar a imagem desejada para a área de trabalho do programa.

A versão standalone do **AKVIS Sketch** suporta os formatos de arquivos **JPEG**, **WEBP**, **PNG**, **BMP**, **TIFF** e **RAW**.

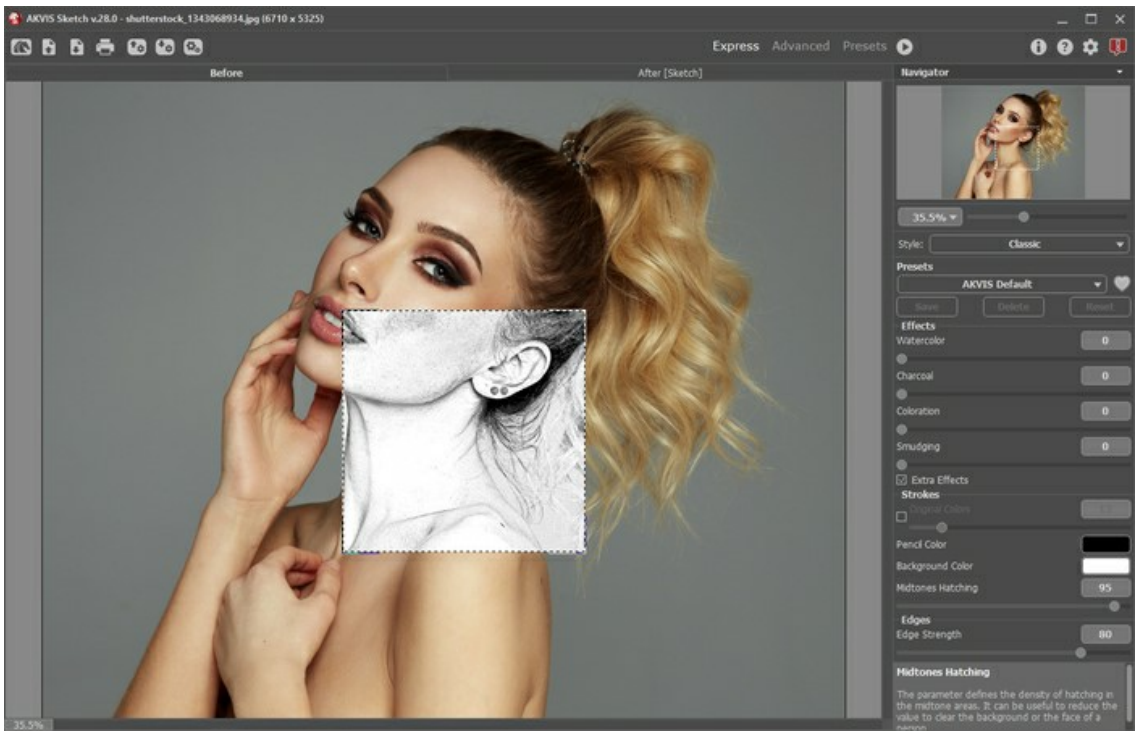
- Se estiver trabalhando com o plugin:

Abra uma figura em seu editor de imagem usando o comando **Arquivo -> Abrir** ou use a combinação de teclas Ctrl+O no Windows, ⌘+O no Mac.

Execute o plugin **AKVIS Sketch**:

No **AliveColors**: Efeitos -> AKVIS -> Sketch;
no **Adobe Photoshop**: Filtro -> AKVIS -> Sketch;
no **Corel PaintShop Pro**: Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> Sketch;
no **Corel Photo-Paint**: Efeitos -> AKVIS -> Sketch.

O espaço de trabalho será organizado de acordo com o modo de interface escolhido no Painel de controle: **Rápido**, **Avançado** ou **Predefinições**.



Área de trabalho do AKVIS Sketch (modo Avançado)

Passo 2. Selecione o estilo: **Clássico**, **Artístico**, **Maestro** ou **Multiestilo**; e ajuste os parâmetros.

O estilo **Clássico** permite criar desenhos coloridos e preto e branco com linhas de contorno bem definidas. Um recurso característico desse estilo é sua precisão: a imagem parece ter sido criada primeiramente com linhas de contorno e com a adição de hachuras. Apesar de esse modo ser versátil e adequado para muitas finalidades, ele é mais adequado para ilustrações técnicas, imagens de arquitetura e outras imagens nas quais você deseja um bom nível de detalhe.

O estilo **Artístico** foi projetado para criar desenhos expressivos que se pareçam com o trabalho à mão de um artista real. Nesse estilo, é fácil criar um esboço rápido e um desenho a lápis cuidadosamente traçado e sombreado. A principal vantagem desse estilo é a capacidade de experimentar hachuras e variar o número de sombras e matizes para obter uma transição natural de tons. Esse estilo requer uma boa fotografia. Os melhores resultados podem ser obtidos se a fotografia original foi tirada com a luz certa e tiver um bom contraste.

O estilo **Maestro** style (está disponível apenas para as licenças Deluxe/Business) foi criado para realizar tarefas artísticas. Cria obras de arte vívidas e expressivas, com traços magistrais, contornos claros e naturais, sem detalhes excessivos, menos fotográficos e mais parecidos com desenhos. Este estilo combina harmoniosamente técnica e arte.

Multiestilo é um estilo de desenho complexo que permite fazer os efeitos de pastéis, canetas hidrográficas, lápis de óleo, giz de cera e muito mais. Está disponível apenas para as licenças Deluxe/Business.

Estilo Clássico

Estilo Artístico

Estilo Maestro

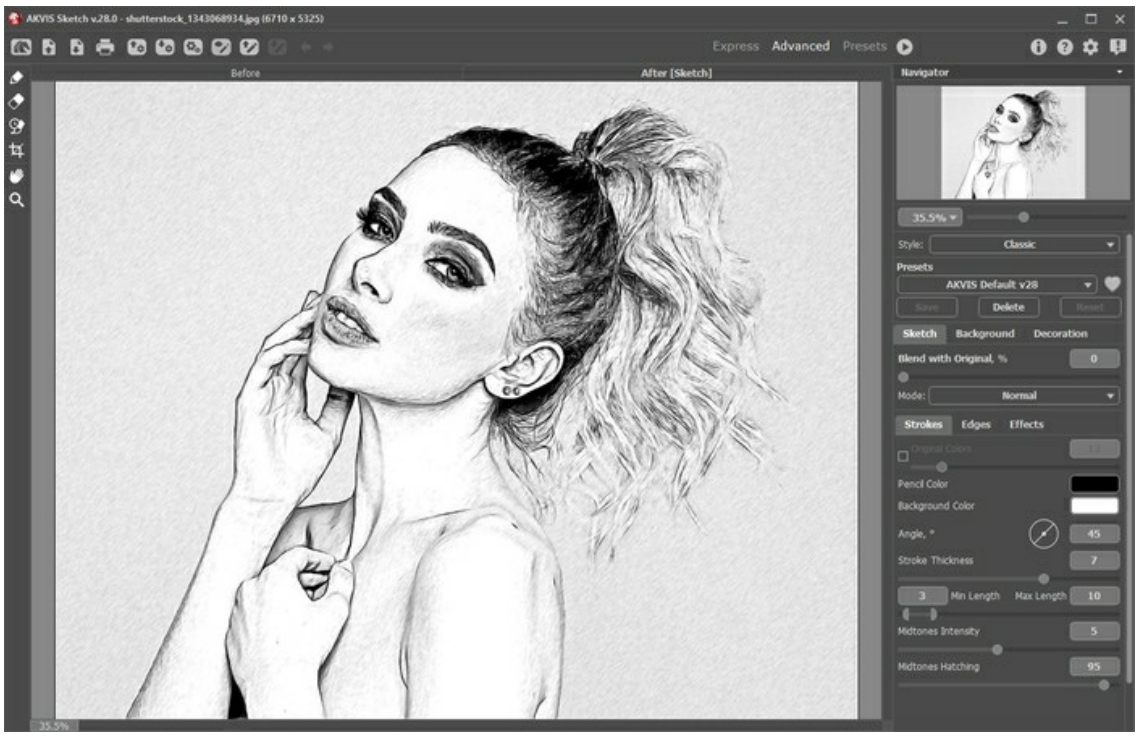
Multiestilo

Passo 3. Depois que o programa está aberto, uma parte da imagem será automaticamente convertida para um desenho a lápis. O resultado será mostrado na janela **Antes** na janela visão antecipada.

Visão antecipada

Passo 4. Pressione o botão para converter a imagem original em um desenho como foi definido nas configurações.

Nota: O processo pode ser observado em tempo real! Para interromper o processo, clique no botão **Parar** do lado direito da barra de progressão.



Configurações predefinidos

Passo 5. Opcionalmente, nos estilos **Clássico** e **Maestro** e no **Multiestilo**, você pode usar a ferramenta especial,que permite alterar a direção dos traços de lápis aplicados. A ferramenta **Direção dos traços** fornece controle total sobre como o sombreamento é desenhada em uma imagem. Usando esta técnica, você pode obter um desenho verdadeiramente realista com padrões e texturas indo na direção correta.

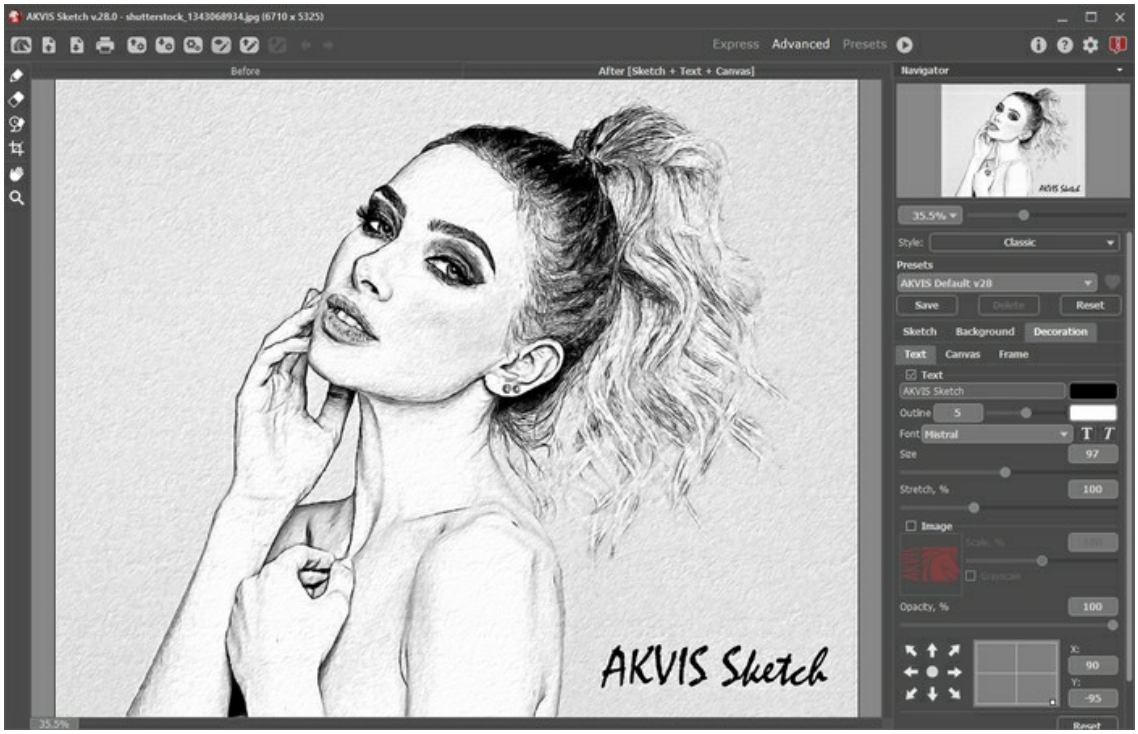
Atenção: Esta ferramenta está disponível apenas para as licenças avançadas (Home Deluxe e Business).

Pinceladas automáticas

Linhas guias

Pinceladas reorientadas

Passo 6. Se necessário, ajuste as configurações no campos: **Fundo** e **Decoration** (**Tela**, **Moldura** e **Texto**). Pressione o botão novamente.



Desenho a lápis sobre tela com assinatura

Passo 7. É possível salvar os ajustes que você gostar como ajuste predefinido e usá-los no futuro. Um ajuste predefinido é compartilhado com as abas: **Desenho** e **Decoração**.

Clique no ícone de um coração / perto ao campo do nome da predefinição para adicioná-la ao **Favoritos** ou para removê-la deste grupo de predefinições.

Mais informações sobre as predefinições de Sketch.

Passo 8. O recurso **Timeline** permite obter variações de seu desenho sem ajustar as configurações. Se você gostar uma das imagens semi-processadas mais do que o resultado final, clique na captura com o botão esquerdo do mouse. A imagem será exibida na aba **Depois**.

Se você quiser voltar para o resultado final, clique na última imagem na lista **Timeline**.

Atenção: Este recurso está disponível apenas para as licenças Home Deluxe e Business.

Capturas da Timeline

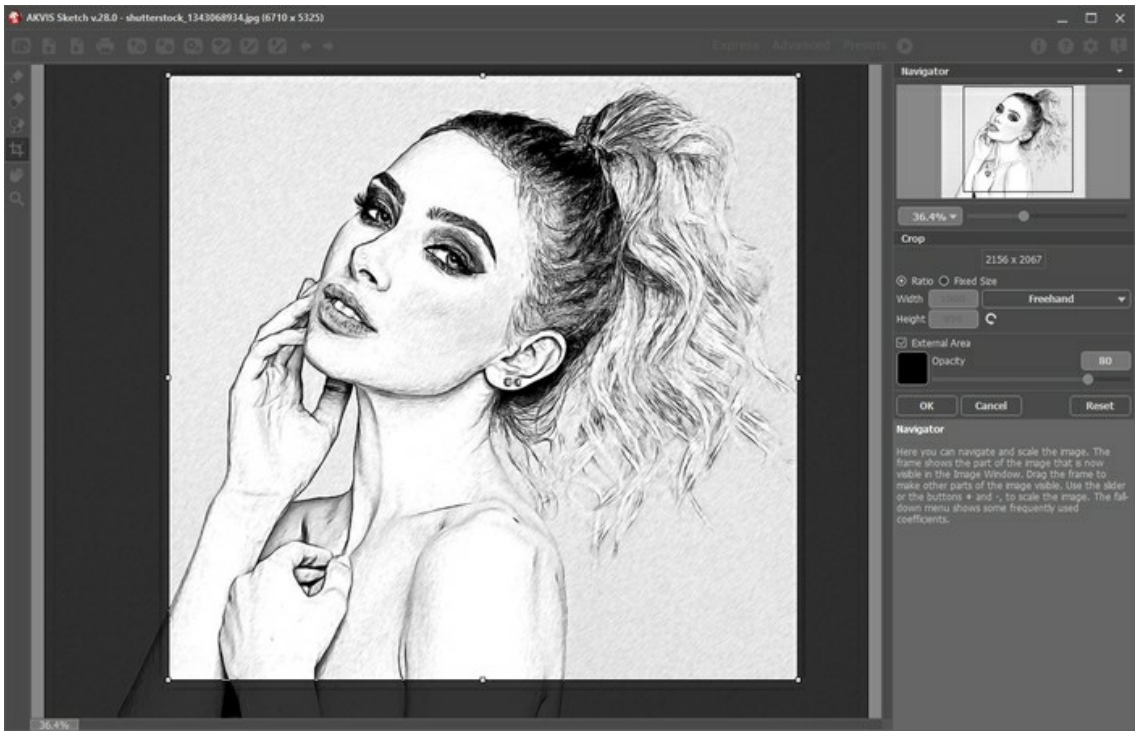
Você pode definir o número de capturas na caixa de diálogo **Opções**.

Passo 9. Também você pode fazer retoques finais e corrigir o resultado usando as ferramentas de pós-processamento , , na aba **Depois**.

Atenção: Essas ferramentas estão disponíveis apenas para as licenças Home Deluxe e Business.

Dica: Utilizá-los na etapa final. Se executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com as ferramentas perderão-se.

Passo 10. Na versão standalone você pode usar a ferramenta **Recortar** para cortar partes indesejadas. Se você usar o plugin, você pode fazer isso em seu editor de imagem.



Recortar imagem

Passo 11. Na versão autônoma você também pode imprimir seu desenho a lápis com .

Passo 12. Salve a imagem processada.

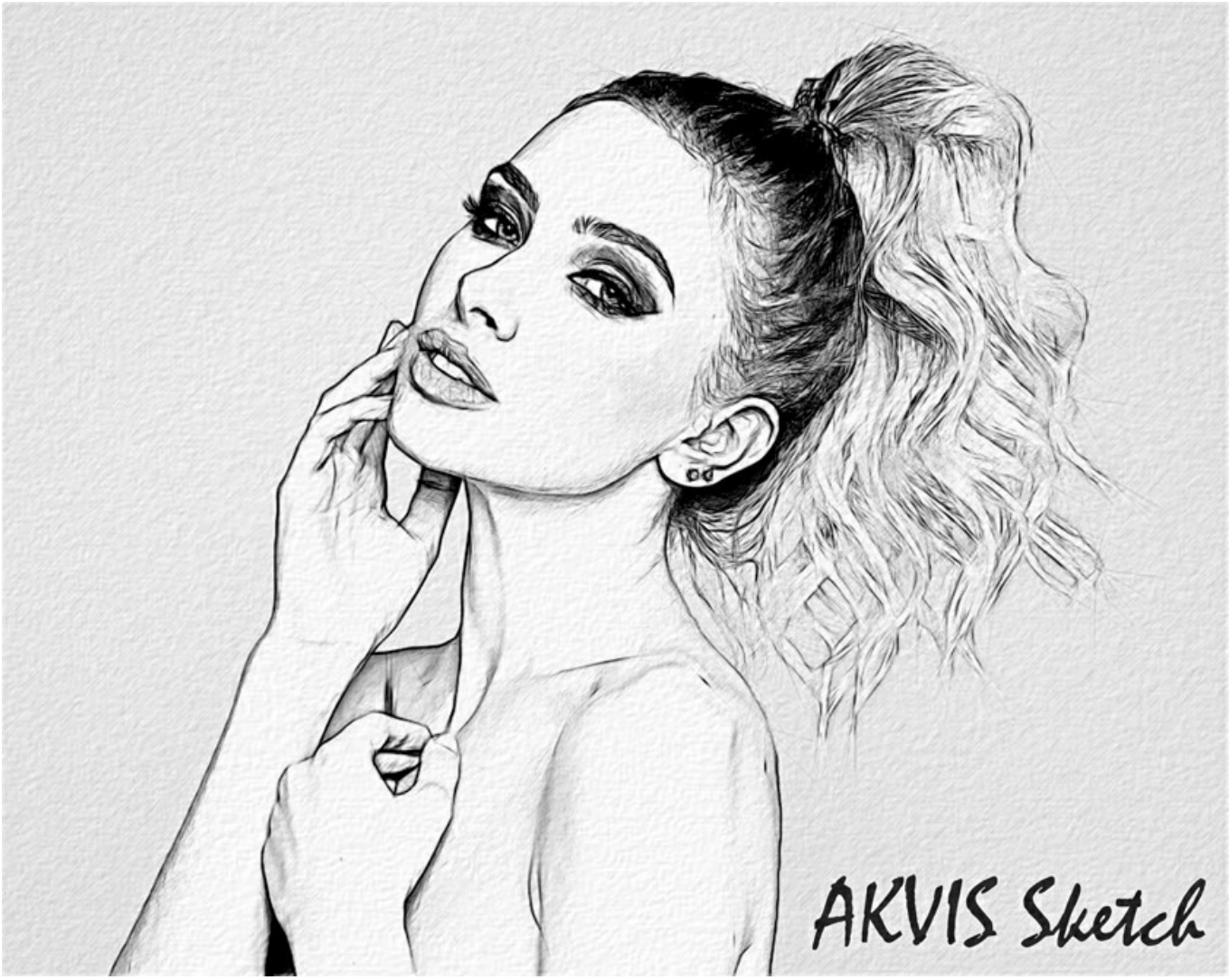
- Se você estiver trabalhando com o a edição standalone:

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

- Se você trabalha com o plugin:

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

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



Desenho a lápis

TRANSFORMAR UMA FOTO NUM DESENHO A LÁPIS: ESTILO CLÁSSICO

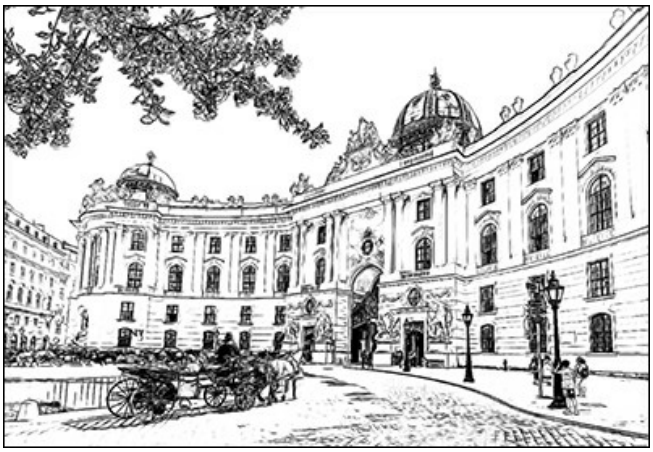
O estilo **Clássico** permite criar desenhos coloridos e preto e branco com linhas de contorno bem definidas.

