



# Sketch

**Рисунок из фотографии**



## ОГЛАВЛЕНИЕ

- О программе AKVIS Sketch
- Установка программы под Windows
- Установка программы на Macintosh
- Регистрация программы
- Сравнение лицензий
- Описание рабочей области
- Работа с программой
- Рисунок (классический стиль)
- Рисунок (художественный стиль)
- Лента кадров
- Инструменты и их параметры
- Эффекты фона
- Надпись
- Работа с холстом
- Работа с пресетами
- Настройки программы
- Пакетная обработка
- Печать изображения
- Карандашный набросок тюльпана
- Зарисовка из Египта
- Самовыражение
- Рисуем яблоко
- Программы компании AKVIS

## РИСУНОК КАРАНДАШОМ ИЗ ФОТОГРАФИИ

AKVIS Sketch позволяет превратить фотографию в рисунок.

Теперь не нужно виртуозно владеть карандашом, чтобы создать оригинальное произведение искусства.

Достаточно иметь немного фантазии и AKVIS Sketch!

Программа превращает фотоснимки в эскизы, сделанные **карандашом** или **углем**, позволяет создать не только **черно-белый карандашный набросок**, но и **цветной рисунок**, а также получить эффект акварели и пастели.



Созданные программой рисунки могут соперничать с настоящими произведениями. Sketch позволяет получить удивительно качественный результат, похожий на работу художника.

Если вы всегда мечтали научиться рисовать, но не знали как, попробуйте AKVIS Sketch!





В программе представлено два основных стиля, позволяющих создать рисунки с разного типа штриховкой: **Классический** и **Художественный**. Каждый стиль идет с набором готовых пресетов.

Интуитивно понятный интерфейс, возможность подбора параметров с помощью окна быстрого просмотра, панель подсказок и богатая коллекция предустановок помогут вам быстро освоиться с программой и научиться создавать свои шедевры.

Преобразование фотографии в рисунок происходит на ваших глазах. **Лента кадров** позволяет отследить процесс конвертации фотографии на разных стадиях и получить разные по степени проработанности рисунки, не меняя параметров эффекта.





С помощью программы можно подготовить [иллюстрации](#) для книги или статьи, создать уникальную поздравительную открытку, интересную аватарку, постер или картину на стену, принт для футболки.

Программа хороша не только для обработки [портретных фотографий](#), но и видов природы, памятников архитектуры. Sketch используется профессионалами для демонстрации особенностей [архитектурных стилей](#), подготовки презентаций. Программа незаменима при работе над [рекламным буклетом](#) или веб-сайтом, когда требуется представить набор изображений в одном стиле.

**AKVIS Sketch** позволяет каждому почувствовать себя художником!



**Пакетная обработка файлов** помогает быстро, в автоматическом режиме, превратить в рисунки огромное количество фотографий, создать мультфильмы, комиксы.

С помощью закладок **Фон**, **Холст** и **Надпись** можно добавить дополнительные эффекты на изображение: получить сочетание **фотографии и рисунка**, имитировать рисование по различного вида **поверхности**, добавить **текст**, подпись художника, название или посвящение, наложить водяной знак или логотип. Выберите тип холста, подпишите свой рисунок — и вы получите настоящее произведение искусства!





Программа дает возможность экспериментировать и творить. Бесплатный пробный период, предлагаемый для ознакомления с программой, позволит получить достаточное количество рисунков, поможет выбрать [тип лицензии](#).

**AKVIS Sketch** представлен в виде обычной программы (*standalone*) и в виде плагина для графических редакторов (*plugin*): Adobe Photoshop, Corel Paint Shop Pro и др.

## УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

**Внимание!** Установка программы невозможна без наличия прав администратора.


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

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

- Запустить программу установки двойным щелчком по файлу `exe`.
- Выбрать язык программы и нажать кнопку **ОК**.
- Ознакомиться с **Лицензионным Соглашением**, при согласии с его условиями выбрать пункт "Я принимаю условия лицензионного соглашения" ("I accept the term in the license agreement") и нажать на кнопку **Далее** (Next).



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

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

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

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

Нажать на кнопку **Далее** (Next).





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



- Запустится процесс установки программы.



- Можно подписаться на рассылку AKVIS и получать новости об обновлениях программ, ссылки на обучающие статьи и специальные предложения. Для этого введите свой адрес e-mail.



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

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

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

**Внимание!**



Если плагин не установился в графический редактор автоматически, можно [подключить его вручную](#).

Обычно достаточно просто **скопировать файл 8bf** из папки AKVIS в папку Plug-ins графического редактора. Например, для Adobe Photoshop CC плагин нужно скопировать в папку Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)\Plug-ins.

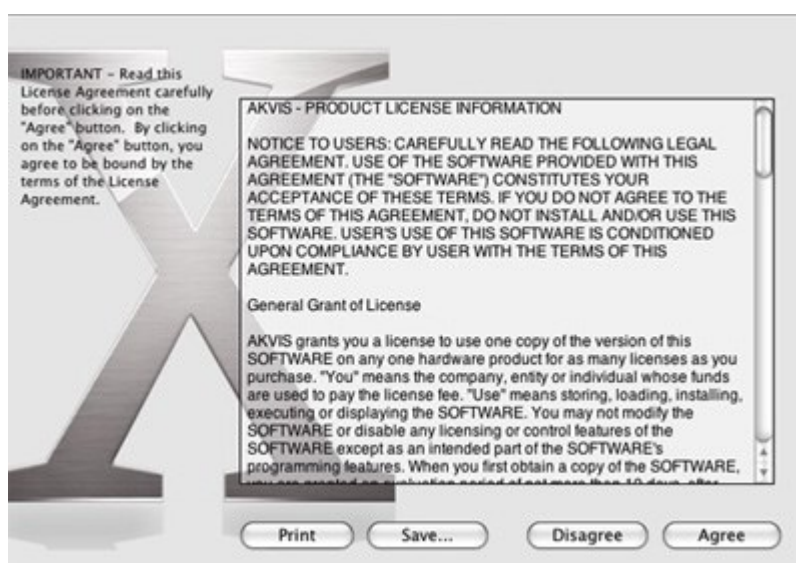
## УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

**Внимание!** Установка программы невозможна без наличия прав администратора.

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

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

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



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



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

Папку **AKVIS Sketch Plugin** (целиком!) — в папку с плагинами графического редактора.

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

для установки в **Photoshop CC 2014** — в **Applications/Adobe Photoshop CC 2014/Plug-ins**.





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

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


## АКТИВАЦИЯ ПРОГРАММЫ

**Внимание!** Ваш компьютер должен быть подключен к сети Интернет.

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

Скачать установочный файл **AKVIS Sketch** (на [странице программы](#) или на [странице загрузки](#)).

Запустить скачанный файл и [установить программу](#), следуя подсказкам мастера установки.

Запустить установленную программу. Окно **О программе** всегда показывается при запуске незарегистрированной копии программы. Кроме того, окно **О программе** выводится при нажатии кнопки  на Панели управления программы.

При работе с плагином в редакторе **Adobe Photoshop** окно **О программе** может быть вызвано на экран выбором команды меню **Help -> About Plug-In -> Sketch** (**Photoshop -> About Plug-In -> Sketch** на Macintosh).



При нажатии кнопки **Попробовать** откроется окно, где можно выбрать тип лицензии для ознакомления. Если пробный период истёк, кнопка будет неактивна.

В течение ознакомительного периода (10 дней) доступна любая лицензия: **Home** (Plugin либо Standalone), **Deluxe** или **Business**. При выборе лицензии рядом будет отображен пояснительный текст с кратким описанием данного типа лицензии. В зависимости от выбора будут доступны разные возможности **AKVIS Sketch**.

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

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

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

покупки.

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

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

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

В поле **Серийный номер** ввести номер, полученный после оплаты заказа.

Ниже выбрать способ активации - через **прямое соединение с сервером** или через **электронную почту**.

#### Прямое соединение с сервером

Рекомендуется данный способ активации, как наиболее быстрый.

Компьютер должен быть подключен к сети Интернет.

Нажать на кнопку **Активировать** для завершения активации.

#### Отправить запрос по e-mail

Если был выбран способ активации через e-mail, то при нажатии на кнопку **Активировать** будет автоматически создано письмо, которое, не редактируя, необходимо отправить по указанному адресу.

Если **компьютер не подключен к Интернет**, нужно записать созданное письмо на внешний носитель (диск или "флешку") и отправить с другого компьютера, на котором есть доступ к сети. Все, что нам нужно, уже будет записано в самом письме.

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

В ответ будет получено письмо с вложенным файлом **Sketch.lic**, который следует поместить в папку, где хранится лицензионная информация о программе. Это папка **AKVIS** в **Общих документах** пользователей:

- Windows Vista, Windows 7, Windows 8:

Users\Public\Documents\AKVIS;



- **Windows XP:**

Documents and Settings\All Users\Documents\AKVIS;

- **Mac OS X:**

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

Активация программы завершена.



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

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

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

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

При возникновении вопросов или проблем обратитесь в службу поддержки - [support@akvis.com](mailto:support@akvis.com).

## РИСУНОК КАРАНДАШОМ ИЗ ФОТОГРАФИИ

Сравнение лицензий:	Home (Plugin)	Home (Standalone)	Home Deluxe (Plugin+Standalone)	Business (Plugin+Standalone)
<b>Назначение</b>				
некоммерческое использование	✓	✓	✓	✓
коммерческое использование	—	—	—	✓
<b>Редакция (Edition)</b>				
Plugin 🖱️	✓	—	✓	✓
Standalone 🖱️	—	✓	✓	✓
<b>Возможности</b>				
Рисунок (классический стиль)	✓	✓	✓	✓
Рисунок (художественный стиль)	✓	✓	✓	✓
Чёрно-белый рисунок	✓	✓	✓	✓
Цветной рисунок	✓	✓	✓	✓
Поперечная штриховка	—	—	✓	✓
<b>Инструменты:</b>				
Направление штрихов	—	—	✓	✓
Инструменты выделения	✓	✓	✓	✓
Инструменты постобработки	—	—	✓	✓
Кадрирование	—	✓	🔄	🔄
<b>Дополнительные возможности:</b>				
Лента кадров	—	—	✓	✓
Эффекты фона	✓	✓	✓	✓
Надпись	✓	✓	✓	✓
Работа с холстом	✓	✓	✓	✓
Пресеты	✓	✓	✓	✓
<b>Импорт/экспорт файлов:</b>				
*.sketch (Пресеты)	✓	✓	✓	✓
*.direction (Направляющие линии)	—	—	✓	✓
Пакетная обработка файлов	✓	✓	✓	✓
Публикация (Facebook, Twitter, Flickr, Tumblr, Google+, Dropbox)	✓	✓	✓	✓
Печать	—	✓	🔄	🔄

Печать больших форматов	—	✓		
EXIF, IPTC	—	✓		
<b>Цветовое пространство</b>				
RGB	✓	✓	✓	✓
CMYK	✓	✓	✓	✓
Lab	✓	✓	✓	✓
Grayscale	✓	✓	✓	✓
8 / 16 bits	✓	✓	✓	✓
32 bits	✓	✓	✓	✓
<b>Формат</b>				
TIFF	✓	✓	✓	✓
JPEG	✓	✓	✓	✓
BMP	✓	✓	✓	✓
PNG	✓	✓	✓	✓
RAW	✓	✓	✓	✓
DNG	✓	✓	✓	✓
PSD	✓	—		
<b>OS</b>				
Windows	✓	✓	✓	✓
Mac OS X	✓	✓	✓	✓
<b>10-дн. пробный период</b>	✓	✓	✓	✓
<b>Цена</b>	72 y.e.	72 y.e.	89 y.e.	154 y.e.



## ОПИСАНИЕ РАБОЧЕЙ ОБЛАСТИ

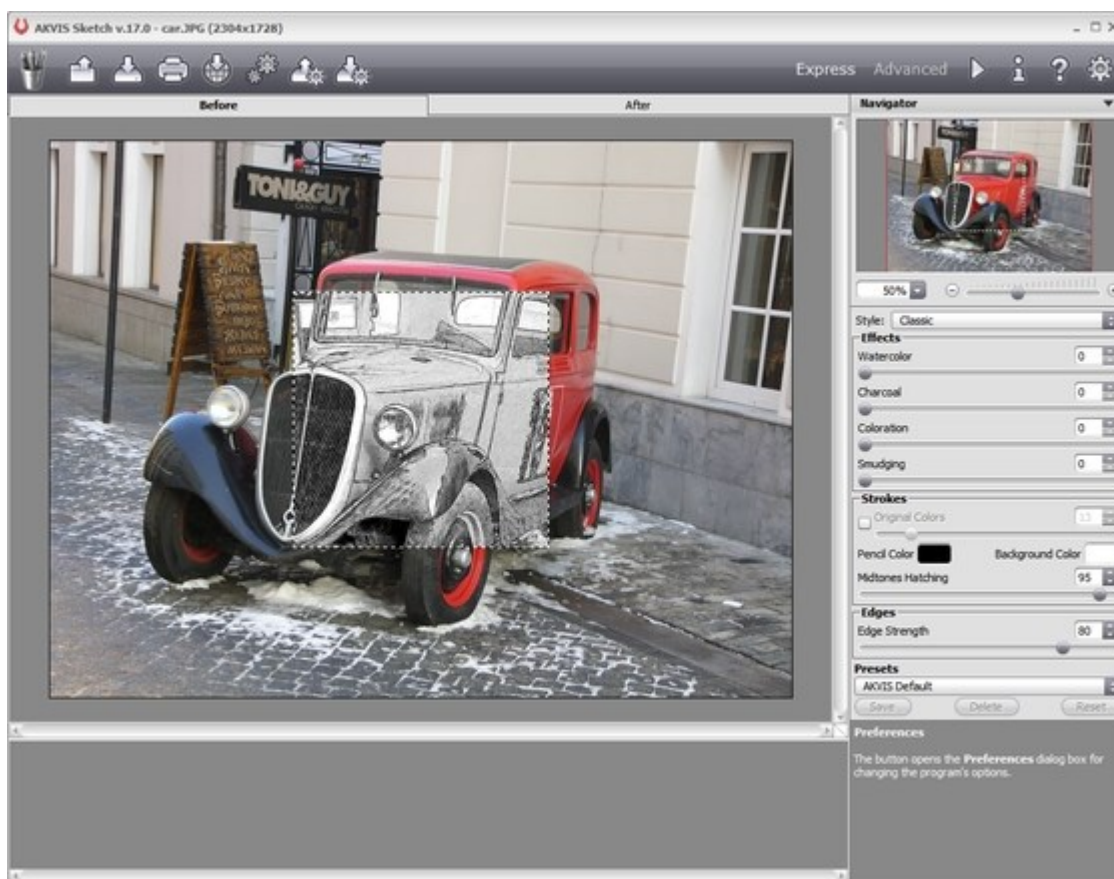
Программа **AKVIS Sketch** может работать как отдельная программа или как плагин к графическому редактору.

Для вызова **плагина AKVIS Sketch** необходимо открыть изображение в редакторе и выбрать пункт **AKVIS -> Sketch** из меню фильтров. В редакторе **Adobe Photoshop** это пункт меню **Filter -> AKVIS -> Sketch**; в **Paint Shop Pro** - пункт меню **Effects -> Plugins -> AKVIS -> Sketch**; в программе **Corel Photo-Paint** - пункт меню **Effects -> AKVIS -> Sketch**.

Запустить **отдельную программу AKVIS Sketch** можно следующими способами:

- На компьютере с **Windows**:
  - Через главное меню: нажать на кнопку **Пуск** и, передвигаясь по системе открывающихся меню, мышью выбрать пункт **AKVIS - Sketch**.
  - С помощью ярлыка программы на Рабочем столе: поместить курсор на иконку программы **AKVIS Sketch** и дважды щелкнуть левой кнопкой мыши.
- На компьютере с **Macintosh**:
  - через **Finder**: на боковой панели окна **Finder** найти папку **Applications**, в ней выбрать приложение **AKVIS Sketch** и дважды щелкнуть по нему.

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



Рабочая область программы AKVIS Sketch (режим Экспресс)

При расширенном редактировании доступны все параметры и инструменты, описанные в соответствующих разделах (**Рисунок, Фон, Текст и Холст**).






















Рабочая область программы AKVIS Sketch (режим Эксперт)

Элементы окна программы:

**Окно изображения** имеет две закладки: **До** и **После**. В закладке **До** показывается исходное изображение, а в закладке **После** - результат. Переключаться между закладками можно щелчком по соответствующей закладке. Для того чтобы сравнить карандашный рисунок и исходную фотографию, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши в любой точке изображения.

В верхней части окна расположена **Панель управления** с кнопками:

- Кнопка  позволяет перейти на домашнюю страницу программы [AKVIS Sketch](#).
- Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для открытия изображения, которое будет редактироваться. При щелчке правой кнопкой мыши будет показан список последних использованных файлов, сортированных по времени открытия. Длина списка задаётся в окне изменения [настроек программы](#).
- Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для сохранения результата на диск.
- Кнопка  (только в отдельной программе) предназначена для вывода изображения на печать.
- Кнопка  позволяет опубликовать результат на своей странице в социальной сети: Facebook, Twitter, Flickr, Tumblr, Google+, Dropbox.
- Кнопка  (только в отдельной программе) вызывает диалоговое окно [пакетной обработки](#) фотографий.

- Кнопка  предназначена для записи пресетов в отдельный файл с расширением **.sketch**. В файл можно сохранить любое количество пресетов.
- Кнопка  предназначена для загрузки из файла сохраненных ранее пресетов.
- Кнопка  предназначена для записи направляющих линий в отдельный файл с расширением **.direction**.
- Кнопка  предназначена для загрузки сохранённых ранее направляющих линий.
- Кнопка  /  включает и отключает показ направляющих линий и контуров зонирования.
- Кнопка  предназначена для отмены последнего действия с линиями и контурами. Если нажать на эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Отменить действие можно с клавиатуры, набрав комбинацию клавиш **Ctrl+Z** (**⌘+Z** на Macintosh).
- Кнопка  позволяет восстановить действие, отмененное командой . Восстановить отмененное действие также можно с клавиатуры с помощью комбинации клавиш **Ctrl+Y** (**⌘+Y** на Macintosh).
- Кнопка  запускает конвертацию исходного изображения в карандашный рисунок с учетом заданных параметров.
- Кнопка  (только в плагине) предназначена для применения результатов и закрытия окна программы **AKVIS Sketch**.
- Кнопка  предназначена для вызова сведений о программе.
- Кнопка  предназначена для вызова справки помощи по программе.
- Кнопка  вызывает диалог изменения **настроек программы**.

Слева от **Окна изображения** находится **Панель инструментов**. Наборы инструментов, доступные для закладок **До** и **После**, будут различаться.

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





Навигатор

Кроме того, для прокрутки изображения в **Окне изображения** можно использовать полосы прокрутки или нажать на пробел и перетаскивать изображение левой кнопкой мыши. Прокруткой колёсика мыши изображение можно перемещать вверх-вниз, удерживая **Ctrl** (**⌘** на Macintosh) – вправо-влево, удерживая **Alt** (**Option** на Macintosh) – масштабировать. При щелчке правой кнопкой мыши на полосе прокрутки появляется меню быстрых перемещений.

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

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

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

Под **Навигатором** расположена **Панель настроек** с закладками: **Рисунок**, **Фон**, **Надпись** и **Холст**.

В закладке **Рисунок** задаются параметры конвертации изображения в рисунок.

В закладке **Фон** задаются параметры размытия изображения или его области.

В закладке **Надпись** регулируются параметры подписи к рисунку.

В закладке **Холст** настраиваются параметры поверхности, на которую будет нанесен рисунок.

Панель **Пресеты** предназначена для работы с группами настроек. Текущие настройки программы можно сохранять, изменять и удалять. При запуске программы параметры конвертации будут установлены в соответствии с настройками выбранного пресета.

**Внимание!** В пресеты запоминаются настройки закладок: **Рисунок**, **Холст** и **Надпись**.


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

## РАБОТА С ПРОГРАММОЙ

Чтобы превратить фотографию в карандашный рисунок с помощью **AKVIS Sketch**, необходимо выполнить следующие действия:

○ **Шаг 1.** Открыть изображение.

