Watercolor

Efeito aquarela

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
  - Parâmetros do efeito
  - Aquarela clássica
  - Aquarela de contorno
  - Arte abstrata
  - Barra de ferramentas
  - Tela
  - Molduras
  - Texto
  - Predefinições
  - Opções
  - Processamento em lote
  - Imprimir a imagem
- Exemplos
  - Navio sobre as ondas
  - Galeria de Watercolor
- Os programas de AKVIS

AKVIS WATERCOLOR 8.0 | PINTURA AQUARELA DE FOTO

AKVIS Watercolor permite criar as pinturas de aquarela incrivelmente realísticas só no clique! Faça suas fotos parecerem pinturas!

Você não precisa ser um artista para gostar de pintar. Use os efeitos artísticos de AKVIS para criar suas obras de arte!

A pintura de aquarela é uma das técnicas de pintura mais antigas e mais comumente usadas, que produz as pinturas com tintas diluídas em água. As pinturas de aquarela têm um aspecto brilhante e luminoso baseado na clareza e translucidez das cores ea fluidez das linhas.

Alguma vez sonhou em criar a sua própria obra-prima? Usando **AKVIS Watercolor** você pode imitar estilos de grandes mestres sem qualquer habilidades de pintura! Só precisa ajustar as configurações a seu gosto e executar o processamento. Qualquer imagem comum pode ser transformada na peça de aquarela belíssima!

AKVIS Watercolor inclui dois estilos de conversão de foto em arte: **Aquarela clássica** e **Aquarela de contorno**. Cada estilo tem um conjunto de predefinições prontas para uso e configurações ajustáveis.

O software permite experimentar com uma gama de gêneros de pintura ampla: de pinturas marinhas vibrantes e paisagens atmosféricas até retratos impressionantes. Veja a galeria de exemplos criados no programa.

O software não requer qualquer experiência prévia. Oferece uma série de predefinições prontas para usar que podem ser usadas para imitar diferentes técnicas de aquarela. Estimule a sua criatividade, tentando diferentes ajustes predefinidos e cores de papel!

O software está equipado com uma ampla variedade de recursos criativos.

A aba **Arte abstrata**. A aba oferece as configurações adicionais que transformam qualquer foto digital numa obra-prima de arte abstrata moderna. Traga um toque contemporâneo para as suas pinturas usando as cores vivas e as formas irregulares!

Você pode fazer a sua obra de arte ainda mais realista usando a aba **Decoração**. Permite imitar a textura de papel de aquarela, adicionar una moldura clássica ou criativa a su foto ou personalizar una imagen com a assinatura.

Além disso, você pode adicionar toque final à pintura usando o *pincel de aquarela* e outras ferramentas de pós-processamento.

O programa tem a função **Processamento em lote** que permite economizar tempo precioso quando se trabalha com uma série de imagens.

AKVIS Watercolor está disponível como uma *versão autônoma* y como o *plugin* para editores de fotos: AliveColors, Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro, etc. Consulte a tabela de comparação para mais detalhes.

A funcionalidade do programa depende do tipo de licença. Durante o teste gratuito, você pode tentar todas as opções e escolher a licença que quiser.

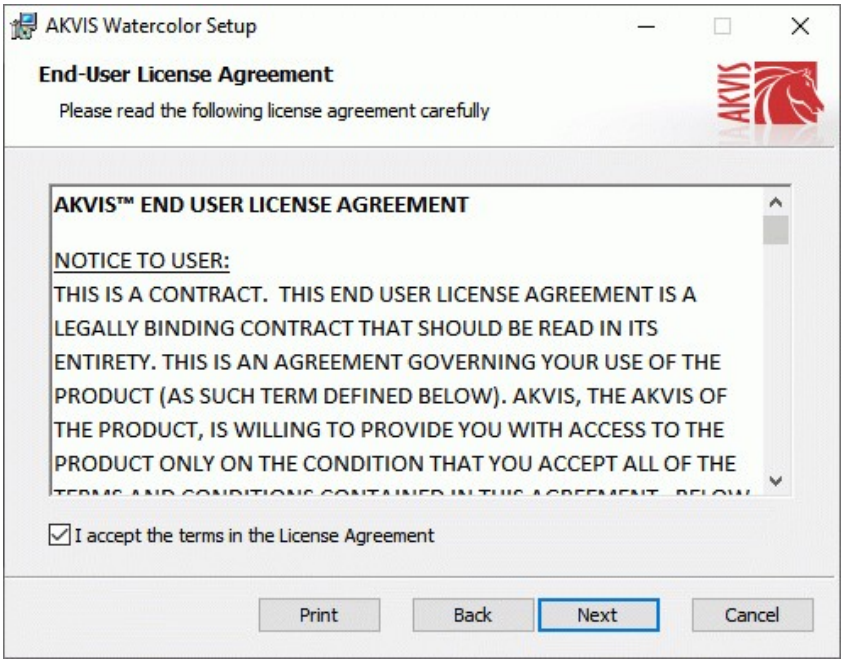
INSTALAÇÃO EM WINDOWS

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.

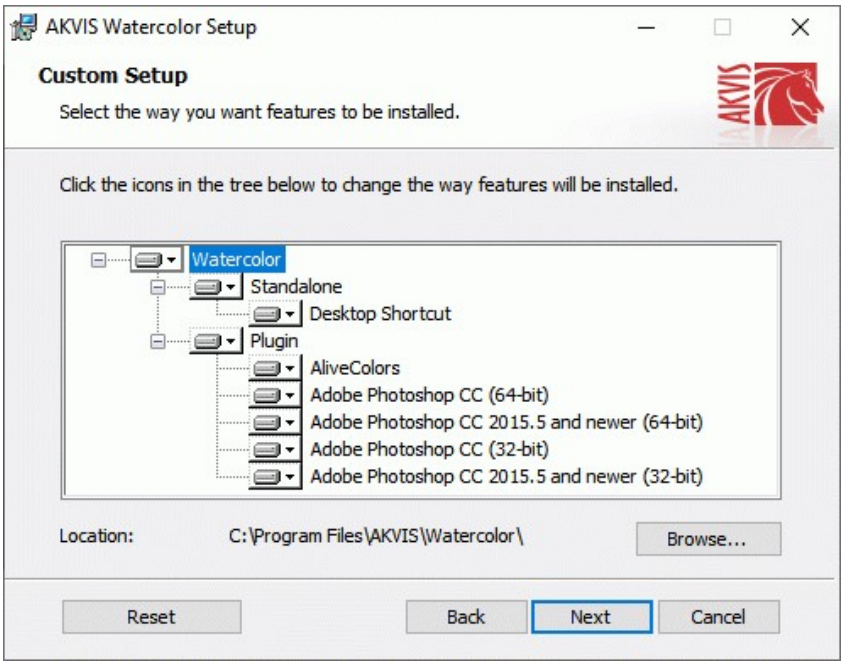
1. Execute o arquivo **exe**.
2. Selecione o idioma e clique no botão **Instalar** para iniciar o processo de instalação.
3. Leia o Acordo da licença. Ative a caixa de seleção **"Aceito os termos do Contrato de Licença"** e clique no botão **Seguinte**.



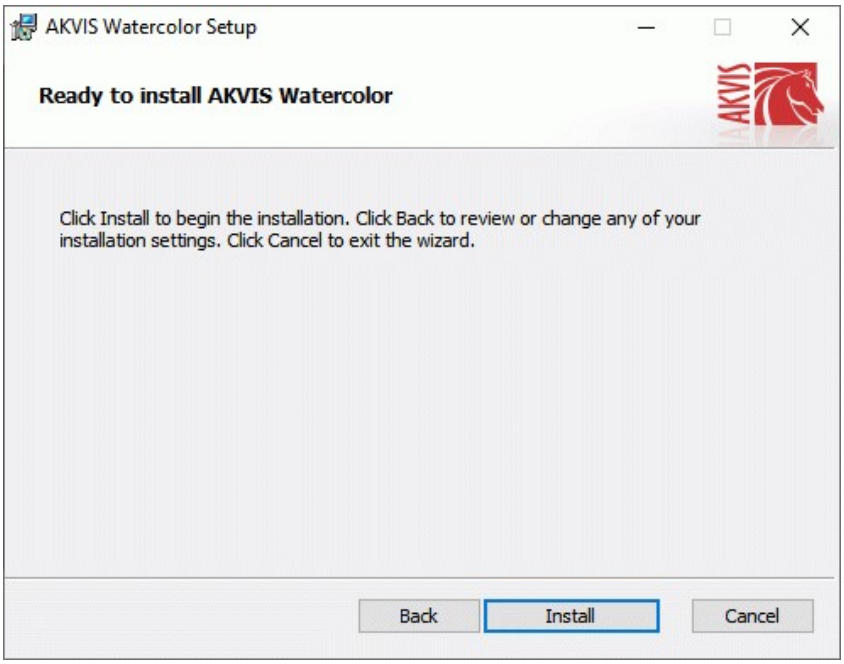
4. Para instalar **a versão do plugin** selecione o editor (ou editores) de imagens na lista.

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

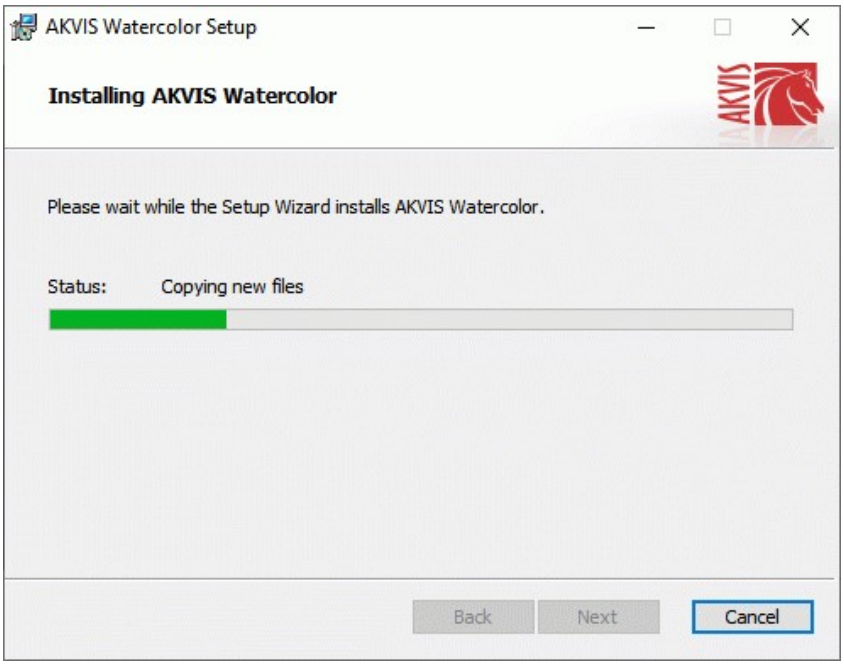
   Pressione o botão **Seguinte**.



5. Pressione o botão **Instalar**.

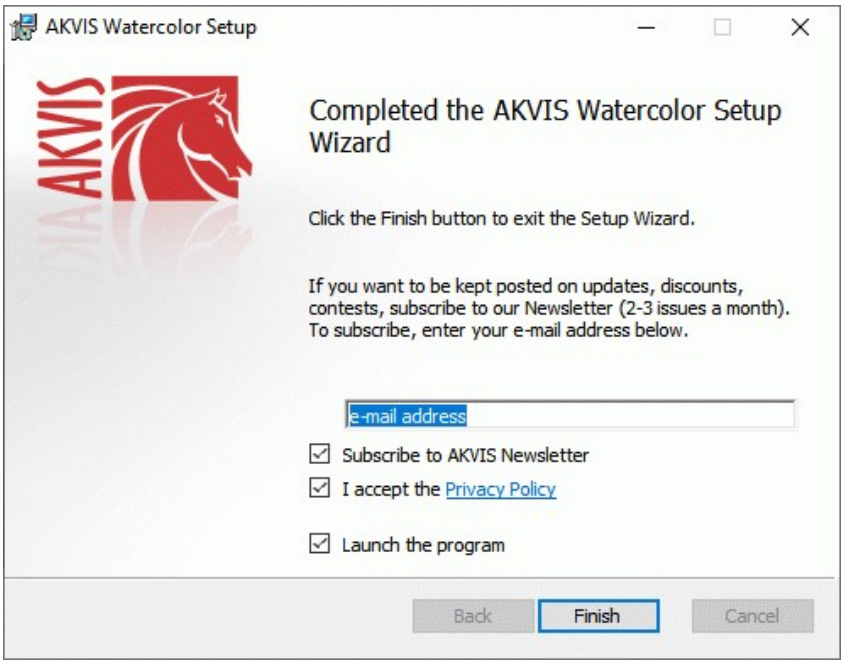


6. A instalação começa



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 –> Watercolor**, em **AliveColors**: **Effects -> AKVIS –> Watercolor**.