Um recurso característico desse estilo é sua precisão: a imagem parece ter sido criada primeiramente com linhas de contorno e com a adição de hachuras. Apesar de esse modo ser versátil e adequado para muitas finalidades, ele é mais adequado para ilustrações técnicas, imagens de arquitetura e outras imagens nas quais você deseja um bom nível de detalhe.

Desenho a lápis a partir da foto: estilo Clássico

Ajuste os parâmetros na aba **Desenho** para transformar a foto em desenho.

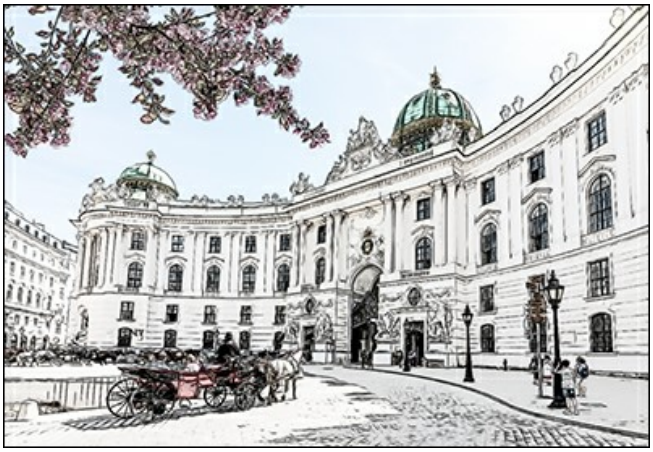
Misturar com o original (0-100). O efeito pode ser mesclado com a imagem original por alterar a transparência do resultado. Com um valor 0 nenhuma combinação ocorre. Quanto maior for o parâmetro, mais as cores originais se misturam ao resultado.



Misturar com o original = 0

Misturar com o original = 50

Na lista suspensa **Modo** você pode definir o método de mistura.



Normal

Superexposição linear

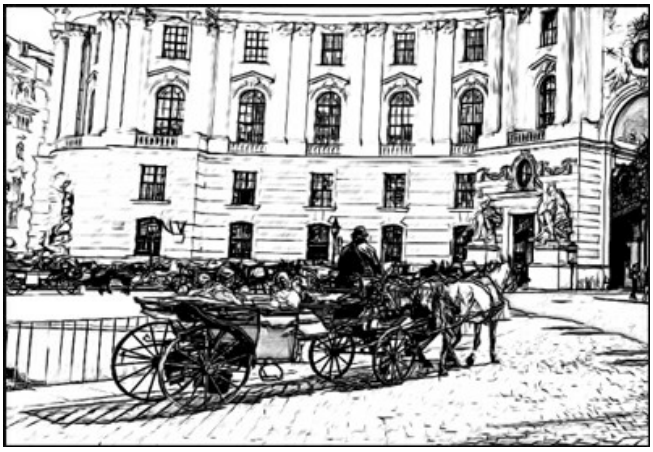
Existem três campos de parâmetros: **Efeitos**, **Traços** e **Contornos**.

Nota: Pode ver o resultado de ajuste dos parâmetros imediatamente na janela **Pré-visualização** (um quadrado delineado de linha pontilhada). Para converter toda a imagem, pressione o botão .

A aba **Traços**:

Cores originais. Quando a caixa de seleção está ativada, o programa imita a cor do desenho a lápis utilizando cores da imagem original. Quando a caixa de seleção estiver desativada, o programa utiliza as cores selecionadas com as placas de cor abaixo (por padrão preto e branco).

A caixa de seleção "Cores originais" está ativada



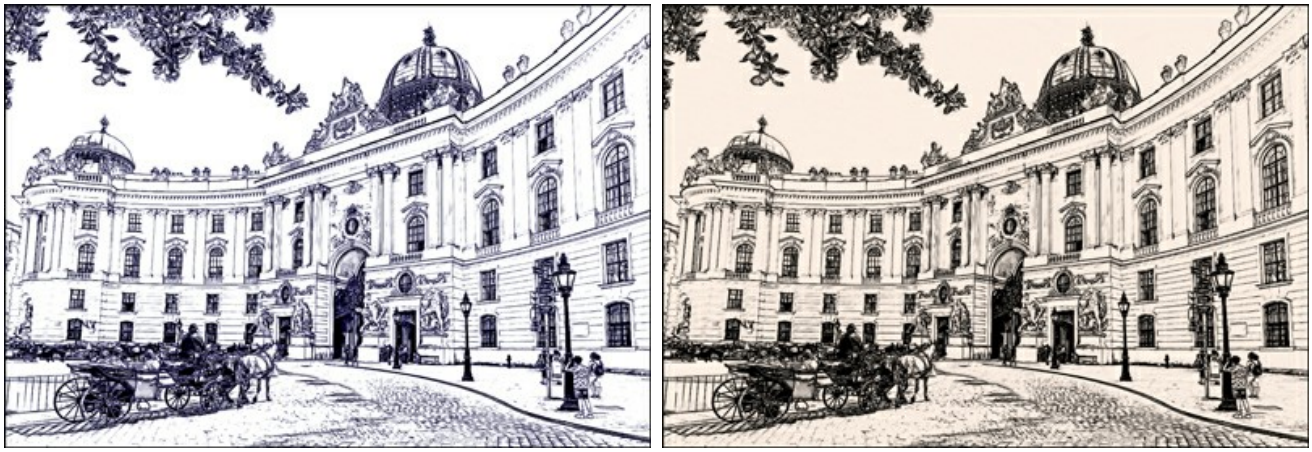
A caixa de seleção "Cores originais" está desativada

Você pode mudar a saturação (intensidade) da imagem movendo o deslizador para a direita da caixa de controle. À medida que o valor deste parâmetro é aumentado, e as cores dos traçados se tornam mais intensas e brilhantes.

Saturação de cores = 0

Saturação de cores = 100

Cor de lápis e **Cor de fundo**. Se a caixa de seleção **Cores originais** estiver desativada, você pode usar duas placas de cor para definir cores para traços de lápis e fundo. Clique na placa e selecione uma cor na caixa de diálogo padrão. Com o clique direito do mouse sobre as placas você pode restabelecer as cores para seus valores padrão (preto e branco).

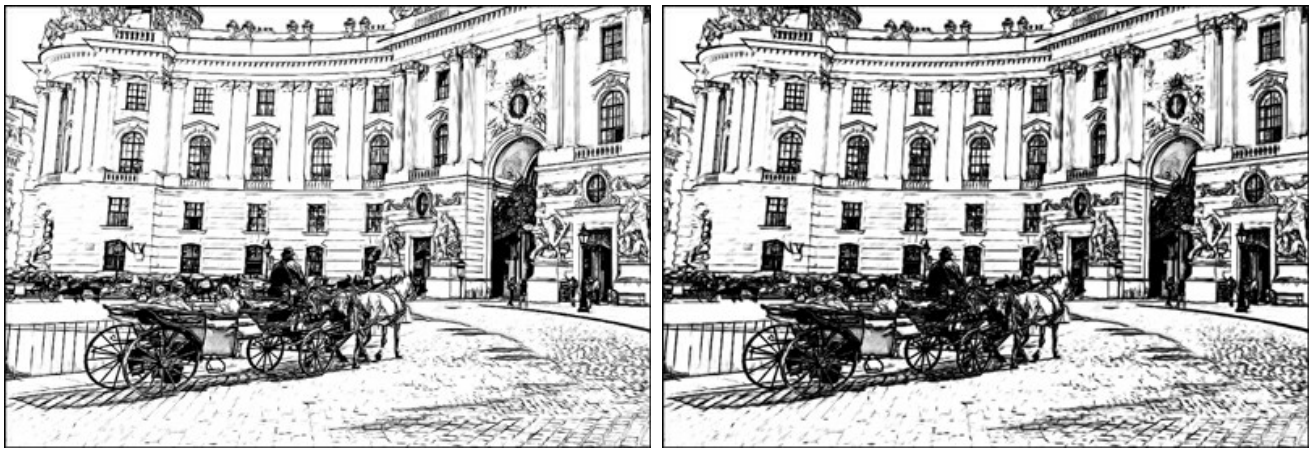


Variantes de cores

Ângulo. O parâmetro específica o grau de inclinação das linhas quando são sombreadas em uma área uniforme (uma área que não contém bordas e balanços de intensidade). Por default as linhas em tal área são desenhadas em um ângulo 45 graus. O parâmetro aceita valores entre 0 e 180 graus; o qual se pode aumentar ou diminuir em fases de 5 graus.

Ângulo = 45 Ângulo = 135 Ângulo = 90

Espessura. O parâmetro determina o tamanho do traço, se você diminuir o valor do parâmetro os traços na imagem ficam mais finos ou mais grossos, se você aumentar os valores, os traços ficam mais largos e os cantos esbatidos, os traços finos são bons para molduras porque evidenciam os detalhes.

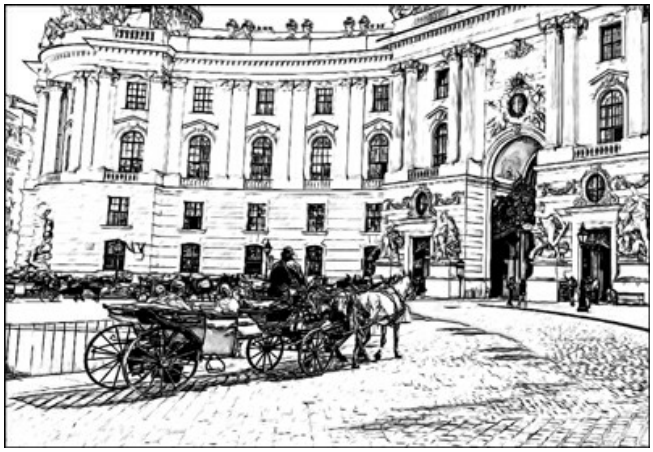


Espessura = 5 Espessura = 9

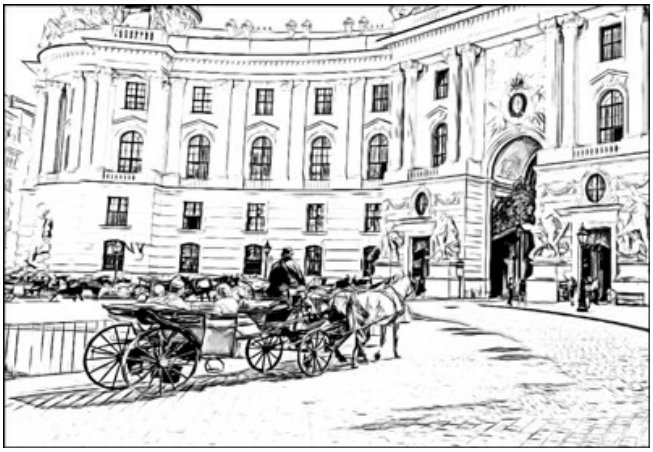
Comprimento mín/máx. O parâmetro ajusta a escala dentro do qual pode variar o comprimento da linha. Existem duas barras que definem a escala das bordas: a barra esquerda ajusta o comprimento mínimo, a barra direita ajusta o comprimento máximo. O desenho resultante será composto de linhas que aumentam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

Se você reduz o comprimento mínimo, o número de linhas e de detalhes da imagem aumentam. Visualmente o desenho fica mais escuro. Se você aumenta o valor do comprimento mínimo, o número de linhas reduz (as linhas mais curtas do que o valor mínimo configurado não aparecem). Visualmente a imagem fica mais clara e mais nítida.

Se você aumenta a comprimento máximo, a densidade fica menos uniforme. O valor mais alto no parâmetro, pode ser desenhado linhas mais longas na imagem. Portanto, um valor muito alto pode tornar pior a precisão de densidade.



Comprimento mín/máx = 1/4



Comprimento mín/máx = 8/16

Intensidade dos cinzas. O parâmetro defina a intensidade do tons médios, como se esenhando com diferente pressão. Quando arrasta a barra para a esquerda, os tons desbotam (perdem a intensidade) – fica turvo e ofuscado. Arrastando a barra para a direita os tons médios se tornam mais espessos e intensos.

Intensidade dos cinzas = 1

Intensidade dos cinzas = 10

Densidade dos cinzas. Este parâmetro ajusta o nível de densidade (sombreamento) na área de tons médios (a densidade de linhas paralelas que se cruzam nas áreas para sombrear). Se você quer reduzir a densidade, arraste a barra para a esquerda.

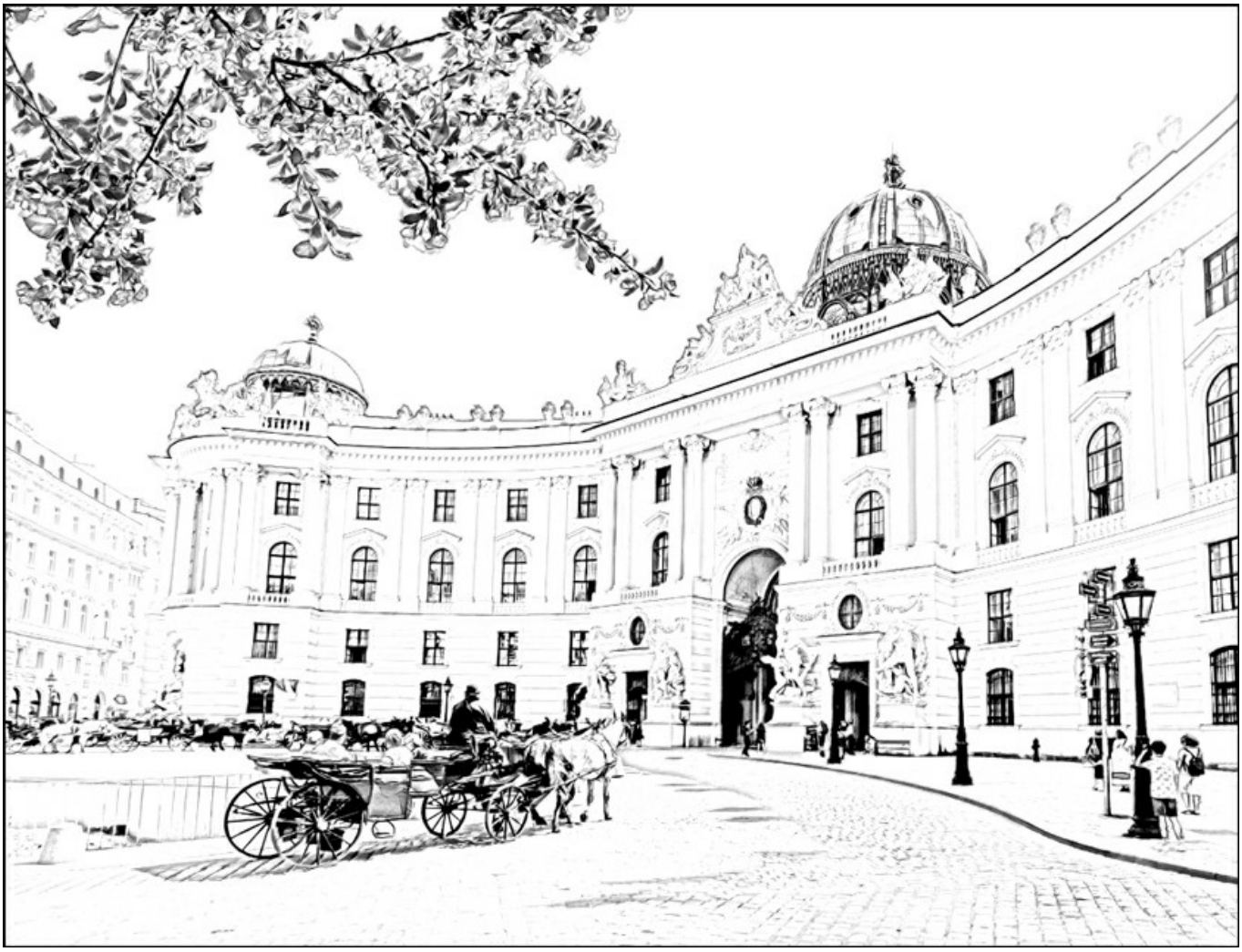
Densidade dos cinzas = 1

Densidade dos cinzas = 100

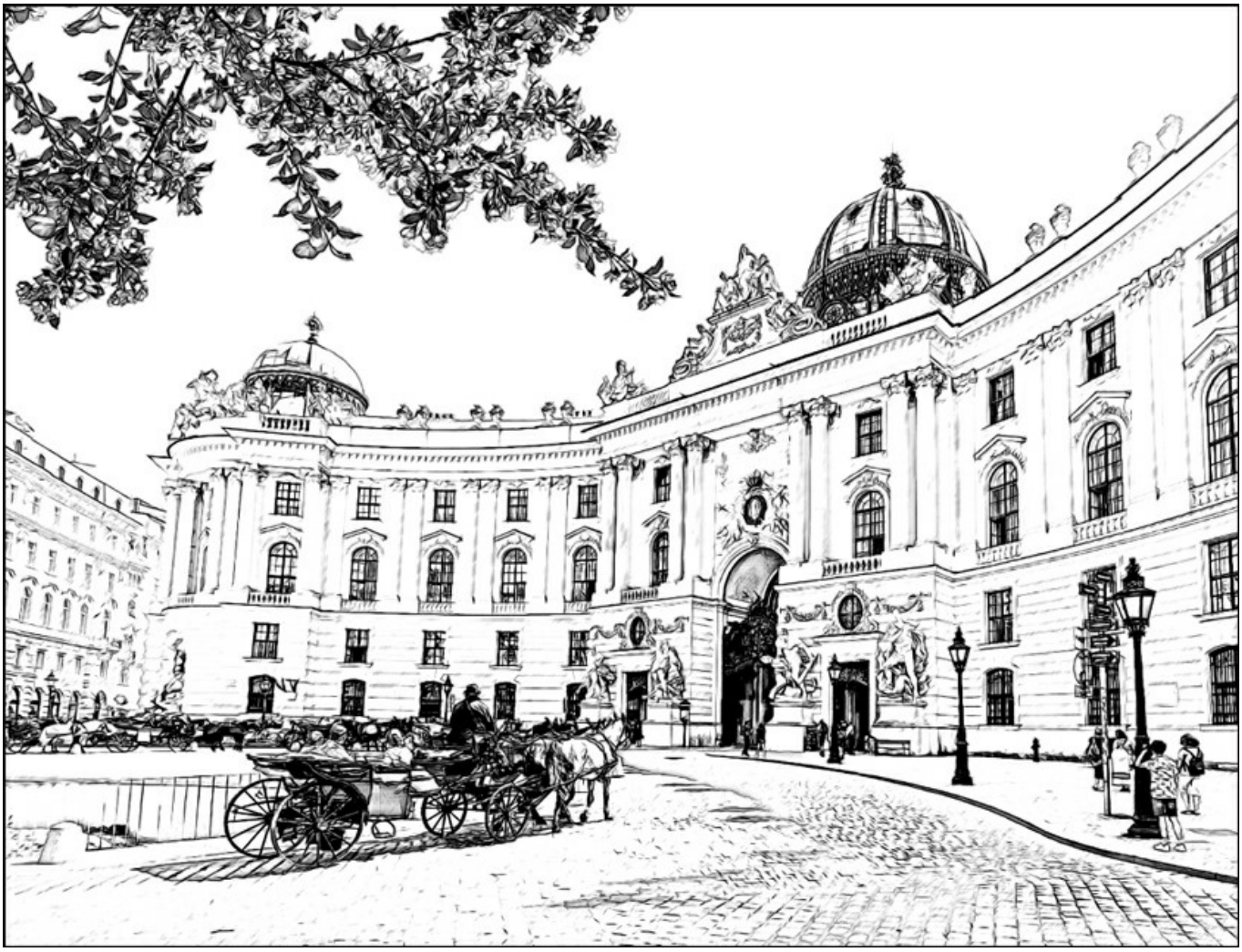
A aba **Contornos**:

Esta aba contém os parâmetros que afetam como as bordas são desenhadas.