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

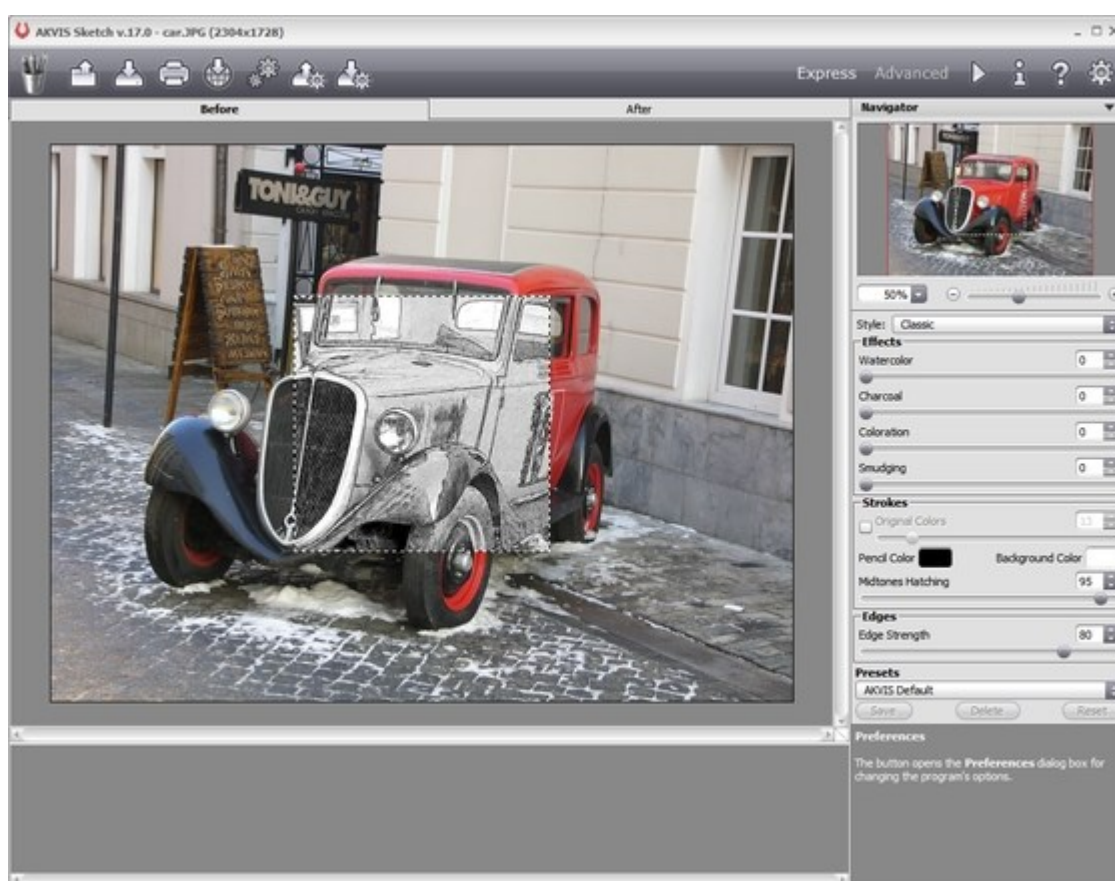
Диалоговое окно **Открыть изображение** можно вызвать сразу после запуска программы с помощью двойного щелчка мыши в области **Окна изображения** или кнопкой  на **Панели управления**. Кроме того, можно перетащить ярлык изображения в открытое окно программы или редактора.

- При работе с плагином:

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

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

○ **Шаг 2.** Первый раз программа запускается в режиме редактирования **Экспресс** - с упрощённым интерфейсом и минимальным набором движков, позволяющим быстро получить хороший результат.



Окно программы AKVIS Sketch (режим редактирования "Экспресс")

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



Окно программы AKVIS Sketch (режим редактирования "Эксперт")

Результат автоматической конвертации в рисунок будет показан в закладке **До** в **окне предварительного просмотра**.



Окно предварительного просмотра

Для того чтобы преобразовать всё изображение целиком, необходимо нажать на кнопку ►.



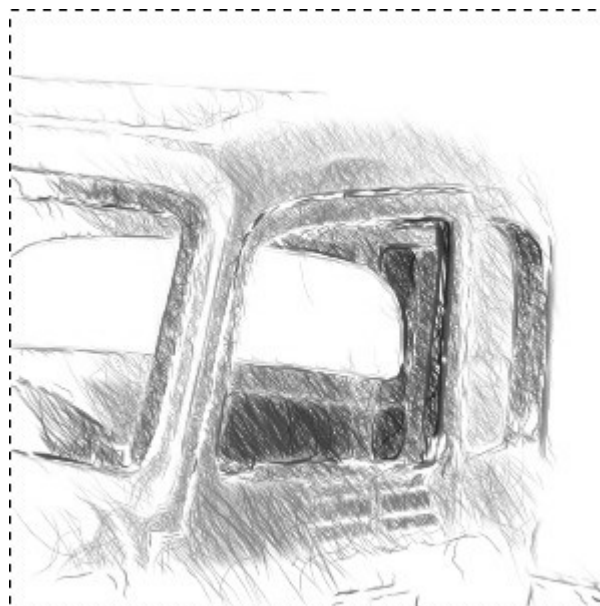


Настройки по умолчанию


- **Шаг 3.** На **Панели настроек** выбрать из выпадающего списка стиль рисунка **Классический** / **Художественный** и отрегулировать значения параметров штриховки.



Классический стиль




Художественный стиль

- **Шаг 4.** Нажать на кнопку , для того чтобы запустить конвертацию исходного изображения в карандашный рисунок с учетом заданных параметров.

Результат обработки начинает проявляться практически сразу после запуска процесса. Можно остановить обработку кнопкой **Стоп**, которая расположена справа от индикатора выполнения процесса обработки. Результат, полученный в момент остановки, будет показан в закладке **После** и может быть сохранен. С помощью области предварительного просмотра в закладке **До** можно подрегулировать значения параметров и вновь запустить процесс конвертации.

- **Шаг 5.** В версии **Home Deluxe** и **Business** имеется возможность изменить характер наложения штриховки с помощью направляющих линий (только в **Классическом** стиле!).

Используя инструмент **Направление штрихов** , нужно нанести тонкие указательные линии, вдоль которых будут переориентированы прилегающие штрихи.

Параметры эффекта регулируются на **Панели настроек** в закладке **Направление**.

Чтобы произвести перерасчет всей картины, необходимо нажать кнопку .





Автоматическое распределение штрихов




Направляющие линии



Изменение направления штрихов

Направляющие линии можно сохранить в виде файла с расширением **.direction** (кнопка ) , чтобы в последующем использовать их для доработки незаконченной картины. При загрузке файла с направляющими (кнопка ) линии автоматически масштабируются под размер рисунка.

- **Шаг 6.** При необходимости произвести дальнейшую обработку изображения с помощью закладки **Фон**, настроить **параметры создания основы (холста)** для рисунка в закладке **Холст** или **добавить текст** в закладке **Надпись**. Нажать на кнопку  для повторного запуска процесса обработки.




Подписанное изображение на холсте

- **Шаг 7.** Понравившиеся настройки конвертации можно сохранить как пресет и использовать

в дальнейшем. Для сохранения настроек необходимо на панели **Пресеты** ввести имя пресета и нажать на кнопку **Сохранить**.

Настройки выбранного пресета являются значениями по умолчанию, и при следующем запуске плагина всем параметрам будут заданы именно эти значения. Если значения параметров были изменены, то для того чтобы вернуть настройки по умолчанию, необходимо нажать на кнопку **Сброс**.

Для удаления пресета необходимо выбрать его из списка пресетов и нажать на кнопку **Удалить**.




Для того чтобы обработать изображение с помощью пресета, необходимо выбрать соответствующий пресет из списка и нажать на кнопку .

- **Шаг 8.** В **ленте кадров** отметить то изображение, которое будет сохранено как результат обработки. Выбранный рисунок отобразится в закладке **После**.




Лента кадров

**Примечание.** Лента кадров будет доступна только при использовании лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#).

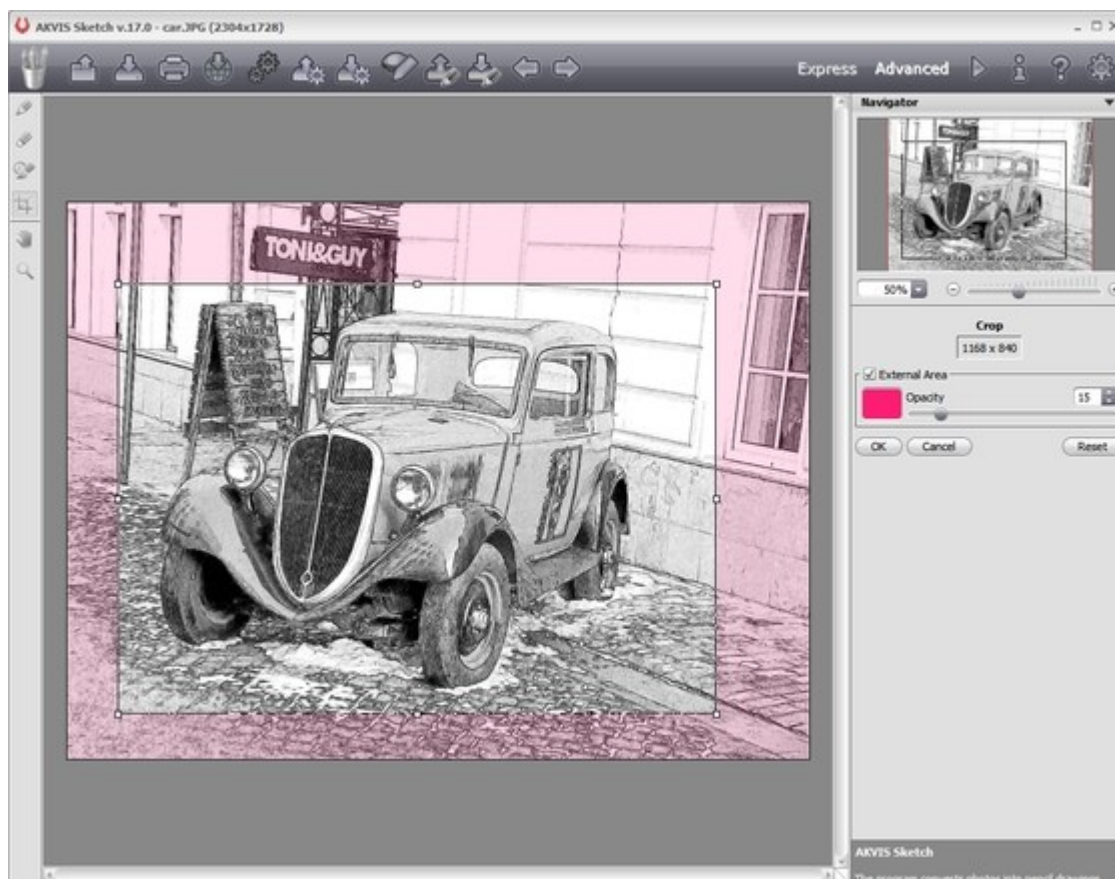
- **Шаг 9.** В версиях **Home Deluxe** и **Business** полученное изображение можно доработать на закладке **После** с помощью инструментов постобработки (**Карандаш** , **Ластик**  и **Кисть возврата** .

**Внимание!** Если параметры изменены и выполняется новый расчёт, результат доработки будет потерян.


- **Шаг 10.** В отдельной программе для кадрирования результата можно использовать инструмент . Настройки инструмента будут показаны на **Панели настроек**.

Чтобы отсечь области, не попавшие в кадр, следует нажать **ОК** или клавишу **Enter**. Если нужно отменить операцию - кнопку **Отмена** или **Esc**. Чтобы вернуть область кадрирования к исходному состоянию, достаточно выбрать кнопку **Сброс**.






Кадрирование изображения

- **Шаг 11.** При желании можно опубликовать результат на своей странице в социальной сети (кнопка ).


В стандлон-версии **AKVIS Sketch** есть возможность [распечатать](#) изображение.

- **Шаг 12.** Сохранить полученное изображение.

- В отдельной программе:

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

- При работе с плагином:

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

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



Карандашный рисунок


## СОЗДАНИЕ РИСУНКА ИЗ ФОТОГРАФИИ: КЛАССИЧЕСКИЙ СТИЛЬ

**Классический** стиль позволяет превратить фотографию в карандашный рисунок, выполненный в особой контурной манере. Характерная черта стиля – его линейность и аккуратность: изображение прочитывается преимущественно за счёт линий, а не штриховки. Несмотря на свою универсальность, данный тип рисунка больше подходит для технических иллюстраций, архитектуры и других изображений, требующих хорошей детализации.



Фотография, преобразованная в карандашный рисунок

Параметры конвертации в рисунок распределены между разделами: **Эффекты**, **Штриховка**, **Границы**, **Направление**.

**Внимание:** Немедленный результат преобразования виден только в области предварительного просмотра. Чтобы запустить обработку всего изображения, нажмите на кнопку  или щелкните по закладке **После**.

### Эффекты:

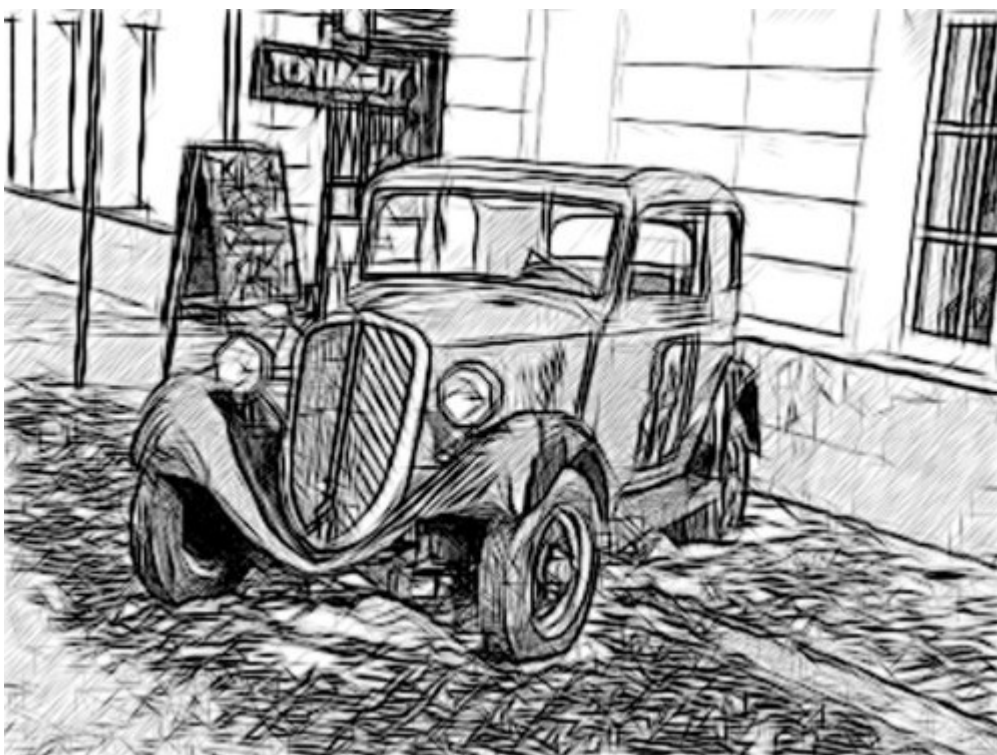
**Акварель** (0-50). Параметр **Акварель** регулирует степень «сырости» кисти. По умолчанию для параметра задано значение 0, что соответствует сухой кисти. При перемещении ползунка вправо (т.е. при увеличении значения параметра) штрихи начинают расплываться, уменьшается контрастность и детализация. Чем больше значение параметра, тем сильнее эффект.





Акварель = 10

**Уголь** (0-10). Параметр изменяет технику рисования от тонкого карандаша до угля. Чем больше значение параметра, тем результат больше похож на рисование углем.



Уголь = 7

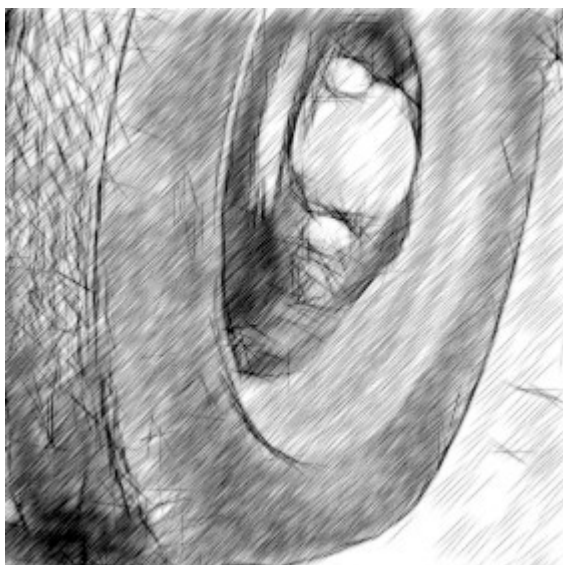
**Раскрашивание** (0-100). С помощью этого параметра можно смешать готовый карандашный рисунок с исходным изображением. По умолчанию для параметра задано значение 0, что означает, что карандашный рисунок с исходным изображением не смешивается. При перемещении ползунка вправо через карандашный рисунок начинает проступать исходное изображение, добавляя тем самым рисунку цвет.



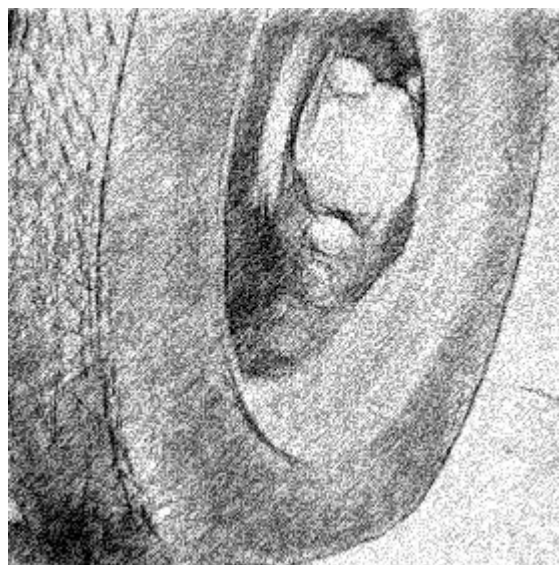


Раскрашивание = 40

**Растушёвка** (0-30). Параметр создаёт эффект мягкого рассыпания штрихов в областях с полутоновой штриховкой, не затрагивая контурные линии рисунка. При значении 0 изменения штрихов не происходит. С увеличением параметра вид заштрихованных областей меняется, появляется фактура и тоновые переходы, характерные для мягкого угла.



Без растушёвки

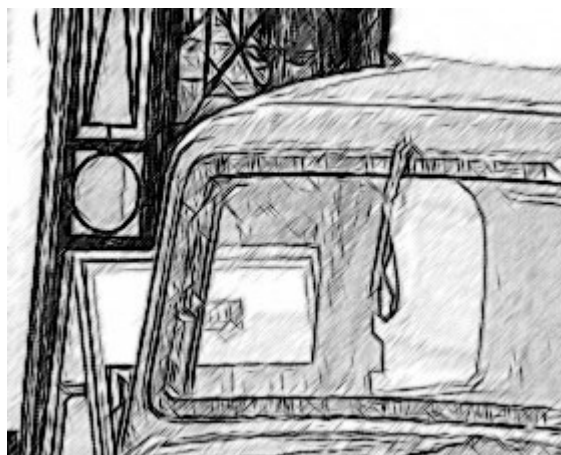


Растушёвка = 30

Закладка **Штриховка** содержит параметры штриховки:

Чек-бокс **Исходные цвета** позволяет создать многоцветный карандашный рисунок с использованием исходной цветовой гаммы.



Чек-бок **Исходные цвета** включенЧек-бок **Исходные цвета** выключен

Насыщенность цветов можно изменять с помощью расположенного справа бегунка. С увеличением параметра цвет линий становится более интенсивным.



Исходные цвета (сила эффекта = 0)



Исходные цвета (сила эффекта = 100)

Если чек-бок отключен, рисунок будет выполнен одним карандашом. Цвет карандаша и фона задаётся в квадратах (по умолчанию чёрно-белый). Для изменения текущего цвета необходимо кликнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога. По правому щелчку мыши происходит сброс цветов к дефолтным значениям.



Варианты раскраски с изменением цвета карандаша и фона

**Угол.** Параметр **Угол** задает угол наклона штрихов при штриховке однородного участка изображения (участка, где нет границ, краев и перепадов интенсивности). По умолчанию штрихи на таких участках рисуются под углом 45 градусов, значение может быть задано в диапазоне от 0 до 180 градусов с шагом в 5 градусов.



Угол = 45



Угол = 135



Угол = 90

**Толщина штриха.** Параметр задает ширину штрихов. При уменьшении значения этого параметра штрихи на изображении становятся тонкими и жесткими, а при увеличении значения – более широкими и размытыми по краям.



Толщина штриха = 5



Толщина штриха = 9

**Минимальная/Максимальная длина штрихов.** Данный параметр задает диапазон, в пределах которого может изменяться длина штрихов. Управление диапазоном осуществляется с помощью двух ползунков на одной шкале: левый ползунок задает минимальную длину штриха, а правый ползунок – максимальную длину штриха. На рисунке будут рисоваться только те штрихи, длина которых не меньше минимальной длины, но и не больше максимальной длины.

При уменьшении значения **Минимальной длины** возрастает точность штриховки и общее количество штрихов, при этом визуально изображение становится темнее. При увеличении значения **Минимальной длины** число штрихов на изображении уменьшается (из-за того, что короткие штрихи, длина которых меньше заданной минимальной длины, просто не рисуются), при этом визуально изображение становится светлее и «легче».

При увеличении значения **Максимальной длины** штриха штриховка на изображении становится менее однородной. Чем больше значение, заданное для максимальной длины, тем более длинные штрихи могут рисоваться на изображении, но при сильном увеличении может пострадать точность штриховки.

Минимальная/Максимальная  
длина штрихов=1/4Минимальная/Максимальная  
длина штрихов=8/16

**Интенсивность светлых штрихов.** С помощью этого параметра можно регулировать



интенсивность светлых штрихов на рисунке. При уменьшении значения параметра светлые штрихи на рисунке становятся менее заметными, а переходы между штрихами - более плавными. При увеличении значения этого параметра штрихи становятся темнее и четче.



Интенсивность светлых штрихов = 1



Интенсивность светлых штрихов = 10

**Штриховка в светлом.** Параметр корректирует уровень штриховки светлых частей изображения. Если требуется уменьшить штриховку светлых участков изображения, например, лица или светлого заднего фона, то значение этого параметра необходимо уменьшить.



Штриховка в светлом = 1



Штриховка в светлом = 100

Закладка **Границы:**

Данный блок содержит параметры отрисовки контуров.

**Детализация.** Основной параметр управления видом границ, отвечающий за интенсивность линий и проявление деталей. При слабой детализации число контуров на рисунке минимально, с увеличением параметра очерчивание краёв усиливается.