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.

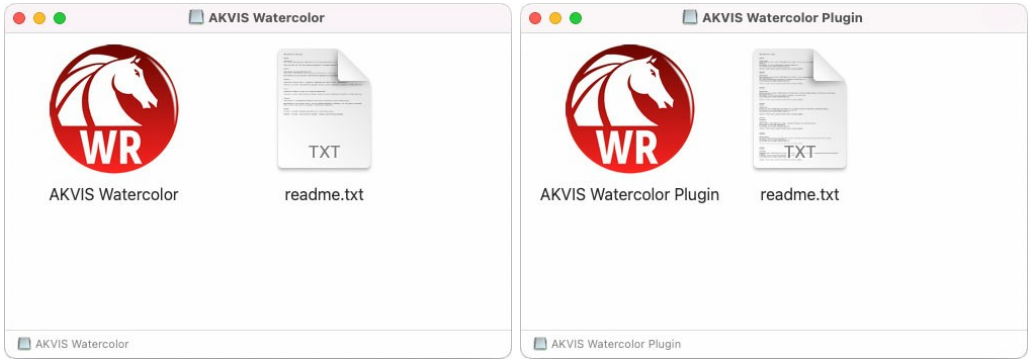
1. Abra o disco virtual **dmg**:

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

   - **akvis-watercolor-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 Watercolor** ou com a pasta de **AKVIS Watercolor Plugin** abrir-se-á.



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

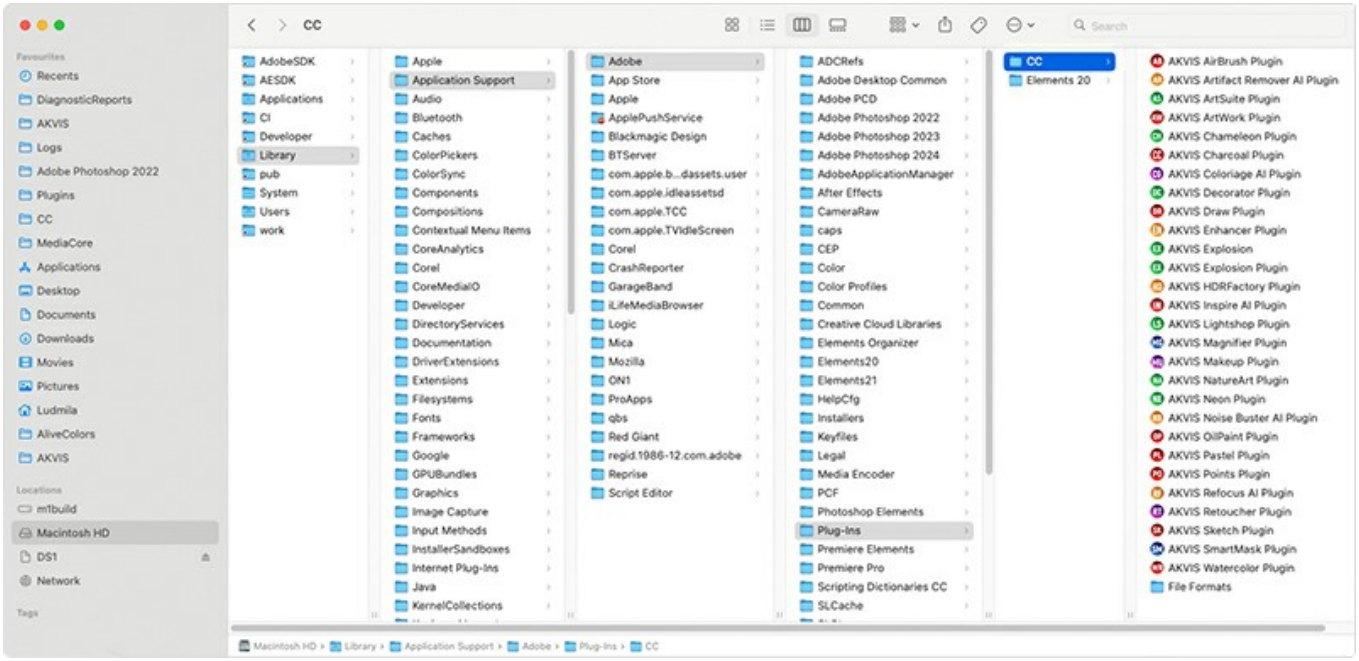
   Para instalar a versão **plugin** arraste a pasta de **AKVIS Watercolor Plugin** na pasta de **Plug-ins** de seu editor gráfico.

   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**.



AKVIS Plugins no Mac
(clique para ampliar)

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

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 Watercolor

```
sudo apt-get install akvis-watercolor
```

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-watercolor --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 Watercolor:

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

```
sudo dnf install akvis-watercolor
```

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

```
sudo yum install akvis-watercolor
```

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-watercolor
   ```

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

   ```
   sudo yum remove akvis-watercolor
   ```

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 Watercolor:

   ```
   zypper install akvis-watercolor
   ```

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-watercolor
   ```

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 Watercolor:

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

5. A instalação está completa.

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

```
flatpak run com.akvis.akvis-watercolor
```