Intensidade dos contornos. Este é o principal parâmetro utilizado para controlar as bordas, ajustando a intensidade das linhas e detalhes. Quanto mais alto o valor, mais detalhes estão presentes.



Intensidade dos contornos = 0



Intensidade dos contornos = 50

Intensidade dos contornos = 100

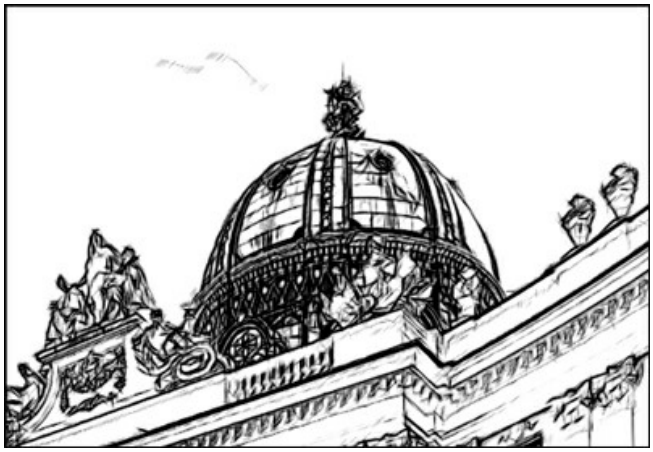
Traços adicionais é usado para detectar as bordas adicionais entre as áreas que não têm as transições de brilho bem definidas. Seu efeito pode ser ajustado mais por estes dois parâmetros:

Sensibilidade. Quanto mais alto o valor deste parâmetro maior a mudança entre cores serão recuperadas e mais extremidades estarão definidas através de linhas ao invés de hachuras. Se você quer enfatizar as extremidades, aumente o valor deste parâmetro.

Sensibilidade = 10
(Largura de contornos = 15)

Sensibilidade = 80
(Largura de contornos = 15)

Largura de contornos. Este parâmetro define a espessura das linhas. Em valores mais altos deste parâmetro as extremidades serão puxadas por linhas grossas.



Largura de contornos = 10
(Sensibilidade = 70)

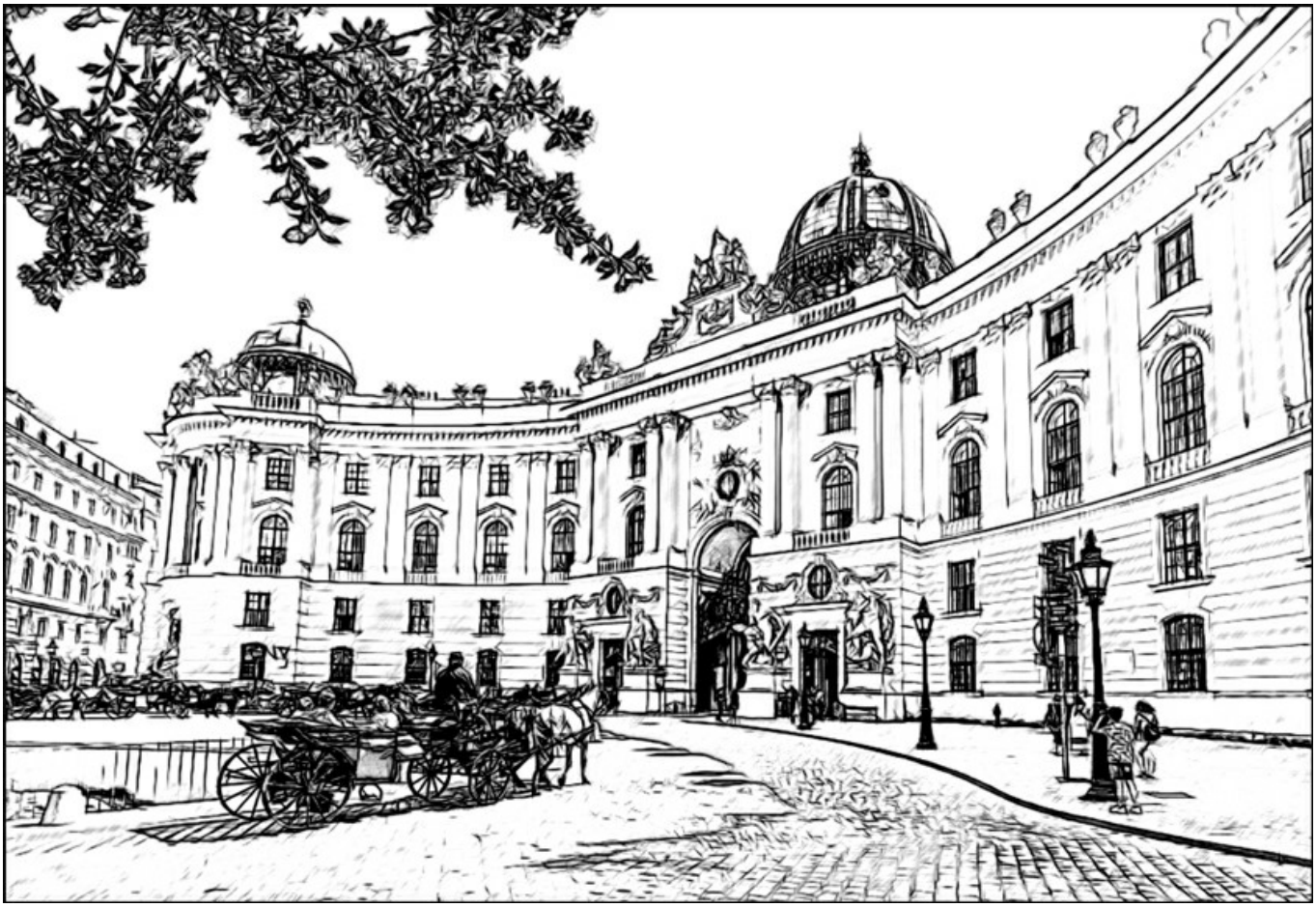
Largura de contornos = 60
(Sensibilidade = 70)

A aba **Efeitos**:

Aquarela (0-50). O parâmetro permite adicione o efeito de aquarela para o desenho. Por default ele está configurado com 0 o qual corresponde a um desenho a lápis. Ao arrastar a barra para a direita (isto aumenta o valor do parâmetro) as linhas ficam obscuras, o contraste e o detalhe ficam mais fraco, como se os tras tivesse sendo desenhado em um papel úmido. Se aumentar o valor do parâmetro faz com que o efeito fique mais forte. Recomendamos usar este parâmetro em conjunto com **Coloração** para criar um desenho em aquarela.

Aquarela = 10

Carvão (0-10). O parâmetro altera a técnica do desenho de lápis fino para o desenho a lápis de carvão. Quanto maior o valor no parâmetro, maior será o efeito da técnica sobre o desenho.



Carvão = 7

Coloração (0-100). Este efeito permite adicionar cor ao desenho, esta coloração é obtida através das cores da imagem original. Por default o valor configurado é 0, o qual corresponde a um desenho com lápis de grafite preto e branco. Quando você arrasta a barra para a direita, o desenho obtém as cores da imagem original.

Coloração = 40

Esfuminho (0-30). O parámetro cria o efeito de esfumar as sombras em áreas de tons médios sem afectar aos contornos do

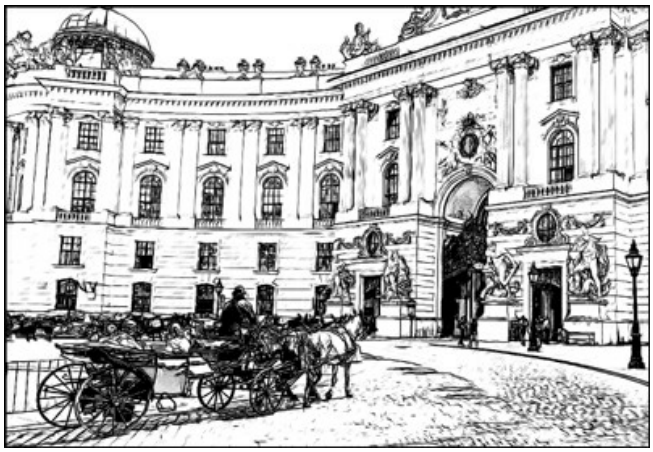
desenho. Por defeito estabelece-se em 0 e o efeito não se produz. A maiores valores, as mudanças nas áreas sombreadas parecem como grafito suave. É um instrumento muito simples para o acabamento final do desenho.

Esfuminho = 0

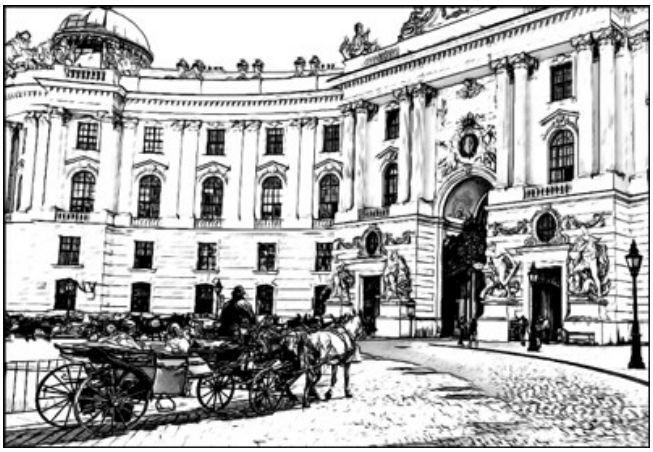
Esfuminho = 30

A caixa de verificação **Efeitos adicionais**:

Sombras (1-30). O parâmetro melhora sombras dando a seu desenho mais volume e profundidade.



Sombras = 1



Sombras = 30

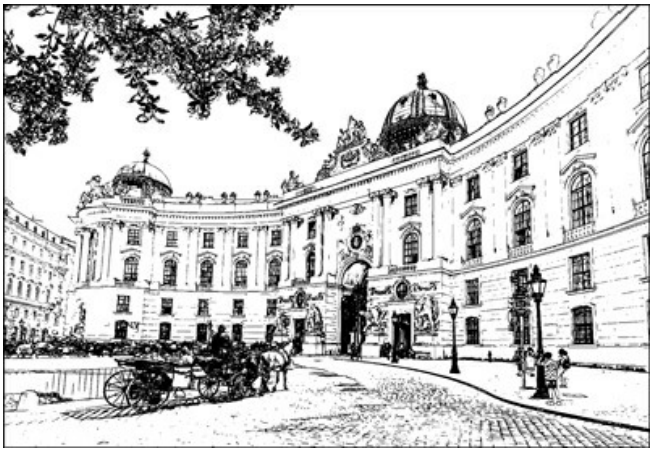
Ruído (0-100). O parâmetro adiciona ruído à imagem aumentando o efeito de sombreamento.

Ruído = 10

Ruído = 100

Contraste (0-100). O parâmetro aumenta a diferença entre luzes e sombras. Usando esta configuração, você pode excluir detalhes desnecessários e fazer o desenho parecer "mais limpo".

Contraste = 0



Contraste = 100

TRANSFORMAR UMA FOTO NUM DESENHO A LÁPIS: ESTILO ARTÍSTICO

O estilo **Artístico** foi projetado para criar desenhos expressivos que se pareçam com o trabalho à mão de um artista real.

Nesse estilo, é fácil criar um esboço rápido e um desenho a lápis cuidadosamente traçado e sombreado. A principal vantagem desse estilo é a capacidade de experimentar hachuras e variar o número de sombras e matizes para obter uma transição natural de tons. Esse estilo requer uma boa fotografia. Os melhores resultados podem ser obtidos se a fotografia original foi tirada com a luz certa e tiver um bom contraste.

Desenho a lápis a partir da foto: estilo Artístico em AKVIS Sketch

Ajuste os parâmetros na aba **Desenho** para transformar a foto em desenho.

Misturar com o original (0-100). O efeito pode ser mesclado com a imagem original por alterar a transparência do resultado. Com um valor 0 nenhuma combinação ocorre. Quanto maior for o parâmetro, mais as cores originais se misturam ao resultado.

Misturar com o original = 0

Misturar com o original = 50

Na lista suspensa **Modo** você pode definir o método de mistura.

Normal

Superexposição linear

Existem duas abas com parâmetros: **Traços** e **Efeitos**.

A aba **Traços**:

Cores originais. Quando a caixa de seleção está ativada, o programa imita a cor do desenho a lápis utilizando cores da imagem original. Quando a caixa de seleção estiver desativada, o programa utiliza as cores selecionadas com as placas de cor abaixo.

Desenho colorido

Você pode mudar a saturação (intensidade) da imagem movendo o deslizador para a direita da caixa de controle. À medida que o valor deste parâmetro é aumentado, e as cores dos traçados se tornam mais intensas e brilhantes.

Saturação de cores = 0

Saturação de cores = 50

Cor de lápis e **Cor de fundo**. Se a caixa de seleção **Cores originais** estiver desativada, você pode usar duas placas de cor para definir cores para traços de lápis e fundo. Clique na placa e selecione uma cor na caixa de diálogo padrão. Com o clique direito do mouse sobre as placas você pode restabelecer as cores para seus valores padrão (preto e branco).

Mudança das cores

Ângulo (0-180). O parâmetro específica o grau de inclinação das linhas. Por default as linhas em tal área são desenhadas num ângulo 45 graus.

Ângulo = 30

Ângulo = 120

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

Comprimento mín/máx = 5/25

Comprimento mín/máx = 20/50

Uniformidade (1-50). O parâmetro define um tipo de sombreamento. Em valores grandes, as áreas claras e escuras da imagem são desenhadas uniformemente. Em valores mais baixos, as áreas escuras são mais intensas e com mais linhas, enquanto que as áreas claras têm menos traços (sombreado seletivo).

Uniformidade = 15

Uniformidade = 45

Sensibilidade (1-100). O parâmetro é usado para detectar os contornos (bordas) da imagem. Quanto maior o valor, mais contornos são desenhados. Para eliminar linhas desnecessárias, reduza o valor do parâmetro.

Sensibilidade = 40

Sensibilidade = 90

Densidade de sombreamento (1-100). O parâmetro define o número dos traços na imagem. Quanto maior o valor, menos áreas brancas permanecem. Quando o valor = 0, só os contornos do desenho são visíveis.

Densidade de sombreamento = 5

Densidade de sombreamento = 50

Espessura (10-100). O parâmetro determina o tamanho do traço, se você diminuir o valor do parâmetro os traços na imagem ficam mais finos ou mais grossos, se você aumentar os valores, os traços ficam mais largos e os cantos esbatidos, os traços finos são bons para molduras porque evidenciam os detalhes.

Espessura = 15

Espessura = 65

Brilho (1-100). O parâmetro ajusta o brilho dos traços. Quanto menor é o valor, mais claros são os traços. Se você aumentar o valor, os traços se tornarão mais densos e saturados.

Brilho = 5

Brilho = 25

Intensidade de sombreamento (1-100). Esse parâmetro especifica a intensidade dos traços, como se fossem desenhados com pressão e brilho diferentes.

Intensidade de sombreamento = 5

Intensidade de sombreamento = 50

A aba **Efeitos**:

Carvão (0-10). O parâmetro altera a técnica do desenho de lápis fino para o desenho a lápis de carvão. Quanto maior o valor no parâmetro, maior será o efeito da técnica sobre o desenho.

Carvão = 7

Sombras (1-30). O parâmetro melhora sombras dando a seu desenho mais volume e profundidade.

Sombras = 1

Sombras = 10

Ruído (0-100). O parâmetro adiciona ruído à imagem.

Ruído = 10

Ruído = 100

Contraste (0-100). O parâmetro aumenta a diferença entre luzes e sombras. Usando esta configuração, você pode excluir detalhes desnecessários e fazer o desenho parecer "mais limpo".

Contraste = 0

Contraste = 50

Traços cruzados. A caixa de seleção ativa o modo especial de desenho, quando os traços de lápis são desenhados em direções diferentes e se cruzam.

> **Atenção!** Esta opção está disponível apenas para as licenças Home Deluxe e Business. Na versão Home você pode usar esse recurso apenas com a marca d'água. Todas as predefinições com esta opção (marcados com *) na versão Home podem ser aplicadas com a marca d'água de AKVIS. Para ocultar a marca d'água na versão Home, desative a caixa de seleção. É possível atualizar a licença para desbloquear os recursos premium.

Traços (com a caixa de seleção desativada)

Traços cruzados (com a caixa de seleção ativada)

Parâmetros de traços cruzados:

Ângulo de rotação (-90 até 90). Define o ângulo entre os traços (entre o principal e o adicional).