Детализация = 0



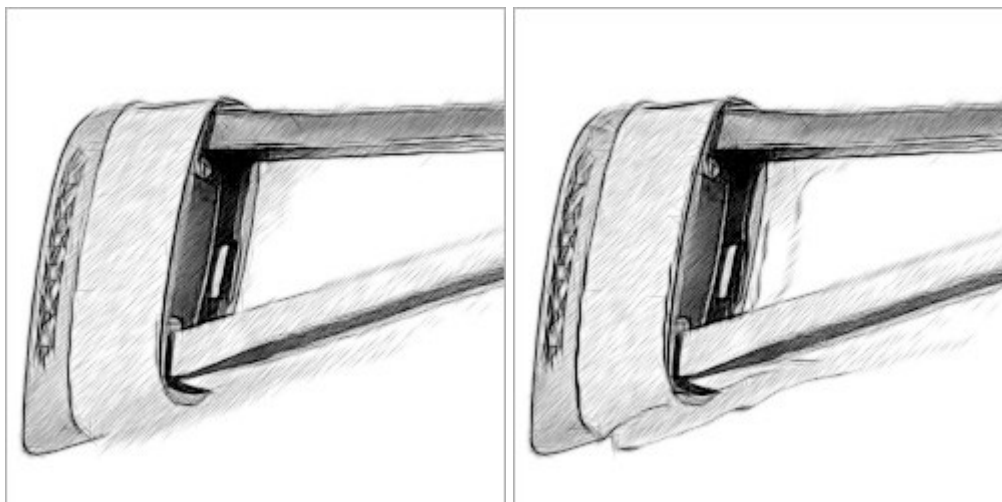
Детализация = 50



Детализация = 100

Чек-бокс **Отслеживание границ** предназначен для выявления границ между областями, не имеющими четких яркостных переходов. Управление дополнительными контурами осуществляется с помощью двух параметров:

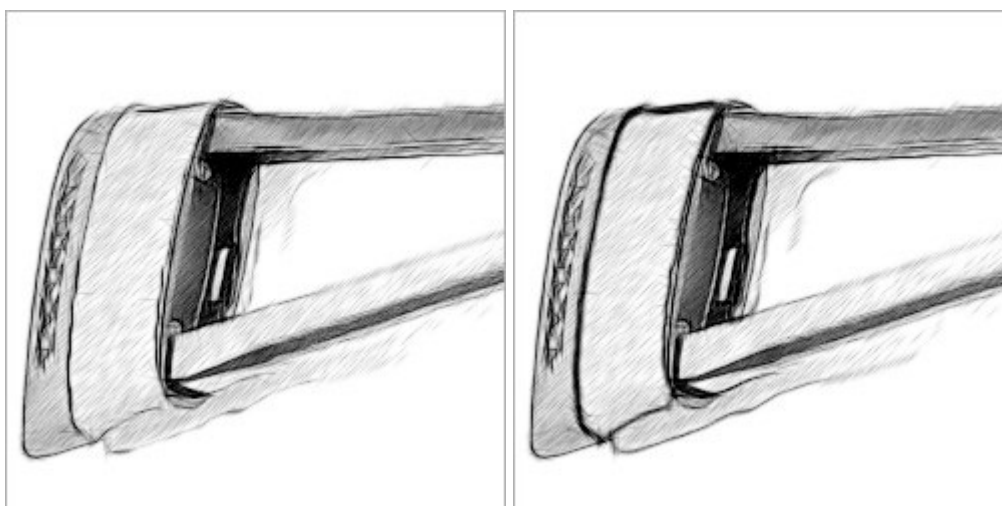
**Чувствительность.** Чем больше значение параметра, тем больше будет найдено переходов между цветами и тем больше границ будет прорисовано линией, а не штриховкой. Если необходимо подчеркнуть границы, то значение параметра следует увеличить.



Чувствительность = 10  
(Ширина границ = 15)

Чувствительность = 80  
(Ширина границ = 15)


**Ширина границ.** Параметр определяет толщину дополнительных граничных линий (контуров, которые возникают на изображении при включении чек-бокса). Чем больше значение параметра, тем более широкой линией будут нарисованы границы.



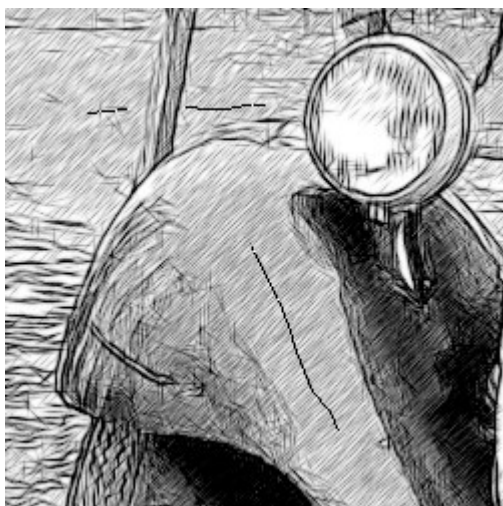
Ширина границ = 10  
(Чувствительность = 70)

Ширина границ = 60  
(Чувствительность = 70)

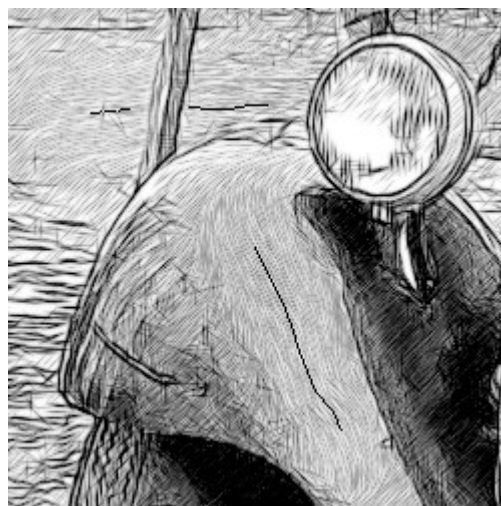
#### Закладка **Направление:**

Параметры данной закладки регулируют изменение штриховки при использовании инструмента **Направление штрихов**  (доступен только для лицензии [Home Deluxe](#) и [Business](#)).

**Дальность эффекта** - ширина области, в которой происходит переориентация штрихов вдоль линии. Чем выше значение параметра, тем большее число штрихов вокруг изменит своё направление.

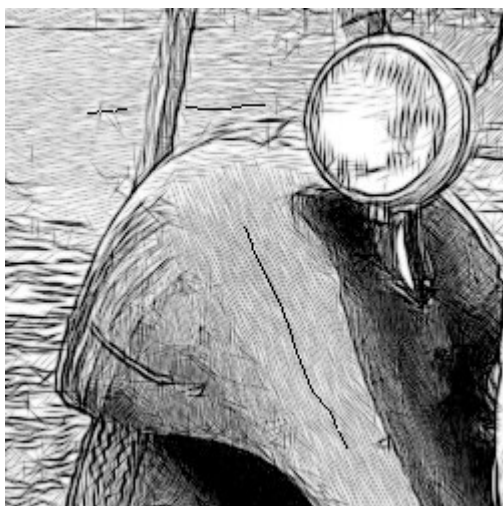


Дальность эффекта = 0



Дальность эффекта = 35

Чек-бокс **Сохранять границы**. При включенном чек-боксе эффект не распространяется на контуры рисунка.



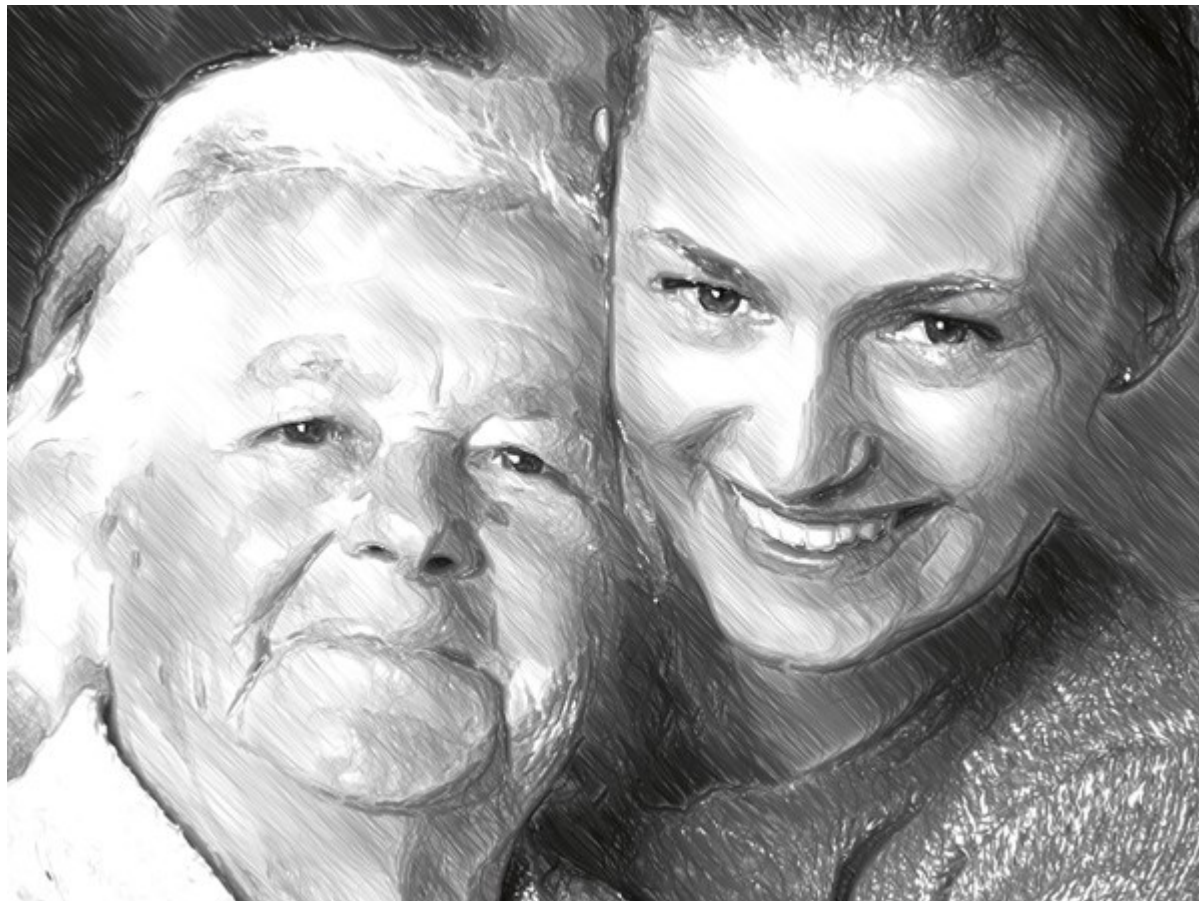
Чек-бокс активен



Чек-бокс неактивен

## СОЗДАНИЕ РИСУНКА ИЗ ФОТОГРАФИИ: ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

**Художественный** стиль предназначен для создания выразительных рисунков, имитирующих ручную работу, а потому более требователен к исходному изображению. В этом режиме легко создать как набросок, так и законченный рисунок карандашом. Основным достоинством данного стиля является возможность варьировать количество необходимых штриховок и теней, получая естественные тональные переходы. Наилучшего результата можно добиться, если исходное фото сделано при правильном освещении и обладает хорошей контрастностью.



Фотография, преобразованная в карандашный рисунок

Параметры конвертации в рисунок распределены между закладками **Штриховка** и **Границы**.

Закладка **Штриховка** содержит параметры закраски однородного участка изображения (участка, где нет границ, краев и перепадов интенсивности).

Чек-бокс **Исходные цвета** позволяет создать многоцветный карандашный рисунок с использованием исходной цветовой гаммы.





Рисунок в цвете

При выключенном чек-боксе рисунок будет выполнен одним карандашом. Цвет карандаша и фона задаётся в квадратах (по умолчанию чёрно-белый). Для изменения текущего цвета необходимо щёлкнуть по квадрату и выбрать цвет из стандартного диалога. По правому щелчку мыши происходит сброс цветов к дефолтным значениям.



Варианты раскраски с изменением цвета карандаша и фона

**Освещённость** (-100..100) - яркость изображения в целом. Определяет, насколько светлыми или тёмными штрихами будет выполнен рисунок.

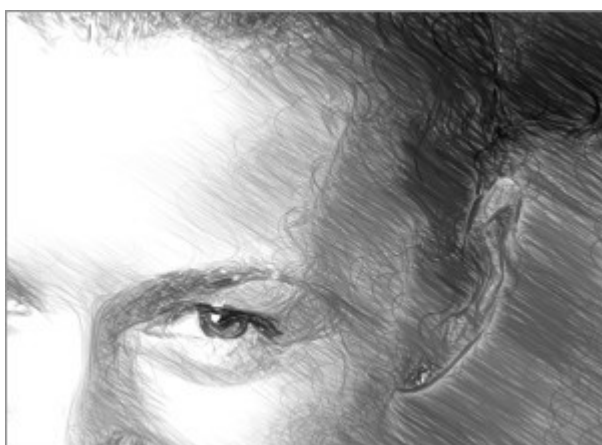


Освещённость = -50



Освещённость = 50

**Угол** (0-180) - угол наклона штриховки. По умолчанию штрихи рисуются под углом 45 градусов, значение может быть задано в диапазоне от 0 до 180 градусов с шагом в 5 градусов.



Угол = 30



Угол = 145

**Отклонение** (0-100) - разброс значений угла штриховки. Чем больше его величина, тем сильнее штрихи отклоняются от направления, заданного параметром **Угол**.



Отклонение = 10



Отклонение = 90

**Минимальная/Максимальная длина штрихов** (1-100) - диапазон возможных значений длин штрихов на рисунке. Длина штрихов задаётся положением двух ползунков на одной шкале: левый ползунок задаёт минимальную длину штриха, а правый – максимальную длину штриха. Будут отображаться только те штрихи, длина которых больше минимальной и меньше максимальной.



Мин./Макс. длина штрихов = 4/20



Мин./Макс. длина штрихов = 15/70

**Толщина штриха** (1-50) - поперечный размер штрихов. При уменьшении этого параметра штрихи на изображении становятся тонкими и жесткими, при увеличении – более широкими и размытыми по краям.



Толщина штриха = 15



Толщина штриха = 40

**Однородность** (1-100) - характер штриховки. При больших значениях однородности тёмные и светлые участки изображения штрихуются равномерно. Уменьшение параметра приводит к избирательной закраске изображения: насыщенность теней возрастает, а штриховка в светлом, напротив, уменьшается.



Однородность = 10



Однородность = 90

**Изогнутость** (0-100) - мера искривления штрихов под влиянием градиентов. Чем больше параметр, тем сильнее выражен изгиб линий штриховки.





Изогнутость = 10



Изогнутость = 90

**Плотность штриховки** (0-200) - количество штрихов на изображении. Чем больше параметр, тем меньше незакрашенных областей останется на рисунке. При значении 0 отрисовываются только контуры рисунка (см. закладку **Границы**).



Плотность штриховки = 20

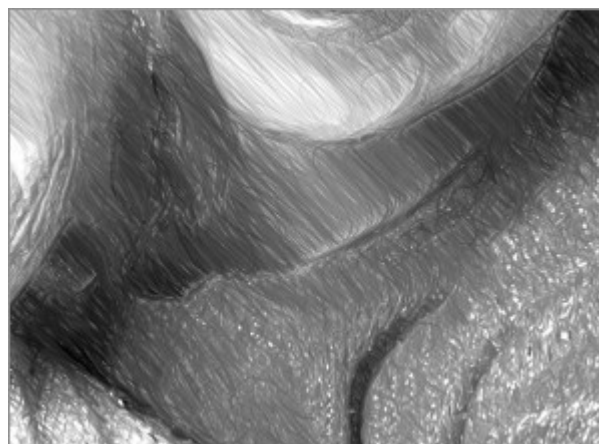


Плотность штриховки = 135

**Интенсивность штриховки** (0-100) - степень проявления штриховки за счёт нажима и изменения яркости линий.



Интенсивность штриховки = 20



Интенсивность штриховки = 80

Чек-бокс **Поперечная штриховка** (только для лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#)) позволяет использовать режим двойного штрихования (штрихи проводятся в разных направлениях и пересекаются).



Обычная штриховка (чек-бокс отключён)



Поперечная штриховка (чек-бокс включён)

Параметры поперечной штриховки:

- **Угол поворота** (от -90 до 90) - угол между основной и дополнительной штриховкой.

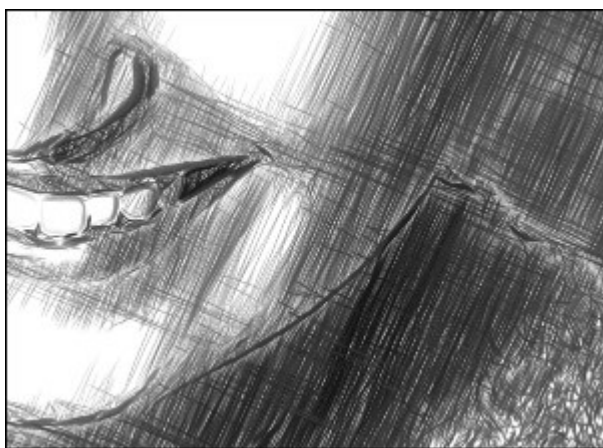


Угол поворота = 40

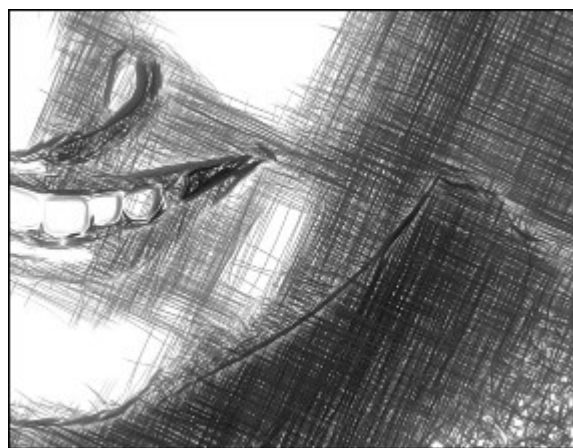


Угол поворота = 90

- **Частота** (0-50) - интенсивность поперечной штриховки.



Частота = 10



Частота = 50

Закладка **Границы** содержит параметры отрисовки контуров.

**Совет:** Настройку параметров границ лучше осуществлять с отключенной штриховкой. Для этого нужно занулить параметр **Плотность штриховки** на закладке **Штриховка**.

**Чувствительность** (0-100) - параметр, отвечающий за нахождение границ. Чем выше чувствительность, тем больше контуров проступит на изображении. Для удаления лишних линий значение параметра следует уменьшить.



Чувствительность = 20



Чувствительность = 70

**Детализация** (0-200) - число штрихов, формирующих граничные линии. Ширина границ подбирается автоматически, в зависимости от установленной **Толщины штриха**.



Детализация = 10



Детализация = 190

**Интенсивность** (0-100) - степень проявления границ за счёт изменения яркости линий.



Интенсивность = 15



Интенсивность = 90



## ЛЕНТА КАДРОВ


В программе **AKVIS Sketch** есть возможность получить несколько промежуточных изображений на разных стадиях обработки - от наброска до завершённого рисунка. С помощью **ленты кадров** можно, не меняя параметров, создать разные по степени проработанности рисунки и выбрать любой из них.


**Лента кадров** располагается в нижней части программы под **Окном изображения**.



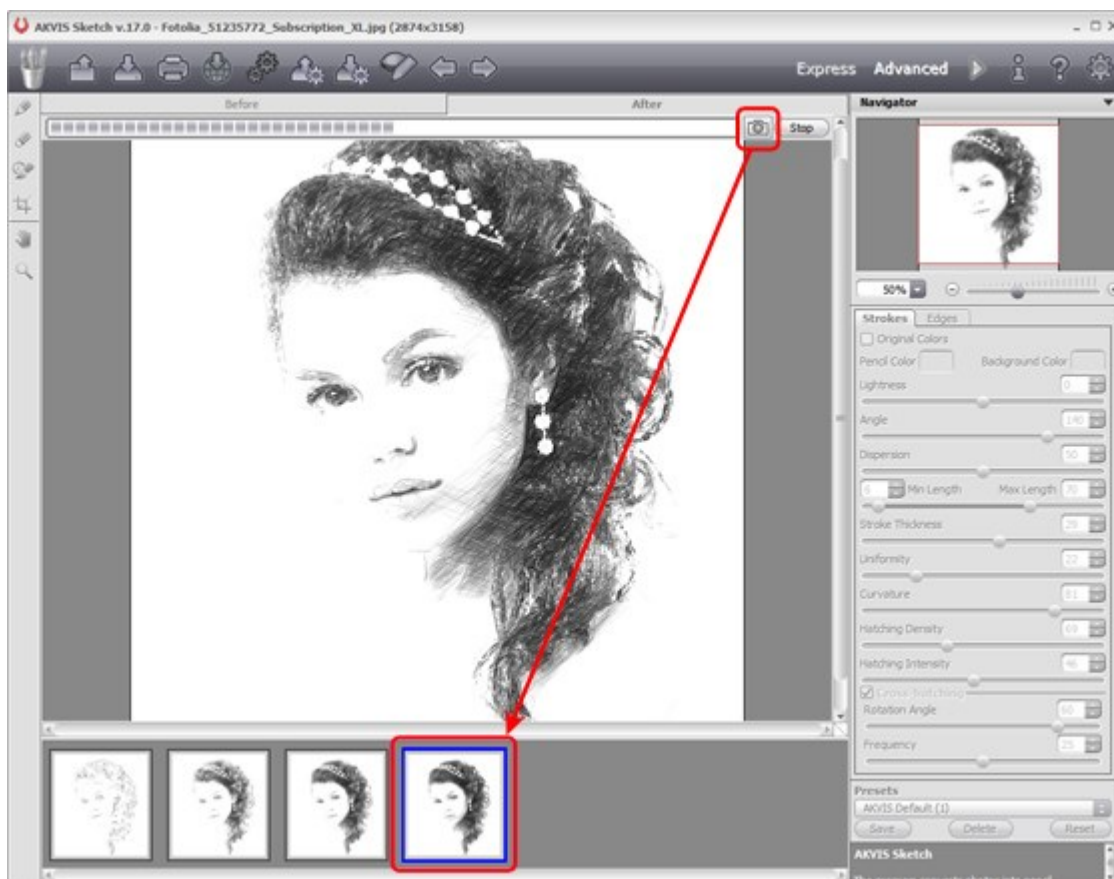
Окно программы AKVIS Sketch

**Внимание!** Использовать ленту кадров могут только пользователи лицензий **Home Deluxe** и **Business**.

При нажатии на кнопку  запустится процесс обработки. Вы увидите, как в ходе расчёта в нижней части **Окна изображения** появляются кадры.