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-watercolor
```

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 Watercolor**. 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 (**Watercolor.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**).

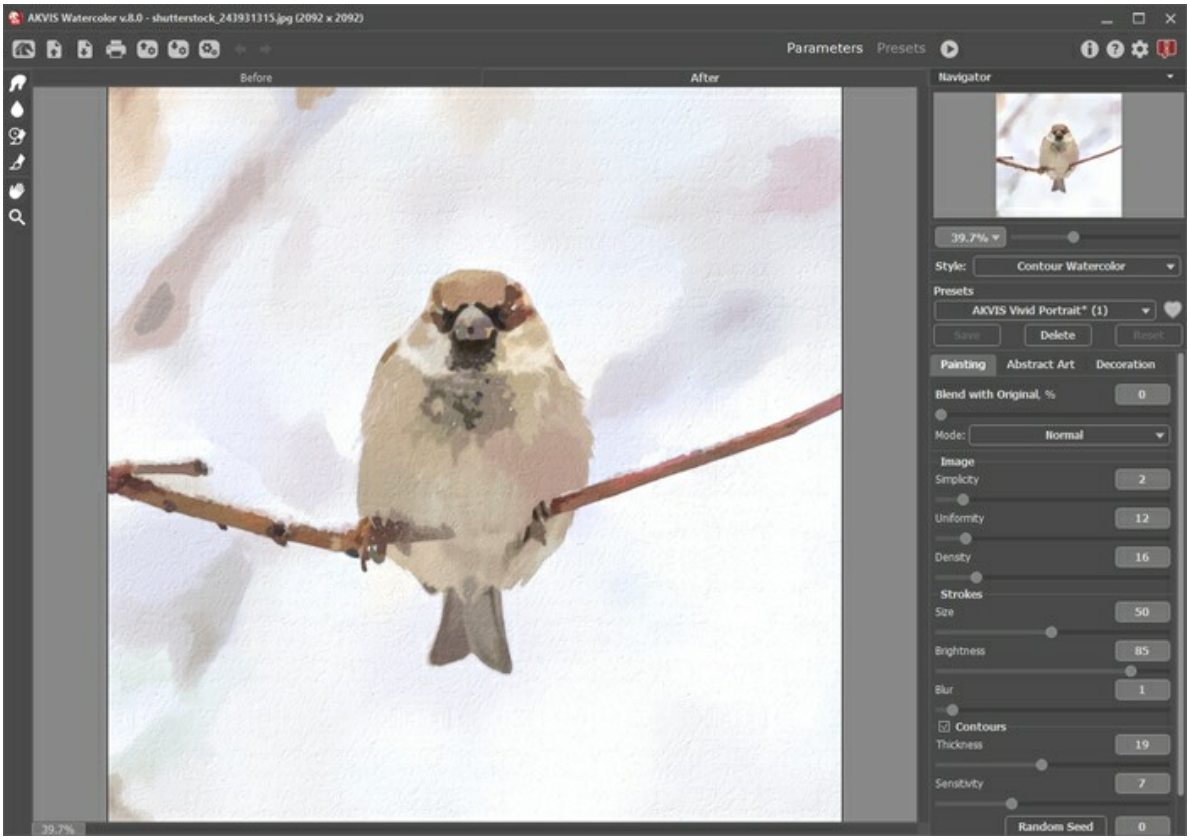
ÀREA DE TRABALHO

AKVIS Watercolor pode trabalhar independentemente como um programa autônomo (*standalone*) bem como um *plugin* para programas de gráfico.

> *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.

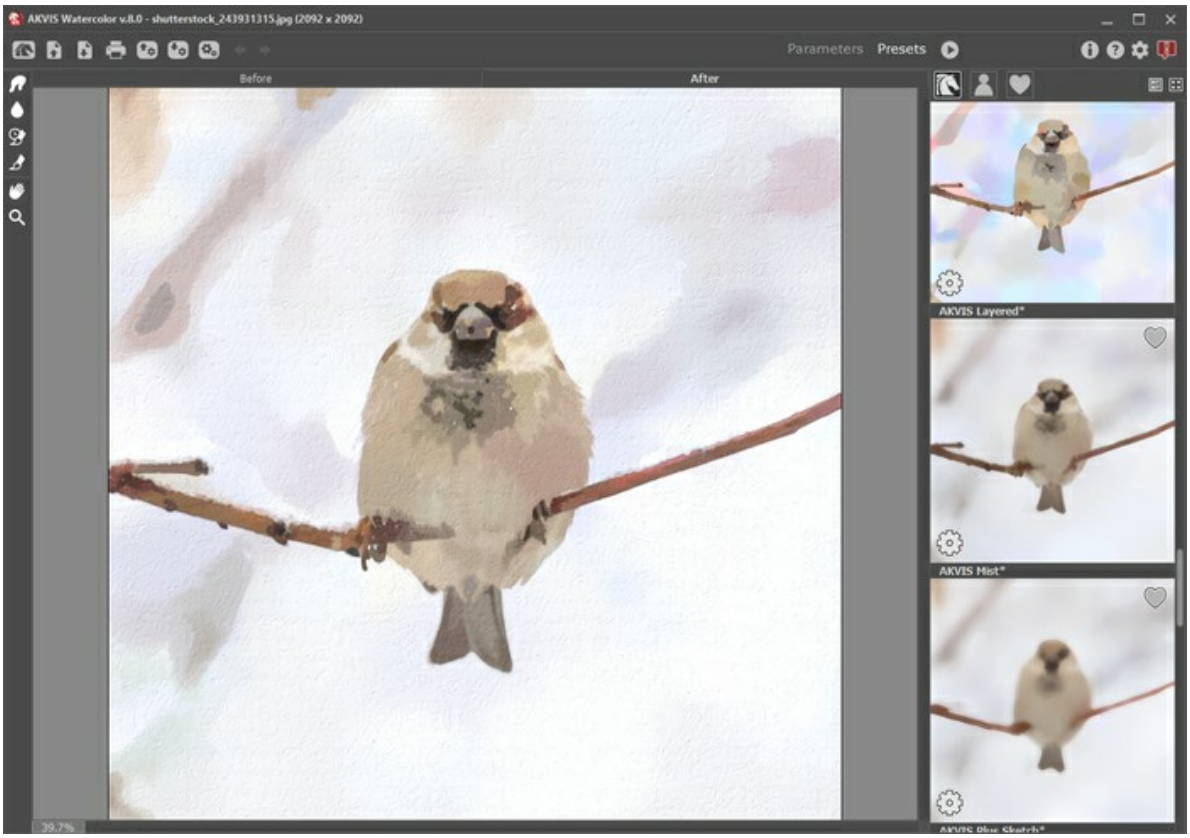
O espaço de trabalho é organizado de acordo com o modo de interface escolhido: **Parâmetros** ou **Predefinições**.

No modo **Parâmetros** a janela padrão do programa está visível.



Àrea de trabalho do AKVIS Watercolor

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



Galeria de predefinições

A parte esquerda da janela do **AKVIS Watercolor** 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 superior da janela do programa você pode ver o **Painel de controle**.

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

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

A tecla de atalho para o comando é Ctrl+O no Windows, ⌘+O no Mac.
Clique com o botão direito do mouse neste botão para mostrar a lista das imagens recentamente abertas. Você pode ajustar o seu número nos opções do programa.

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

A tecla de atalho para o comando é Ctrl+S no Windows, ⌘+S no Mac.

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

O botão importar ajustes predefinidos de um arquivo **.watercolor**.

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

O botão (somente na versão autônoma) abre a caixa de diálogo **Processamento em lote**.

O botão carrega as linhas guias salvas de um arquivo **.direction**.

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

O botão / liga e desliga as linhas guias.

O botão permite desfazer as últimas operações feitas com as ferramentas. A tecla de atalho é Ctrl+Z no Windows, ⌘+Z no Mac.

O botão permite refazer as operações canceladas. A tecla de atalho 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 plugin) permite aplicar o resultado da conversão. Quando o botão é clicado, as mudanças são aplicadas á imagem e a janela do plugin fecha.

O botão mostra informações sobre o programa.

O botão abre os arquivos de ajuda do programa. A tecla de atalho é F1.

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

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

A parte esquerda da **Janela de imagem** lá é uma **Barra de ferramentas**. Diferentes ferramentas aparecem na abas **Antes** e **Depois**.

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

O botão ativa e desativa Pré-visualização.

O botão (somente na versão autônoma) ativa a ferramenta **Recortar** que permite cortar áreas indesejadas na imagem.

O botão ativa a ferramenta **Direção de traços** desenho das linhas guias (no estilo **Aquarela clássica** nas versões Home Deluxe e Business).

O botão ativa a ferramenta **Borracha** usada para apagar as linhas guias tanto parcial como totalmente.

Ferramentas de pós-processamento (para as licenças Home Deluxe e Business na aba **Depois**):

O botão ativa a ferramentas **Borrar** que permite adicionar rapidamente um toque artesanal ao seu desenho, mistura os cores na imagem e remoção de irregularidades

O botão ativa a ferramentas **Desfoque**. Esta ferramenta cria o efeito desfoque, reduzindo o contraste da cor entre os pixels adjacentes.

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

O botão ativa a ferramenta **Pincel de Aquarela** que permite desenhar traços de aquarela translúcidos.

Ferramentas adicionais:

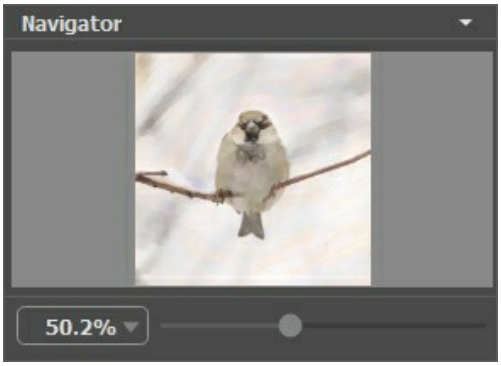
O botão ativa a ferramenta **Mão** que permite rolar a área exibida da imagem se, na escala escolhida, a imagem toda não cabe na janela. Para mover a imagem você deve pressionar este botão, colocar o cursor sobre a imagem, pressionar o botão esquerdo e, mantendo-o pressionado, mover a imagem na janela.

Dê um clique duplo no ícone ajusta a imagem à janela de imagem.

O botão para ativar a ferramenta **Zoom** que altera 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` on the image. pressionada. A tecla de atalho é `Z`

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

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 de navegação.



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. O cair do menu mostra alguns coeficientes frequentemente usados.

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

Sob o **Navegador** há um **Painel de ajustes**, onde você pode escolher o estilo de pintura (**Aquarela clássica** ou **Aquarela de contorno**) e as **Predefinições**, além de ajustar os parâmetros nas abas:

- Na aba **Pintura** pode ajustar os cenários para conversão foto/pintura dependendo do estilo escolhido: **Aquarela clássica**/**Aquarela de contorno**.
- Usando a aba **Arte abstrata** você pode mudar a forma ea cor dos objetos, dando-lhes um aspecto único e fantástico.
- Na aba **Decoração** (**Texto**/**Tela**/**Moldura**) você pode adicionar texto à sua imagem, ajustar a tela e aplicar uma moldura.

Sob o **Painel de ajustes** você pode ver **dicas** para o parâmetro e o botão sobre o qual passa o cursor. Você pode escolher onde as dicas serão mostradas ou ocultá-las nas **Opções** do programa.

COMO UTILIZAR O PROGRAMA

AKVIS Watercolor permite transformar uma fotografia numa obra de arte em aquarela. O software pode funcionar de forma independente, na versão do programa autônomo (**standalone**) ou como um **plugin** de um editor de imagens.

Siga as instruções abaixo para converter uma foto em uma pintura a aquarela:

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 Watercolor** suporta os formatos de arquivos **BMP**, **JPEG**, **RAW**, **PNG**, **WEBP** e **TIFF**.

- Se estiver trabalhando com o plugin:

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

Execute o plugin **AKVIS Watercolor**:

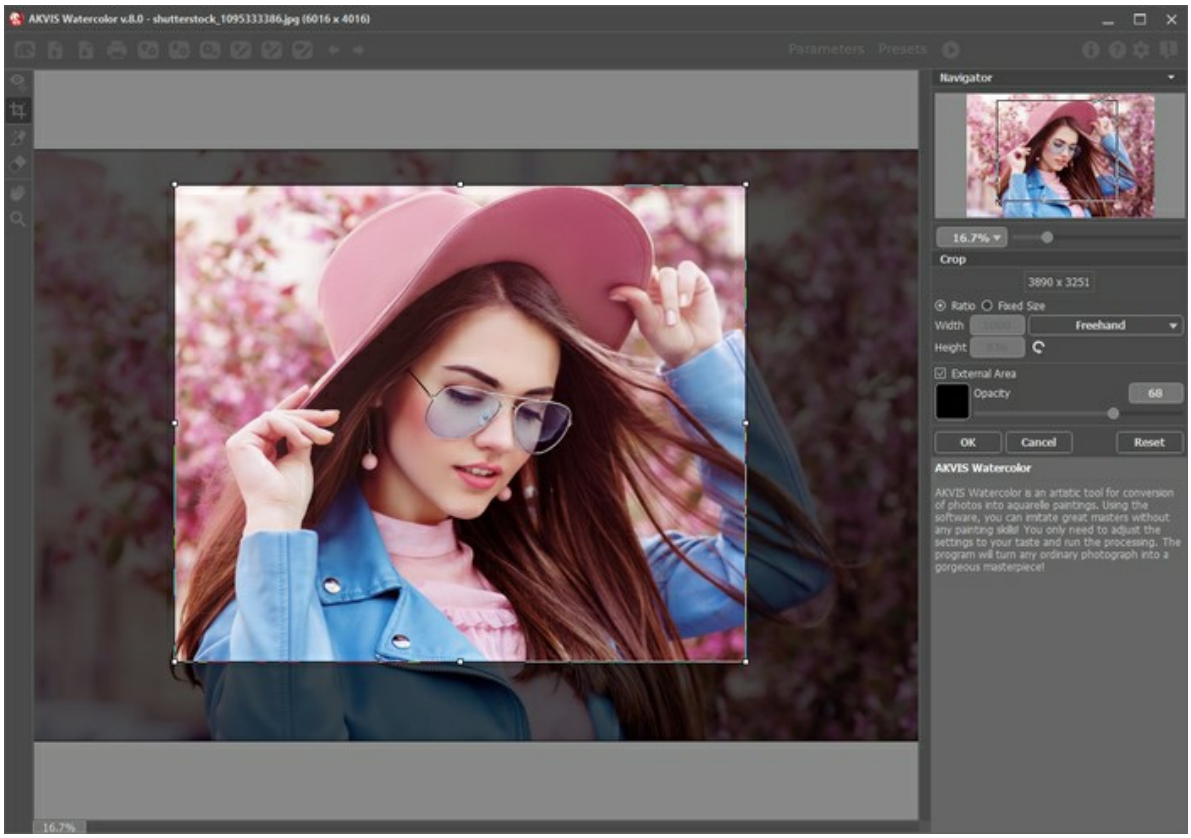
No **AliveColors**: Efeitos -> AKVIS -> Watercolor;
no **Adobe Photoshop**: Filtro -> AKVIS -> Watercolor;
no **Corel PaintShop Pro**: Efeitos -> Plugins -> AKVIS -> Watercolor;
no **Corel Photo-Paint**: Efeitos -> AKVIS -> Watercolor.

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

A janela do AKVIS Watercolor

Passo 2. Antes de aplicar o efeito, na versão autônoma, você pode usar a ferramenta **Recortar** para cortar partes indesejadas.

Para remover as áreas ao redor do quadro, pressione o botão **OK** no Painel de ajustes 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 imagem

Passo 3. No Painel de ajustes selecione o estilo de pintura em aquarela: **Aquarela clássica** ou **Aquarela de contorno**.

O estilo **Aquarela clássica** permite criar artes de aquarela com tintas transparentes. Devido à variedade de configurações, é possível imitar várias técnicas de pintura

O estilo **Aquarela de contorno** imita um método misto de pintura, muito próximo da técnica de aquarela "seco no molhado", com uma combinação de tinta aquarela e lápis.

Aquarela clássica

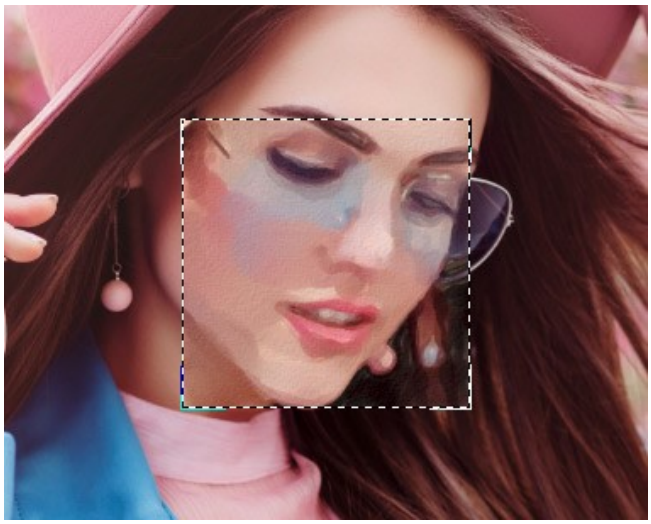
Aquarela de contorno

Ajuste os configurações do efeito aquarela na aba **Pintura** do Painel de ajustes.

Usando a aba **Arte abstrata** você pode mudar a forma ea cor dos objetos, dando-lhes um aspecto único e fantástico.

Você pode usar uma das **predefinições** de pronto-a-usar ou ajustar os parâmetros.

O resultado será mostrado na aba **Antes** na janela **Pré-visualização**.



Pré-visualização

Passo 4. Para converter toda a imagem para uma pintura, clique em . Para interromper o processo, clique no botão **Parar** do lado direito da barra de progressão.

Passo 5. No estilo **Aquarela clássica** para as licenças avançadas (Home Deluxe e Business) é possível melhorar o resultado utilizando a ferramenta **Direção de traços** que permite definir a direção dos tracejados do pincel aplicados.

Desenhe as linhas guia e clique em para re-processar a imagem.

Pinceladas automáticas

Pinceladas reorientadas

Passo 6. Se necessário, ajuste os parâmetros no grupo **Decoração** na abas **Tela**, **Moldura** e **Texto**.

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

Pintura a aquarela sobre tela com assinatura

Passo 7. É possível salvar as configurações que você gostar como **Predefinições** e usá-los no futuro. Digite um nome para a predefinição no campo **Predefinições** e pressione **Salvar**. Quando um novo ajuste predefinido é criado aparecerá também em todas as abas, com os respectivos parâmetros.

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 Watercolor.

Passo 8. Também você pode fazer retoques finais e corrigir o resultado usando as **ferramentas de pós-processamento** , , , na aba **Depois**. Esses pincéis estão disponíveis apenas para as licenças Home Deluxe e Business.

> **Atenção!** Use essas ferramentas na etapa final. Se executa o processamento de novo , as mudanças realizadas com as ferramentas perderão-se!

Passo 9. Na versão autônoma você também pode imprimir sua pintura a aquarela com . Na versão plugin use as opções de impressão de seu editor gráfico.
Passo 10. Salve a imagem processada.

- Se você estiver trabalhando com o a edição standalone:

> Clique no botão para abrir a caixa de dialogo **Salvar como**, insira um nome para o arquivo, escolha o formato (**TIFF**, **BMP**, **JPEG**, **WEBP** 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 Watercolor** 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.

Pintura a aquarela

EFEITO DE AQUARELA

AKVIS Watercolor transforma as fotos em aquarelas luminosas. O programa permite que você crie sua própria obra-prima em apenas alguns cliques do mouse.