Ângulo de rotação = 40

Ângulo de rotação = 90

Frequência (5-50). Controla a intensidade dos traços adicionais.

Frequência = 10

Frequência = 50

Os parâmetros no grupo **Esfuminho** permitem imitar manchas de traços. Use-os para obter linhas mais suaves e difusas.

Raio (1-10). Este parâmetro especifica o tamanho das áreas que serão desfocadas.

Força (1-100). O parâmetro especifica a quantidade de desfoque. Quanto maior for o valor, mais forte será o efeito de difusão.

Raio = 1, Força = 10

Raio = 5, Força = 60

TRANSFORMAR UMA FOTO NUM DESENHO A LÁPIS: ESTILO MAESTRO

O estilo **Maestro** no **AKVIS Sketch** foi criado para realizar tarefas artísticas. Cria obras de arte vívidas e expressivas, com traços magistrais, contornos claros e naturais, sem detalhes excessivos, menos fotográficos e mais parecidos com desenhos. Este estilo combina harmoniosamente técnica e arte.

Desenho a lápis a partir da foto: estilo Maestro no AKVIS Sketch

Atenção! O estilo **Maestro** está disponível apenas para as licenças Home Deluxe and Business. En la versión Home, puede usar esta función solo con la marca de agua. Es posible actualizar la licencia para desbloquear las funciones premium.

Ajuste os parâmetros na aba **Desenho** para transformar a foto em desenho.

Misturar com o original (0-100). O efeito pode ser mesclado com a imagem original por alterar a transparência do resultado. Com um valor 0 nenhuma combinação ocorre. Quanto maior for o parâmetro, mais as cores originais se misturam ao resultado.

Misturar com o original = 0

Misturar com o original = 50

Na lista suspensa **Modo** você pode definir o método de mistura.

Normal

Superexposição linear

Os parâmetros do estilo **Maestro** estão agrupados em seções: **Traços**, **Sombreado**, **Contornos** e **Efeitos**.

A aba **Traços**:

Cores originais. A opção permite criar um desenho a lápis de cor usando a gama de cores da imagem original.

Desenho a cores
(Caixa de verificação 'Cores originais' está ativada)

Desenho a preto e branco
(Caixa de verificação 'Cores originais' está desativada)

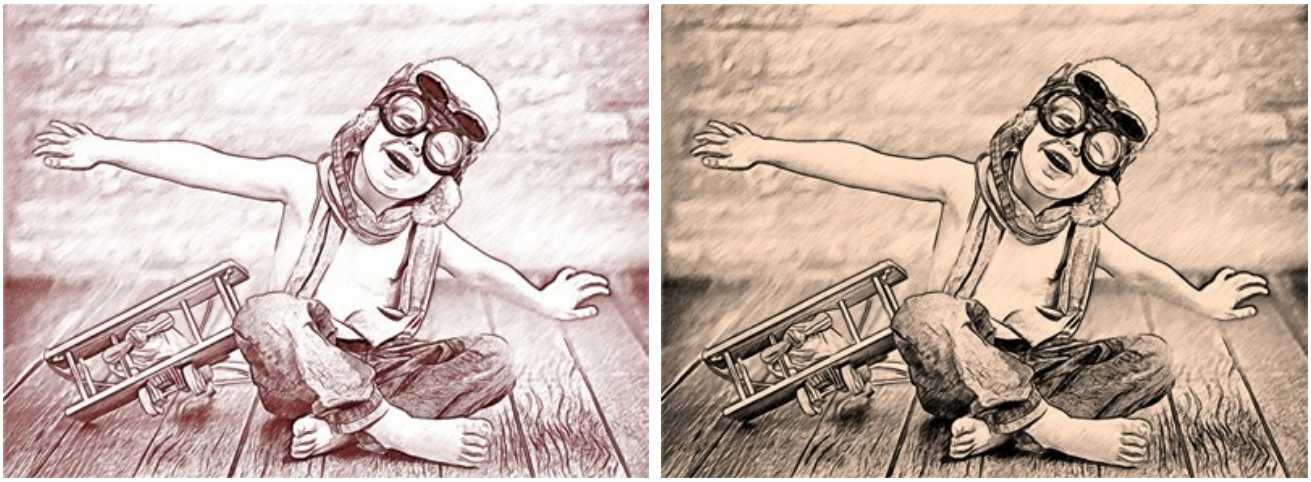
Você pode mudar a saturação da imagem movendo o deslizador para a direita da caixa de controle. À medida que o valor deste parâmetro é aumentado, a intensidade das cores na imagem se torna mais intensa, e as cores dos traçados se tornam mais "claros".

Cores originais (Saturação = 5)

Cores originais (Saturação = 80)

Se a caixa de verificação **Cores originais** estiver desativada, você pode usar duas placas de cores para definir cores para os traços do lápis e o fundo:

Cor de lápis e **Cor de fundo**. Clique na placa e selecione uma cor na caixa de diálogo padrão. Com o clique direito do mouse sobre as placas você pode restabelecer as cores para seus valores padrão (preto e branco).



Mudança das cores do lápis e do fundo

Espessura de traços. (10-100). Este parâmetro define o tamanho dos traços. Se você reduzir o valor do parâmetro, os traços na imagem ficarão mais finos e mais difíceis, se você aumentar o valor, os traços ficarão mais largos e desfocados nas bordas.

Espessura de traços = 10 Espessura de traços = 90

Comprimento mín/máx (2-100).O parâmetro ajusta a escala dentro do qual pode variar o comprimento da linha. Existem duas barras que definem a escala das bordas: a barra esquerda ajusta o comprimento mínimo, a barra direita ajusta o comprimento máximo. O desenho resultante será composto de linhas que aumentam e diminuem dentro desta escala.

Comprimento mín/máx = 3/10 Comprimento mín/máx = 40/50

A aba **Sombreado**:

Ângulo (0-180). O parâmetro específica o grau de inclinação das linhas.

Ângulo = 45

Ângulo = 135

Intensidade (0-100). O parâmetro altera a intensidade da cor das linhas de contorno (de pálida a saturada).

Intensidade = 10

Intensidade = 100

Densidade de sombreado (1-100). Define o número de traços na imagem. Quanto maior é o valor, menos áreas brancas permanecem.

Densidade de sombreado = 1

Densidade de sombreado = 50

Traços cruzados (0-50). O parâmetro ajusta o número de traços desenhados na direção transversal.

Traços cruzados = 0

Traços cruzados = 50

Equilíbrio (0-100). O parâmetro ajusta o número e a distribuição dos traços entre as linhas de contorno. No valor = 0, a hachura é uniforme. Si aumenta o valor, cria hachuras mais variadas.

Equilíbrio = 5

Equilíbrio = 20

Limite (0-100). O parâmetro permite remover traços estranhos perto das bordas, tornando os contornos mais organizados. Em valores baixos, mais traços perto das bordas são desenhados. Em valores altos, apenas os traços que seguem na direção principal permanecem.

Limite = 10

Limite = 60

A aba **Contornos**:

Sombreado contrastante (20-50). O parâmetro reforça a hachura perto das bordas.

Sombreado contrastante = 20

Sombreado contrastante = 50

Sensibilidade (0-100). O parâmetro define o número de linhas nas bordas. Em valores baixos, o número de contornos é mínimo.

Sensibilidade = 50

Sensibilidade = 100

Intensidade (0-100). O parâmetro altera a intensidade da cor das linhas de contorno (de pálida a saturada).

Intensidade = 10

Intensidade = 100

A aba **Efeitos**:

Carvão (0-10). O parâmetro altera a técnica do desenho de lápis fino para o desenho a lápis de carvão. Quanto maior o valor no parâmetro, maior será o efeito da técnica sobre o desenho.

Carvão = 8

Aguarela (1-10). O parâmetro ajusta a transição suave entre áreas, criando um efeito de aquarela.

Aguarela = 6

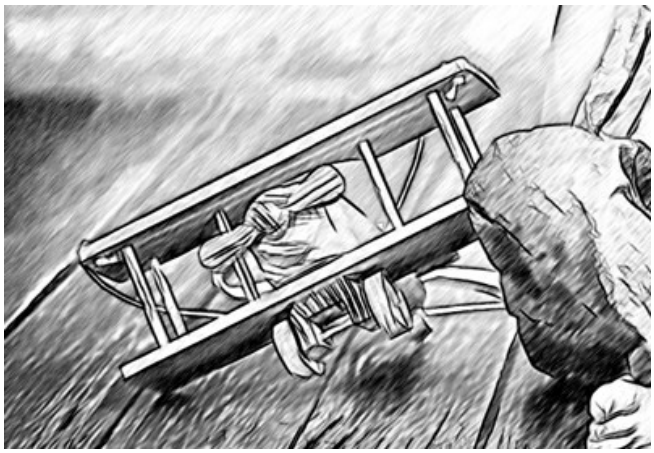
Mesclar (0-100). O parâmetro permite mesclar o desenho com a imagem original. No valor = 0, a mistura não ocorre. Quando você aumenta o valor, as cores da imagem original começam a aparecer no desenho, criando um efeito de coloração.

Mesclar = 40

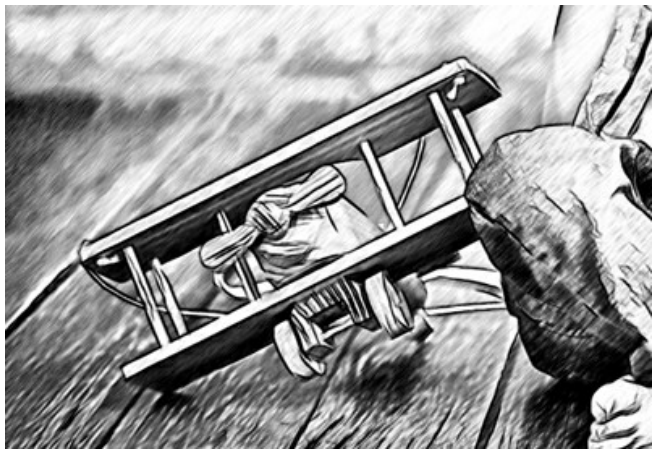
A caixa de verificação **Efeitos adicionais**:

Efeitos adicionais

Sombras (0-30). O parâmetro melhora sombras dando a seu desenho mais volume e profundidade.



Sombras = 0



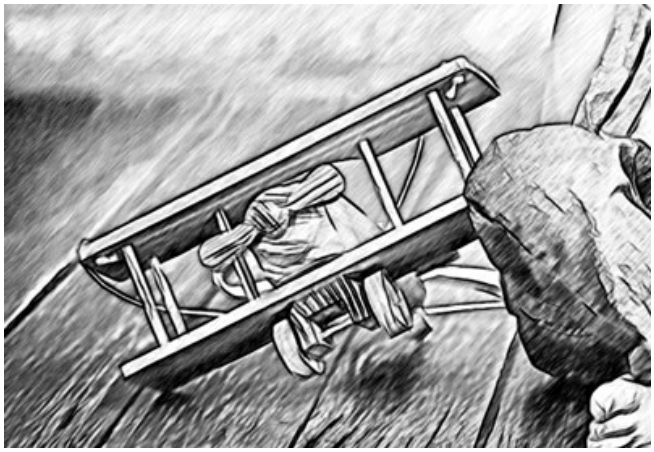
Sombras = 30

Ruído (0-100). O parâmetro adiciona ruído à imagem aumentando o efeito de sombreamento.

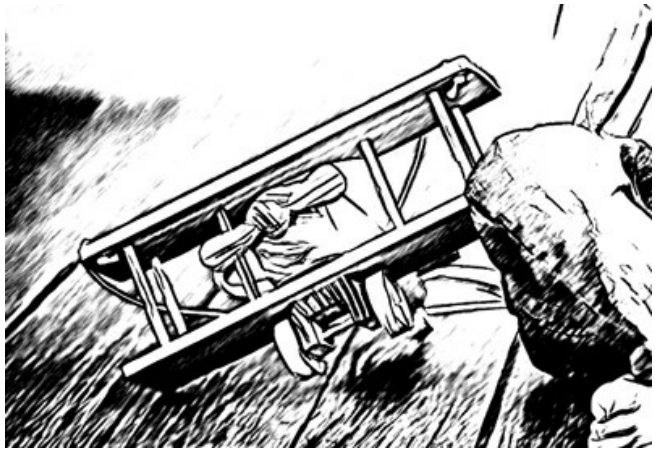
Ruído = 0

Ruído = 100

Contraste (0-100). O parâmetro aumenta a diferença entre luzes e sombras.



Contraste = 0



Contraste = 70

ESBOÇO DE UMA FOTO: MULTIESTILO

O **Multiestilo** em **AKVIS Sketch** é para as pessoas, que amam experimentos em gráficos. Além dos desenhos a lápis, você pode obter o efeito de pastéis, canetas hidrográficas, lápis de óleo, giz de cera e muito mais.

Desenho da foto: Multiestilo em AKVIS Sketch

Atenção! O **Multiestilo** está disponível apenas para as licenças Home Deluxe e Business. Na versão Home você pode usar esse recurso apenas com a marca d'água. É possível atualizar a licença para desbloquear os recursos premium.

Na aba **Desenho** você pode ajustar os parâmetros para a conversão de foto em esboço.

Misturar com o original (0-100). O efeito pode ser mesclado com a imagem original por alterar a transparência do resultado. Com um valor 0 nenhuma combinação ocorre. Quanto maior for o parâmetro, mais as cores originais se misturam ao resultado.

Misturar com o original = 0

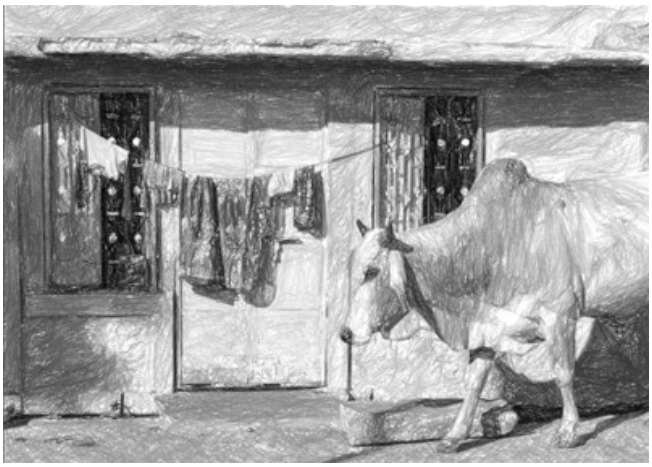
Misturar com o original = 50

Na lista suspensa **Modo** você pode definir o método de mistura.

Normal

Superexposição linear

Desenho a cores. Quando a caixa de seleção está habilitada, o programa cria um desenho colorido. Quando a opção está desativada, faz um desenho em preto e branco.



Desenho em preto e branco (Caixa de seleção desativada)

Desenho a cores (Caixa de seleção ativada)

Cor do papel. Escolha a cor de fundo no retângulo colorido (o padrão é branco). Clique duas vezes no retângulo e selecione uma cor na caixa de diálogo padrão. Clique no retângulo para ativar a ferramenta **Conta-gotas**.

Cor do papel (Variante 1)

Cor do papel (Variante 2)

Densidade de sombreado. O número de traços na imagem. Quanto mais alto for o parâmetro, menos áreas não preenchidas permanecerão no desenho.

Densidade de sombreado = 2

Densidade de sombreado = 30

Espessura de traços. A largura das linhas.

Espessura de traços = 5

Espessura de traços = 50

Comprimento mín/máx. O intervalo dentro do qual o comprimento do traço pode variar. Somente os traços maiores que o comprimento mínimo (o cursor esquerdo) e menores que o comprimento máximo (o cursor direito) serão exibidos no desenho.

Comprimento mín/máx = 1/21

Comprimento mín/máx = 150/170

Pressão. A pressão dos lápis. Afeta o brilho das cores.

Pressão = 10

Pressão = 90

Sombreamento. Linhas finas tornam-se traços fofos texturizados com bordas suaves.

Sombreamento = 5

Sombreamento = 80

Suavidade. Cria linhas gráficas suaves imitando o efeito de marcador.

Suavidade = 15

Suavidade = 100

Sensibilidade. Quanto mais alto for o nível de sensibilidade, mais linhas serão desenhadas. Em valores baixos alguns traços (nas áreas de gradiente) são cortados.

Sensibilidade = 5

Sensibilidade = 80

Equilíbrio. Distribuição das áreas de sombreamento. Quando o valor do parâmetro aumenta, o número de traços diminui e a quantidade de fundo aumenta.

Equilíbrio = 5

Equilíbrio = 90

Alinhamento. O alteração do padrão de sombreamento.Quando o valor do parâmetro aumenta, a direção dos traços fica menos caótica.

Alinhamento = 1

Alinhamento = 90

Parada automática. Se a caixa de seleção estiver habilitada, o cálculo longo será interrompido automaticamente.

TIMELINE

AKVIS Sketch permite observar a conversão de sua foto em um desenho a lápis em tempo real. Durante o processamento de imagem, o programa cria uma lista de imagens intermediárias que representam diferentes etapas de conversão - desde um esboço semi-processado até a desenho final. Sem alterar as configurações, você pode criar variações de desenhos! Você também pode comparar rapidamente os resultados criados em diferentes estilos.

A **Timeline** ("linha do tempo") é exibida na parte inferior da janela principal, você pode ativá-la nas **Opções**.

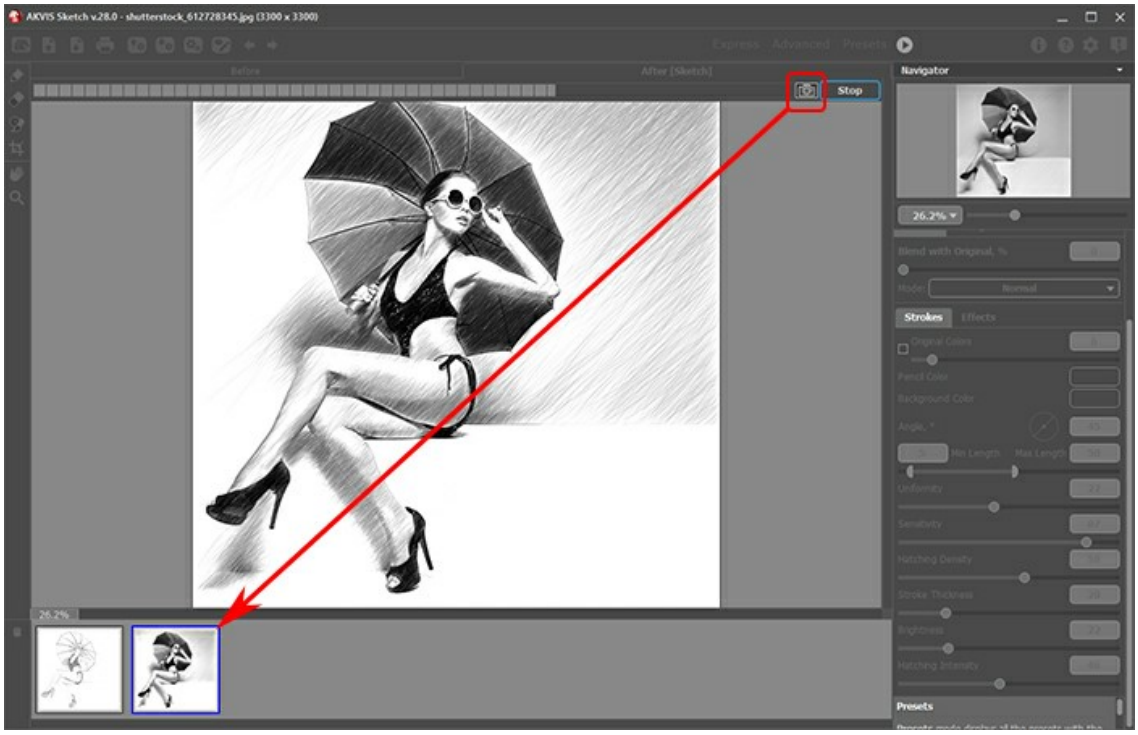
Atenção: O uso da Linha do tempo diminui significativamente a velocidade do cálculo. Para acelerar o processamento, desative **Capturas da Timeline** nas opções do programa.