Рядом с индикатором процесса обработки отображается кнопка . При ее нажатии в ленту кадров будет добавлено текущее состояние обработки, выделенное синей рамкой.





Обработка изображения

При нажатии кнопки **Стоп** обработка изображения будет остановлена.

Понравившийся результат можно зафиксировать в ленте кадров двойным кликом мыши. При этом в его верхнем углу появится значок ●.






После этого можно изменить значения параметров и заново запустить обработку - зафиксированный кадр останется в ленте. Разблокировать кадр можно повторным двойным кликом.

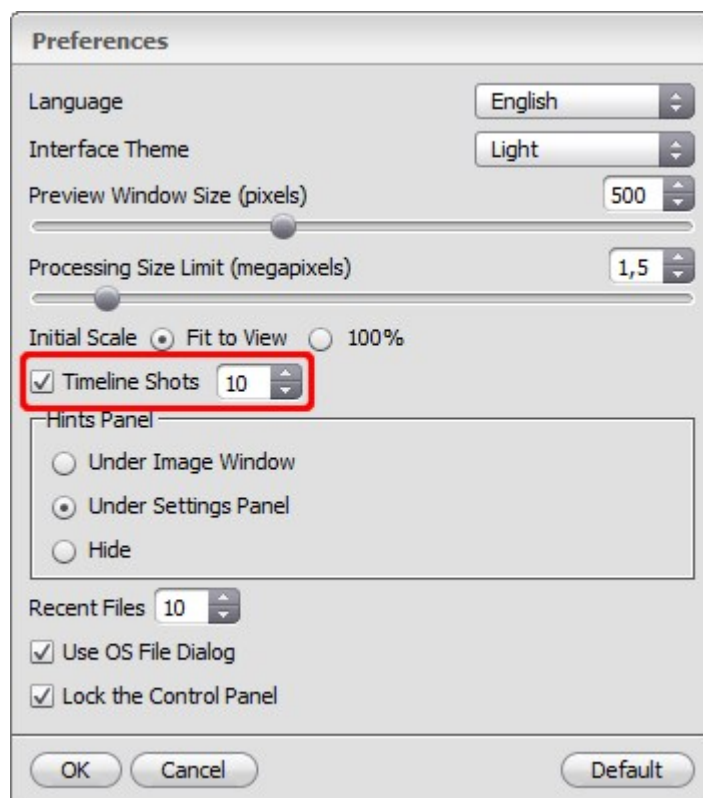
**Внимание!** При загрузке нового изображения прикрепленные кадры из ленты будут удалены, как и все остальные.

Выбранный в ленте кадр будет показан в **Окне изображения** в закладке **После** и может быть доработан инструментами постобработки (только для лицензий **Home Deluxe** и **Business**).



**Внимание!** После использования инструментов постобработки (, , ) выбор другого кадра из ленты приведет к потере результата редактирования.

С помощью чек-бокса **Число кадров** в Настройках программы можно показать/скрыть ленту кадров. При активном чек-боксе доступен параметр, с помощью которого можно задать количество промежуточных результатов.



Настройки программы

## РАБОТА С ИНСТРУМЕНТАМИ

В зависимости от закладки, на **Панели инструментов** будут активны разные наборы инструментов.



Панель инструментов  
при работе  
в закладке **До**



Панель инструментов  
при работе  
в закладке **После**

Все инструменты делятся на три группы: **предварительной подготовки**, **постобработки** и **вспомогательные**.

### Примечание:

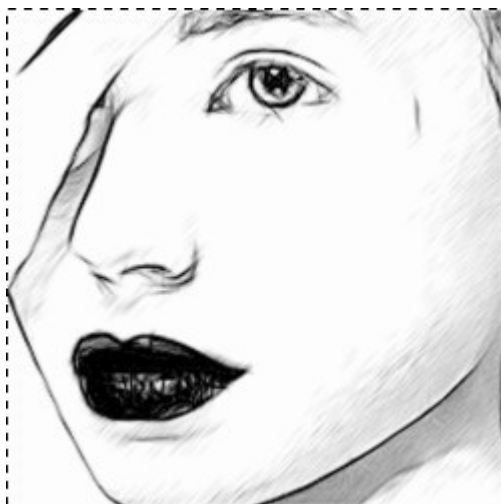
С помощью и на **Панели управления** можно отменить/повторить действия, произведенные инструментами , , , , , , .

**Инструменты предварительной подготовки** (активны в закладке **До**):

- Кнопка включает и выключает **окно предварительного просмотра**.


Область предварительного просмотра - это квадрат с контуром в виде "бегущей" пунктирной линии, позволяющий отслеживать изменения параметров с закладок **Рисунок** и **Холст**. Контур можно перетащить или нарисовать заново в любой части изображения (двойной щелчок левой кнопкой мыши), анализируя разные участки фотографии. Область предварительного просмотра исчезает после запуска процесса обработки и вновь появляется при изменении любого параметра на **Панели настроек**.



Щёлкнув и удерживая левую кнопку мыши внутри окна предварительного просмотра, можно сравнить исходное изображение с результатом автоматической конвертации.





Окно предварительного просмотра



Размер окна предварительного просмотра можно менять в настройках программы. Диалог настроек вызывается кнопкой  на **Панели управления**.

- **Направление штрихов** . При активации инструмента курсор изменит форму на крестик, которым можно накладывать тонкие указательные линии, вдоль которых будут ориентированы прилегающие штрихи. Новый вариант расположения штрихов будет показан в **Окне предварительного просмотра**. Чтобы произвести расчёт для всей картины, необходимо нажать на .

Благодаря направляющим можно получить реалистичный результат в рисовании сложных объектов, узоров или текстур. Данная возможность доступна только для продвинутых типов лицензий ([Home Deluxe](#), [Business](#)).

Направляющие линии можно сохранить  в виде файла с расширением **.direction**, чтобы в последующем использовать их для доработки незаконченного рисунка. При загрузке файла с линиями  они автоматически масштабируются под размер рисунка.

Параметры эффекта регулируются на **Панели настроек** в закладке **Направление**.




Автоматическое  
распределение штрихов




Направляющие линии



Изменение направления штрихов

- **Область эффекта** . Синими линиями на изображении отмечаются участки, которые будут сохранены в том виде, в котором они были получены в результате работы с закладкой **Рисунок**.
- **Запретить обработку** . Красными линиями отмечаются области изображения, которые не будут преобразованы в рисунок и останутся в исходном состоянии (изображение до обработки в программе **AKVIS Sketch**).
- **Область размытия** . Зелёными линиями отмечаются участки, которые будут размыты.
- **Ластик** . С помощью данного инструмента можно частично или полностью стереть проведённые линии. Режим стирания выбирается опционально:
  - Стирать все линии;
  - Стирать только направляющие линии;
  - Стирать только линии зонирования.

Данная группа инструментов активируется при переключении на закладку **После** и доступна только для лицензий **Home Deluxe** и **Business**. Параметры всех инструментов этой группы показываются по щелчку правой кнопкой мыши в пределах редактируемого изображения.

- **Карандаш**  предназначен для рисования линий произвольной формы. Цвет карандаша совпадает с цветом штрихов, заданным в закладке **Штриховка**.

**Размер** (1-50). Ширина карандашной линии (в пикселах).

**Жёсткость краёв** (0-100%) - степень размытости внешнего края инструмента. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край линии.


**Непрозрачность** (1-100). Проницаемость по отношению к цветам фона. Чем выше значение параметра, тем непрозрачнее линии, которые проведены карандашом.



До применения карандаша



Использован карандаш

- **Ластик**  позволяет частично или полностью стереть штрихи. Инструмент удаляет все штрихи, как полученные в результате автоматической обработки, так и нанесенные вручную. При стирании используется цвет фона, который задан в закладке **Штриховка**.

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

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


**Сила** (1-100). Степень воздействия на изображение.



До применения инструмента



Использован Ластик

- **Кисть возврата** . Инструмент может работать в одном из двух режимов:

- Восстанавливать исходное изображение (одноименный чек-бокс активен);
- Удалять дорисованные штрихи с результата (чек-бокс выключен).

Параметры инструмента:

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

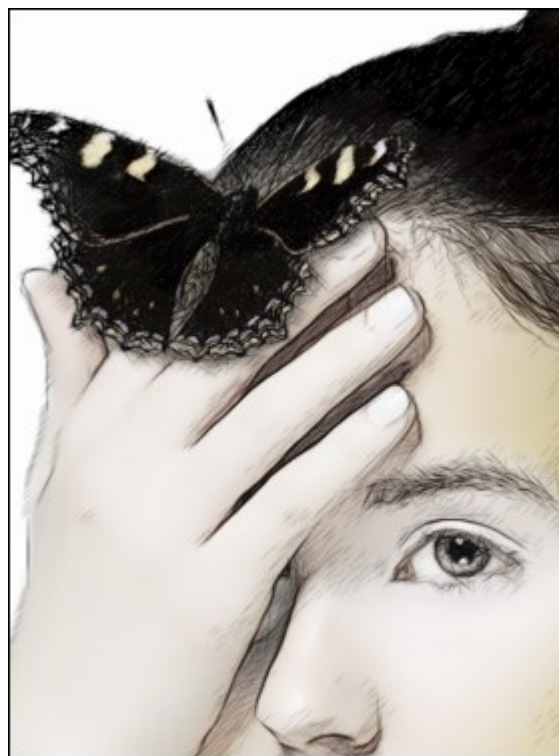
**Жёсткость краёв** (0-100). Степень размытости внешнего края кисти. Чем больше значение параметра, тем сильнее закругляется край кисти. При жёсткости 100 будет наблюдаться резкая граница между восстановленной и невосстановленной областью; с уменьшением жёсткости переход от необработанной области изображения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

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






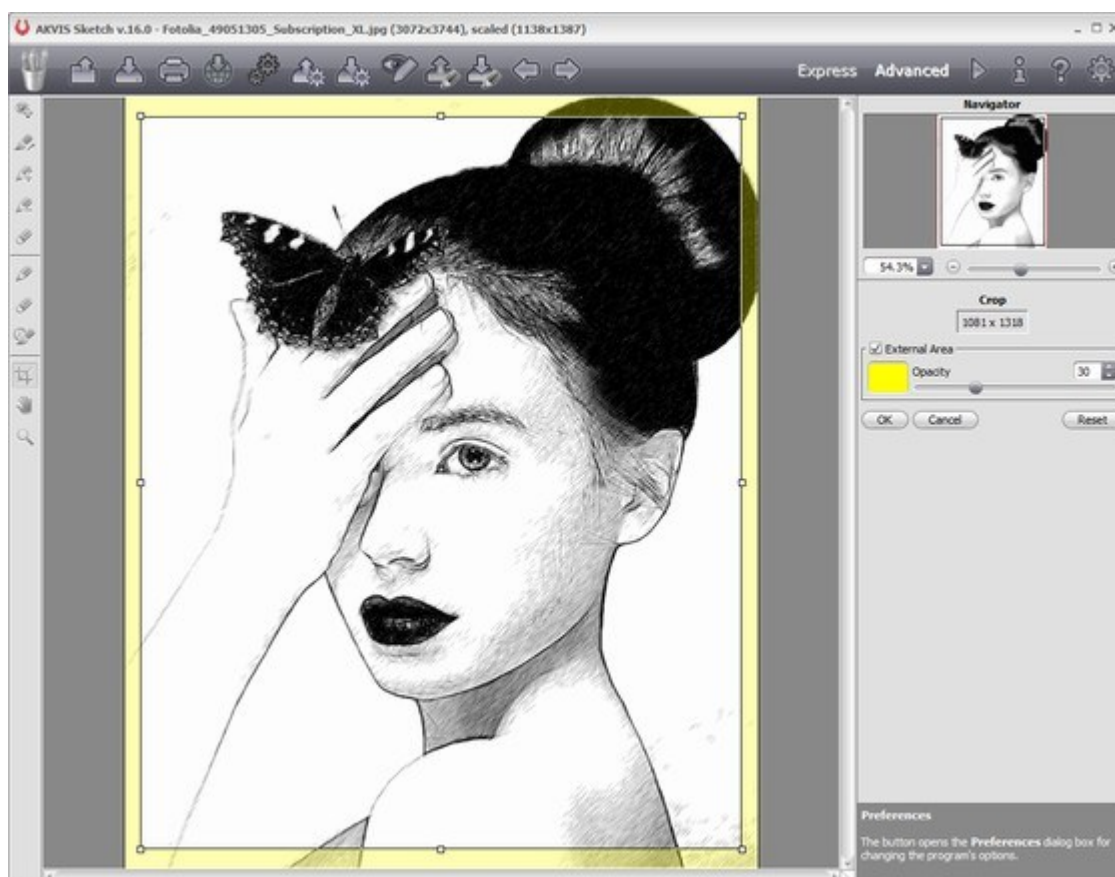
До применения инструмента



Использована Кисть возврата





- **Кадрирование**  (только в отдельной программе). С помощью данного инструмента можно отсечь часть результирующего изображения, оставив нужный фрагмент. Настройки инструмента будут показаны на **Панели настроек**.

Чтобы отсечь области, не попавшие в кадр, следует нажать **ОК** или клавишу **Enter**. Если нужно отменить операцию - кнопку **Отмена** или **Esc**. Чтобы вернуть область кадрирования к исходному состоянию, следует выбрать кнопку **Сброс**.



Кадрирование изображения

**Вспомогательные инструменты** (активны в обеих закладках и доступны для всех лицензий):

- **Рука**  позволяет прокручивать фотографию, когда она не помещается в **Окне изображения** при выбранном масштабе. Для прокрутки необходимо нажать на кнопку, подвести курсор к изображению и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, переместить в нужную сторону.  
Двойным щелчком по кнопке  изображение масштабируется под размер окна программы.
- **Лупа**  предназначена для изменения масштаба изображения. Для увеличения масштаба необходимо щёлкнуть левой кнопкой мыши по изображению в окне программы. Для уменьшения масштаба изображения щелчок производится с нажатой клавишей **Alt**. Для быстрого вызова инструмента используется клавиша **Z**.  
Двойным щелчком по кнопке  можно развернуть изображение в натуральную величину (100%).

## РАБОТА С ФОНОМ

Использование закладки **Фон** позволяет провести дополнительную обработку фотографии после ее конвертации в рисунок. Здесь можно вернуть часть исходного изображения так, чтобы результат представлял собой смесь фотографии с рисунком, либо придать изображению или его части эффект размытия. С помощью данной закладки можно поставить визуальный акцент на определенном фрагменте изображения или оживить картину, добавив ей движения. Например, можно разделить задний фон и объект (самолет или птицу в небе; мягкую игрушку, лежащую на диване; вазу с фруктами и т.п.) или выделить один объект среди нескольких равнозначных (одного человека из компании на фотографии, самый красивый цветок на изображении сада и т.п.) и многое-многое другое.

Обработку изображения с помощью закладки **Фон** можно производить в **одном из 3х режимов: Рисунок, Рисунок и фото, Рисунок и размытие.**

### Рисунок

В данном режиме **в закладке Фон не производится никаких действий** и она никак не влияет на изображение.



Результат обработки в режиме "Рисунок"

### Рисунок и фото




В данном режиме в закладке **Фон** возможно получить **изображение, частично преобразованное в рисунок.**

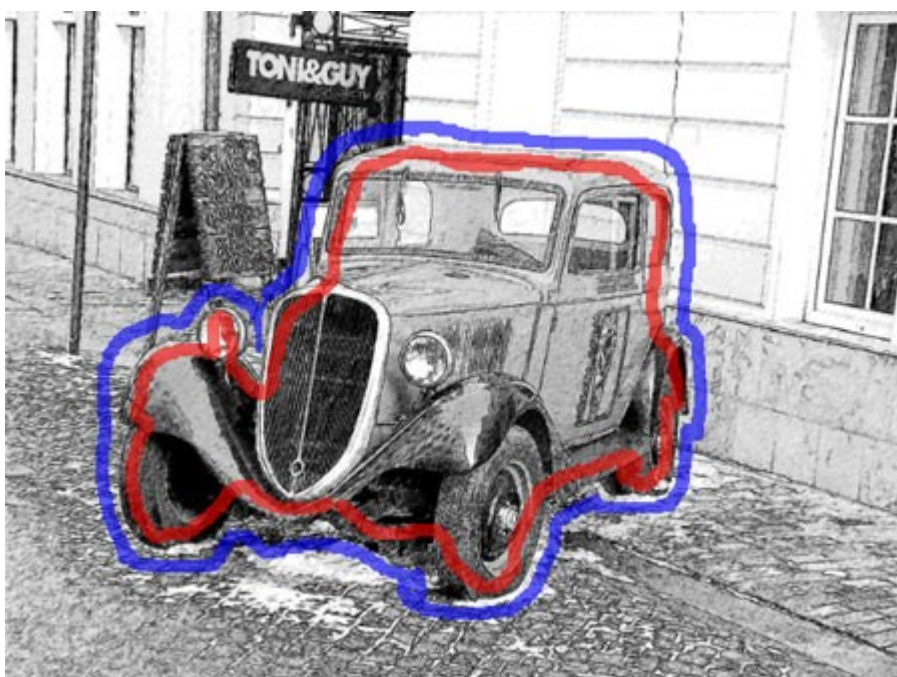




Результат обработки в режиме "Рисунок и фото"

Разметка областей производится с помощью инструментов:

- **Область эффекта** (кнопка ) . Синими линиями на изображении отмечаются участки, которые будут сохранены в том виде, в котором они были получены в результате работы с закладкой **Рисунок**.
- **Запретить обработку** (кнопка ) . Красными линиями на изображении отмечаются области изображения, которые не будут преобразованы в рисунок и останутся в исходном состоянии (изображение до обработки в программе **AKVIS Sketch**).
- **Ластик** (кнопка ) . Инструмент предназначен для стирания линий. Режим стирания выбирается опционально:
  - Стирать все линии;
  - Стирать только направляющие линии;
  - Стирать только линии зонирования.



Пример нанесения на изображение контуров зонирования:  
машину оставляем "как есть", а все, что вокруг, превращаем в рисунок

**Примечание:** Если на изображении будут нарисованы только синие линии либо линий не будет совсем, изображение целиком останется в рисованном виде. Если же только красные - изображение вернется к своему исходному состоянию.

**Внимание!** В процессе обработки на экране вы увидите, как все изображение (независимо от того, какие контуры и где проведены) начнет конвертироваться в рисунок. Не пугайтесь. Это всего лишь один из этапов работы программы, а не сбой, как может показаться вначале. После этого программа обработает участки в соответствии с нарисованными линиями.




Чек-бокс **Черно-белое изображение**. Вы можете преобразовать в черно-белое изображение ту часть, которая осталась в исходном виде (область, отмеченная красным или зеленым). Это полезно в том случае, если вы хотите, чтобы всё изображение, а не только сконвертированная в рисунок часть, выглядело чёрно-белым.

Преобразование в черно-белое изображение **работает** только для чёрно-белых рисунков.



Чек-бокс "Черно-белое изображение" неактивен      Чек-бокс "Черно-белое изображение" активен

## Рисунок и размытие

В данной закладке можно придать эффект размытия какой-либо области изображения. На **Панели инструментов**, кроме инструментов **Область эффекта**  и **Ластик** , появится инструмент **Область размытия** , с помощью которого можно отметить области, для которых будет применен данный эффект.

На **Панели настроек** можно выбрать **Способ размытия**, который будет применен для отмеченной области, и отрегулировать значения параметров размытия:

- Размытие **По Гауссу**. При выборе данного способа размытия для каждой точки изображения происходит пересчет значений цветовых составляющих (красной, синей и зеленой) с учетом соответствующих значений составляющих соседних точек, за счет чего точка изменяет цвет. Расчет происходит по формуле распределения чисел по Гауссу (отсюда и название способа размытия). В результате значения цветовых составляющих соседствующих точек усредняются, что снижает контраст между ними. При этом резкие границы на всём изображении размываются без общего осветления или потемнения. Само изображение становится мутным, «туманным».



Машина преобразована в черно-белый рисунок, фон размыт  
Размытие "по Гауссу"

Данное размытие характеризуется параметром **Степень**. Параметр определяет силу воздействия на точку других точек изображения при пересчете ее цвета. При малых значениях параметра оказывать свое влияние будут только близлежащие точки. Каждая точка изменится в малой степени, но даже при таких значениях размытие на изображении будет хорошо заметно. При увеличении параметра на каждую точку будут влиять точки, находящиеся все дальше от пересчитываемой, а изображение будет размываться все сильнее и становиться все менее разборчивым, постепенно превращаясь в одно пятно (большие значения параметров).



Степень размытия = 3



Степень размытия = 8

- Размытие **Движения**. Данный способ размытия имитирует движение камеры во время съемки **по прямой** линии.





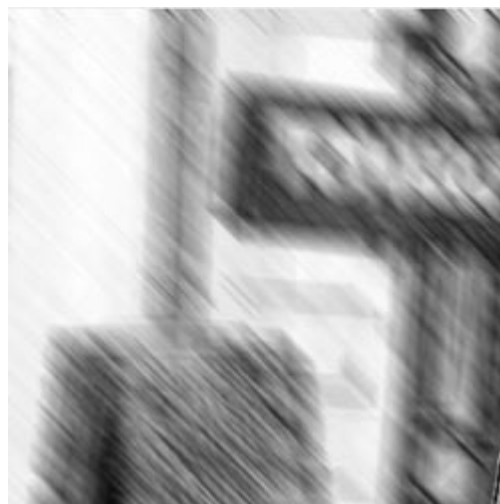
Размытие движения

Параметры размытия:

**Угол.** Параметр показывает угол наклона (в градусах) прямой, вдоль которой будет распространяться эффект на изображении. Значение параметра изменяется от 0 до 180. При этих значениях размытие будет происходить горизонтально. При значении = 90 происходит вертикальное размытие.