Você pode selecionar um estilo de pintura em aquarela e ajustar os parâmetros do efeito no Painel de ajustes, na aba **Pintura**.

O programa inclui dois estilos de conversão de foto para pintura: **Aquarela clássica** e **Aquarela de contorno**. Cada estilo tem uma ampla variedade de predefinições de aquarela prontas para uso.

O estilo **Aquarela clássica** permite criar aquarelas com tintas transparentes. Devido à variedade de configurações o programa pode imitar várias técnicas de pintura.

O estilo **Aquarela de contorno** imita um método misto de pintura, muito próximo da técnica de aquarela "seco no molhado". Adiciona linhas finas à pintura para enfatizar a borda dos objetos e permite simular uma combinação de tinta aquarela e lápis. As cores nesses desenhos são mais vibrantes e menos borradas, o resultado pode parecer guache ou pôster.

Experimente cada efeito e escolha o melhor para sua imagem.

Aquarela clássica

Aquarela de contorno

Aquarela clássica

Aquarela de contorno

Nota: O estilo **Aquarela clássica** também inclui a ferramenta **Direção de traços** , que ajuda a mudar a direção das pinceladas geradas. As outras ferramentas estão disponíveis para ambos os estilos.

AQUARELA CLÁSSICA

O estilo **Aquarela clássica** do programa cria aquarelas com tintas transparentes. Devido à variedade de configurações o programa pode imitar várias técnicas de pintura.

Aquarela em base de foto
(Aquarela clássica)

Parâmetros do efeito:

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

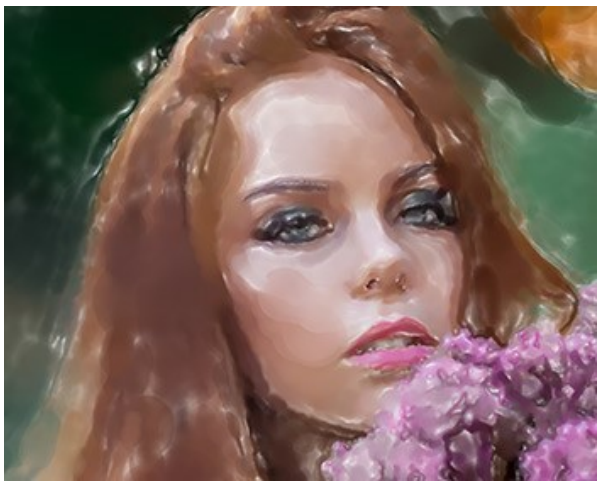
Misturar com o original = 50

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

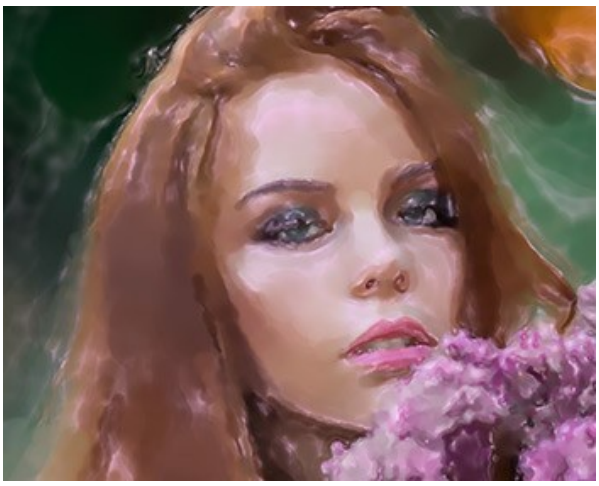
Normal

Superexposição linear

Cor do papel. O parâmetro determina a cor do papel. Clique duas vezes na placa de cor para chamar a caixa de diálogo Selecionar cor.



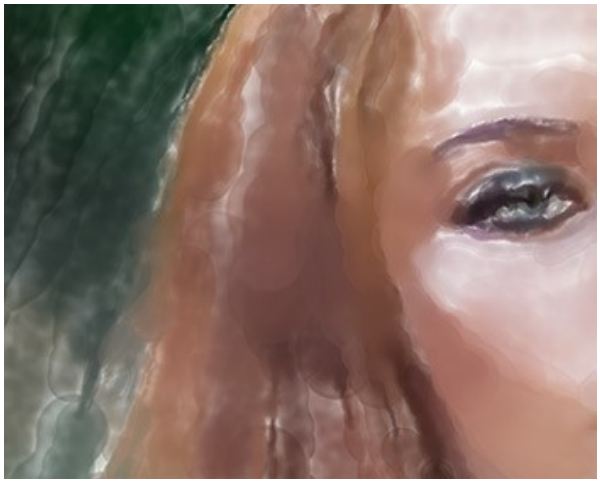
Papel branco



Papel rosado

Espessura do tracejado (1-100). O parâmetro ajusta a largura dos traços de pincel.

Espessura do tracejado = 10



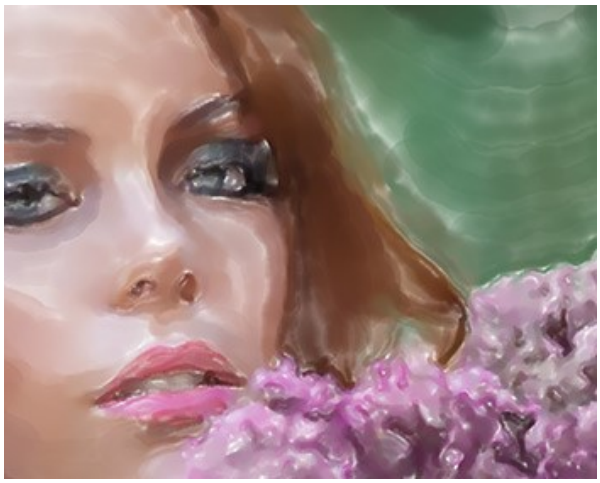
Espessura do tracejado = 40

Comprimento máx do tracejado (1-200). O parâmetro define o comprimento máximo do traço.

Comprimento máx do tracejado = 40

Comprimento máx do tracejado = 160

Pincel seco (0-100). Aumente o valor do parâmetro para simular a técnica de pintura *Pincel seco*. Reduz a suavidade dos traços e revela a textura do pincel. Quanto menor é o valor, mais fluidos os traços aparecerão.

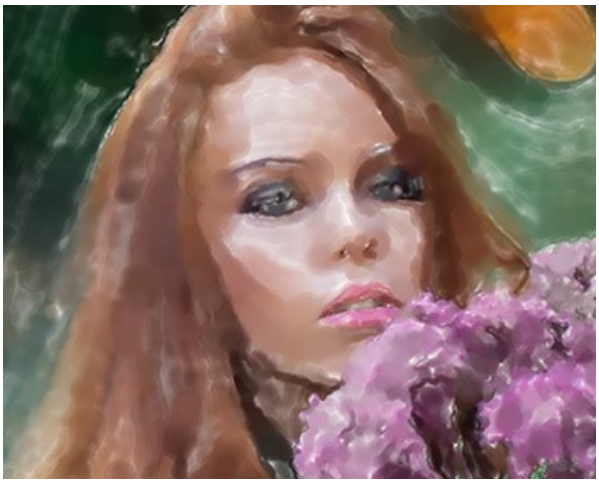


Pincel seco = 15

Pincel seco = 85

Simplificação (1-100). O parâmetro regula a simplificação da imagem. Quanto maior é o valor, mais detalhes são manchados e suavizados.

Simplificação = 5


Simplificação = 50

Densidade do tracejado (0-100). O parâmetro define a quantidade de tinta em uma pincelada. Os valores mais baixos proporcionam traços mais transparentes e luminosos.

Densidade do tracejado = 20

Densidade do tracejado = 80

Dispersão (0-100). O parâmetro muda aleatoriamente a direção ea largura dos traços.

Dispersão = 10

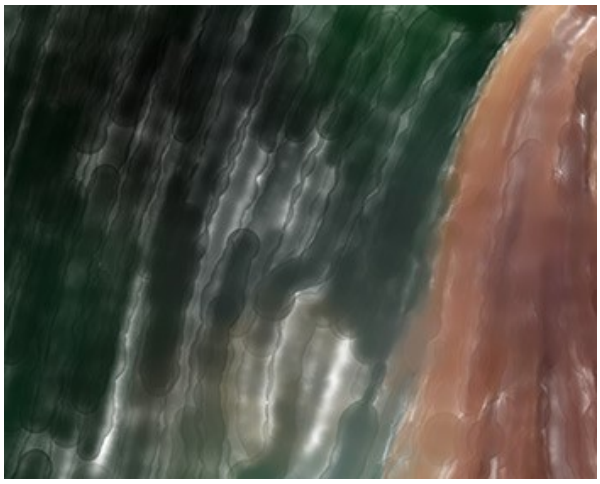
Dispersão = 90

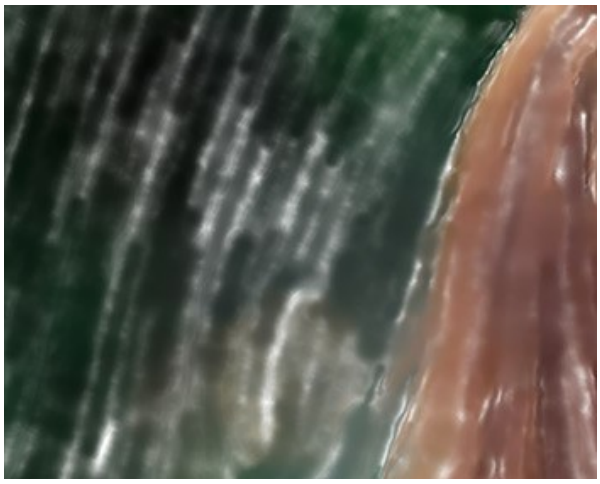
Saturação (-100..100). Este parâmetro define a intensidade de cor das pinceladas.

Saturação = 10

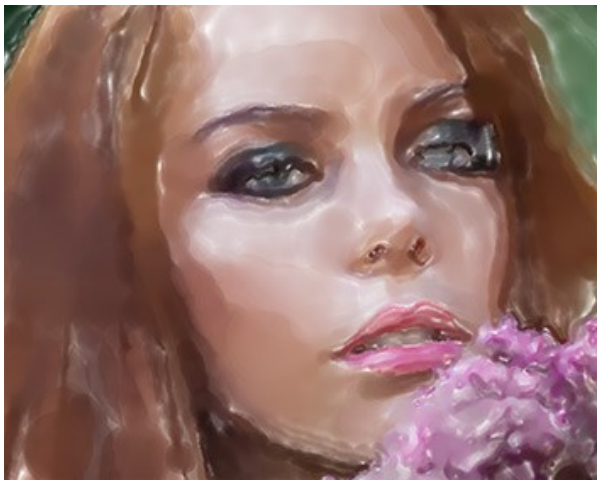
Saturação = 90

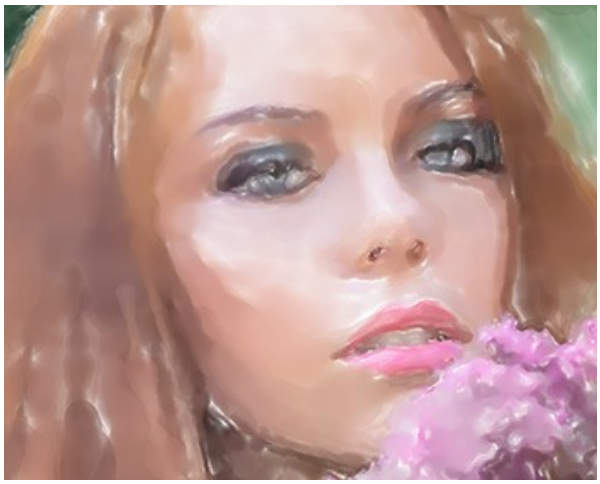
Suavidade de contornos (0-100). O parâmetro define a suavidade das bordas das traços. Os valores altos de parâmetro imita a técnica *molhado-sobre-molhado* suavizando as transições entre traços e criando os contornos vagos. Em valores mais baixos, as bordas dos traços são ásperas e nítidas.


Suavidade de contornos = 20


Suavidade de contornos = 80

Iluminação (0-100). O parâmetro permite iluminar a imagem. Use esse parâmetro para processar as fotos escuras, para fazer as cores parecerem translúcidas e luminosas.


Sem iluminação


Iluminação = 70

Semente aleatória. É o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição dos traços. Pode ser qualquer número entre 0 e 9999. Cada número corresponde a uma distribuição de traços determinada (Outros parâmetros permanecem os mesmos).

Semente aleatória

AQUARELA DE CONTORNO

O estilo **Aquarela de contorno** no programa imita um método misto de pintura, muito próximo da técnica de aquarela "seco no molhado". Adiciona linhas finas à pintura para enfatizar a borda dos objetos, permite simular uma combinação de tinta aquarela e lápis. As cores nesses desenhos são mais vibrantes e menos borradas, o resultado pode parecer guache ou pôster.

Aquarela em base de foto
(Aquarela de contorno)

Parâmetros de efeito:

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

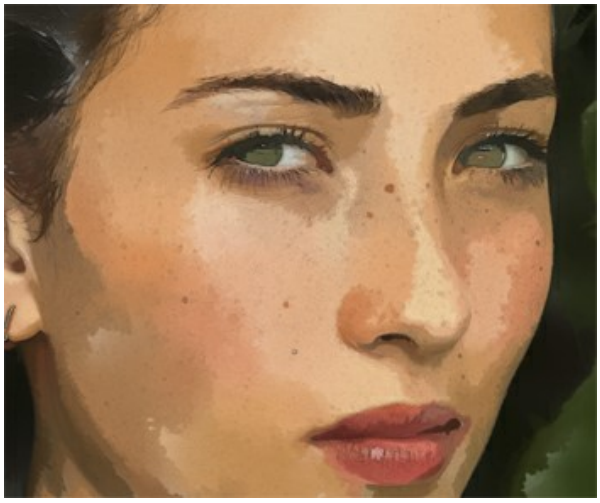
Na lista suspensa **Modo** você pode definir o método de mistura.

Normal

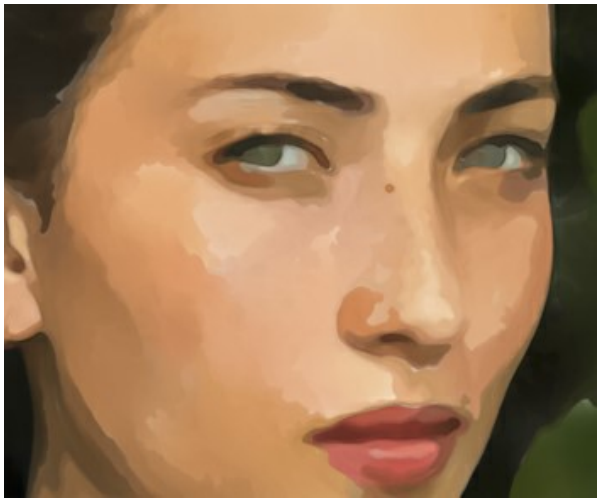
Superexposição linear

O grupo **Imagem**:

Simplificação. A simplificação da imagem. Quanto maior é o valor, mais detalhes desaparecem.



Simplificação = 0



Simplificação = 10

Uniformidade. As irregularidades, mesclas e borrões das áreas pintadas.

Uniformidade = 1

Uniformidade = 80

Densidade. A quantidade de pinceladas.

Densidade = 0

Densidade = 70

O grupo **Traços**:

Tamanho. O tamanho das pinceladas.

Tamanho = 1

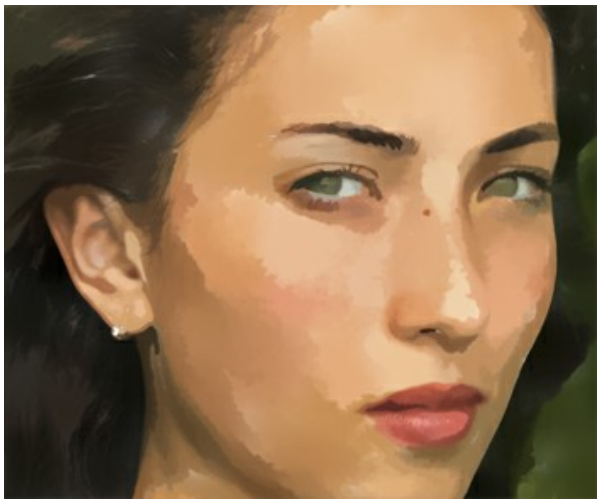
Tamanho = 15

Brilho. A quantidade e a intensidade da tinta nos traços. Em valores baixos, o fundo branco aparece através de tintas.

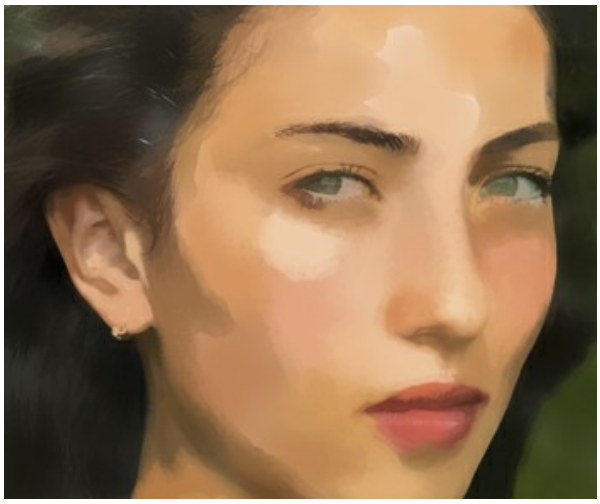
Brilho = 10

Brilho = 60

Desfoque. O grau de espalhamento de pinceladas.



Desfoque = 2



Desfoque = 16

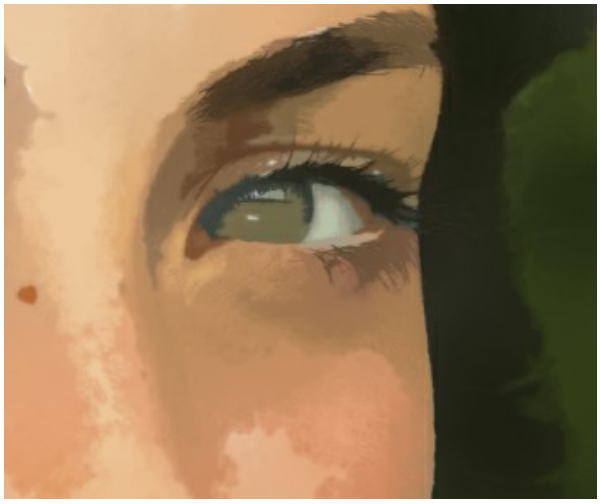
O grupo **Contornos**:

Espessura. A largura de contornos.

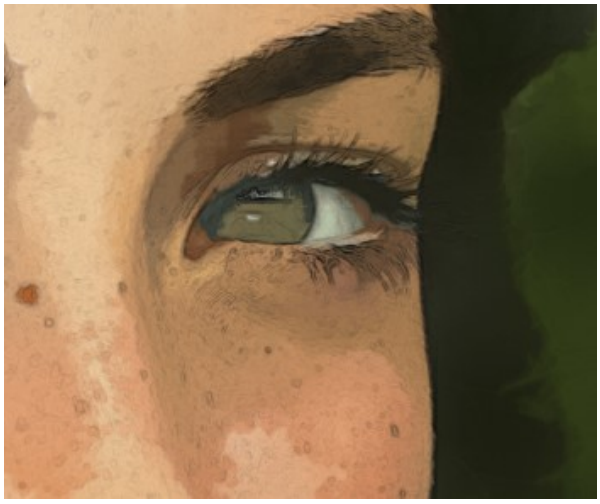
Espessura = 15

Espessura = 30

Sensibilidade. A intensidade dos contornos.



Sensibilidade = 1



Sensibilidade = 20

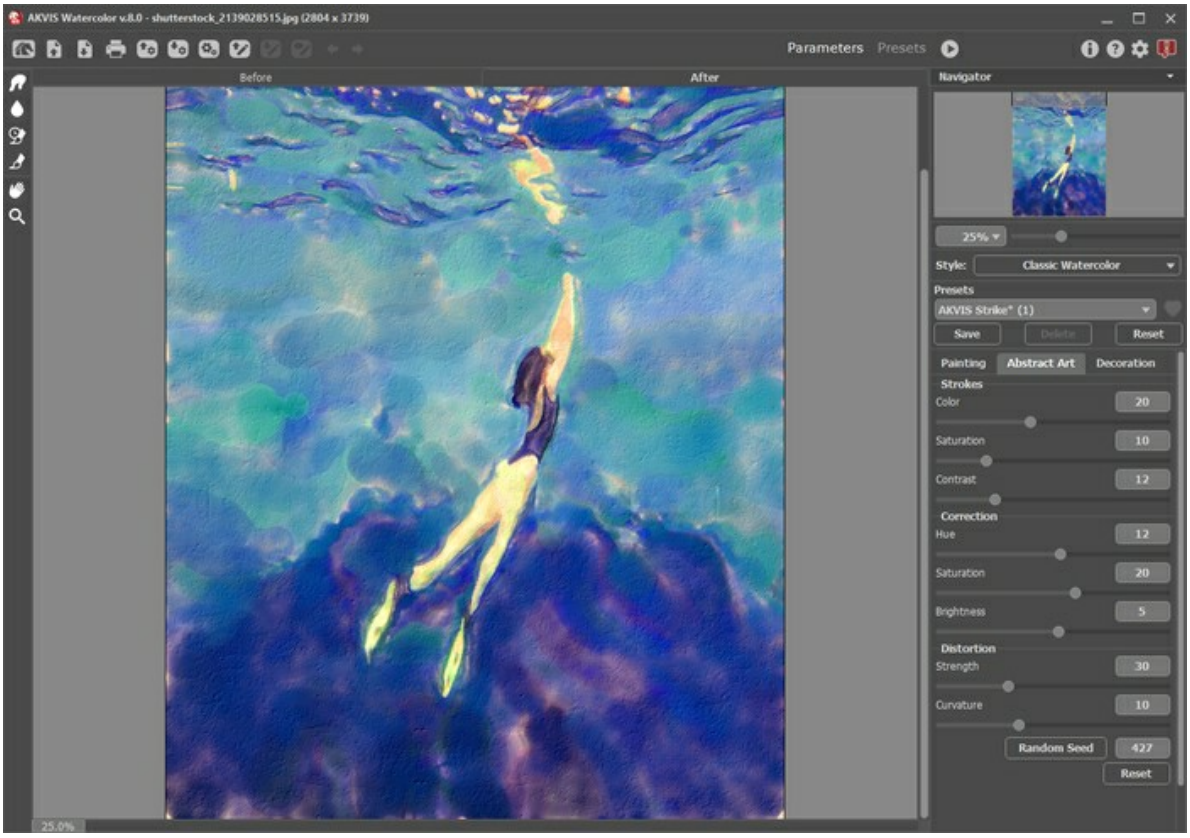
Além disso, você pode adicionar efeitos casuais à distribuição dos traços de aquarela:

Semente aleatória (0-9999). Um elemento de aleatoriedade na disposição das pinceladas.

ARTE ABSTRATA

Usando a aba **Arte abstrata** você pode mudar a forma ea cor dos objetos, dando-lhes um aspecto único e fantástico.

Nota: Esta aba está disponível apenas para as licenças Home Deluxe e Business.



Aba Arte abstrata

Os parâmetros são divididos nos três grupos:

O grupo **Traços**. Os parâmetros alteram a cor dos traços na imagem resultante.

Cor (0-50). Quanto maior é o valor, mais traços são recoloridos e mais cores aparecem na imagem.

Cor = 0

Cor = 40

Saturação (0-50). O parâmetro aumenta o brilho de traços aleatórios. O valor padrão é 0.

Saturação = 5

Saturação = 50

Contraste (0-50). O parâmetro faz traços aleatórios mais escuros ou mais claros.

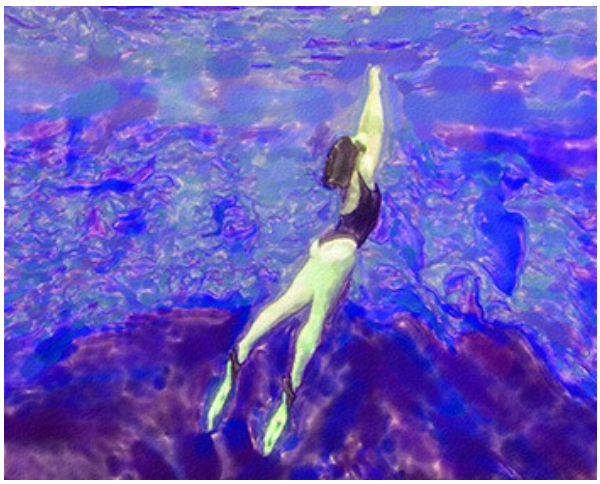
Contraste = 10

Contraste = 50

O grupo **Correção**. Os parâmetros alteram a cor da imagem original.

Matiz (-180...180). O parâmetro altera todas as cores com o mesmo valor de matiz.

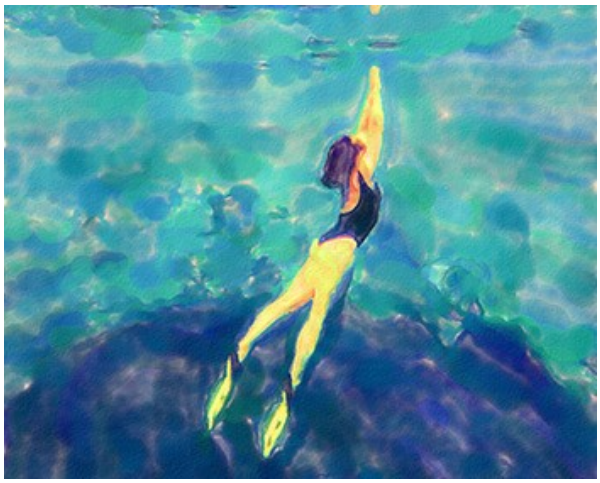
Matiz = -50



Matiz = 50

Saturação (-100...100). O parâmetro faz as cores da imagem mais brilhantes. Permite que você altere a intensidade de cores: de tons de cinza neutro para cores brilhantes.

Saturação = -65



Saturação = 65

Brilho (-100...100). A luminosidade da imagem. Nos valores mais altos a imagem é mais brilhante, enquanto nos valores mais baixos é mais escura.

Brilho = -50

Brilho = 50

O grupo **Distorção**. Os parâmetros alteram as formas e proporções dos objetos.

Força (0-100). Define o grau de que objetos serão deslocados e esticados. No valor de 0, não há distorção.

Força = 10

Força = 50

Curvatura (2-25). Este parâmetro define o grau de distorção do contorno.

Curvatura = 5

Curvatura = 20

Semente aleatória (1-9999). É o número inicial para o gerador de números aleatórios que define a distribuição dos traços.

Distorções aleatórias

FERRAMENTAS E SUAS OPÇÕES

No **AKVIS Watercolor** 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**).

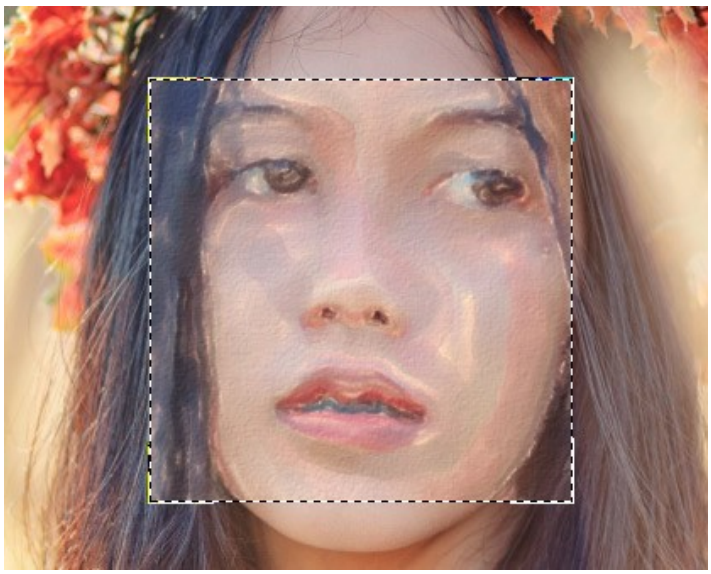
Dica:

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 **Pintura** 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.



Janela Pré-visualização

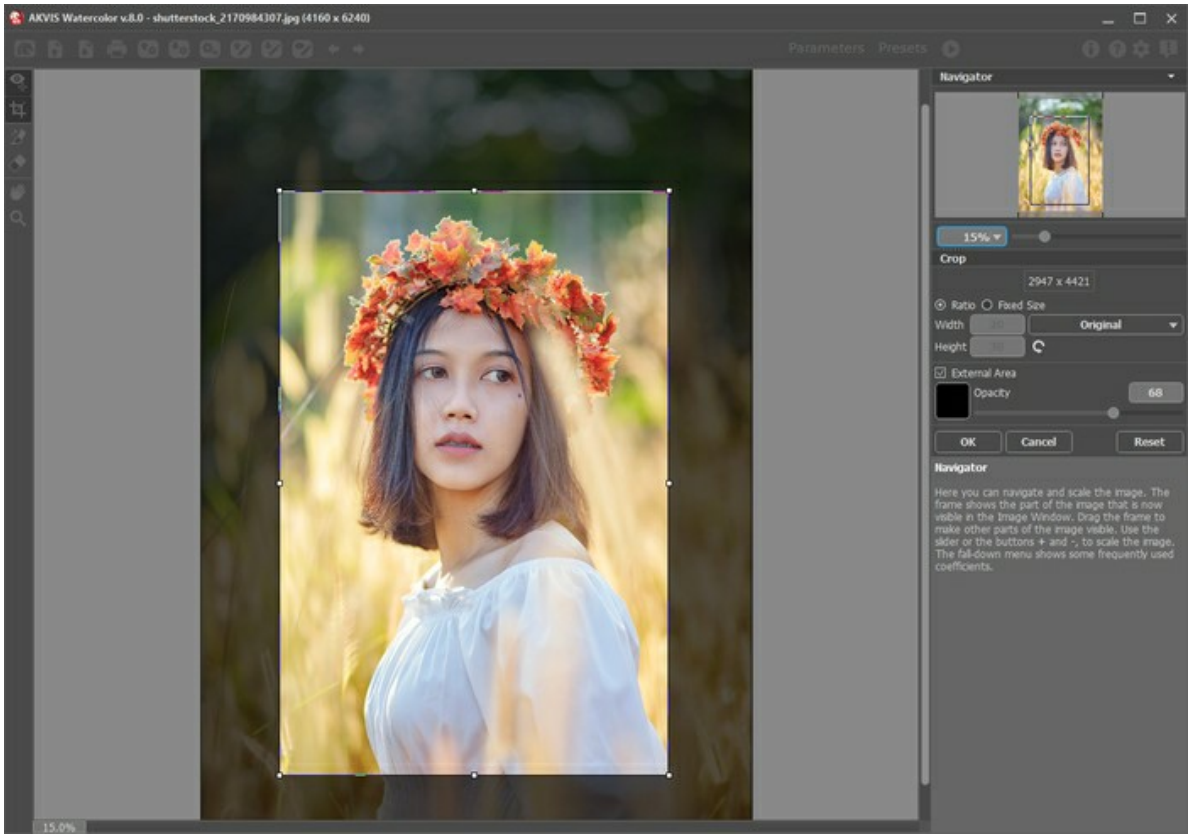
O tamanho da janela Pré-visualização é ajustado nos opções do programa .

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.

Nota: Esta ferramenta é aplicada à imagem original! Use-o antes de o efeito do aquarela.

Você pode alterar a área de recortar arrastando os lados e os ângulos do quadro retangular. Use os botões no **Painel de ajustes** para controlar a ferramenta:

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 as opções da ferramenta **Recortar**:

Você pode escolher o tamanho do retângulo de recorte da lista suspensa **Relação** ou entre a relação de aspecto personalizado.

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

A ferramenta **Direção de traços** lhe dá controle total sobre os traçados. Esta técnica permite alcançar verdadeiramente uma pintura realística com cabelo humano, padrões e texturas indo na direção certa.

Nota: Esta ferramenta só está disponível no estilo **Aquarela clássica** para as licenças avançadas (Home Deluxe, Business).

Desenhe 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 .

Pinceladas automáticas

Linhas guias

Mudando de direção

Dica: Você pode salvar e carregar as linhas guias criadas com esta ferramenta.

Ao carregar as linhas guias, se adaptam automaticamente ao tamanho da imagem.

A **Borracha** permite editar e remover as linhas guias desenhadas com a ferramenta **Direção de traços**. O tamanho da borracha pode ser ajustado numa janela pop-up, a qual aparece depois de clicar o botão direito do mouse na imagem.

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.