AKVIS Sketch

Note: Seleção de um quadro em **Timeline** está disponível apenas para os proprietários de licenças Home Deluxe e Business. Note que todos os usuários, mesmo com a licença **Home**, podem obter uma imagem semi-processada usando o botão **Parar** na barra de progresso.

Inicie a conversão de sua foto em um desenho pressionando o botão . Você verá como imagens intermediárias aparecem na parte inferior da janela, no decurso do processamento.

Também, você pode tirar instantâneos de seus momentos favoritos com o botão a direita da barra de progresso. Ao pressionar este botão, o desenho em seu estado atual será adicionado à lista; tais capturas manuais são seleccionadas com o quadro azul.



Processamento da imagem

Se você pressionar o botão **Parar** na barra de progresso, processamento de imagem será interrompido.

Examine as capturas na **Timeline** e escolha a que mais gostar. Se desejar voltar à sua imagem final, basta clicar na última imagem da lista.

Variantes do desenho

Quando você altera os parâmetros e re-executa o processamento de imagem, a **Timeline** limpa-se e preenche-se com as novas imagens. Você pode salvar algumas das variantes fixando-as com um duplo clique. No canto superior da captura selecionada aparece o ícone ◉.

Você pode passar entre os resultados, alterar as configurações e re-iniciar o processamento - o resultado fixado permanecerá na lista. É possível desprender-lo com um duplo clique.

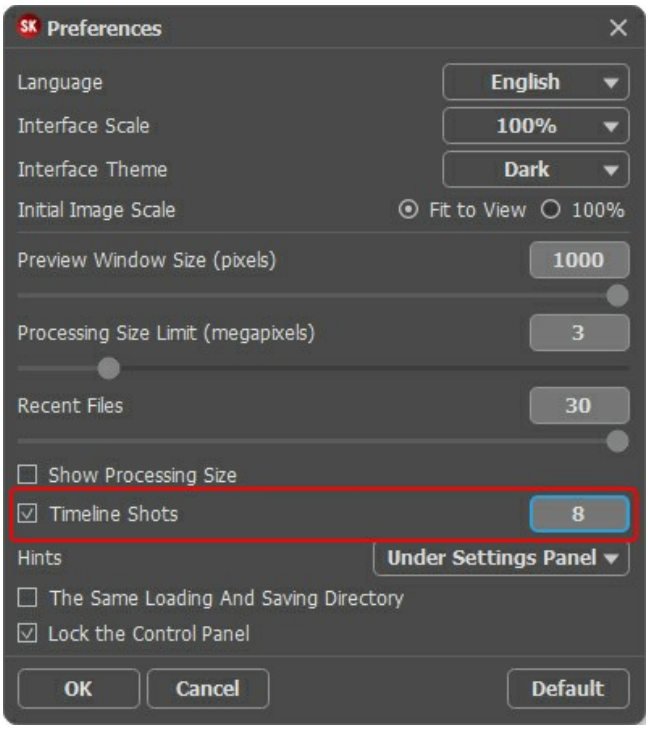
Para excluir um instantâneo, selecione-o no **Timeline** e clique em 🗑.

Atenção! As capturas fixadas não podem ser excluídas com este botão! Ao carregar uma nova imagem para o programa, todas as capturas serão eliminadas, incluindo bloqueadas.

O resultado selecionado será mostrado na **Janela de imagem** da aba **Depois**.

Depois de usar as ferramentas de pós-processamento , , , a escolha de outra na **Timeline** resultará na perda de alterações feitas com as ferramentas. Você pode salvar o resultado com um novo nome e continuar trabalhando.

Você pode ocultar/mostrar a **Timeline** nas opções do programa . Se a caixa de seleção **Capturas da Timeline** estiver ativada, você pode definir o número das capturas criadas durante o processamento de imagem.



Opções do programa

FERRAMENTAS DE AKVIS SKETCH

No **AKVIS Sketch** diferentes pincéis são visíveis na **Barra de ferramentas** dependendo da aba ativa: **Antes** ou **Depois**.

Barra de ferramentas na aba *Antes*

Barra de ferramentas na aba *Depois*

As ferramentas do programa são divididas em três grupos: ferramentas de pré-processamento (na aba **Antes**), de pós-processamento (na aba **Depois**) e adicionais (na abas **Antes** e **Depois**).

Dica:

Você pode usar os botões e para desfazer/refazer as operações feitas com as ferramentas: , , , , , , .

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

A ferramenta **Pré-visualização** liga e desliga a janela Pré-visualização, uma moldura quadrada cercada em volta com uma linha pontilhada ("pontinhos que se movem") que exibe as modificações feitas nas abas **Desenho** e **Decoração**.

Para arrastar a área de previsualização, leve o cursor para dentro do quadrado, clique com o botão esquerdo do mouse segure e arraste para a posição desejada ou clique duplo com o botão esquerdo do mouse no ponto desejado. Para comparar o resultado da conversão automática na janela Pré-visualização com a imagem original, clique em qualquer ponto da imagem mantendo o botão direito ou esquerdo do mouse pressionado.

Pré-visualização

O tamanho da janela Pré-visualização é ajustado nos opções do programa .

A ferramenta **Direção de traços** fornece controle total sobre como o sombreamento é desenhada em uma imagem. Usando esta técnica, você pode obter um desenho verdadeiramente realista com padrões e texturas indo na direção correta.

Note: Esta ferramenta só está disponível para as licenças avançadas (Home Deluxe e Business), nos estilos **Clássico** e **Maestro** e no **Multiestilo**.

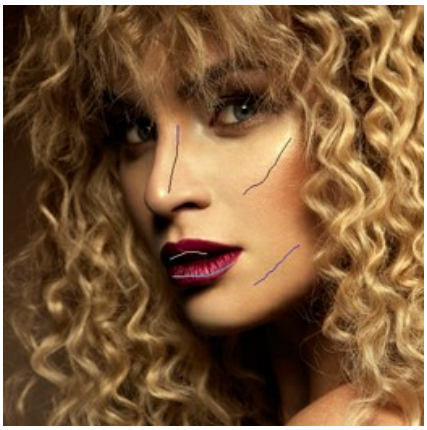
Desenhe as *linhas guias* sobre a imagem para definir a orientação do tracejado, com o qual o efeito do pincel será feito. As modificações serão mostradas em janela Pré-visualização. Para re-iniciar o processamento da imagem, clique no .

Você pode ajustar os parâmetros que influenciam no efeito na aba, que aparece depois de clicar o botão direito do mouse na imagem.

Zona de influência - a largura da área afetada por linhas guia. Quanto maior o valor, mais do sobreado vai seguir a direção das linhas guia.

A caixa **Preservar contornos** (apenas no estilo **Clássico**). Quando a caixa de controle está ativada, o sombreado não influi os contornos.

Pinceladas automáticas



Linhas guias

Mudando de direção

Dica: Você pode salvar e carregar as linhas guias criadas com esta ferramenta. Linhas carregadas se adaptam automaticamente ao tamanho da imagem.

A ferramenta **Área de efeito** é visível apenas se o modo **Desenho e foto** ou **Desenho e desfoque** é habilitado na aba **Fundo**. Permite selecionar as áreas que serão convertidas em um desenho.
A ferramenta **Área sem efeito** é visível apenas quando o modo de **Desenho e foto** é habilitado na aba **Fundo**. Permite selecionar as partes da imagem que permanecerá em seu estado original.
A ferramenta **Área de desfoque** é visível apenas quando o modo **Desenho e desfoque** é habilitado na aba **Fundo**. É usado para definir as áreas que deverão ser mais desfocadas.
A ferramenta **Borracha** permite editar os traços e contornos desenhados pelo lápis. Quando o modo **Desenho e foto** ou **Desenho e desfoque** é ativo, a **Borracha** pode operar em três modos diferentes y apagar:

- todas as linhas (las linhas guias e linhas de fundo);
- as linhas de efeitos de fundo;
- as linhas guias.

Você também pode ajustar o tamanho dos lápis e da borracha numa janela pop-up que aparece com um clique direito do mouse.

Ferramentas de pós-processamento (na aba **Depois**, para Deluxe/Business):

Atenção! As ferramentas , , estão disponíveis apenas para as licenças Home Deluxe e Business, na aba **Depois**. **Usá-los na etapa final**. Se executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com estas ferramentas perderão-se!

As opções dessas ferramentas podem ser ajustados numa janela pop-up, a qual aparece depois de clicar o botão direito do mouse na imagem.

O **Lápis** é utilizado para desenhar linhas à mão livre sobre o resultado. A cor do lápis é a mesma, como selecionada na aba **Desenho**.

Tamanho (1-50). A largura da linha que pode ser obtido pela ferramenta.

Dureza (0-100%). A quantidade de indefinição da borda exterior.

Opacidade (1-100). A opacidade dos traços desenhados com o lápis. Quanto menor o valor, as linhas seráo mais transparentes.

Suavização. A caixa de verificação elimina a irregularidade da linha. Os traços desenhados com a ferramenta são suavizados.

Linhas refinadas. A caixa de seleção muda a aparência dos traços de lápis. Quando esta opção for ativada, as extremidades das linhas ficam mais finas, o desenho parece mais refinado e elegante.

Desenho

Usando Lápis

A **Borracha** permite apagar as linhas, geradas com o programa e desenhadas manualmente com a ferramenta , usando a cor de fundo selecionada na aba **Desenho**.

Tamanho (1-1000). A largura da linha transparente que o apagador deixa para trás.

Dureza (0-100). A quantidade de indefinição da borda exterior. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais definida se torna a borda do pincel. Próximo dos 100%, a borda entre áreas apagadas e não apagadas será mais distinta; em valores mais baixos o limite entre tais áreas será mais suave.

Força (1-100). A quantidade de influência sobre a imagem. Com o aumento do valor deste parâmetro, o grau de transparência deixada pelo pincel aumenta.

Desenho

Usando Borracha

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

Parâmetros da ferramenta:

Restaurar original. Se a caixa de seleção estiver ativada, o pincel permite reduzir o efeito de desenho, bem como o resultado das ferramentas de pós-processamento. Se a caixa de seleção está desativada, o pincel edita apenas só traços desenhados com o lápis , mas não afeta o resultado da conversão de uma foto em um desenho.

Tamanho (1-1000). A largura máxima com que a linha pode ser traçada com o pincel.

Dureza (0-100). O grau de indefinição das bordas do pincel. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais definida se torna a borda do pincel. Próximo dos 100%, o limite entre a borda do pincel e o fundo será mais distinta; em valores mais baixos a transição entre tais áreas será mais suave.

Força (1-100). O grau de restauração do estado original. Em valores mais baixos haverá menor restauração e maior mistura com o efeito; em valores próximos a 100% a condição original será restaurada de maneira mais completa.

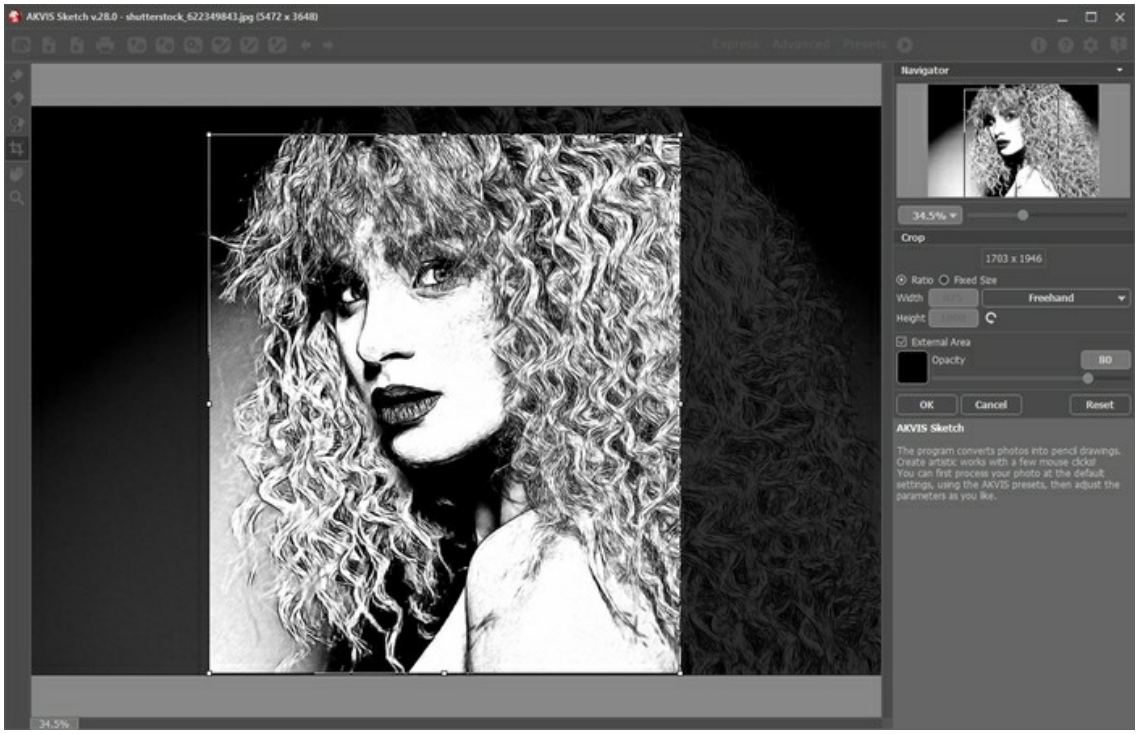
Desenho

Usando Pincel histórico

A ferramenta **Recortar** (somente na versão autônoma) permite cortar áreas indesejadas na imagem. É útil para melhorar a composição da imagem, corrigir uma foto torta, transformar uma imagem horizontal para vertical e vice-versa.

Você pode alterar a área de recortar arrastando os lados e os ângulos do quadro retangular.

Para aplicar o resultado e remover as áreas ao redor do quadro, pressione o botão **OK** ou use a tecla Enter. Para cancelar uma operação, pressione **Cancelar** ou utilize a tecla Esc. Para restaurar a área original mantendo a ferramenta ativa, clique no **Reiniciar**.



Recortar

Ajuste os parâmetros da ferramenta Recortar:

Você pode escolher o tamanho do retângulo de recorte usando as opções **Relação** ou **Tamanho fixo**.

Se caixa de seleção **Área externa** está habilitada, você pode mudar a cor ea opacidade das partes exteriores.

Ferramentas adicionais (disponível em ambas as abas, para todas as licenças):

A ferramenta **Mão** é desenhada para rolar a área exibida da imagem se, na escala escolhida, a imagem toda não cabe na janela. Para mover a imagem você deve pressionar este botão, colocar o cursor sobre a imagem, pressionar o botão esquerdo e, mantendo-o pressionado, mover a imagem na janela. A tecla de atalho é H.

Dê um clique duplo no ícone , na barra de ferramentas, para ajustar a imagem à janela de imagem.

A ferramenta **Zoom** ativa a ferramenta Zoom que é desenhada para alterar a escala da imagem. Para aumentar a escala, pressione o botão e clique com o botão esquerdo na imagem. Para diminuir a escala, clique com o botão esquerdo com tecla Alt pressionada. A tecla de atalho é Z.

Dê um clique duplo no ícone , para fazer a escala de imagem a 100% (o tamanho real).

EFEITOS DE FUNDO

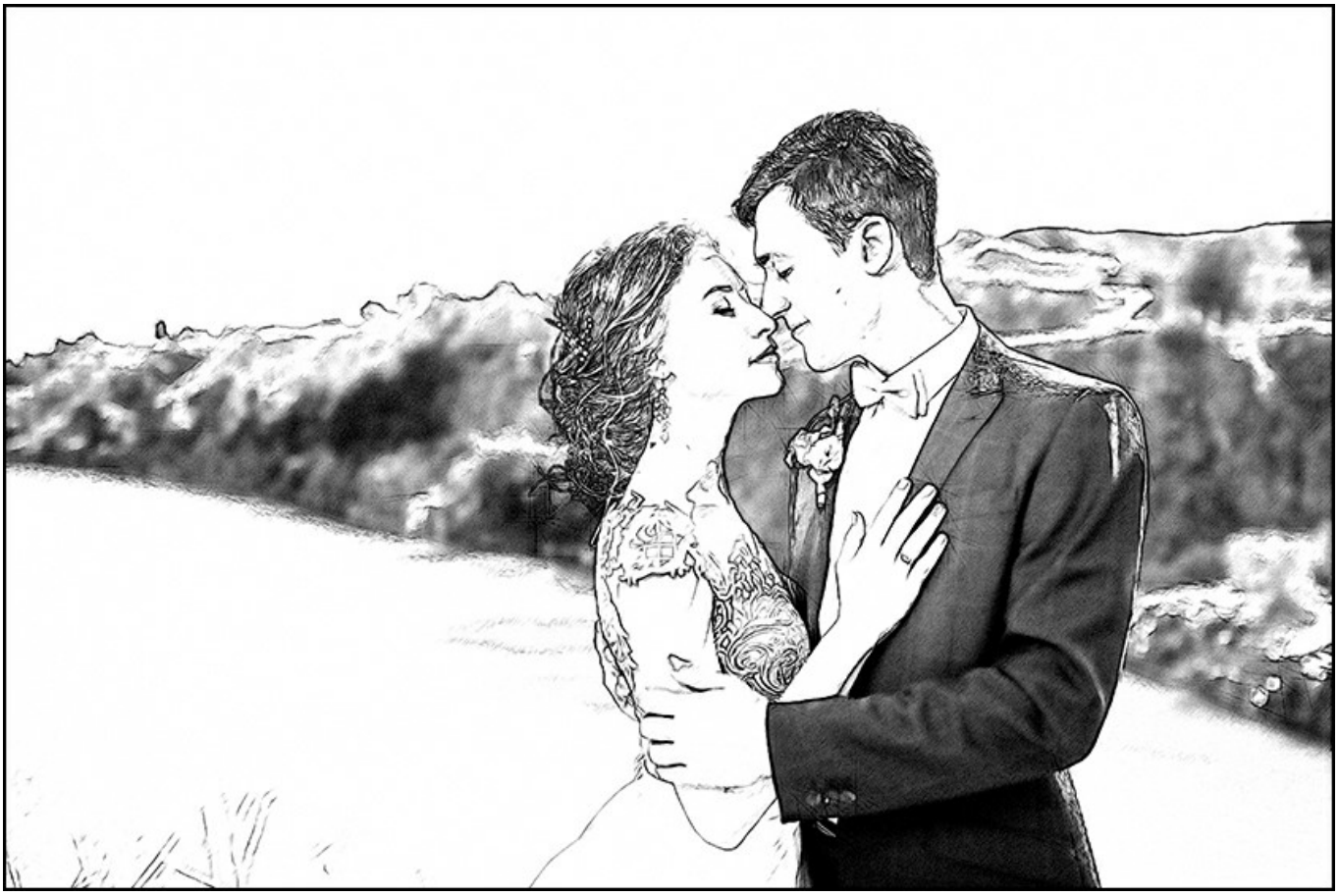
Use a aba de **Fundo** para continuar o tratamento da imagem convertida. É possível imitar a mistura de foto original e desenho ou desfocar algumas partes da imagem.