Угол = 45,  
Дальность = 20



Угол = 135,  
Дальность = 20

**Дальность.** Параметр определяет расстояние (в пикселах), на которое будет распространен эффект (относительно каждой точки изображения).



Дальность = 10,  
Угол = 135



Дальность = 30,  
Угол = 135

- **Радиальное** размытие. Как и предыдущий вид размытия, имитирует размытие в движении. Может быть двух видов:

**Кольцевое.** При таком способе размытия будет имитироваться вращение камеры при съемке вокруг центральной точки изображения, вследствие чего изображение будет размыто по кругу.



Радиальное кольцевое размытие

**Линейное.** При выборе данного способа размытие будет направлено в разные стороны от центра.



Радиальное линейное размытие

Угол поворота при **Кольцевом** размытии либо дистанция распространения эффекта при **Линейном** определяется параметром **Степень**.

Степень = 20,  
Кольцевое размытиеСтепень = 40,  
Кольцевое размытиеСтепень = 20,  
Линейное размытиеСтепень = 50,  
Линейное размытие

Также в режиме **Рисунок и размытие** на **Панели настроек** возможно выбрать **способ**

построения результирующего изображения.

- **Рисунок по размытию.** В данном случае берется исходное изображение и области, отмеченные зелеными линиями, размываются в соответствии со значениями параметров выбранного **Способа размытия**, а затем получившееся частично размытое изображение конвертируется в рисунок в соответствии со значениями параметров закладки **Рисунок**.



Размытие по Гауссу



Размытие движения



Радиальное кольцевое размытие



Радиальное линейное размытие

- **Размытие фотографии.** В данном случае области, отмеченные синими линиями, как и в предыдущем случае, конвертируются в рисунок, а вот области, отмеченные зелеными линиями, только размываются. Конвертации этих областей не происходит. В итоге получаем изображение, совмещающее в себе рисунок и фотографию, но к областям, которые остались в виде фотографии, применен эффект размытия.



Размытие по Гауссу



Размытие движения





Радиальное кольцевое размытие



Радиальное линейное размытие

В данном режиме функционирует чек-бокс **Черно-белое изображение**.

- **Размытие по рисунку**. В данном случае происходит конвертация в рисунок **всего изображения**, но при этом области, отмеченные зелеными линиями, вдобавок будут размыты.



Размытие по Гауссу



Размытие движения



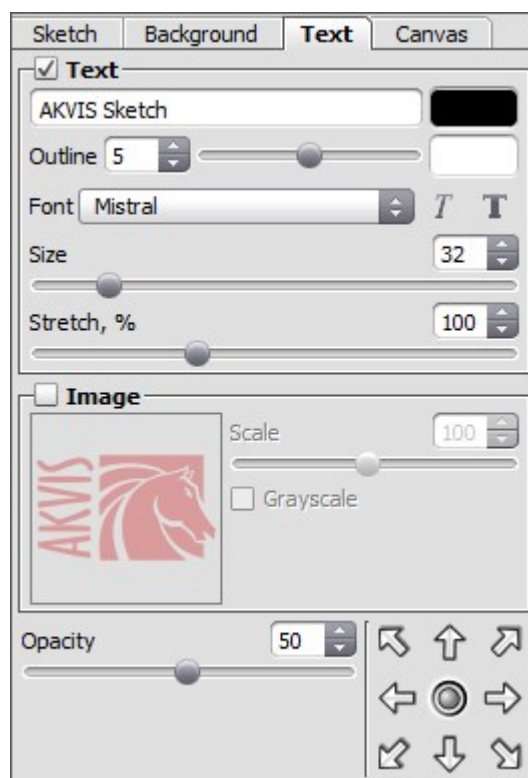
Радиальное кольцевое размытие



Радиальное линейное размытие

## ДОБАВЛЕНИЕ ВОДЯНОГО ЗНАКА

Использование закладки **Надпись** позволяет добавить к изображению водяной знак. Чтобы знак появился на рисунке, необходимо включить чек-бокс **Надпись** или **Изображение**.



Закладка 'Надпись'

Вкладка содержит следующие параметры:

### Параметры текста:

- В поле ввода текста добавьте надпись, которая должна появиться на изображении (не более 250 символов). Текущий цвет текста показан на цветовой пластине рядом. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по ней и выбрать цвет из стандартного диалога.



Пример добавления надписи

- Параметр **Контур** (0-10) регулирует силу свечения, т. е. ширину и яркость контурной

обводки.

Цвет, которым можно обвести символы, показан на цветовой пластине рядом. Для изменения цвета необходимо щелкнуть по ней и выбрать цвет из стандартного диалога. Щелчок правой кнопкой мыши по пластинке удаляет текущий цвет.

AKVIS Sketch

Без свечения

AKVIS Sketch

Свечение = 10

- Выпадающий список **Шрифт** содержит набор системных шрифтов, которые можно использовать при создании подписи.
- Кнопки **T** и **T** меняют режим начертания символов на курсив и полужирный.
- Параметр **Размер шрифта** (4-200) регулирует размер символов.
- Параметр **Растяжение** (50%-200%) позволяет уплотнить или растянуть надпись за счёт изменения межсимвольного интервала.

### Параметры картинки:

- Двойным щелчком мыши в поле выбора изображения вызывается диалоговое окно открытия изображения.



Пример добавления изображения

- **Масштаб** (10-200%). Параметр позволяет изменять размеры вставляемой картинки.
- Чек-бокс **Черно-белые тона**. Если добавляется цветная картинка, то при активации чек-бокса она будет обесцвечена.

### Общие параметры:

- **Непрозрачность** (5-100). Параметр задает проницаемость водяного знака.
- **Положение** водяного знака на рисунке задается с помощью восьми стрелок. Надпись или картинку можно прижать к любой стороне и произвести выравнивание диагональными

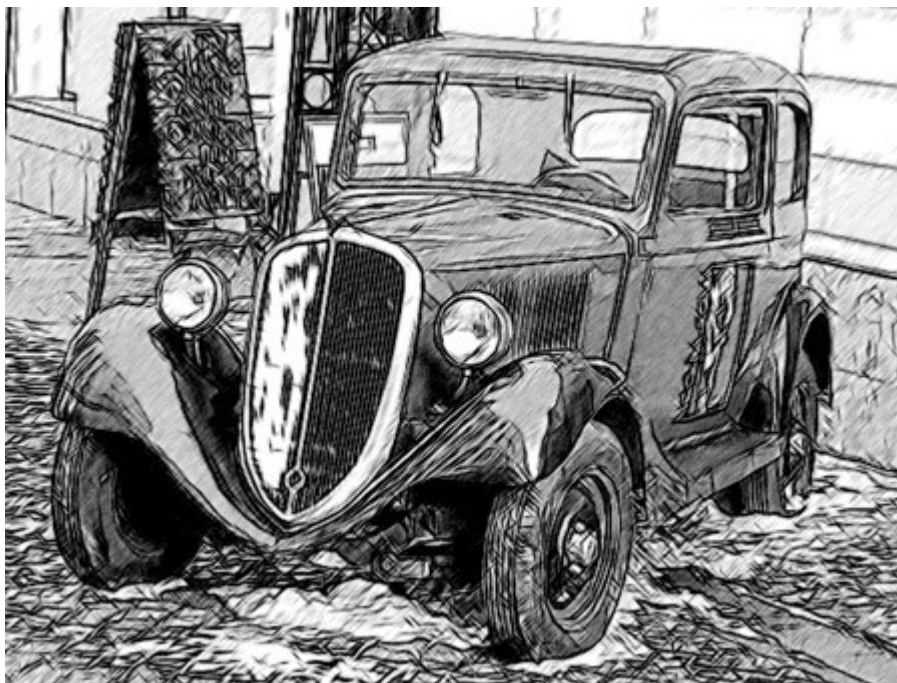
стрелками. При щелчке по центральной точке объект будет помещен в центр изображения.



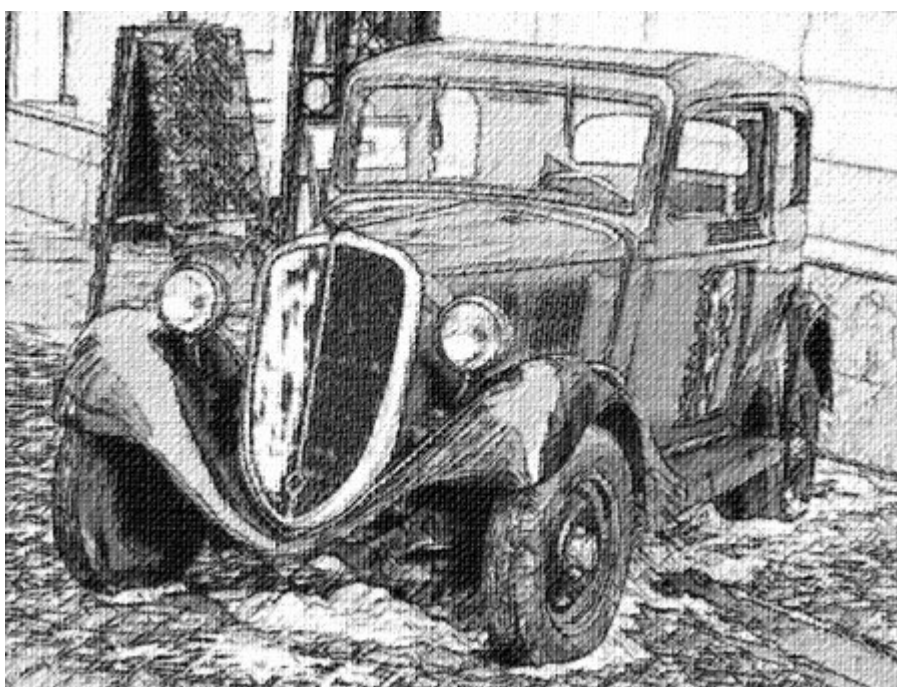
## ИМИТАЦИЯ РИСОВАНИЯ НА ХОЛСТЕ

Использование закладки **Холст** позволяет имитировать нанесение изображения на какую-либо основу (любой материал или поверхность - различные виды бумаги, ткани, кирпичную или деревянную стену, металлическое, керамическое или иное покрытие).

По умолчанию параметры закладки неактивны и изображение выглядит так, словно нарисовано на обычном листе бумаги. Для активации параметров необходимо установить чек-бокс **Создать основу**.



Чек-бокс **Создать основу** неактивен



Чек-бокс **Создать основу** активен

В качестве основы для изображения используется какая-либо текстура, для которой настраиваются следующие параметры:


**Параметры формирования текстуры:**

- **Текстура.** Текстура выбирается из **Библиотеки текстур**, которая поставляется в

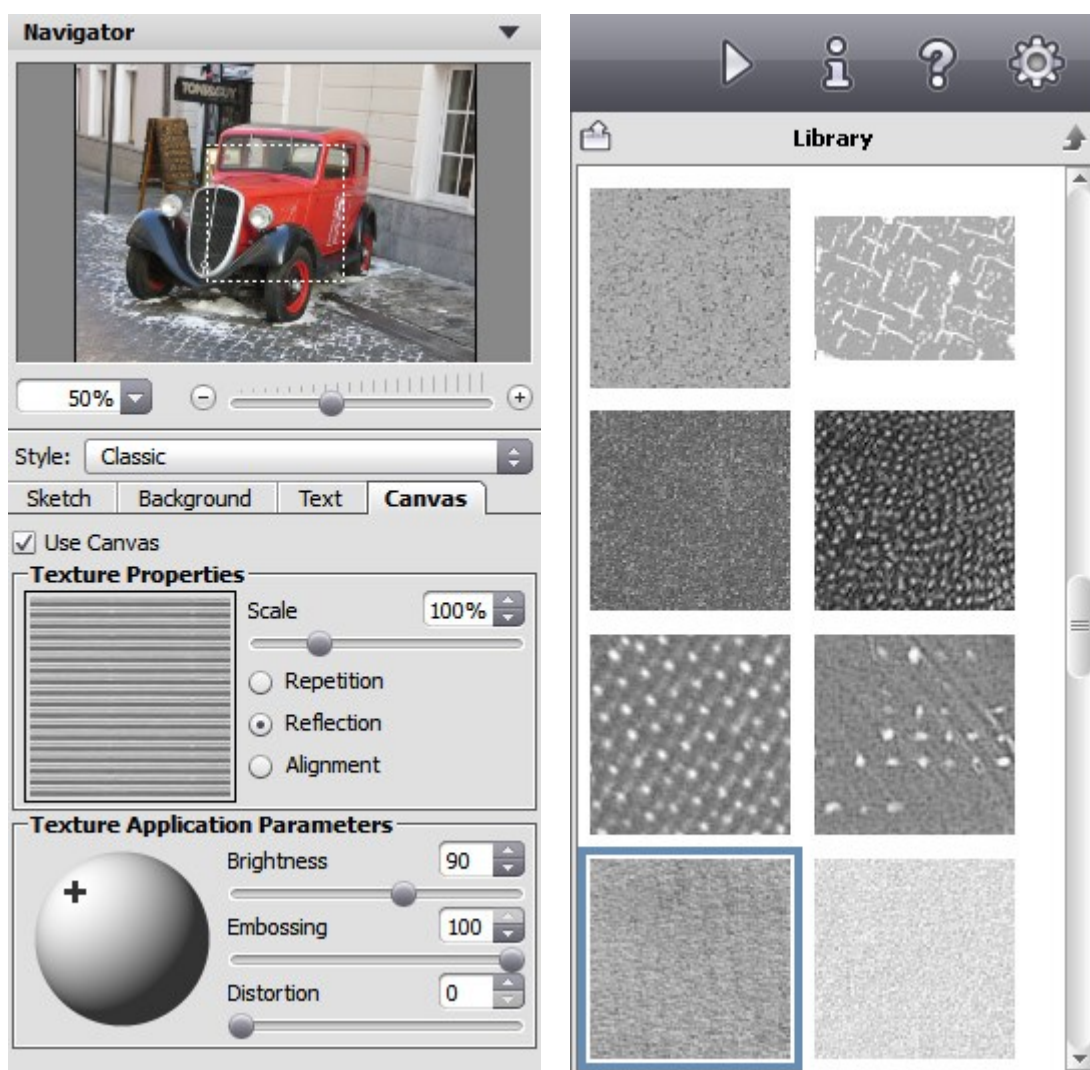
комплекте с программой. Для открытия **Библиотеки** необходимо дважды щелкнуть левой кнопкой мыши по квадрату с текстурой.



Нужная текстура выбирается двойным щелчком левой кнопки мыши.

Вы можете использовать **свои текстуры**. Для этого их необходимо сначала подготовить и сохранить в любую папку на компьютере. В качестве текстуры может быть использована картинка любого размера в формате JPEG, BMP, TIFF или PNG. Для загрузки такой текстуры в **AKVIS Sketch** необходимо открыть **Библиотеку текстур**, нажать на кнопку  и выбрать текстуру.

Для возвращения из **Библиотеки** без выбора текстуры нажать на кнопку .



- **Масштаб** (10-400%). Параметр задает величину узора текстуры. По умолчанию масштаб текстуры равен 100%. При увеличении значения параметра размер узора на текстуре будет увеличиваться, при уменьшении – уменьшаться.



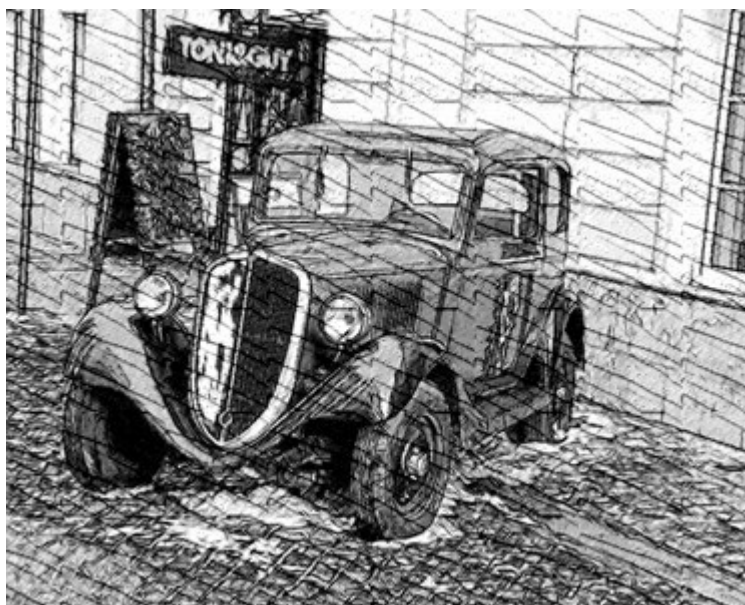
Масштаб текстуры = 70%



Масштаб текстуры = 150%

- Способы построения узора холста:

**Повторение.** При таком способе построения узора холста основа для рисунка создается путем многократного повторения образца текстуры.



Повторение текстуры

**Отражение.** При таком способе построения узора холста основа для рисунка, как в предыдущем случае, создается путем многократного повторения образца текстуры. Отличие в том, что боковые границы текстуры совмещаются путем их зеркального отражения.





Отражение текстуры

**Выравнивание.** При использовании образца текстуры с несимметричным узором при формировании текстуры могут быть заметны границы прилегания частиц текстуры друг к другу. Данная опция позволяет устранить этот недостаток и удалить «швы».



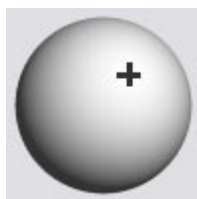
Выравнивание текстуры



Другой способ построения узора

### Параметры, характеризующие свойства текстуры:

- **Местоположение источника света.** С помощью маркера на шаре задается вероятное расположение источника света при съемке фотографии. Положение источника света влияет на искривление текстуры. Для изменения местоположения источника света необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши в нужной точке шара.



- **Яркость** (0-150). С помощью этого параметра можно изменить яркость текстуры. Яркость исходной текстуры равна 90. Чем больше значение параметра, тем более светлой будет текстура. При этом визуально будет становиться светлее и все результирующее изображение.





Яркость = 10



Яркость = 90

- **Рельеф** (0-100). Параметр влияет на выпуклость текстуры. При значении параметра 0 текстура абсолютно плоская и на изображении никак не проявляется. При увеличении значения параметра текстура становится более выпуклой, объемной.

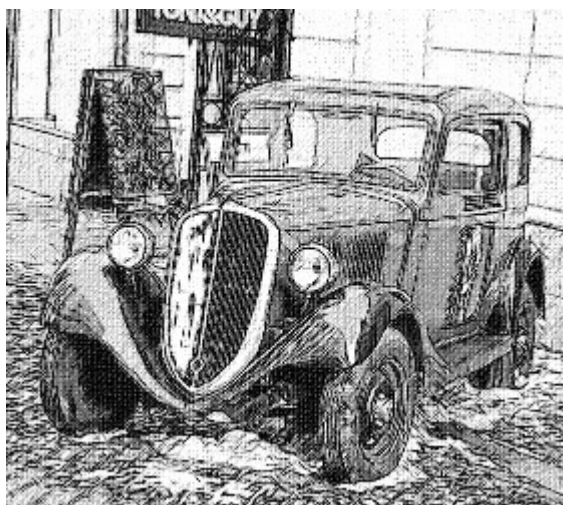


Рельеф = 25

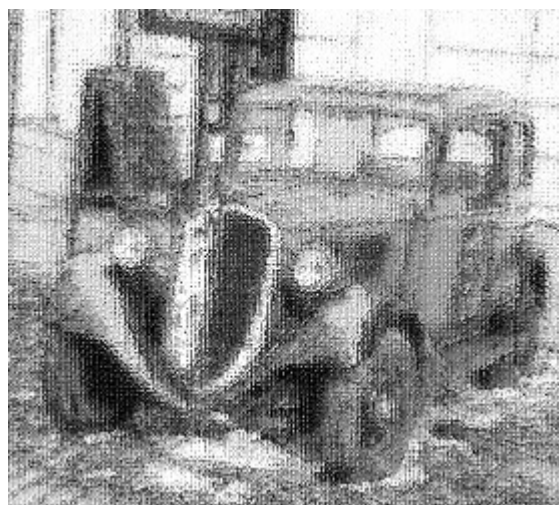


Рельеф = 100

- **Искажение** (0-50). Параметр влияет на четкость результирующего изображения. Чем больше значение параметра, тем более искаженным, размытым будет изображение.



Искажение = 0

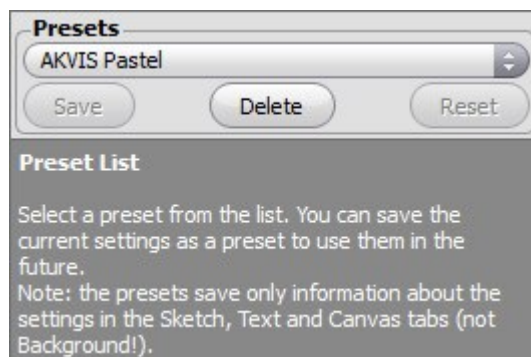


Искажение = 30

## РАБОТА С ПРЕСЕТАМИ


Программа **AKVIS Sketch** позволяет сохранять понравившиеся настройки обработки изображения как пресет и использовать их в дальнейшем.

Для сохранения настроек необходимо на **Панели настроек** (справа) в поле **Пресеты** ввести имя для пресета и нажать на кнопку **Сохранить**.





Настройки выбранного пресета являются значениями по умолчанию, и при следующем запуске плагина всем параметрам будут заданы именно эти значения. Если значения параметров были изменены, то для того чтобы вернуть настройки по умолчанию, необходимо нажать на кнопку **Сброс**.