A ferramenta **Borrar** permite a mistura de cores na imagem e remoção de irregularidades.

Parâmetros da ferramenta:

Tamanho (1-300). A largura máxima de uma linha traçada pela ferramenta.

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 traço.

Força (1-100). A intensidade de tintas na pincelada. Quanto mais alto o valor deste parâmetro, mais a cor será manchada.

Efeito de pintura a aquarela

Usando Borrar

Desfoque. Esta ferramenta cria o efeito desfoque, reduzindo o contraste da cor entre os pixels adjacentes.

Tamanho (1-200). A largura máxima de uma linha traçada pela ferramenta.

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 traço.

Raio (0.1-10.0). A ferramenta é caracterizada pelo parâmetro **Raio**. Quanto mais alto o valor do parâmetro, mais forte é o efeito.

Efeito de pintura a aquarela

Usando Desfoque

O **Pincel histórico** permite reduzir o efeito e restaurar a imagem ao seu estado original. Você pode escolher o modo da ferramenta: editar todas as alterações ou apenas pincéis mantendo o efeito aquarela.

Parâmetros da ferramenta:

Restaurar original. Se a caixa de seleção estiver ativada, a ferramenta permite reduzir o efeito de pintura a aquarela, bem como o resultado dos pincéis de pós-processamento. Se a caixa de seleção está desativada, a ferramenta edita apenas estas ferramentas, mas não afeta o efeito aquarela.

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.

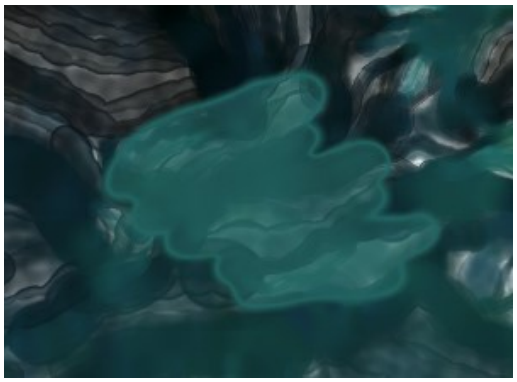
Efeito de aquarela

Usando Pincel histórico

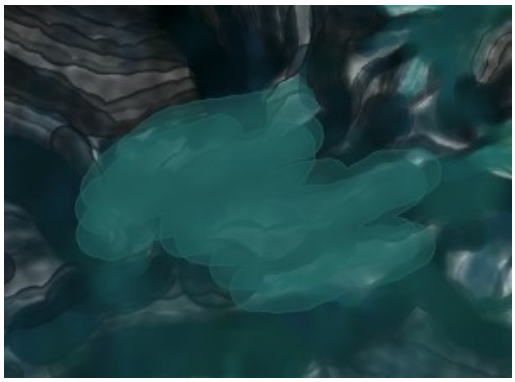
O **Pincel de aquarela** . A ferramenta permite desenhar traços de aquarela translúcidos.

Tamanho (5-1000). A largura máxima da linha que pode ser obtido pelo pincel.

Dureza (0-100). É a dureza da borda externa. Quanto maior é o valor, mais dura é a borda da ferramenta.

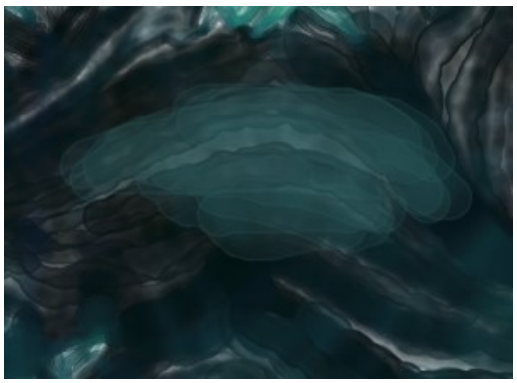


Dureza = 10

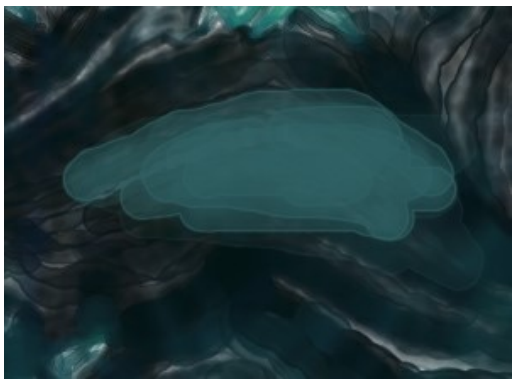


Dureza = 90

Força (1-100). A opacidade dos traços.

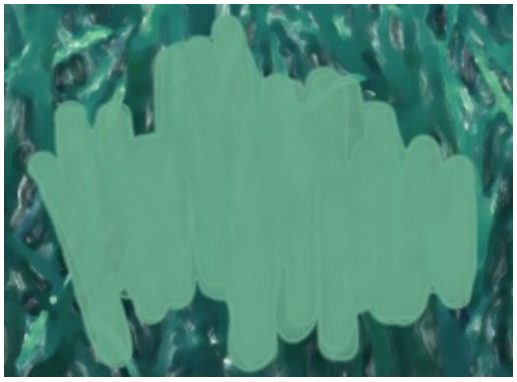


Força = 35

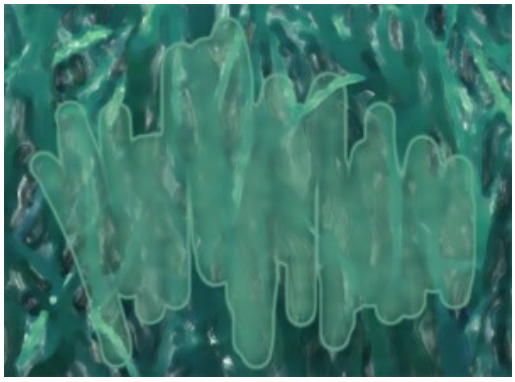


Força = 90

Umidade (0-100). A quantidade de água no traço. Quanto maior é o valor, mais transparente é a parte interna do traço e mais visíveis as bordas.



Umidade = 35



Umidade = 85

Cor. O quadrado de cor exibe a cor do giz. Clique no quadrado para ativar a ferramenta **Conta-gotas** que permite escolher uma cor da imagem. A tecla de atalho é `I`.

Cerca de ponta do conta-gotas sobre a imagem há um círculo de cor com tintas adjacentes:

Conta-gotas

1. Linha gradiente com a cor atual no centro, no lado esquerdo com +30% em preto, e no lado direito, +30% em branco.
2. A cor anterior seleccionado.
3. A cor atual do pixel onde está o cursor.
4. Cores dos pixels nas proximidades.
5. Cores médias de áreas de 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 px.

O círculo de cor ajuda a selecionar as cores de modo mais preciso. Se for difícil obter uma determinada cor, é possível selecionar um matiz no círculo ao pressionar a tecla `Ctrl`.

Um duplo clique no quadrado permite escolher uma cor na caixa de diálogo **Selecionar cor**.

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`.

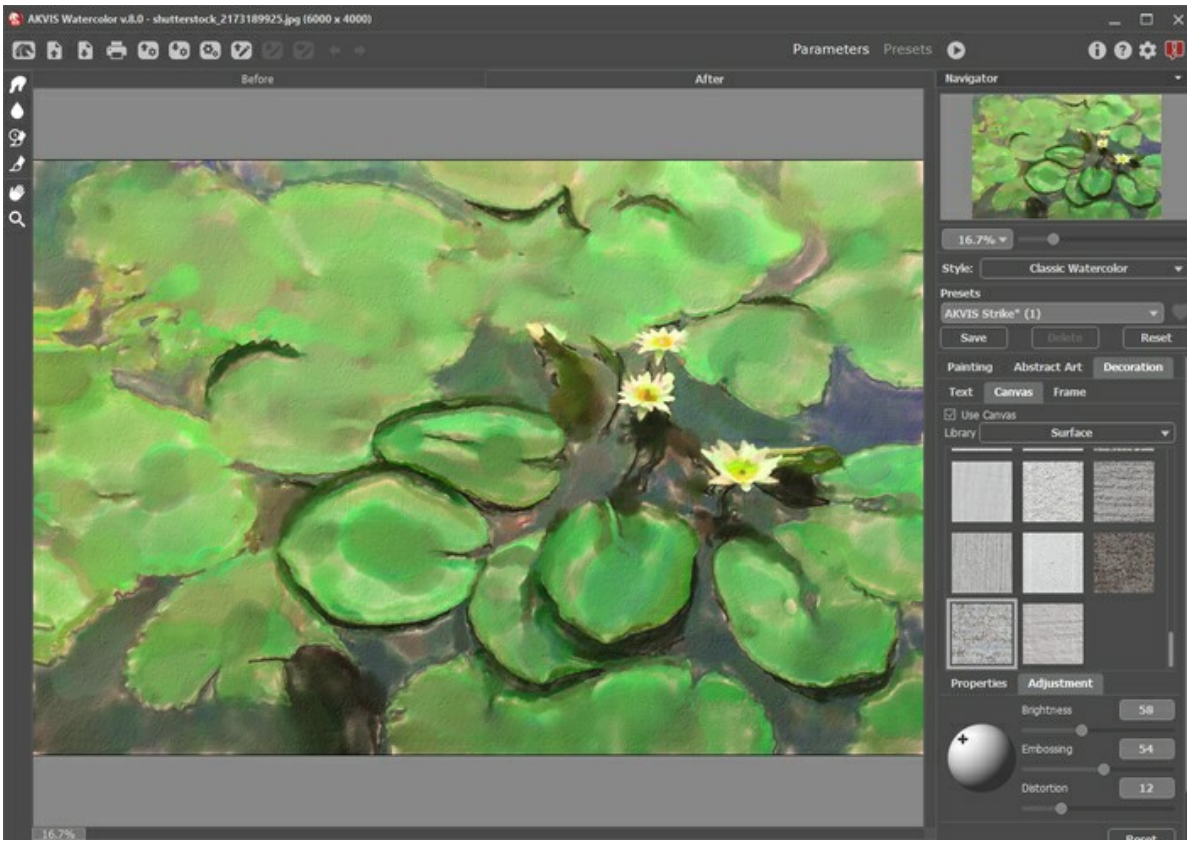
Dê um clique duplo no ícone , para fazer a escala de imagem a 100% (o tamanho real).

PINTURA SOBRE TELA

Para obter uma verdadeira pintura em aquarela é especialmente importante escolher uma superfície apropriada. Geralmente, os artistas da técnica de aquarela usar um papel texturizado. Com **AKVIS Watercolor** você pode colocar a sua pintura em qualquer superfície: um papel lixado, um cartão, uma placa de MDF, um muro e outras.

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.



Pintura a aquarela sobre tela

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

Ajuste as configurações de Tela.

ADICIONAR UMA MOLDURA

Em **AKVIS Watercolor** 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:

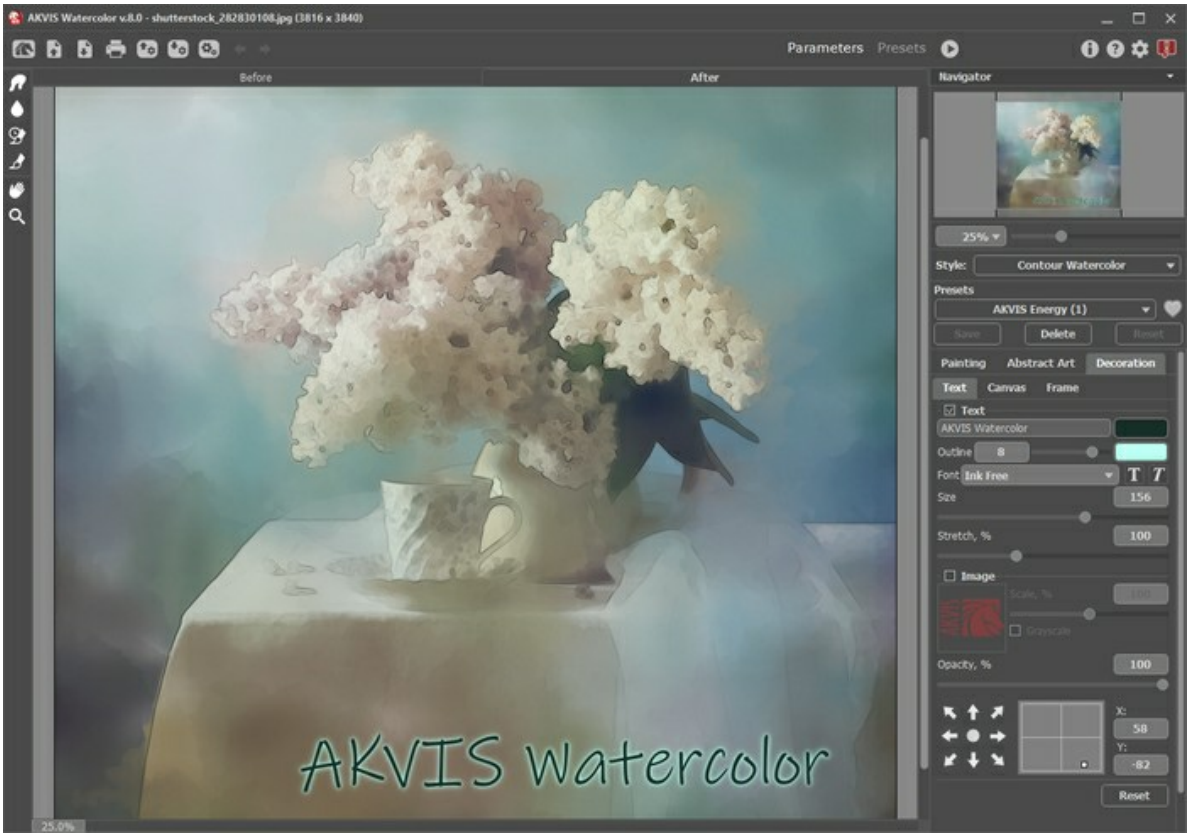
- **Moldura clássica**
- **Padrão**
- **Traçados**
- **Vinheta**
- **Passe-partout**

TEXTO NA PINTURA A AQUARELA

AKVIS Watercolor não só cria uma pintura em aquarela de sua foto, mas também, pode personalizar o seu trabalho artístico, adicionando uma assinatura, um título, uma saudação ou qualquer outra mensagem.

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.

PREDEFINIÇÕES

AKVIS Watercolor inclui uma série de predefinições prontos para usar, que permitem você se familiarizar com os recursos do programa.

Quando se move o cursor sobre um ajuste predefinido de AKVIS, um resultado rápido é exibida na janela pequena no lado esquerdo da lista.

Uma predefinição contém as configurações para todas as abas (**Pintura**/**Arte abstrata**/**Decoração**).