Esta aba pode ser usada para colocar um acento em certos fragmentos da imagem ou vivificar a fotografia adicionando-lhe movimento. Por exemplo, é possível separar o fundo do objeto (um aeroplano ou um pássaro no céu; um brinquedo macio em um sofá; um vaso com frutas, etc.) ou escolher um objeto entre vários objetos equivalentes (uma pessoa em um grupo de foto, a flor mais bonita em uma imagem de jardim, etc.) e muitas outras coisas.

A aba de **Fundo** oferece três modos: **Desenho**, **Desenho e foto**, **Desenho e desfoque**:

Desenho

Neste modo a aba de fundo não tem influencia sobre imagem. Em outras palavras, ela esta desativada. É uma modalidade predefinida quando funciona no primeiro fichário (com o parâmetro de conversão da fotografia ao desenho) só trabalha.



O resultado de processar no modo "Desenho"

Desenho e foto

Neste modo consegue-e uma mistura de desenho e fotografia – somente a parte definida da imagem será convertida em um desenho.

O resultado de processar no modo "Desenho e foto"

Quando este modo esta ligado, as seguintes ferramentas aparecem na barra de ferramenta, a esquerda da **Janela de imagem**. **Estas ferramentas definem quais as áreas que serão convertidas em desenho**, e quais não.

A ferramenta **Área de efeito** . Use o lápis azul para desenhar o contorno dentro das áreas que serão convertidas em um desenho de acordo com o parâmetro da aba **Desenho**.
A ferramenta **Área sem efeito** . Use o lápis vermelho para contornar as partes da imagem que permanecerá em seu estado original (antes de processar com **AKVIS Sketch**).
A ferramenta **Borracha** . Use esta ferramenta para editar os traços e contornos desenhados pelo lápis. Quando o modo **Desenho e foto** (ou **Desenho e desfoque**) é ativo, a ferramenta pode operar em três modos diferentes:

- Apagar todas as linhas (las linhas de orientação e linhas de efeitos de fundo);
- Apagar somente as linhas de efeitos de fundo;
- Apagar somente as linhas de orientação.

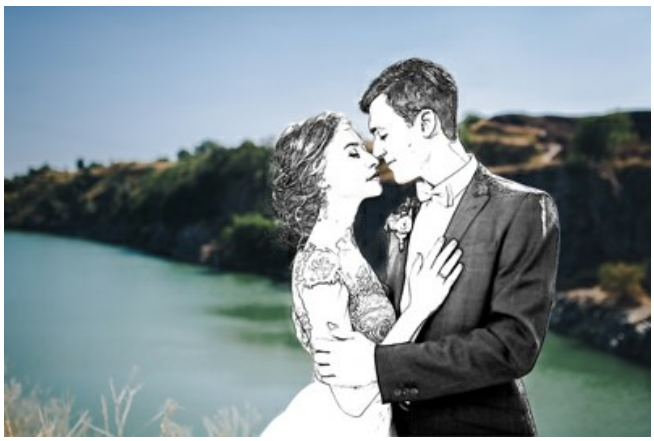
Ajuste o tamanho das ferramentas lápis e da **Borracha** usando o parâmetro **Tamanho do pincel**.

Contornos desenhados

Nota: Se só o traçado azul ou nenhum traçado estão desenhados, a imagem permanece um desenho. Se só os traços vermelhos estão delineados, a imagem será restaurada para o seu estado original. A imagem de entrada.

Atenção! Durante o processo verá que toda a imagem (apesar do traçado do desenho será convertido para um desenho). Não se aborreça. É apenas um passo do processo. Não um erro. No próximo passo o programa levará em consideração as linhas e os ajustes dos efeitos de fundo.

A caixa de controle **Escala de cinza**. Esta opção funciona só para desenhos em preto e branco. Quando a caixa de seleção esta ativada, as partes da imagem original marcadas com cor vermelha (ou verde) são convertidas em escala de cinza. Use esta opção para obter toda a imagem em preto e branco, não só o "desenho".



Caixa de seleção está desativada
Imagem original

Caixa de seleção está ativada
Imagem em preto e branco

Desenho e desfoque

Neste modo é possível desfocar a parte definida da imagem.
Na **Barra de ferramentas** serão encontradas as seguintes ferramentas: **Área de efeito** , **Borracha** e **Área de desfoque** . O último é usado para definir as áreas que deverão ser mais desfocadas.

Selecione o **Método desfoque** que será usado em imagens em processamento e ajuste os parâmetros.

- **Desfoque gaussiano**. Quando este método é selecionado, o programa recalcula as cores componentes (vermelho, azul, e verde) para cada ponto da imagem, levando em conta os valores correspondentes dos pontos vizinhos, como resultado os

pontos mudam suas cores. A avaliação é baseada na distribuição Gaussiana e é chamada depois dele. Desta forma os valores dos componentes das cores são combinados com base nos contrastes entre os seus enfraquecimentos. A nitidez das bordas é desfocada sem a claridade ou escurecimento geral. A imagem fica turva «nublada».

Desfoque gaussiano

O parâmetro **Radio** permite ajustar a força da aplicação efeito. Define a que extenção um ponto influencia os pontos vizinhos quando seus componentes de cores estão sendo recalculados. Em baixos valores só os pontos adjacentes serão mudados. Cada ponto passará por uma pequena mudança, mas o embaçamento será visível. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais larga é a influencia da área de cada ponto. A imagem ficará mais embaçada até ficar completamente oculta e parecer uma mancha (em altos valores do parâmetro).

Radio = 3

Radio = 8

- O método **Movimento**. Este metodo de desfoque imita a linha reta de movimento de uma câmara.

Movimento desfocado

Parâmetros:

Ângulo. O parâmetro ajusta a inclinação do ângulo da linha, ao longo da qual o efeito irá expandir para a imagem. Os valores do parâmetro variam entre 0 e 180 graus. Em exatamente nestes valores a mancha estará na horizontal. No valor = 90 a mancha estará na vertical.

Ângulo = 45,
Alcance = 20

Ângulo = 135,
Alcance = 20

Alcance. O parâmetro define a zona da aplicação de efeito em pixels (relativo para cada ponto da imagem).

Alcance = 10,
Ângulo = 135

Alcance = 30,
Ângulo = 135

- **Desfoque radial**. Este método imita movimento, também. Há dois tipos de movimento:

  Giro. Este modo imita o efeito de uma câmara girando em volta do ponto central da imagem, a qual resulta em mancha circular.

Desfoque Radial Giro

Zoom. Este modo cria mancha diretamente longe do centro.

Desfoque Radial Zoom

Na seção **Centro de desfoque** você pode determinar a posição do ponto de desfocagem central. As coordenadas atuais são mostradas nos campos **X** e **Y**.

O ângulo de rotação no modo **Giro** e o efeito na área de aplicação no modo zoom é ajustado com a soma do parâmetro **Montante**.

Montante = 20,
Desfoque Giro

Montante = 40,
Desfoque Giro

Montante = 20,
Desfoque Zoom

Montante = 50,
Desfoque Zoom

No modo **Desenho e desfoque** pode se escolher um dos seguintes métodos de resultado de geração de imagem (ordem de desfoque).

Desenhando sobre o desfoque. Neste modo a área azul é convertida em um desenho de acordo com o ajuste na aba do **Desenho**, enquanto a área verde é primeiro desfocada de acordo com o ajuste do **Método desfoque** selecionado e só então é convertida em desenho.

Desfoque Gaussiano

Movimento desfocado

Desfoque Radial Giro

Desfoque Radial Zoom

Foto desfocada. Neste modo as áreas azuis são convertidas em desenho, enquanto as áreas verdes são só manchadas, não convertidas. A imagem resultante é uma mistura da foto original e desenho, mas as partes "originais" são borradas.

Desfoque gaussiano

Movimento desfocado

Desfoque radial giro

Desfoque radial zoom

Neste modo a caixa de controle da escala cinza pode ser aplicada.

Desenho desfocado. Neste modo a imagem inteira é convertida em desenho, mas as áreas verdes são também borradas.

Desfoque gaussiano

Movimento desfocado

Desfoque radial giro

Desfoque radial zoom

ADICIONAR UMA MOLDURA

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

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

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

Adicione Moldura

Você pode escolher uma moldura da lista suspensa:

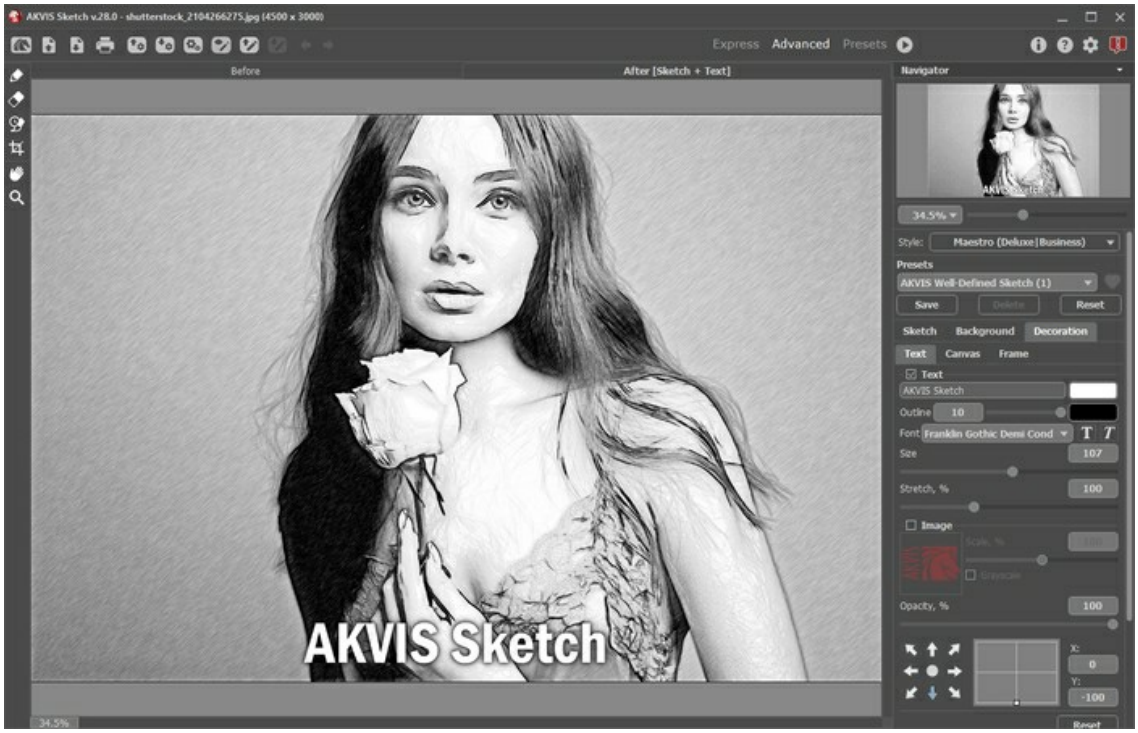
- **Moldura clássica**
- **Padrão**
- **Traçados**
- **Vinheta**
- **Passe-partout**

ADICIONAR TEXTO OU MARCA D'ÁGUA A SUO DESENHO

Você pode personalizar o seu trabalho de arte com uma assinatura, criar um cartão de saudação, insirir um logotipo ou uma marca d'água para a suo desenho para protegê-lo.

Use a caixa **Texto** no grupo **Decoração** para adicionar uma inscrição ou uma assinatura a sua pintura. Por padrão, os parâmetros desta caixa de ferramentas estão desabilitados; para lugar a inscrição na imagem, active um dos modos: **Texto** ou **Imagem**.

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



Adicionar texto

Você pode adicionar qualquer texto ou imagem.

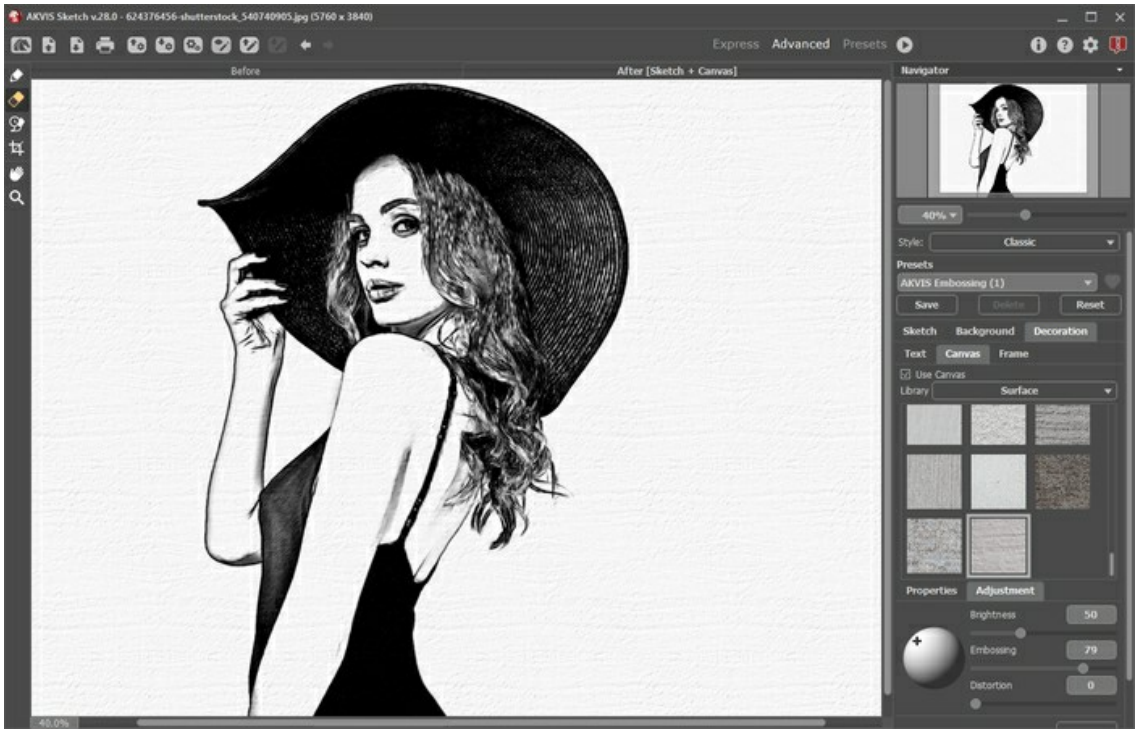
Ajuste as configurações de Texto / Marca d'água.

DESENHO EM TELA

AKVIS Sketch a possibilidade não so de criar um desenho a partir de uma foto mas também de fazer desenhos sobre superficies diferentes como uma tela, um muro de tijolos ou uma cobertura metalica etc.

Utilize a aba **Tela** no grupo **Decoração** para escolher e ajustar textura. Por padrão, os parâmetros encontram-se desactivados e a imagem parece desenhada sobre um papel comum. Para activar a opção, seleccione a caixa **Aplicar textura**.

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



Desenho sobre tela

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

Ajuste as configurações de Tela.

TRABALHO COM AJUSTES PREDEFINIDOS

AKVIS Sketch vamos salvar seus ajustes favoritos como ajuste predefinido e usá-los no futuro. Quando move um cursor sobre um preset AKVIS na lista do menu suspenso, a amostra aparece na janela pequena no lado esquerdo da lista. Você pode modificar as configurações dos ajustes predefinidos para alcançar o resultado desejado.

Para salvar seus ajustes como um ajuste predefinido, insira um nome e pressione o botão **Salvar**.

Na próxima vez que começar o programa serão usados os ajustes destes predefinidos. Se você deseja retornar para os ajustes predefinidos pressione o botão **Reiniciar**.

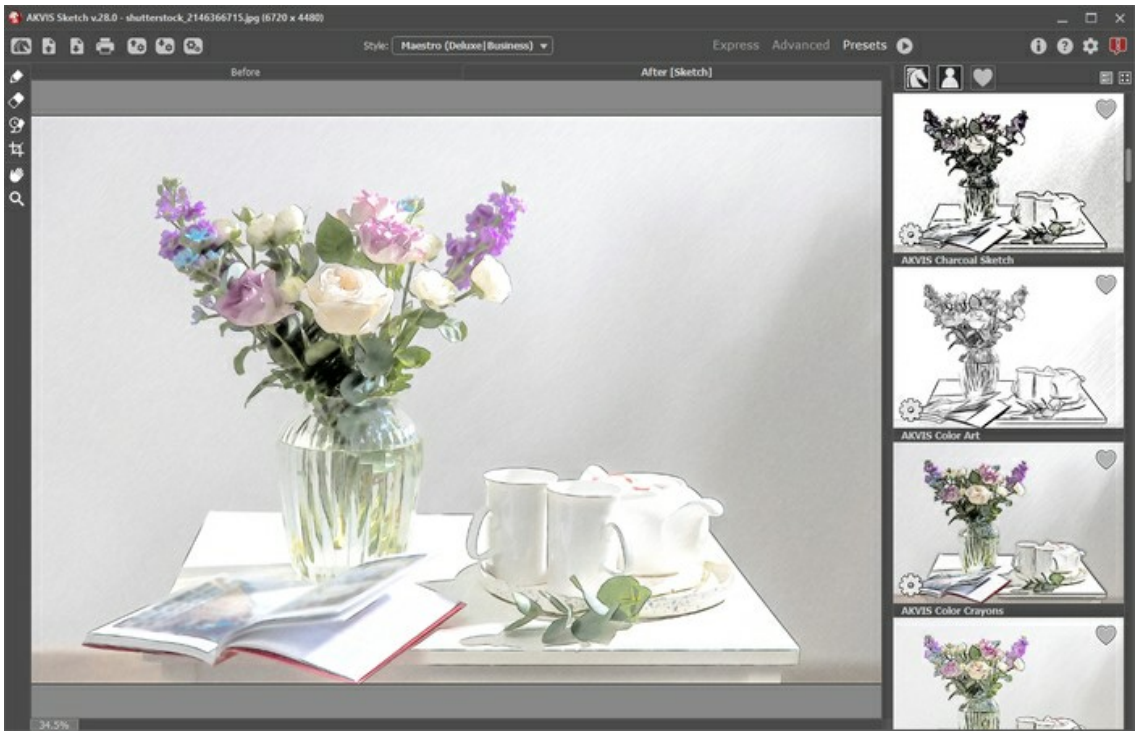
Para apagar um ajuste predefinido, escolha-o da lista suspensa e pressione o botão **Apagar**.

AKVIS ajustes predefinidos não podem ser apagados.

Ao lado do nome do campo de ajuste predefinido, há um ícone de coração . Clique nele para adicionar a predefinição selecionada a **Favoritos** ou para removê-la deste grupo de predefinições.