Для удаления пресета необходимо выбрать его из списка пресетов и нажать на кнопку **Удалить**.


Для того чтобы обработать изображение с помощью пресета, необходимо выбрать соответствующий пресет из списка и нажать на кнопку .

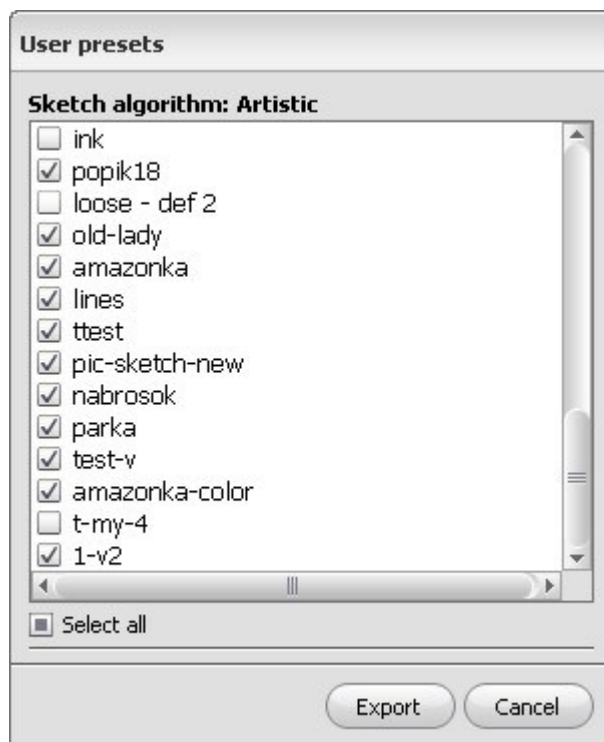
**Внимание!** В пресеты запоминаются настройки закладок: **Рисунок**, **Холст** и **Надпись**.

Настройки для обработки можно подбирать самому, а можно воспользоваться **готовыми пресетами** от **AKVIS**, встроенными в программу. В зависимости от того, что бы вам хотелось видеть в результате обработки, можно взять один из пресетов за основу и при необходимости подрегулировать параметры.

Пресеты можно сохранять в файл и загружать из файла с помощью кнопок  и  на **Панели управления**.


Кнопка  предназначена для записи пресетов в отдельный файл с расширением **.sketch**. В файл можно сохранить любое количество пресетов. Для записи пресетов в файл проделать следующее:


1. На **Панели управления** нажать на кнопку **Экспорт пресетов** .
2. В диалоговом окне **Мои пресеты** отметить в списке пресетов нужные. Чек-бокс **Выбрать все** позволяет выбрать все пресеты из списка либо снять метку у всех.

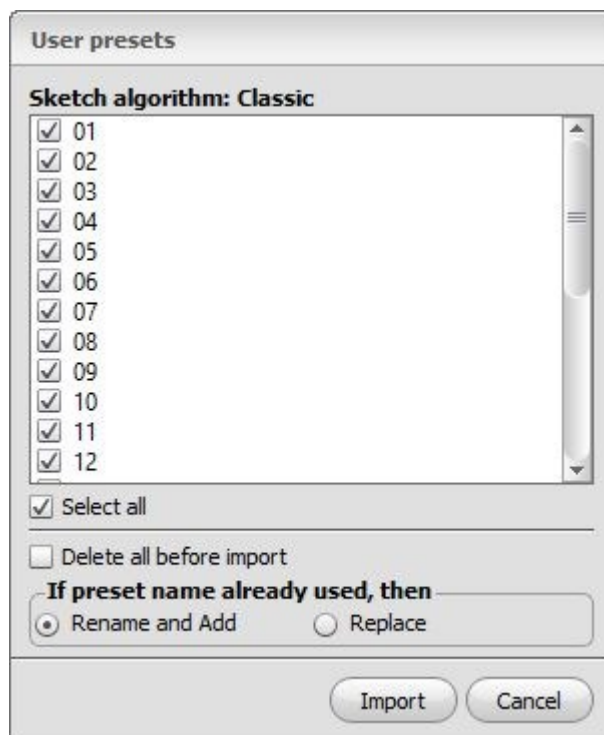


3. Нажать на кнопку **Экспортировать**.
4. В диалоговом окне **Экспорт пресетов** ввести имя файла, в который будут сохранены все отмеченные пресеты, выбрать каталог, в который необходимо сохранить файл, и нажать на кнопку **Сохранить**.

**Внимание!** Пресеты от AKVIS нельзя записать в файл.

Кнопка  предназначена для загрузки из файла сохраненных ранее пресетов. Для загрузки пресетов из файла проделать следующее:

1. На **Панели управления** нажать на кнопку **Импорт пресетов** .
2. В диалоговом окне **Импорт пресетов** выбрать файл с расширением **.sketch** и нажать на кнопку **Открыть**.
3. В диалоговом окне **Мои пресеты** отметить в списке пресетов нужные. Параметр **Выбрать все** позволяет выбрать все пресеты из списка либо снять метку у всех.



4. Выбрать **Удалить свои пресеты перед импортированием**, если вы хотите, чтобы список пресетов программы был очищен перед импортированием пресетов из файла.

**Примечание:** Пресеты от AKVIS из списка не удаляются.

5. Если пункт удаления пресетов не отмечен, выбрать способ загрузки пресетов из файла:

**Перезаписать** - при таком способе загрузки при совпадении имени пресета из файла с именем пресета программы последний будет перезаписан пресетом из файла.

**Переименовать** - при таком способе загрузки повторяющиеся пресеты автоматически переименовываются и добавляются в список пресетов программы.

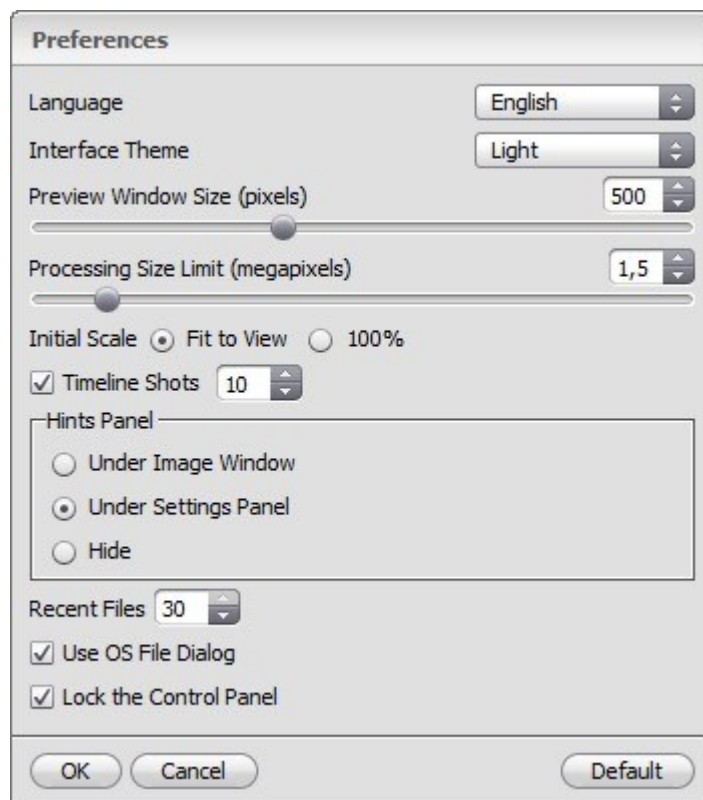
Пресеты, имена которых не совпали ни с одним из списка уже использующихся программой пресетов, добавляются в конец списка.

6. Нажать на кнопку **Импортировать**.




## НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ

Диалог изменения настроек программы вызывается кнопкой  и имеет вид:



- **Язык программы.** Для переключения интерфейса программы на другой язык необходимо выбрать язык из выпадающего списка.
- **Интерфейс.** В списке можно выбрать стиль оформления программы - светло-серый или тёмный.
- **Величина стороны области просмотра** (в пикселах). Установите желаемую величину окна. По умолчанию параметр равен 500.
- **Максимальный рабочий размер** (в мегапикселах). Параметр позволяет ускорить расчёт за счёт временного уменьшения величины обрабатываемого файла. Когда размер файла не превосходит указанного числа, изображение обрабатывается обычным образом. Если размер загруженного файла оказывается больше, то в процессе работы изображение будет уменьшено, обработано и увеличено до исходного размера.
- **Масштаб изображения при загрузке.** Возможны следующие варианты:
  - изображение масштабируется **Под размер окна**. Масштаб подгоняется так, чтобы оно было полностью видимым в **Окне изображения**;
  - при значении **100%** изображение не масштабируется. В большинстве случаев при открытии в масштабе 100% в окне программы будет показана лишь часть изображения.
- **Число кадров.** Параметр регулирует количество кадров, создаваемых в процессе обработки изображения (доступен только для лицензий [Home Deluxe](#) и [Business](#)). Каждый кадр представляет собой состояние изображения, зафиксированное в определенный момент времени.
- **Отображение подсказок.** В данном блоке задаётся местоположение и стиль оформления окна подсказок.
  - **Слева под окном изображения**;
  - **Справа на панели настроек**;
  - **Не отображать**.
- **Последние открытые файлы.** Количество файлов, отображаемых в списке недавно

открытых документов при правом клике мышью по кнопке  (сортированы по времени открытия). Максимальная длина списка - 30 файлов.

- Чек-бокс **Системный диалог открытия/сохранения**. При включенном чек-боксе для открытия/сохранения файлов используются диалоги операционной системы, при неактивном - программные диалоги.
- Чек-бокс **Закрепить панель управления** блокирует возможность сворачивания панели. Разблокированную панель можно сворачивать и разворачивать щелчком по маленькой треугольной стрелке. Свёрнутая панель всплывает при наведении курсора.

Для принятия изменений в окне **Настройки** нажмите **ОК**.

При необходимости можно вернуть исходные значения параметров, нажав кнопку **По умолчанию**.

## ПАКЕТНАЯ ОБРАБОТКА ФОТОГРАФИЙ

В отдельной программе **AKVIS Sketch** существует возможность редактирования серии фотографий с помощью пакетной обработки файлов.

Пакетная обработка файлов может быть полезна при коррекции большого количества фотографий, сделанных в одинаковых условиях с одними и теми же настройками фотоаппарата или при создании роликов.

Последовательность действий очень проста:

- **Шаг 1.** Запустить отдельную программу **AKVIS Sketch**. Открыть одну из фотографий и подобрать параметры рисунка.

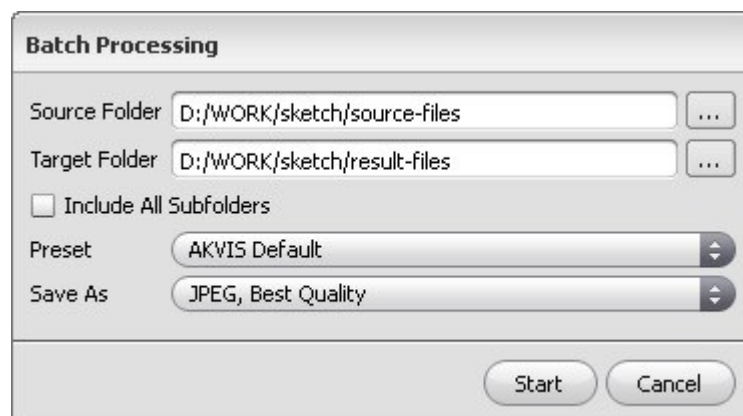


Окно программы AKVIS Sketch с выбранными параметрами

- **Шаг 2.** Именно эти настройки должны применяться ко всем фотографиям серии, поэтому следует сохранить их как пресет.

**Внимание!** В пресеты запоминаются настройки закладок **Рисунок**, **Холст** и **Надпись**, поэтому параметры закладки **Фон** и направляющие линии не будут учтены в процессе обработки.

На **Панели управления** нажать на кнопку , чтобы вызвать диалоговое окно пакетной обработки.

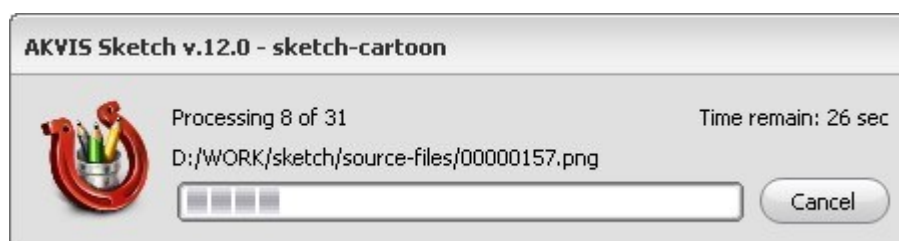


Окно пакетной обработки программы AKVIS Sketch

- **Шаг 3.** В поле **Источник** выбрать папку, где находятся изображения, требующие обработки (или ввести путь с клавиатуры). В поле **Результат** – папку, куда должны сохраняться готовые изображения.

При отмеченном чек-боксе **Включая подкаталоги** будет произведена обработка всех вложенных подкаталогов (с сохранением структуры данных).

Затем из списка пресетов выбрать только что созданный пресет, а в списке **Сохранить как** – расширение и качество готовых фотографий. Нажать на кнопку **Начать обработку**, чтобы запустить обработку всего пакета фотографий.



Процесс обработки пакета фотографий

Также имеется возможность применения плагина **AKVIS Sketch** к [пакетной обработке фотографий](#). При пакетной обработке с помощью плагина требуется вначале создать **экшен**, а затем применить его в **Adobe Photoshop** к папке с фотографиями. Плагин удобно применять, когда помимо коррекции вы хотите, например, привести все фотографии к одному размеру.



## ПАКЕТНАЯ ОБРАБОТКА ФОТОГРАФИЙ С ПОМОЩЬЮ ПЛАГИНА AKVIS SKETCH

Плагин **AKVIS Sketch** может быть применен для редактирования серии фотографий с помощью **пакетной обработки файлов** (batch processing).

При пакетной обработке с помощью плагина требуется вначале создать **экшен** (action), а затем применить его в **Adobe Photoshop** к папке с фотографиями.

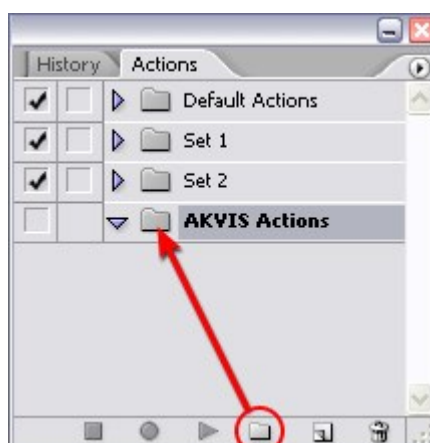
Пакетная обработка может быть очень полезна и сэкономит много времени, если для редактирования серии фотографий требуется к каждой из них применить плагин **Sketch** с одними и теми же настройками.

- **Шаг 1.** Первым шагом необходимо создать две папки, например, "source-files" и "result-files". В папку "source-files" поместить все фотографии, нуждающиеся в обработке. В папку "result-files" будут сохраняться отредактированные фотографии.
- **Шаг 2.** Открыть в редакторе **Adobe Photoshop** одну из исходных фотографий. Она нужна для подбора параметров к плагину **AKVIS Sketch** и создания экшена.



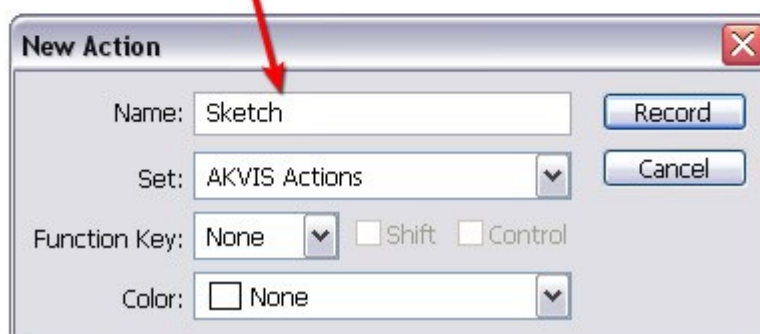
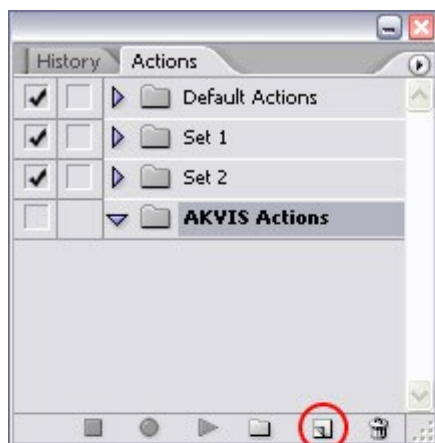
Одна из фотографий

- **Шаг 3.** Открыть палитру **Actions** и щелкнуть по кнопке **Create New Set**. В появившемся диалоговом окне задать имя для нового набора экшенов - к примеру, **AKVIS Actions**.



Палитра Actions в Photoshop

- **Шаг 4.** Теперь необходимо записать новый экшен. Нажать на кнопку **Create New Action** и в появившемся диалоговом окне задать имя для нового экшена - например, **Sketch**.

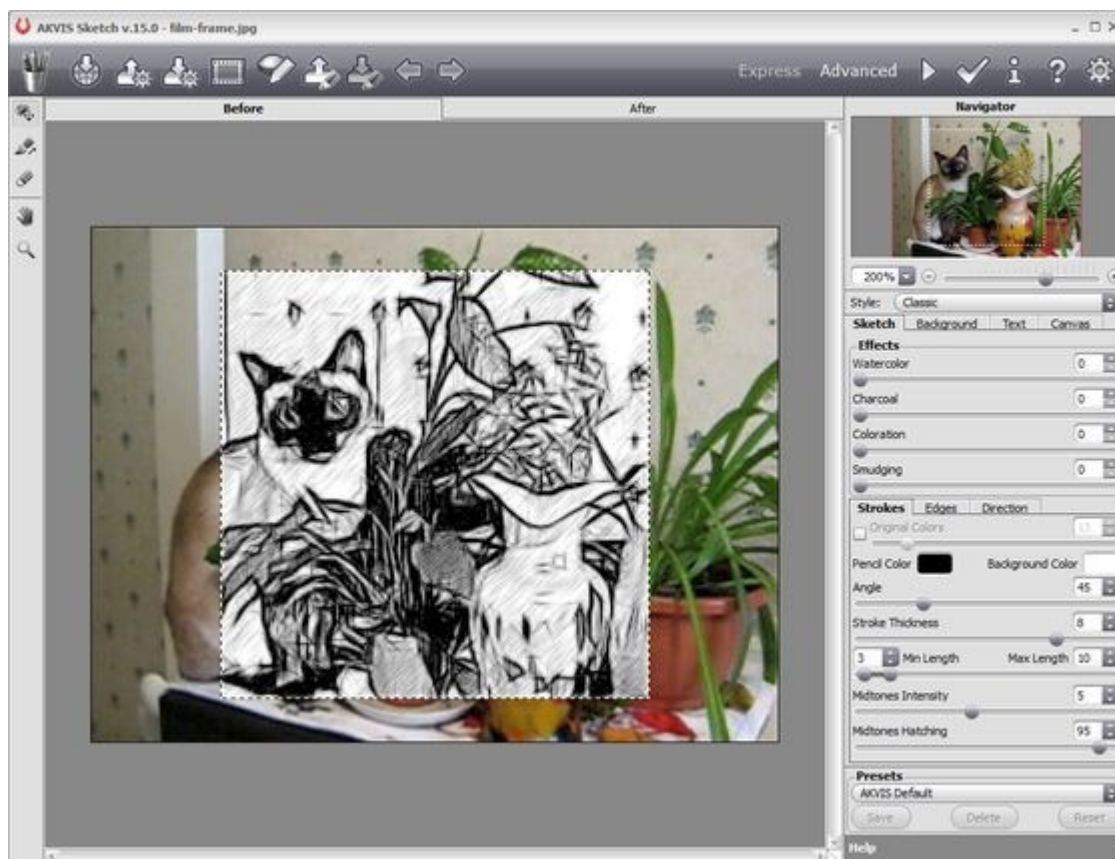


Создание нового экшена


После нажатия на кнопку **Record** экшен сразу же начнет записываться.

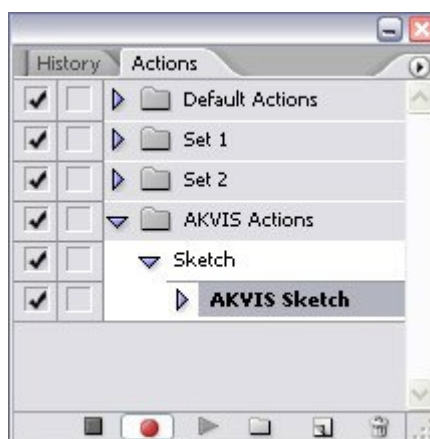


- **Шаг 5.** Вызвать плагин **AKVIS Sketch** и подобрать оптимальные параметры.



Окно плагина AKVIS Sketch с выбранными параметрами

- **Шаг 6.** Нажать на кнопку . Окно плагина закроется, в окне редактора появится отредактированная фотография, а в палитре **Actions** в экшене Sketch добавится строчка **AKVIS Sketch**.