As predefinições de AKVIS marcadas com ***** (por exemplo, *AKVIS Blossom**) usam os parâmetros de **Arte abstrata** disponíveis apenas para as licenças Deluxe/Business. Na versão Home esses efeitos adicionais não serão aplicados, tais predefinições usarão apenas as configurações de **Pintura** e **Decoração**.

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**.

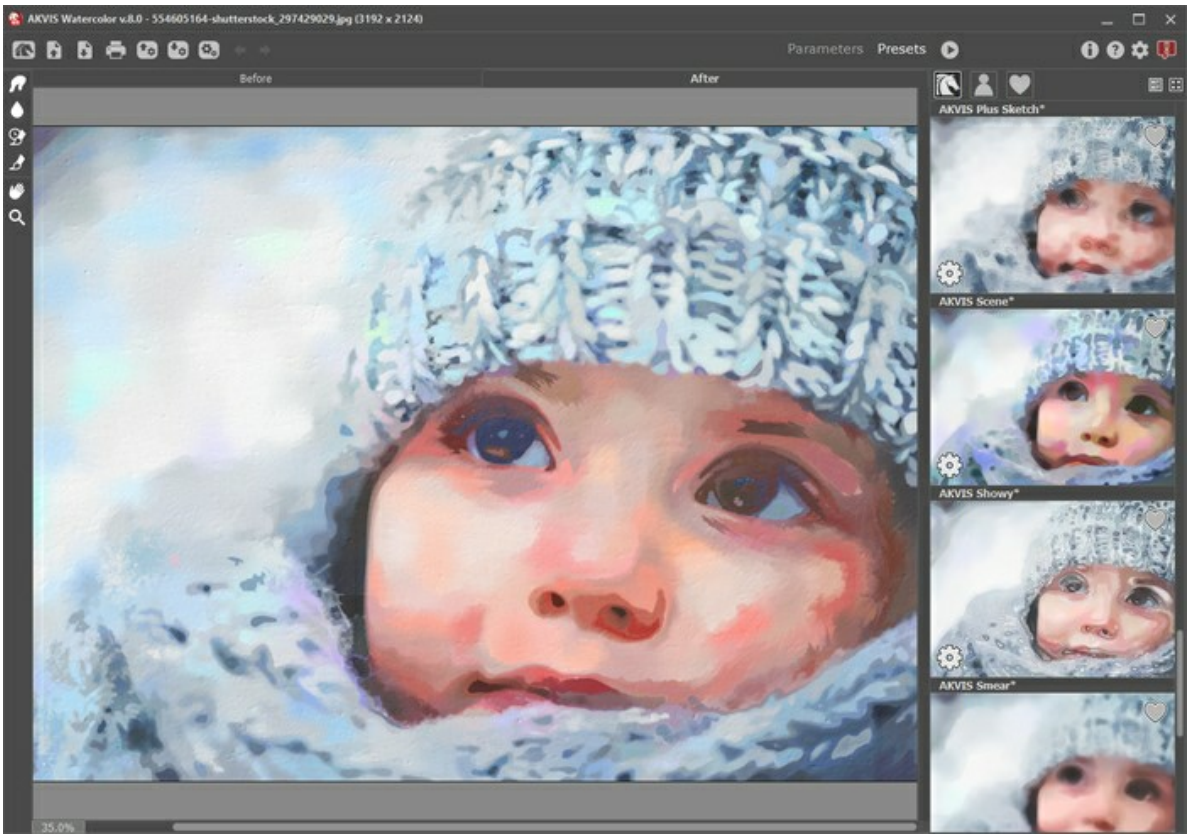
Para apagar um ajuste predefinido, escolha-o da lista suspensa e pressione o botão **Apagar**.

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);

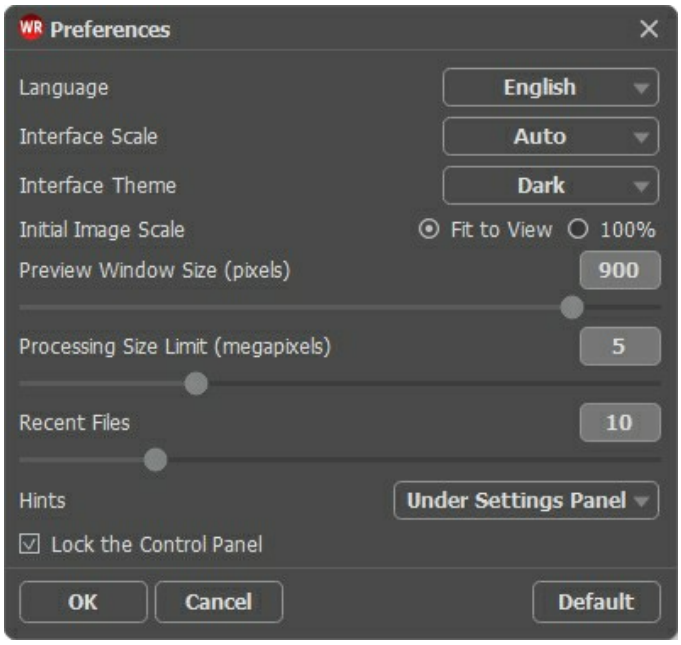
Mostrar parâmetros.

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

Leia mais como importar e exportar ajustes predefinidos.

OPÇÕES

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 como a imagem é dimensionada na janela principal depois da aberta:

    - **Ajustar à visão**. O tamanho ajusta-se para que a imagem seja completamente visível.
    - **100%**. O tamanho real é usado, a imagem não escala.

- **Tamanho da janela Pré-visualização**. Escolha o valor desejado do tamanho da janela Pré-visualização: de 200x200 a 1000x1000 pixels.
- **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.
- **Descrição de parâmetros**. Você pode escolher como mostrar as dicas:

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

- **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.

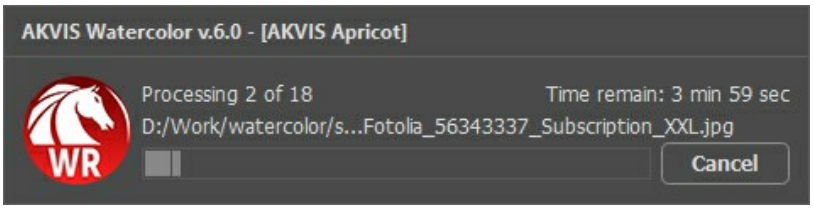
Para salvar as mudanças efetuadas na janela **Opções** pressione **OK**.

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

PROCESSAMENTO EM LOTE

AKVIS Watercolor 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). Poupe tempo e esforço.



Se você usa o programa autônomo, leia o tutorial.

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

IMPRIMIR A IMAGEM

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

Opções de impressão no AKVIS Watercolor

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.

NAVIO SOBRE AS ONDAS: PINTURA DE AQUARELA

AKVIS Watercolor transforma as fotos em pinturas de aquarela vibrantes.

Marítimas ou pinturas marinhas são preenchidos com a luz e cor, normalmente com cenas tempestuosas e os naufrágios épicos. Leia o tutorial para aprender a criar a sua própria aquarela!

Passo 1. Inicie o software **AKVIS Watercolor**. Abra uma imagem.

Imagem original

Passo 2. Usando a janela de pré-visualização ajuste os parâmetros do efeito (ou aplique as configurações padrão). Se a imagem tem aspecto escuro, aumente o valor do parâmetro **Iluminação** para não perder a luminosidade excepcional de pinturas da aquarela. Para iniciar o processamento da imagem clique em .

Janela do programa AKVIS Watercolor

Passo 3. Para obter um efeito mais realista, adicione uma textura de papel e uma vinheta simulando bordas não pintadas. Os efeitos estão disponíveis na aba **Decoração**.

Adicionar tela e moldura

Passo 4. Salve o resultado.

Pintura de aquarela

GALERIA DE WATERCOLOR

Eche un vistazo a la galería de obras creadas con **AKVIS Watercolor**. Si desea compartir sus obras con nosotros, envíelas a info@akvis.com.

Dê uma olhada na galeria de trabalhos criados com o uso do **AKVIS Watercolor**.

Pinturas em aquarela criadas por **Paul Baggott**:

Corrente
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Copenhague
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Iron Bridge
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Pisa
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Iate em Southampton
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Praça da Espanha
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Ponte da Torre
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Iate veneziano
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Canal de Veneza
(clique na imagem para vê-la em tamanho real)

Clique na imagem para vê-la em tamanho real.

Pinturas em aquarela criadas por **Klaus Beyer** com o uso de imagens de banco de imagens:

Zaanse Schans

Santorini (Watercolor + Sketch)

Flor de maçã

Aqui estão alguns outros exemplos de conversão de foto em pintura:

Vibrações festivas

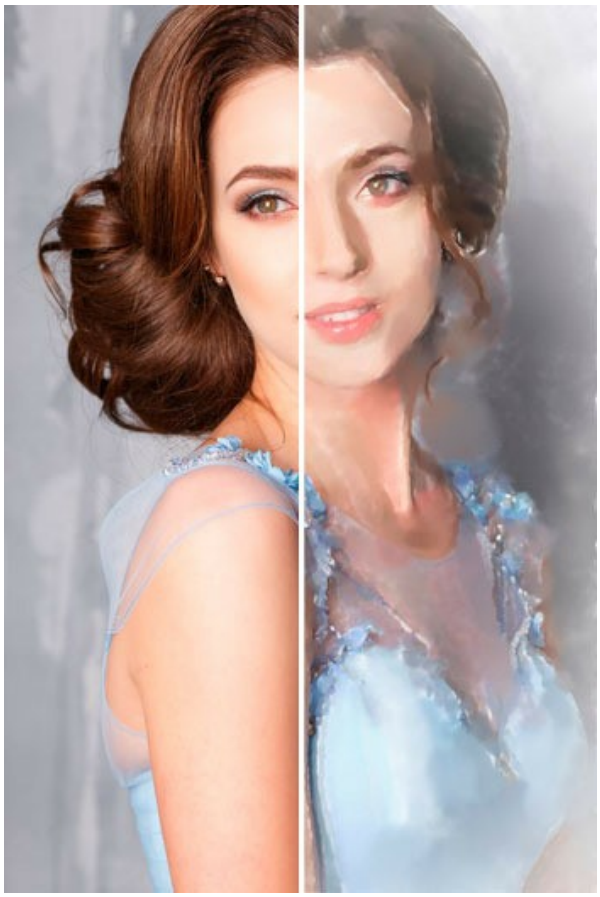
Pôr do sol mágico

Bailarinas

Sonho da primavera

Lago Sils, Suíça

Tons de rosa



Retrato de uma menina

Céu azure

Diversão do inverno

Noiva feliz

Campo de alfazemas

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

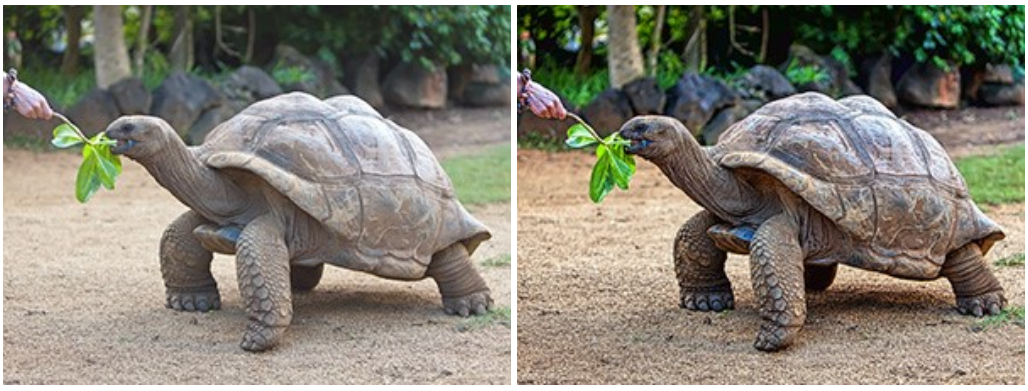
AKVIS Decorator permite aplicar novas texturas ou cores em um objeto de maneira realista. As alterações podem ser feitas em partes de uma imagem, possibilitando adicionar aos objetos e roupas das fotos uma enorme variedade de texturas, como veludo, cetim, madeira ou até doces. Mais...

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

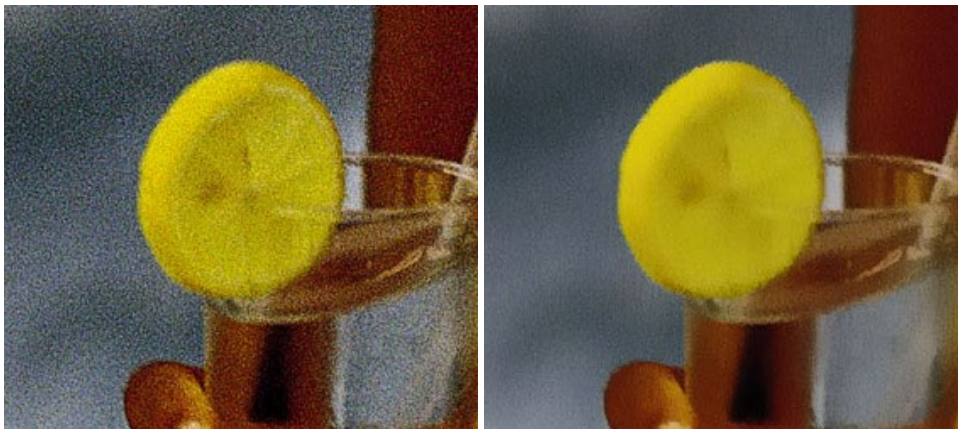
AKVIS NatureArt é uma excelente ferramenta para imitar a beleza dos fenômenos naturais em suas fotos digitais. O programa inclui vários efeitos: Chuva

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...