Galeria de predefinições

Clique no botão **Predefinições** no painel superior para mudar para o modo de exibição visual de predefinições com a visualização ao vivo.



Galeria de predefinições

Você verá uma lista de predefinições classificadas em ordem alfabética (ajustes predefinidos de AKVIS) ou por data de criação (ajustes predefinidos do usuário). Quando uma imagem é carregada no programa, as miniaturas de predefinições são geradas.

Clique numa miniatura para selecionar a predefinição. Clique duas vezes na miniatura para processar a imagem inteira.

Clique duas vezes no nome da predefinição do usuário para renomeá-la. As predefinições internas do AKVIS não podem ser renomeadas.

Use estes botões para alterar a exibição das predefinições:

- para mostrar **ajustes predefinidos de AKVIS**;

- para mostrar **ajustes predefinidos do usuário**;

- para mostrar as predefinições marcadas como **Favoritos**.

As miniaturas de predefinições podem ser organizadas de duas maneiras:

- como uma lista vertical;

- ocupam toda a área do programa.

Os botões de controle das predefinições são duplicados pelos comandos do menu de contexto:

Adicionar aos Favoritos / **Remover dos Favoritos**;

Renomear predefinição (somente para predefinições do usuário);

Mover para cima (somente para predefinições do usuário);

Mover para baixo (somente para predefinições do usuário);

Excluir predefinição (somente para predefinições do usuário);

Mostrar parâmetros.

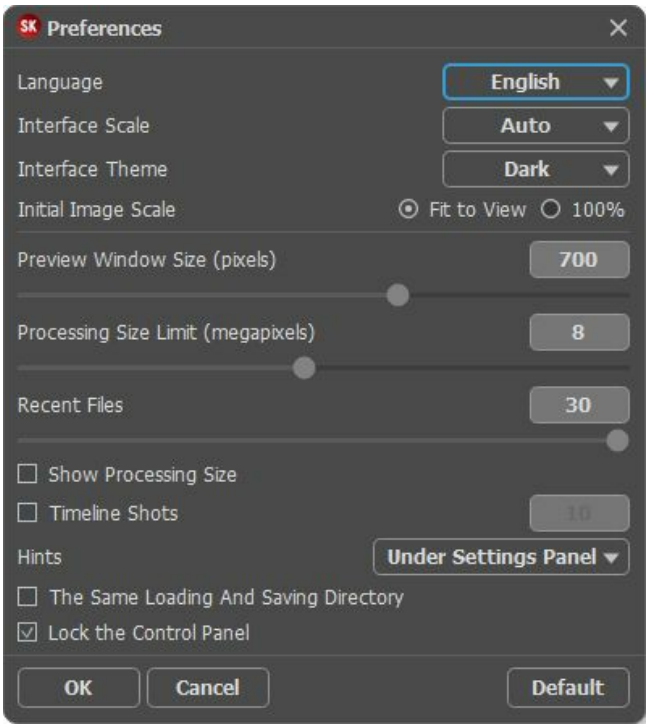
Você pode salvar os ajustes predefinidos como o arquivo **.sketch** com . Para carregar presets do arquivo use .

Leia mais como importar e exportar ajustes predefinidos.

Nota: Você deve importar e exportar predefinições para cada estilo separadamente.

OPÇÕES DO PROGRAMA

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



- **Idioma**. Selecione um idioma na lista drop-down.
- **Escala da interface**. Escolha o tamanho dos elementos da interface. Quando definido em Auto, a escala do espaço de trabalho do programa irá adaptar-se automaticamente para a resolução de tela.
- **Tema da interface**: **Claro** ou **Escuro**. Selecione o estilo da interface do programa.
- **Escala inicial da imagem**. Este parâmetro define a forma de que a imagem é escalada na Janela de imagem depois de aberta. O parâmetro pode pegar um dos dois valores:

  - a escala da imagem **Ajustar à visão**. A escala ajusta por isso a imagem será completamente visível na **Janela de imagem**;
  - se a opção **100%** é selecionada, a imagem não escala. Geralmente, quando a escala é = a 100%, somente parte da imagem será visível.

- **Tamanho da janela visão antecipada**. Escolha o valor desejado do parâmetro. Pode ter valores de 200x200 a 1000x1000 pixels. O valor padrão do parâmetro = 700 e a janela Visão antecipada tem a proporção de 700x700.
- **Tamanho limite de processamento**. O processamento da imagem é uma operação que consome muito tempo. O parâmetro permite a aceleração do processamento da imagem reduzindo temporariamente o tamanho da imagem a ser processada. Quando o tamanho da imagem (em megapixels) não excede o valor definido, a imagem é processada da maneira habitual. Se o arquivo carregado for maior, o programa irá reduzir a imagem, processá-la e aumentá-la novamente ao seu tamanho inicial.
- **Documentos recentes** (somente na versão standalone). Para abrir a lista das imagens recentemente abertas, clique com o botão direito do mouse no . Máximo: 30 ficheiros.
- **Mostrar tamanho de processamento**. Quando esta caixa de verificação está ativada, o tamanho de trabalho da foto processada é exibido na aba **Antes**. O parâmetro não afeta o tamanho do resultado salvo.
- **Capturas da Timeline**. A opção ativa o recurso Timeline e o parâmetro altera o número de tomadas criadas durante o processamento da imagem. A seleção de um quadro na Timeline está disponível apenas para as licenças Home Deluxe e Business.
- **Descrição de parâmetros**. Você pode ver dicas para o parâmetro e o botão sobre o qual passa o cursor.

  - **Embaixo da janela de imagem**
  - **Embaixo do Painel de ajustes**
  - **Ocultar**

- **Mesma pasta para carregar e salvar**. Quando esta caixa de verificação está ativada, o programa usa a mesma pasta nas caixas de diálogo de abrir e salvar os arquivos. Por padrão, esta opção está inativa (caminhos diferentes são usados para carregar e salvar arquivos).
- **Bloquear o Painel de controle**. A caixa desativa a possibilidade de mostrar/ocultar o painel superior. Se a caixa de seleção é selecionada, o painel é sempre visível.

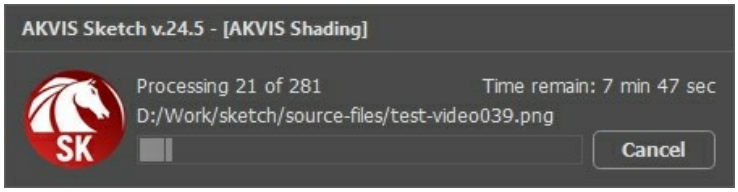
Para salvar as mudanças efetuadas na janela **Opções** pressione **OK**.

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

PROCESSAMENTO EM LOTE

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

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



Se você usa o programa autônomo, leia o tutorial.

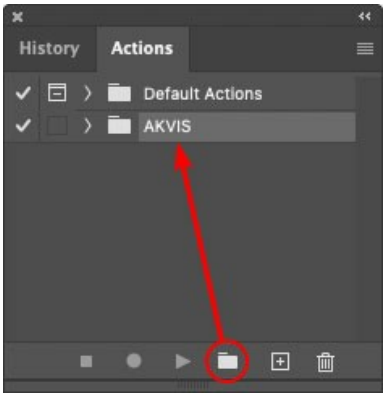
Também pode usar o processamento em lote com o **plugin do Sketch**.

PLUGIN PARA PHOTOSHOP

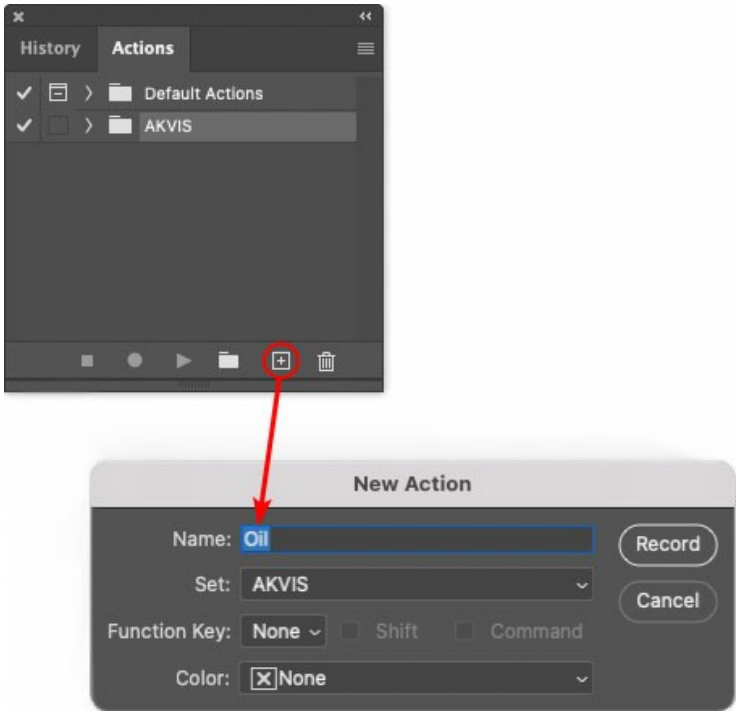
A opção **processamento em lote** permite a aplicação automática do programa em um grupo de arquivos.

Passo 1. Em seu disco rígido, crie duas pastas: "source-files" e "result-files".
Passo 2. Escolha uma das imagens da pasta "source-files" e abra em **Adobe Photoshop**.

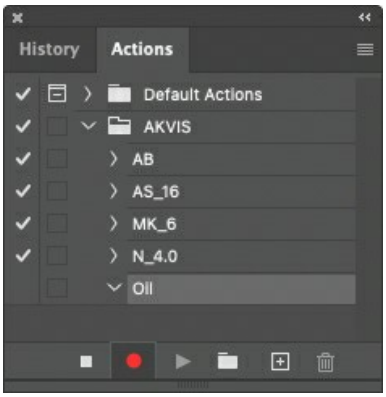
Passo 3. Abra a paleta **Ação** e clique no botão **Novo Conjunto**. Aparecerá uma janela onde você vai colocar o nome para seu novo conjunto de ações, por exemplo **AKVIS**.



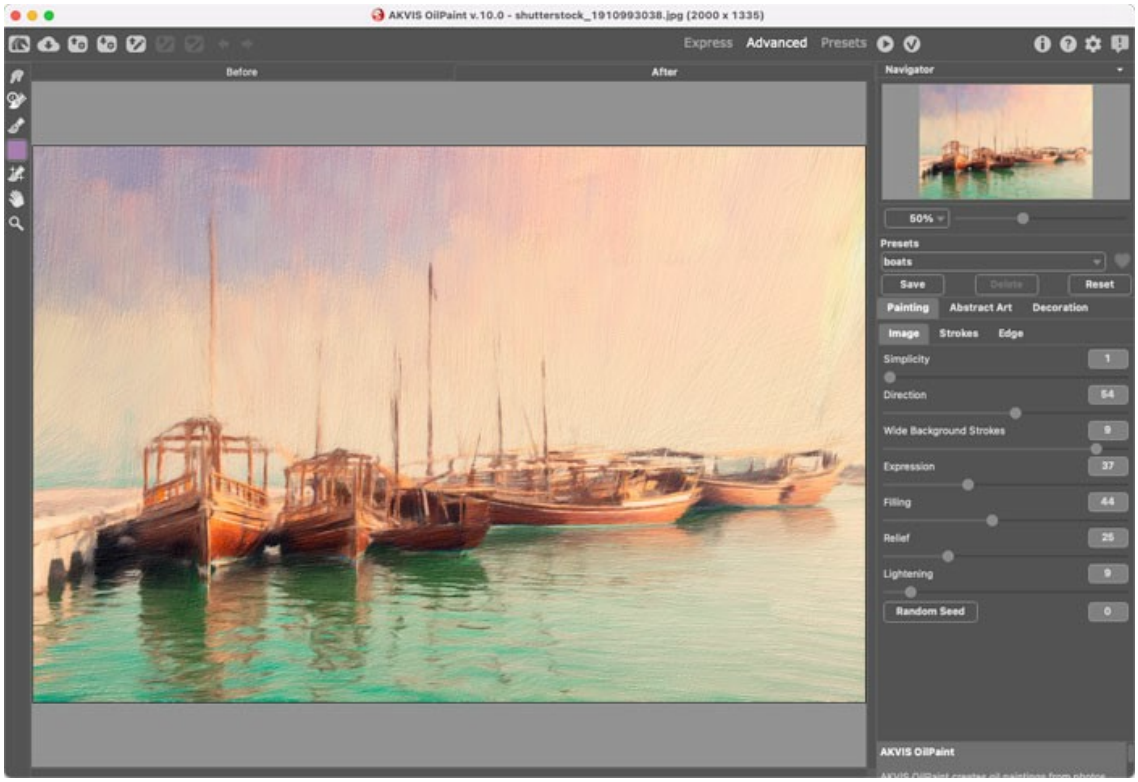
Passo 4. Na parte inferior da paleta pressione o ícone **Criar Nova Ação**. Aparecerá uma janela e no campo nome coloque o nome da ação, por exemplo **Oil**.



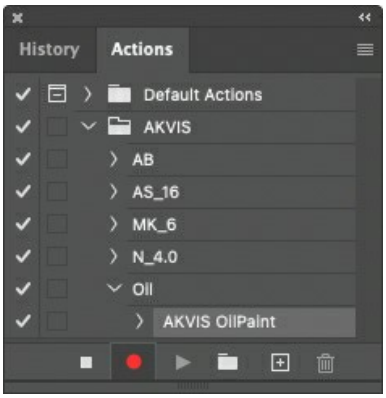
Pressione o ícone **Gravar** na parte inferior da paleta, e iniciará a gravação da ação.



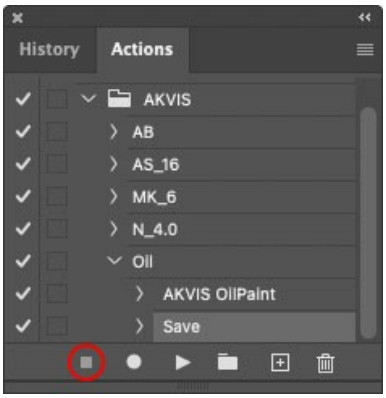
Passo 5. Selecione agora o plugin e ajuste os parâmetros.



Passo 6. Aplique o resultado clicando no botão .



Passo 7. No menu clique em **Arquivo**, selecione **Salvar Como** e salve a imagem dentro da pasta "result-files".
Passo 8. Pare a gravação da ação por pressionar o ícone **Pare** na parte inferior da paleta **Ações**.



Passo 9. Feche a imagem e delete o arquivo que tínhamos acabado de salvar dentro da pasta "result-files".
Passo 10. A ação está criada, podemos prosseguir com o processamento em lote das imagens do vídeo. No menu do editor clique em **Arquivo** e selecione o comando **Automatizar -> Lote**.
Passo 11. Quando aparecer a janela **Lote** determine as configurações.

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

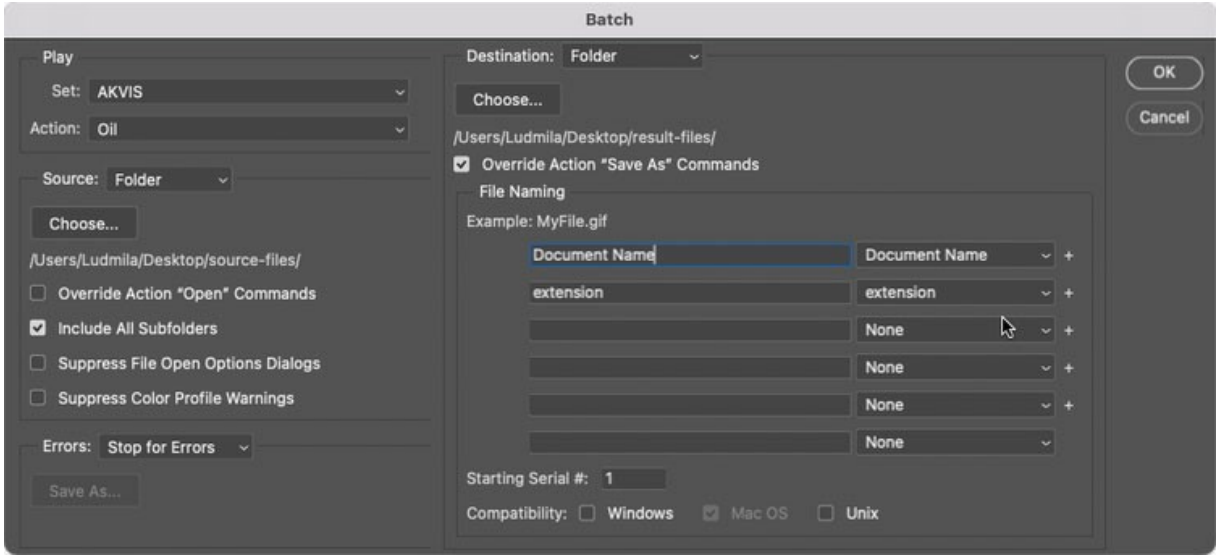
O campo **Origem** é usado para selecionar a imagem da origem, selecione **Pasta**. Em seguida pressione o botão **Escolher** para especificar onde se encontra a Pasta em seu disco rígido e em seguida selecione a pasta 'source-files'.

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

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

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

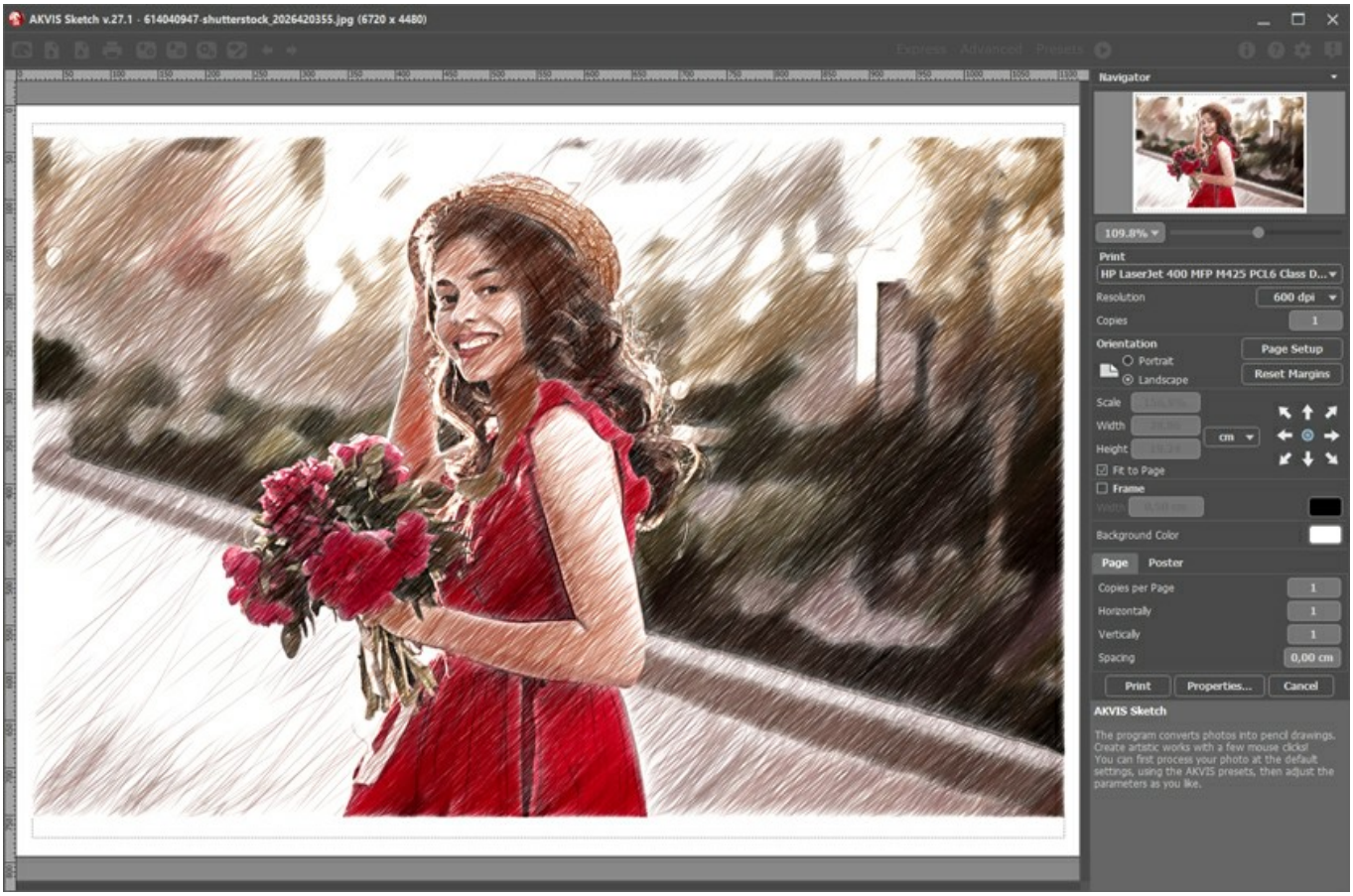
Na seção **Nomeando Arquivo**, a estrutura da nomenclatura das imagens que será renomeada já está configurado. Em caso de não alterar os nomes selecione o primeiro campo **Nome do Documento** e extensão no segundo.