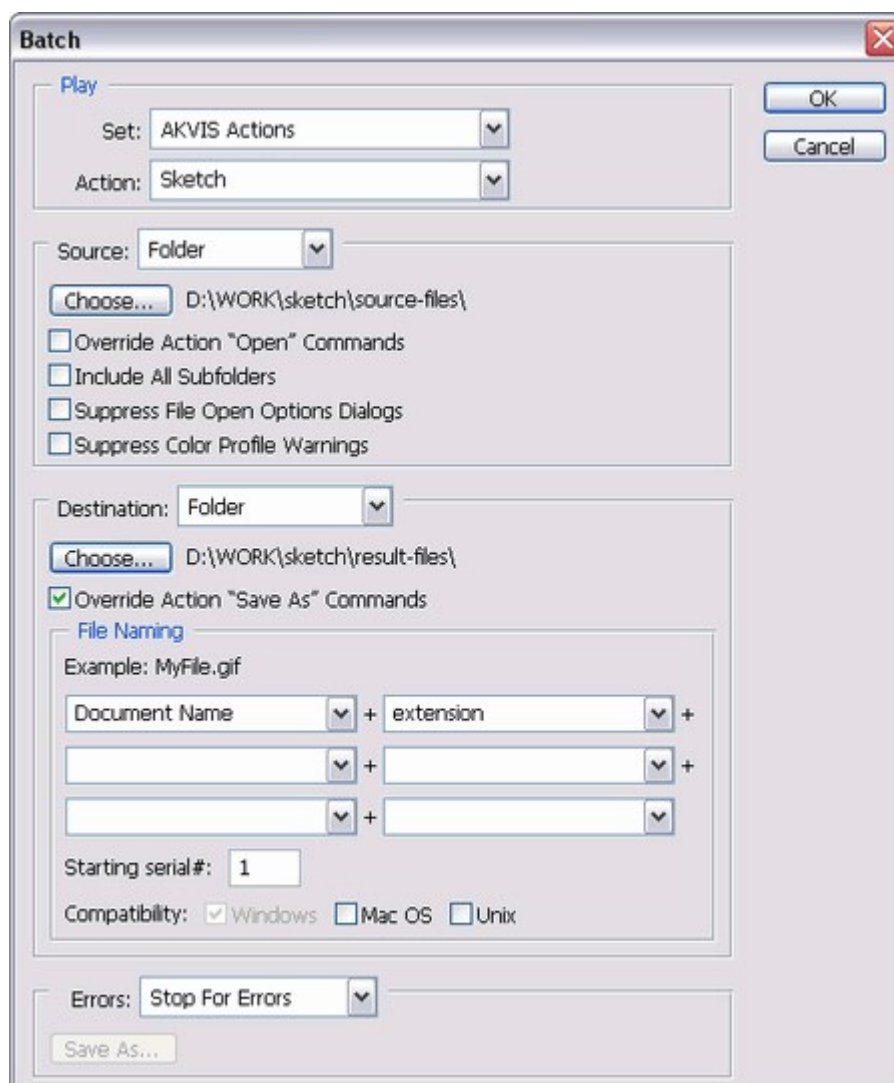
- **Шаг 7.** Экшен всё ещё записывается. Теперь необходимо сохранить отредактированную фотографию в папку "result-files". Для этого выбрать в меню **File** команду **Save As**.
- **Шаг 8.** Остановить запись экшена, нажав на кнопку **Stop playing/recording** внизу палитры **Actions**.



Запись экшена остановлена

- **Шаг 9.** Удалить из папки "result-files" только что сохраненный туда файл.
- **Шаг 10.** Экшен создан, теперь можно переходить к пакетной обработке фотографий. В меню **File** редактора выбрать команду **Automate -> Batch**.
- **Шаг 11.** В появившемся окне **Batch** задать все данные и настройки.
  - В поле **Set** выбрать пункт "AKVIS Actions", а в поле **Action** - "Sketch".
  - Поле **Source** служит для указания источника изображений. Выбрать пункт **Folder**, который в качестве источника позволяет указать определенную папку. Нажать на кнопку **Choose** и выбрать папку "source-files".
  - Поскольку команда открытия файла не записывалась в экшен, то чек-бокс **Override Action "Open" Commands** должен быть выключен.
  - В поле **Destination** выбрать пункт **Folder**, затем нажать на кнопку **Choose** и выбрать папку "result-files".
  - Отметить чек-бокс **Override Action "Save as" Commands**.
  - В разделе **File Naming** задается структура создания имен для обработанных файлов. Чтобы имена файлов не изменялись, в первом поле следует выбрать **Document Name**, а во втором поле - расширение (extension).




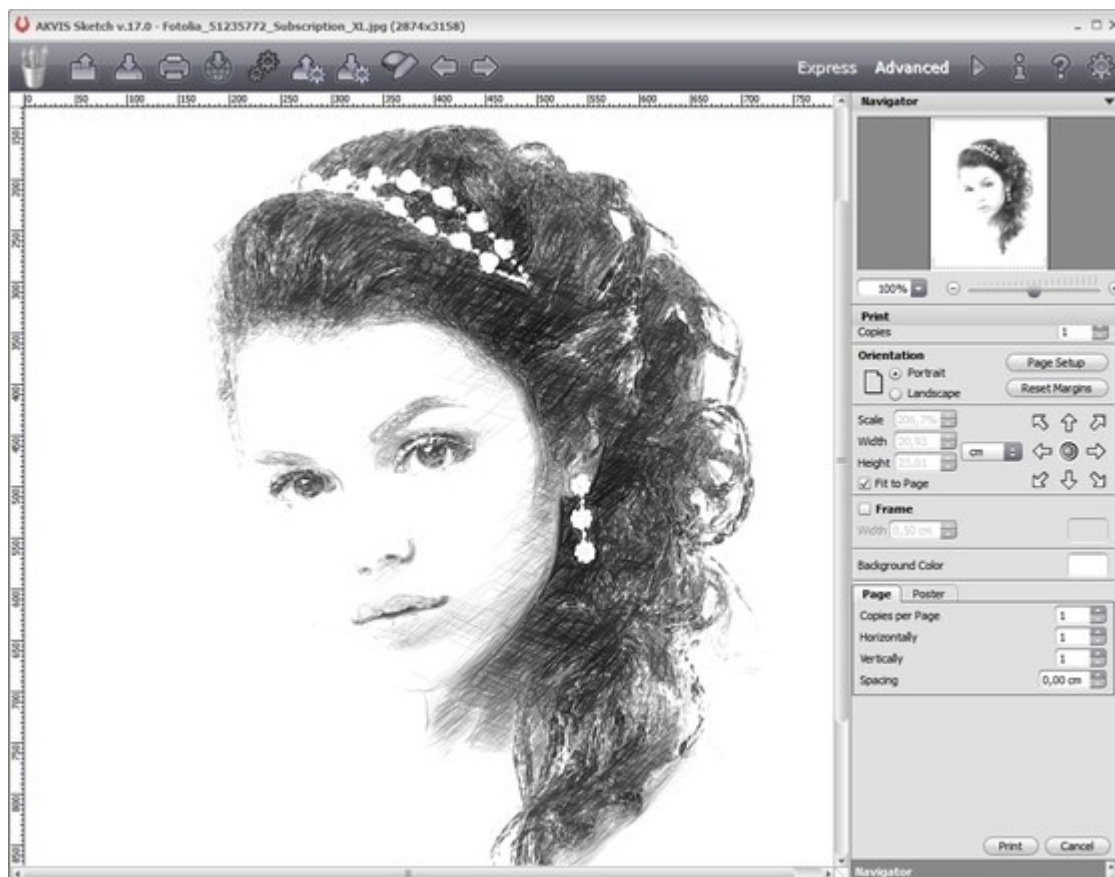


Диалоговое окно Batch с настройками

- **Шаг 12.** После нажатия **OK** редактор **Adobe Photoshop** друг за другом обработает все фотографии из папки "source-files" и сохранит их в папку "result-files".

## ПЕЧАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Режим **Печать** отвечает за подготовку изображений к распечатке на принтере. Перейти в режим печати можно нажатием кнопки  на **Панели управления**.



Режим печати

Настроить печать выбранной фотографии можно с помощью параметров на **Панели настроек**:

- В первом блоке из списка доступных принтеров выбрать нужный и указать необходимое разрешение, а также задать количество печатных копий.
- В блоке **Ориентация страницы** задать положение листа при печати: **Альбомная** - лист расположен горизонтально или **Книжная** - лист расположен вертикально.

При нажатии на кнопку **Параметры страницы** открывается диалоговое окно, в котором можно выбрать размер и ориентацию бумаги при печати, а также задать ширину полей печати.

Нажатием кнопки **Сброс полей** можно вернуть полям страницы исходные размеры.

- В следующем блоке можно настроить размер изображения для печати с помощью параметров **Масштаб**, **Ширина**, **Высота** и **Под размер страницы**. Они не влияют на изображение, а только на его печатную копию. Изменить размер печатной копии можно либо указав **Масштаб** изображения в %, либо задав новые значения для параметров **Ширина** и **Высота**.

Чтобы распечатать изображение во всю страницу, следует выбрать чек-бокс **Под размер страницы**. Если чек-бокс неактивен, то положение картинки можно задать с помощью стрелок справа или перетаскиванием мышью.

- В блоке **Рамка** можно задать ширину и цвет рамки вокруг изображения.
- В блоке **Цветной фон** с помощью цветовой пластины можно вызвать стандартный диалог выбора цвета и задать цвет страницы.
- В закладке **Страница** можно настроить расположение одной или нескольких копий изображения на одной странице.



Печать страницы

- С помощью параметра **Копии** указать количество копий обработанной фотографии на одной странице.
- Параметрами **Строки** и **Столбцы** задать количество строк и столбцов для размещения фотографий.
- С помощью параметра **Отступ** задать ширину отступа между копиями фотографий.
- На вкладке **Постер** можно настроить печать одного изображения на нескольких страницах для последующего объединения в одно большое полотно.



- Чек-бокс **Страницы**. При активном чек-боксе в поле справа можно задать количество страниц, на которое будет поделена фотография. Масштаб изображения изменится, чтобы максимально заполнить все страницы. При неактивном - программа автоматически подберет оптимальное число листов в соответствии с фактическим размером изображения (масштаб = 100%).
- Чек-бокс **Поля для клея**. При активном чек-боксе в поле справа можно задать ширину отступов для склеивания листов. Отступы будут оставлены с правого и нижнего краев при печати страницы.

- Чек-бокс **Нумерация страниц**. При активном чек-боксе на полях страницы будет напечатан номер ее позиции в столбце и строке.
- Чек-бокс **Линии отреза**. При активном чек-боксе на полях страниц будут напечатаны линии, по которым можно отрезать лишние части распечатанных листов.

Для печати изображения с учетом настроенных параметров нажать на кнопку **Печать**. Для выхода из режима печати нажать на кнопку **Отмена**.



## КАРАНДАШНЫЙ НАБРОСОК ТЮЛЬПАНА

Для этого примера мы выбрали очень простое изображение: одинокий цветок на переднем плане и размытый задний фон без четких деталей.




Исходное изображение




Результат

**Внимание!** Мы пользуемся плагином Sketch, но точно такого же результата можно добиться в отдельной программе AKVIS Sketch.

- **Шаг 1.** Откроем это изображение в графическом редакторе, вызовем плагин **AKVIS Sketch** и сразу же нажмем на кнопку . Фотография будет преобразована в карандашный рисунок с учетом заданных по умолчанию настроек программы.



- **Шаг 2.** Уменьшим значение параметра **Толщина штриха**, чтобы сделать штрихи более тонкими и четкими.

После изменения значения каждого параметра будем запускать расчет по кнопке , чтобы видеть, как влияет тот или иной параметр на результат.




- **Шаг 3.** Параметр **Угол** задает угол наклона штрихов при штриховке однородного участка. На этой фотографии таким участком является, например, фон. Хорошо видно, что штрихи на фоне идут под углом 45 градусов и наклонены вправо. Изменим угол таким образом, чтобы штрихи на заднем фоне были наклонены в ту же сторону, что и тюльпан. Для этого необходимо для параметра **Угол** задать значение 135 градусов.



- **Шаг 4.** Сделаем задний фон бледнее. Для этого уменьшим значение параметра **Интенсивность светлых штрихов** до 1.



- **Шаг 5.** Нажмем на кнопку  , чтобы применить результат конвертации изображения в карандашный рисунок и закрыть окно плагина.



## ИЗ ФОТОГРАФИИ ОТЕЛЯ - ЦВЕТНОЙ КАРАНДАШНЫЙ РИСУНОК

**AKVIS Sketch** по умолчанию преобразует любую фотографию (черно-белую или цветную) в черно-белый карандашный рисунок. Но если исходная фотография была цветной, то и карандашный рисунок можно сделать цветным.



Исходное изображение



Результат

**Внимание!** Мы пользуемся плагином Sketch, но точно такого же результата можно добиться в отдельной программе AKVIS Sketch.

- **Шаг 1.** Откроем в графическом редакторе цветную фотографию отеля Coral Sea Resort (Египет).



- **Шаг 2.** Вызовем плагин **AKVIS Sketch**. Для этого в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню **Filter - AKVIS - Sketch**, в **Paint Shop Pro** - пункт меню **Effects - Plugins - AKVIS - Sketch**; а в программе **Corel Photo-Paint** - пункт меню **Effects - AKVIS - Sketch**.
- **Шаг 3.** Нажмем на кнопку . Исходная цветная фотография будет преобразована в черно-белый карандашный рисунок с учетом настроек, заданных по умолчанию.





- **Шаг 4.** Выполним настройку параметров штриховки. Первым делом уменьшим значение параметра **Толщина штриха**, для того чтобы сделать штрихи тоньше и четче.




Во-вторых, уменьшим значение параметра **Интенсивность светлых штрихов**, чтобы сделать штрихи на небе светлее.



- **Шаг 5.** Ну а теперь самое главное: с помощью эффекта **Раскрашивание** добавим на рисунок цвета с исходной фотографии. Для этого увеличим значение параметра **Раскрашивание** примерно до 70.  
Получаем вот такой цветной рисунок египетского отеля:



- **Шаг 6.** Нажмем на кнопку , чтобы применить результат конвертации изображения в цветной карандашный рисунок и закрыть окно плагина.

**Внимание!** Есть два способа получить цветной рисунок в программе AKVIS Sketch: воспользоваться параметром **Раскрашивание** или включить режим **Цветных штрихов**. Здесь рассмотрен первый! Вы можете поэкспериментировать и выбрать наиболее подходящий вариант.



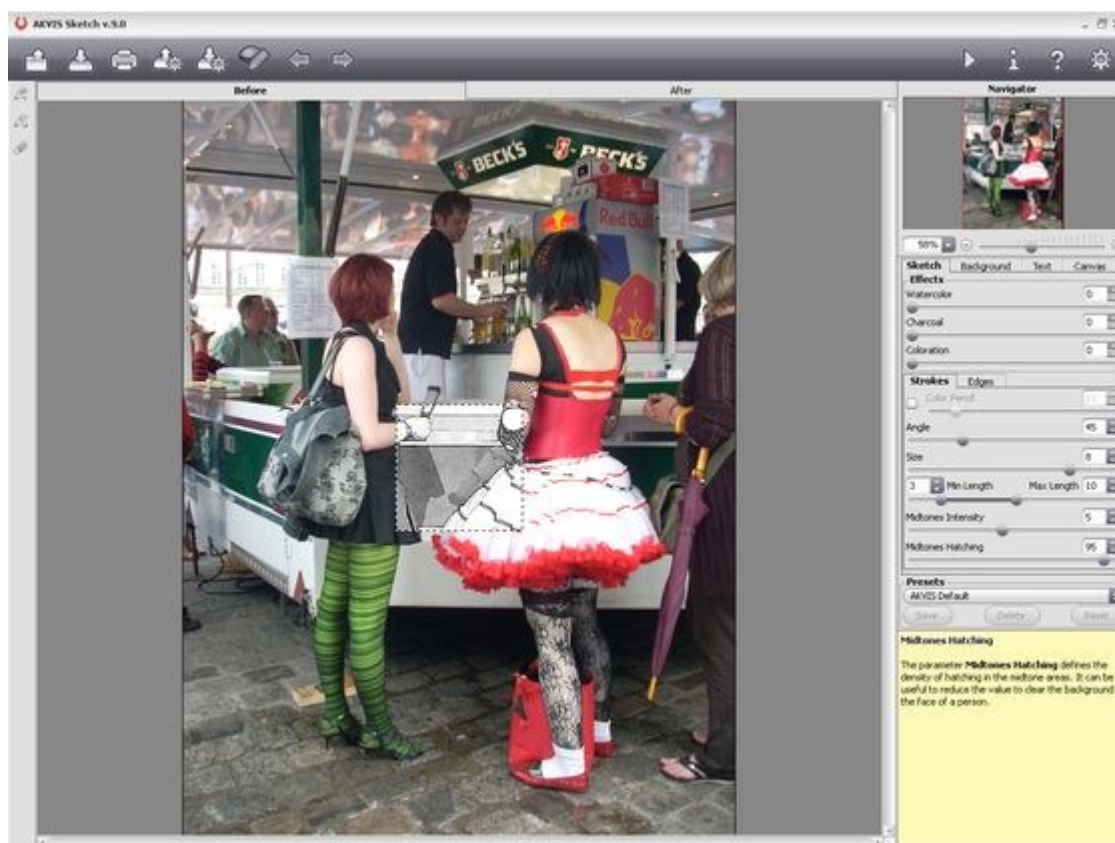
## САМОВЫРАЖЕНИЕ: РИСУНОК ЗА ОДНУ МИНУТУ

Автор примера **Валентина Айнагос** (Германия).


Нередко на улице, в кафе или на вокзале можно встретить людей, которые выделяются своим внешним видом. Особый стиль одежды порой не просто дань моде, а способ выражения индивидуальности или принадлежности к той или иной субкультуре. Тем не менее, проявить фантазию можно не только в образе, но и в творчестве. В данном примере фотография двух анимешниц была превращена в оригинальный цветной рисунок меньше чем за минуту. Всё, что для этого требуется - немного воображения и программа **AKVIS Sketch**.



- **Шаг 1.** Открыть фотографию в программе **AKVIS Sketch**. Сразу после этого в **Области предварительного просмотра** будет показан результат обработки с настройками по умолчанию (пресет *AKVIS Default*).





Окно программы AKVIS Sketch

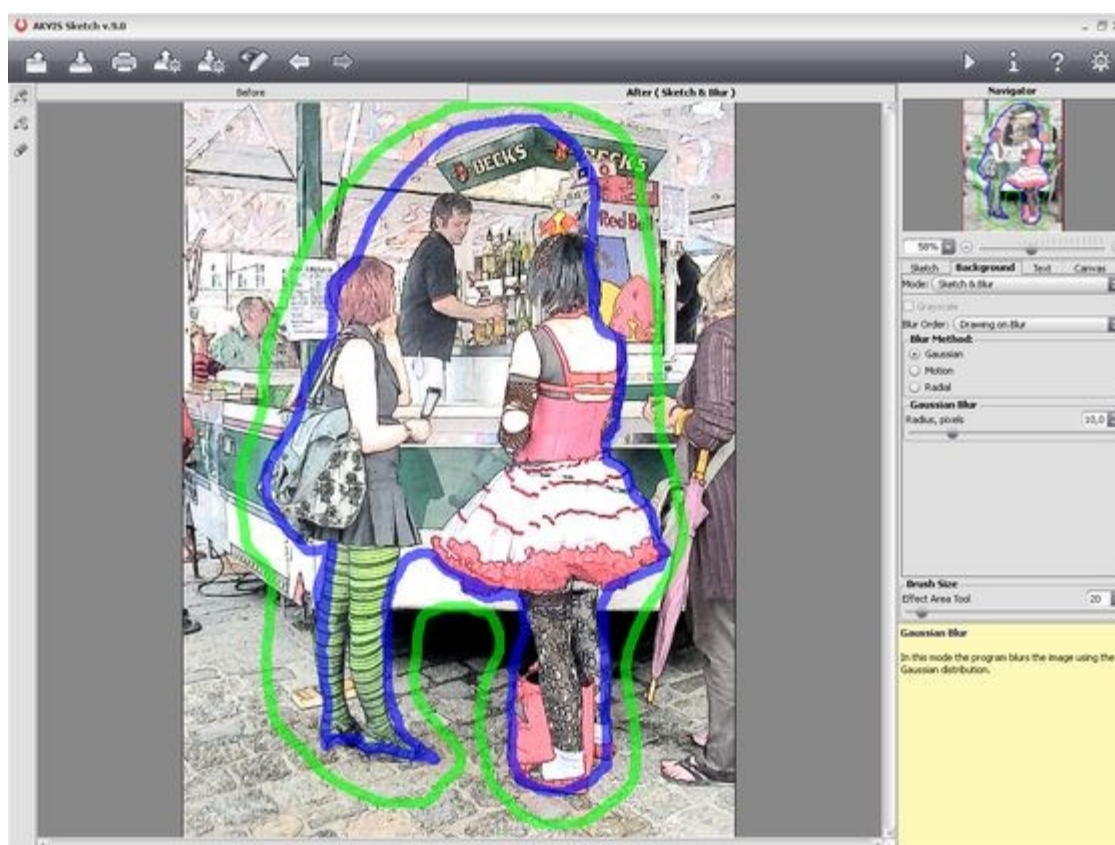
- **Шаг 2.** Не меняя остальных настроек пресета, включить на **Панели настроек** чек-бокс **Исходные цвета**. Для полной обработки изображения нажать на кнопку .



Результат конвертации в рисунок

- **Шаг 3.** Использовать эффект размытия по Гауссу, для чего переключиться на закладку **Фон** и выбрать из выпадающего списка режим **Рисунок и размытие**, способ обработки **Рисунок по размытию**.

Синим карандашом  отметить участки, которые сохраняют свой вид. Зелёным карандашом  указать области размытия.