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

IMPRIMIR A IMAGEM

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



Opções de impressão no AKVIS Sketch

Ajuste os parâmetros que aparecem no Painel de ajustes:

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

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

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

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

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

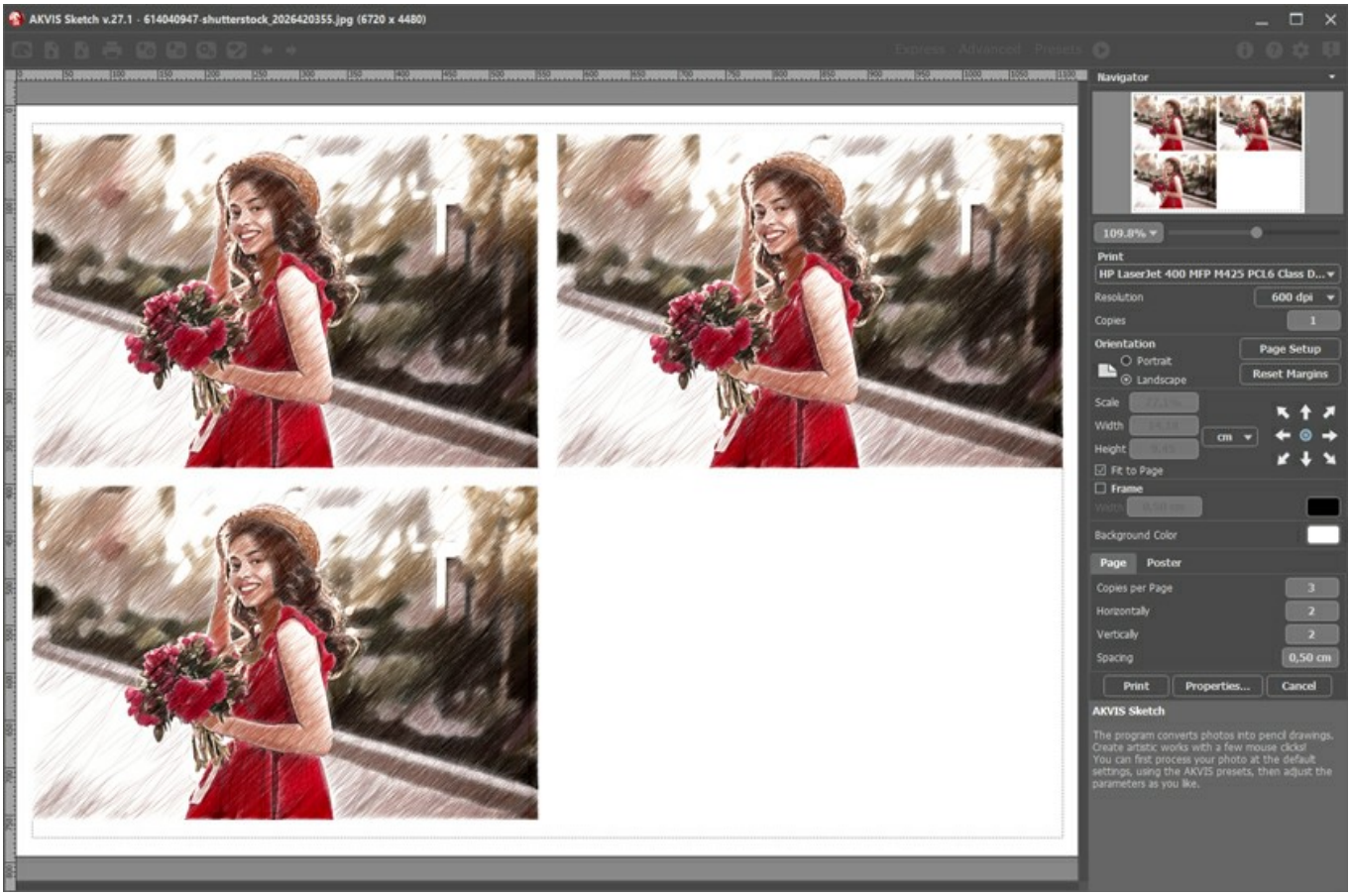
Para ajustar o tamanho da imagem para o tamanho do papel, selecione **Ajustar à página**.

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

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

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

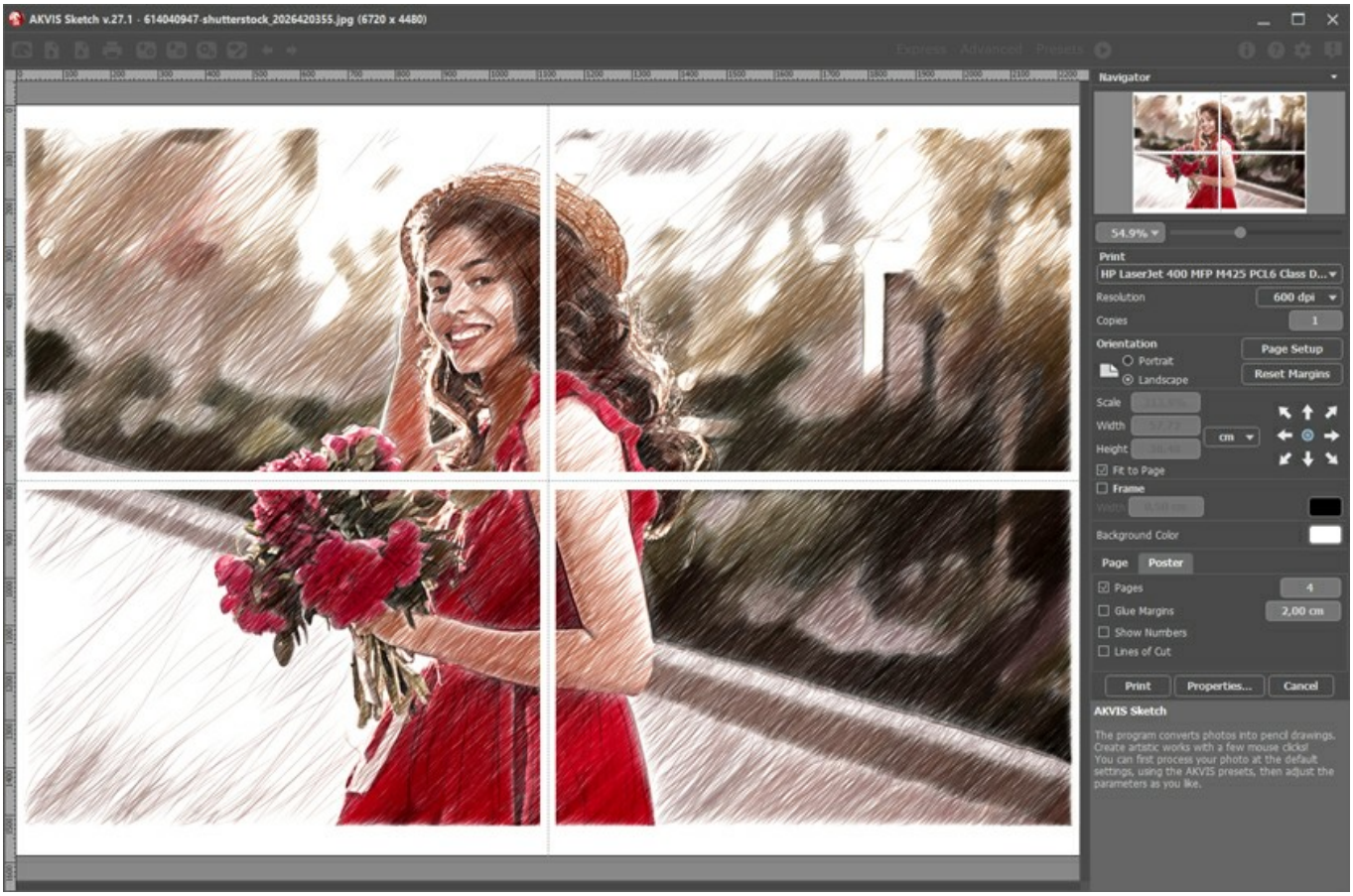
Na aba **Página** você pode ajustar a impressão das múltiplas cópias da imagem em uma única folha.



Impressão da página

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

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



Impressão do poster

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

Para imprimir uma imagem com os parâmetros escolhidos pressione o botão **Imprimir**.
Para cancelar e fechar as opções de impressão pressione o botão **Anular**.

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

DESENHO COLORIDO

Por padrão **AKVIS Sketch** converte qualquer imagem para um desenho a lápis preto e branco. Mas se a foto original for colorida, é possível adicionar a sua cor ao desenho a lápis.

Foto original

Resultado

Usamos o AKVIS plugin neste tutorial, mas você pode utilizar a versão autônoma, com os mesmos parâmetros, para obter este resultado.

Passo 1. Abra uma foto colorida em seu foto editor.

Passo 2. Inicie o plugin **AKVIS Sketch**:

No **AliveColors**: Efeitos -> AKVIS -> Sketch;
no **Adobe Photoshop**: Filtro -> AKVIS -> Sketch;
no **Corel Paint Shop Pro**: Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> Sketch;
no **Corel Photo-Paint**: Efeitos -> AKVIS -> Sketch.

Passo 3. Pressione o botão para converter a foto em um desenho a lápis com as configurações padrão.

Passo 4. Reduza o valor do parâmetro **Espessura** para tornar as linhas mais finas e duras.

Reduza o valor do parâmetro **Intensidade dos cinzas** para reduzir a intensidade do preenchimento das áreas uniformemente iluminadas da imagem (i.e o céu).

Passo 5. Vamos acrescentar cor ao nosso desenho a lápis, aumentando o valor do parâmetro **Coloração** para 70.

Passo 6. Pressione o botão para aplicar o resultado à imagem e fechar o programa.

VAMOS DESENHAR UMA TULIPA

Para a primeira ilustração de como o **AKVIS Sketch** trabalha escolhemos um quadro simples: uma flor em primeiro plano e um fundo desfocado sem qualquer detalhe nítido.

Imagem original

Resultado

Usamos o plugin **AKVIS Sketch** neste tutorial, mas você pode utilizar a edição autônoma usando os mesmos parâmetros para obter este resultado.

Passo 1. Abra a imagem com o seu foto editor e inicie o plugin **AKVIS Sketch**. Aperte o botão para processar a foto com os parâmetros padrão. A imagem vai se converter em um desenho a lápis.

Passo 2. Reduza o valor do parâmetro **Espessura** para deixar os traços mais finos e mais duros.

Ao mudar o valor de um parâmetro, pressione o botão para processar a foto com as novas configurações e ver qual a influência que o parâmetro ajustado teve no desenho.

Passo 3. O parâmetro **Ângulo** define o ângulo de inclinação dos traços no preenchimento de uma área uniforme. Nesta imagem o fundo é uniforme, e podemos notar que os traços são desenhados 45 graus para a direita. Vamos mudar o ângulo de tal modo que os traços do fundo tenham o mesmo ângulo que a tulipa. Vamos definir o parâmetro **Ângulo** em 135.

Passo 4. Agora reduza o valor do parâmetro **Intensidade dos cinzas** para 1, deixando o fundo com menos brilho.

Passo 5. Clique no botão para aplicar a conversão na imagem e fechar o programa.

OS PROGRAMAS DE AKVIS

AKVIS AirBrush — Técnica de aerografia em suas fotos

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

AKVIS Artifact Remover AI — Restauração de imagens comprimidas em JPEG

AKVIS Artifact Remover AI usa algoritmos de inteligência artificial para remover artefatos de compactação JPEG e restaurar a qualidade original das imagens compactadas. O programa oferece quatro modos de ajuste de imagem, cada modo de processamento envolve uma rede neural exclusiva desenvolvida especialmente para uma ocasião específica. O programa está disponível nas versões gratuita (Free) e comercial (Business). Para uso comercial você precisa da licença Business. Mais...

AKVIS ArtSuite — Efeitos e molduras para fotos

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

AKVIS ArtWork — Coleção de técnicas de pintura e desenho

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

AKVIS Chameleon — Colagens e montagens de fotos

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

AKVIS Charcoal — Desenhos a carvão e giz

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

AKVIS Coloriage AI — Adicione cores a fotos em preto e branco

AKVIS Coloriage AI permite colorir fotos em preto e branco. O programa inclui um modo de coloração de imagens alimentado por AI baseado em aprendizado de máquina, bem como o método clássico de coloração manual usando seleção de zonas. Dê nova vida às antigas fotografias de família! Mais...

AKVIS Decorator — Alterando texturas e cores

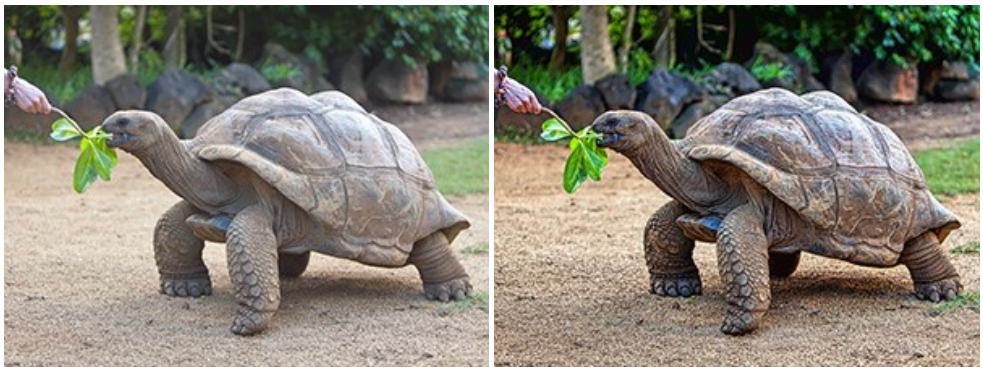
AKVIS Decorator permite aplicar novas texturas ou cores em um objeto de maneira realista. As alterações podem ser feitas em partes de uma imagem, possibilitando adicionar aos objetos e roupas das fotos uma enorme variedade de texturas, como veludo, cetim, madeira ou até doces. Mais...

AKVIS Draw — Efeito de desenho a lápis

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

AKVIS Enhancer — Reforço dos detalhes

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



AKVIS Explosion — Efeitos fabulosos de explosão e destruição

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

AKVIS Frames — Decore suas fotos com molduras

AKVIS Frames é software gratuito de edição de fotos, projetado para usar os pacotes de molduras de AKVIS

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

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

AKVIS Inspire AI — Estilização artística de imagens

AKVIS Inspire AI estiliza imagens usando várias amostras de pintura. O programa baseado em inteligência artificial aplica o esquema de cores e o estilo de uma obra de arte selecionada a uma foto, criando uma nova obra-prima. O software inclui uma galeria de estilos de arte e permite carregar uma amostra personalizada. Imite os estilos de artistas mundialmente famosos! Mais...

AKVIS LightShop — Efeitos de luz e estrelas

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

AKVIS Magnifier AI — Ampliar imagens e melhorar a qualidade

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

AKVIS MakeUp — Retocar as suas fotos!

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

AKVIS NatureArt — Efeitos naturais em fotos digitais

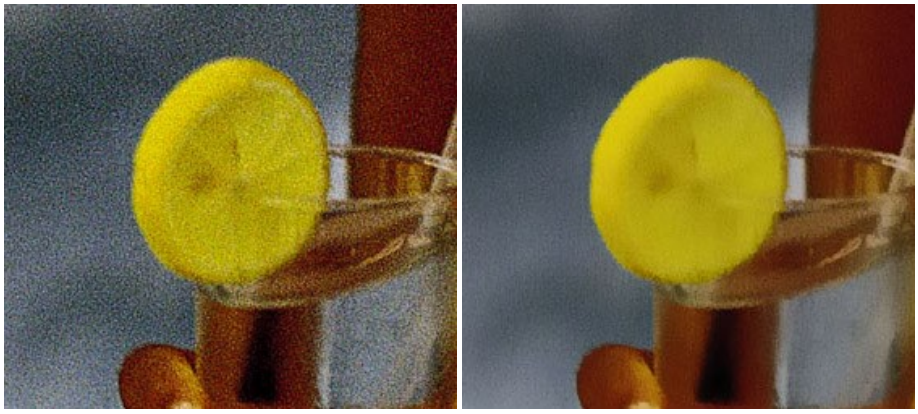
AKVIS NatureArt é uma excelente ferramenta para imitar a beleza dos fenômenos naturais em suas fotos digitais. O programa inclui vários efeitos: Chuva

AKVIS Neon — Pinturas brilhantes a partir de fotos

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

AKVIS Noise Buster AI — Redução de ruído digital

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



AKVIS OilPaint — Efeito de pintura a óleo

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

AKVIS Pastel — Pintura a pastel de uma foto

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

AKVIS Points — Efeito de pontilhismo para suas fotos

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

AKVIS Refocus AI — Efeitos de nitidez e desfoque

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

AKVIS Retoucher — Restauração de imagens

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

AKVIS Sketch — Converta fotos em desenhos a lápis

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

AKVIS SmartMask AI — Ferramenta de seleção eficaz

AKVIS SmartMask AI é uma ferramenta de seleção eficiente que economiza tempo e é fácil de utilizar. Equipado com ferramentas de inteligência artificial, o programa é a forma mais cómoda e rápida de mascarar objetos numa imagem. O software aumenta consideravelmente a sua produtividade. Ficará livre do trabalho aborrecido e terá mais espaço para a criatividade. Mais...

AKVIS Watercolor — Pintura aquarela de foto

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