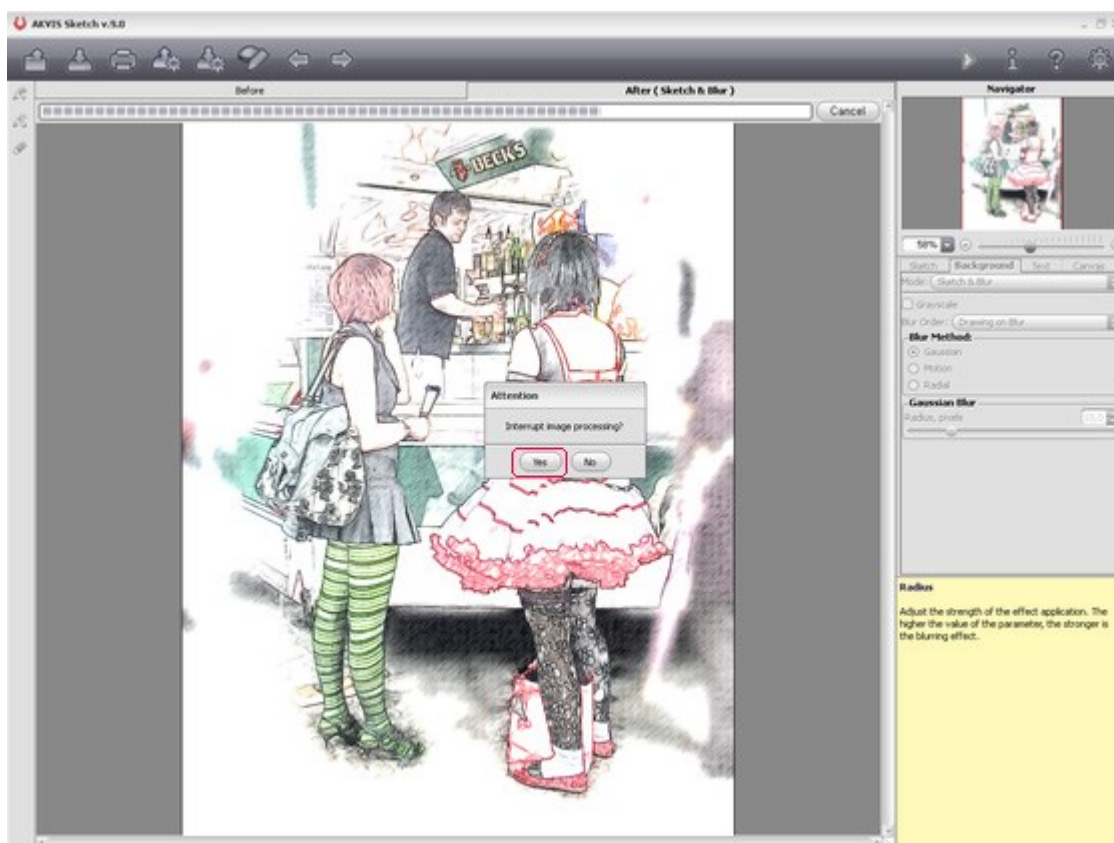


Проведение контуров

- **Шаг 4.** Снова запустить процесс обработки . Рисунок начнёт постепенно проявляться.



Обработку можно остановить на любом этапе с помощью кнопки **Стоп** - это позволит избежать появления лишних деталей на изображении.



Неполная обработка изображения

- Шаг 5. Нажать на кнопку  и сохранить результат.



Результат

## ЯБЛОКО: КАРАНДАШНЫЙ НАБРОСОК


Чтобы создать качественный графический рисунок, требуется уделить внимание не только точности контуров и деталей, но и тщательной проработке фактуры. Новый инструмент **Направление штрихов** (Stroke Direction) и другие возможности программы **AKVIS Sketch** позволяют передать структуру предмета, как это сделал бы настоящий художник.



- **Шаг 1.** Открыть изображение в графическом редакторе командой меню **Файл -> Открыть** (File -> Open).



Исходное фото

- **Шаг 2.** Вызвать плагин **Filter -> AKVIS -> Sketch**. В окне предварительного просмотра можно увидеть, как выглядит часть фотографии, обработанная с настройками *AKVIS Default*. Для полной обработки изображения нажать на кнопку .



Результат расчёта с параметрами по умолчанию

- **Шаг 3.** Изменить настройки так, чтобы штрихи выглядели чётче и выразительнее:

**Уголь** (Charcoal) = 2;


**Мин./Макс. длина штрихов** (Min Length/Max Length) = 5/13;

**Интенсивность светлых штрихов** (Midtones Intensity) = 6.

Снова запустить процесс обработки:



Результат расчёта с новыми параметрами штриховки

- **Шаг 4.** Изображение, покрытое однородной штриховкой, выглядит не очень реалистично. Для того чтобы штрихи следовали контурам рисунка, активировать инструмент  и провести несколько направляющих линий. Параметр **Дальность эффекта** (Zone of



Influence) = 76, чтобы как можно больше штрихов было переориентировано вдоль линий.



Направляющие линии

Нажать на кнопку . Результат обработки отличается от полученного на шаге 3:



Изменение направления штрихов

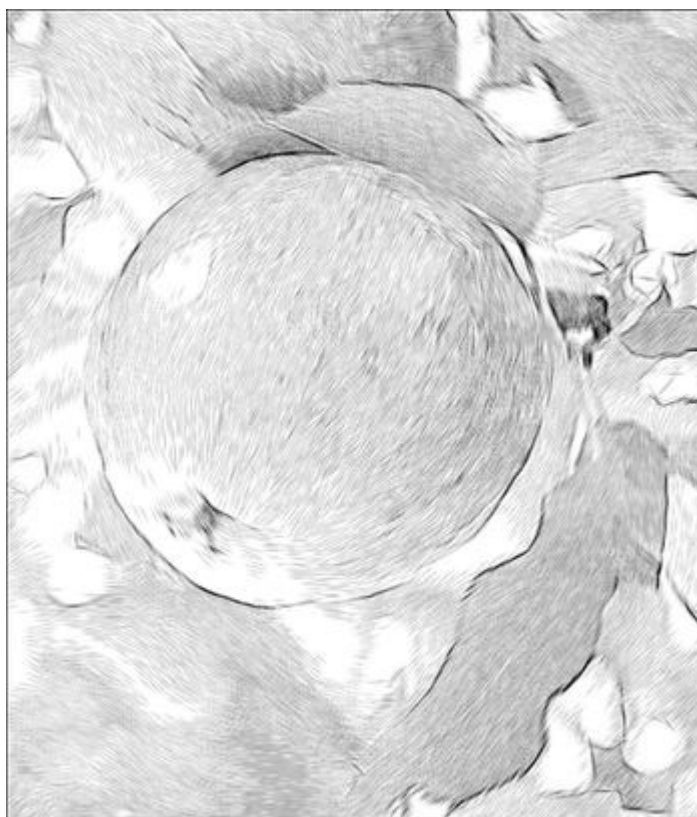
- **Шаг 5.** Обратим внимание на небольшие дефекты, образовавшиеся на гладкой поверхности яблока в местах, где были пятнышки.





Пользуясь возможностями программы, их можно сделать менее заметными.

**Первый способ** заключается в отключении чек-бокса **Сохранять границы** (Preserve Edges). При этом выделяющиеся штрихи переориентируются в общем направлении, но точность передачи границ нарушается.



Действие чек-бокса "Сохранять границы"

**Второй способ** - использовать инструменты размытия. Обычно их применяют для создания эффектов, однако в этом примере с помощью размытия устраняются дефекты рисунка.

Переключиться на закладку **Фон** (Background) и выбрать из выпадающего списка режим **Рисунок и размытие** (Sketch & Blur), способ обработки **Рисунок по размытию** (Drawing on Blur), метод размытия **По Гауссу** (Gaussian).

Синим карандашом (Effect Area Tool)  отметить участки, которые сохраняют свой вид. Зелёным карандашом (Blur Area Tool)  указать области с дефектами - они будут размыты перед конвертацией в рисунок.




Области зонирования

Запустить расчёт нажатием кнопки ▶.



Для удаления дефектов применено размытие

- **Шаг 6.** Нажать на кнопку , чтобы применить изменения. Окно плагина закроется, и обработанное изображение появится в графическом редакторе.

Осталось сделать рисунок более ярким. Для этого создать копию изображения, выбрав пункт меню **Layer -> Duplicate Layer**. Находясь на верхнем слое в палитре **Слои** (Layers), выбрать режим наложения **Linear Burn**, установить **Непрозрачность** (Opacity) = 30% и слить слои командой **Layer -> Flatten Image**.



Результат

## ПРОГРАММЫ КОМПАНИИ АКВИС

### AKVIS AirBrush — Аэрографический рисунок из фотографии

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS AirBrush** позволяет превратить фотографию в рисунок в технике *аэрография*. Программа действует как художественный фильтр, изменяя изображение и превращая его в аэрографический рисунок в соответствии с выбранными настройками. [Подробнее...](#)



### AKVIS ArtSuite — Эффекты и рамки для фотографий

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS ArtSuite** — коллекция рамок и эффектов для оформления фотографий. ArtSuite содержит множество готовых шаблонов и богатую Библиотеку образцов и текстур и позволяет получить практически бесконечное количество вариантов эффектов. [Подробнее...](#)





### AKVIS ArtWork — Имитация художественных стилей

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS Chameleon — Создание коллажей

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Chameleon** — программа для создания коллажей, реалистичных и фантастических. Chameleon экономит время и силы, так как не требует точного выделения объектов, автоматически сглаживает границы и подбирает цветовую гамму "вставки" к цветам фона. [Подробнее...](#)



### AKVIS Charcoal — Рисунок углем и мелом

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Charcoal** позволяет преобразовать фотографию в рисунок, выполненный углём и мелом. Изменяя цвета материалов и бумаги, можно получить массу самых разнообразных эффектов, например, рисунок сангиной. [Подробнее...](#)



### AKVIS Coloriage — Раскрашивание изображений

(Windows | Mac OS X)

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







### AKVIS Decorator — Замена текстуры и перекраска поверхности

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Decorator** — программа для изменения поверхности объекта. Decorator позволяет заменить текстуру либо цвет выбранного объекта. При наложении текстуры сохраняется объем, изгибы, тени исходного изображения. В программе представлена богатая Библиотека текстур: образцы поверхностей дерева, металла, камня, травы, тканей и др. [Подробнее...](#)



### AKVIS Draw — Создание карандашного эскиза

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS Enhancer — Фотокоррекция с усилением детализации

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Enhancer** — программа для обработки фотографий с усилением детализации изображения. Программа позволяет проявить детали в светлых и темных областях, улучшить резкость и контрастность изображения, добавить яркость, отредактировать отдельные цветовые области. Программа работает в трех режимах: *Улучшение деталей*, *Допечатная обработка* и *Тоновая коррекция*. [Подробнее...](#)



### AKVIS HDRFactory — Расширение динамического диапазона

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS LightShop — Световые эффекты на фотографии

(Windows | Mac OS X)

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

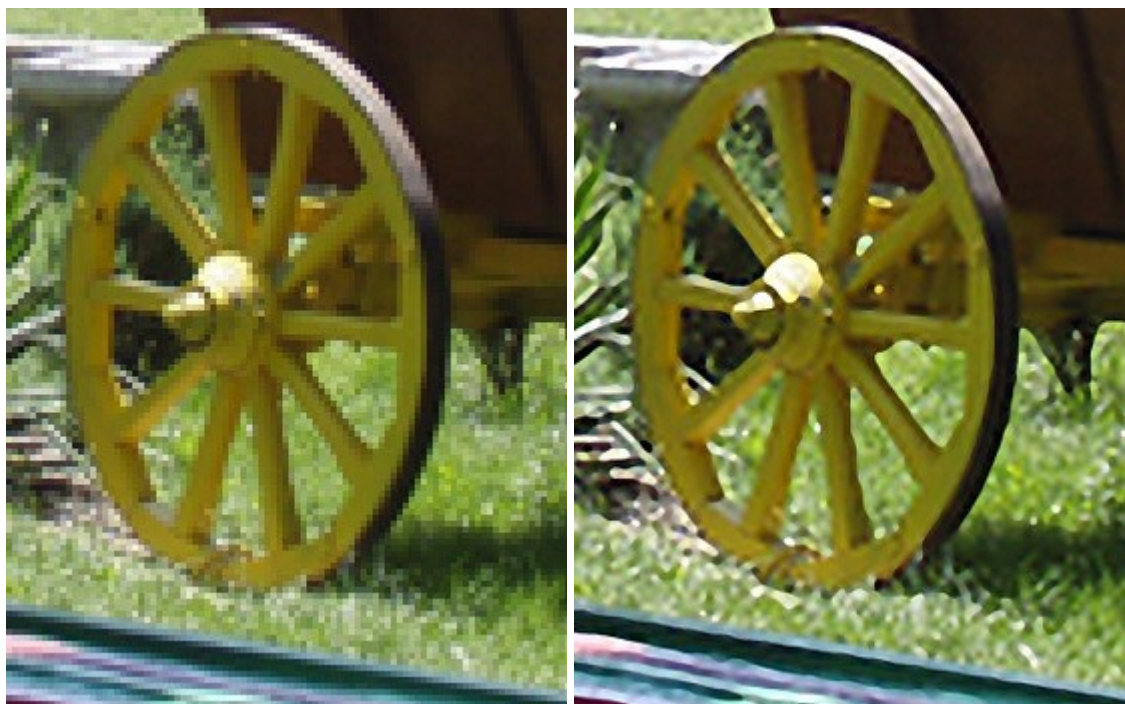




### AKVIS Magnifier — Изменение размера изображения без потери качества

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS MakeUp — Ретушь портретных фотографий

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS MultiBrush — Инструменты для ретуши и рисования

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS NatureArt — Природные явления на ваших фотографиях

(Windows | Mac OS X)

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





### AKVIS Neon — Рисунок светящимися линиями

(Windows | Mac OS X)

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

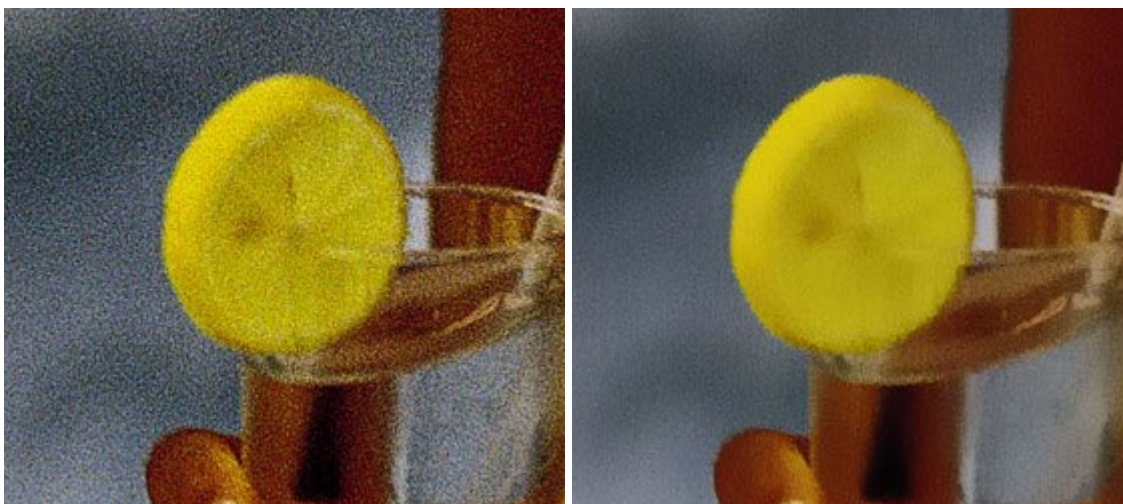


### AKVIS Noise Buster — Удаление цифрового шума

(Windows | Mac OS X)

**Noise Buster** — программа для подавления цифрового шума. Программа убирает шумы матрицы цифровой камеры и шумы, появляющиеся при сканировании фотоснимка, уменьшает зернистость и устраняет неоднородные цветовые пятна на изображении,

сохраняя при этом детали и четкость границ. [Подробнее...](#)



### AKVIS OilPaint — Эффект масляной живописи

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS OilPaint** — программа для имитации масляной живописи. Особенностью программы является уникальный алгоритм наложения мазков, который наиболее достоверно воспроизводит технику работы кистью. [Подробнее...](#)



### AKVIS Pastel — Рисунок пастелью из фотографии

(Windows | Mac OS X)

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

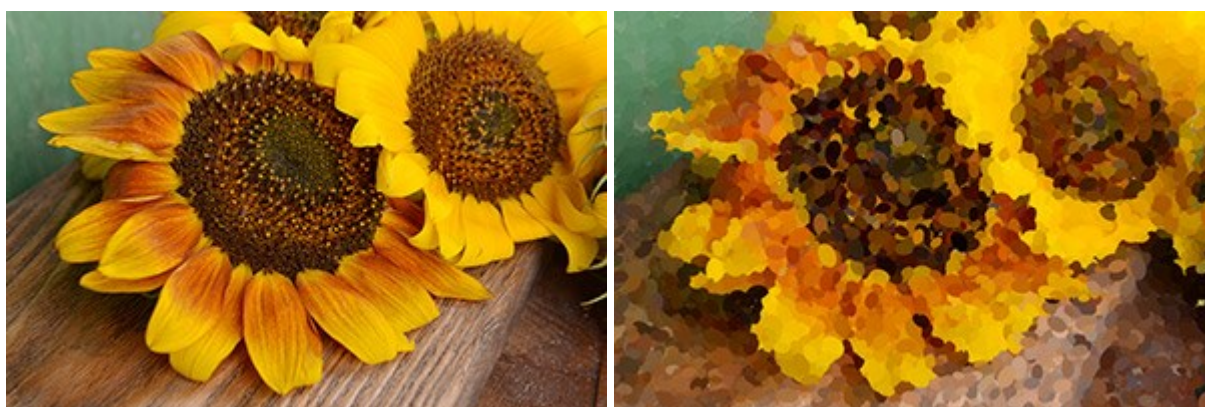




### AKVIS Points — Картины в технике пуантилизма

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Points** превращает фотографии в картины в одной из самых выразительных живописных техник — пуантилизм. С помощью программы Points вы с легкостью можете создавать великолепные произведения искусства в манере пуантилистов. Откройте для себя мир ярких красок! [Подробнее...](#)



### AKVIS Refocus — Улучшение фокусировки, эффекты резкости и размытия

(Windows | Mac OS X)

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



### AKVIS Retoucher — Восстановление старых и поврежденных снимков

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Retoucher** — программа для восстановления изображений и ретуши фотографий.

Программа поможет удалить царапины, пятна, пыль, следы от сгибов и другие дефекты; убрать лишние детали, текст; реконструировать недостающие части фотографии, "затянуть" дырявые места и нарастить оборванные края. [Подробнее...](#)



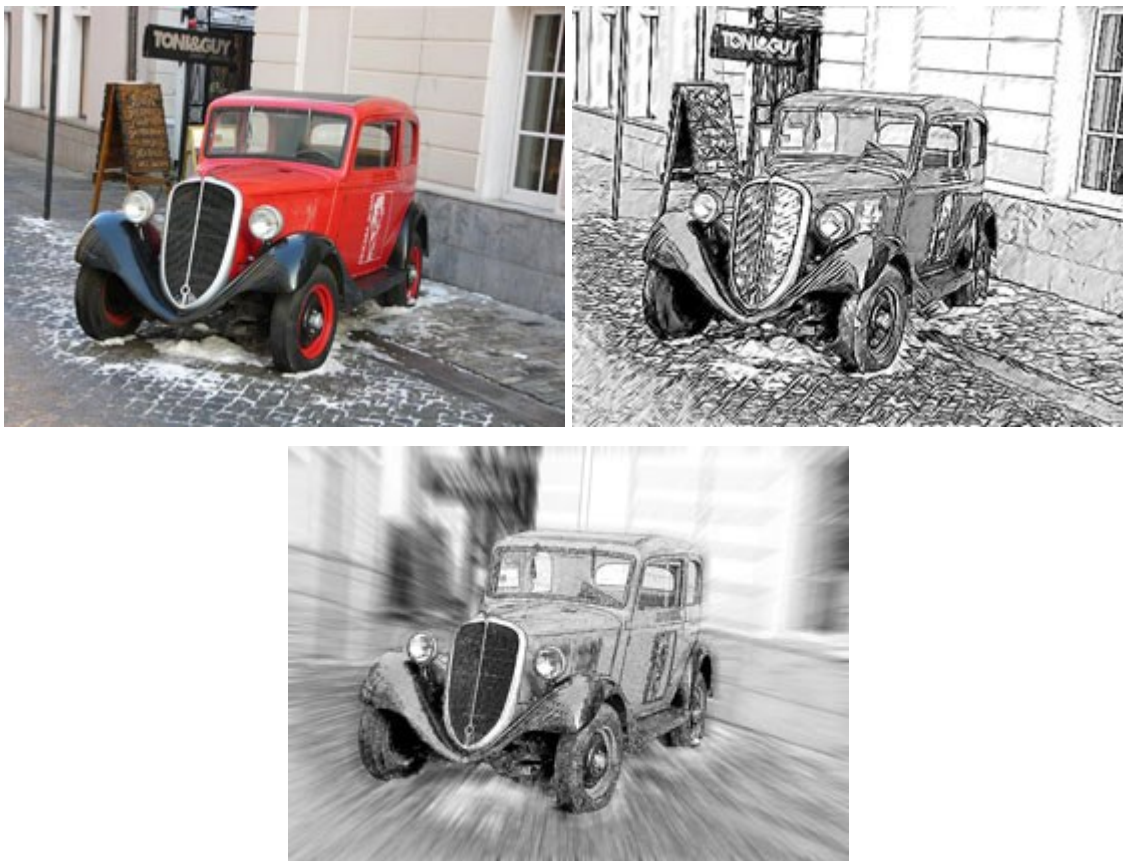
### AKVIS Sketch — Рисунок карандашом из фотографии

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS Sketch** — программа для создания рисунка из фотографии.

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





### AKVIS SmartMask — Выделение объекта и удаление фона

(Windows | Mac OS X)

**AKVIS SmartMask** — программа для быстрого выделения объектов на изображении. SmartMask позволяет быстро и качественно вырезать часть фотографии, используется для удаления фона, создания коллажей. [Подробнее...](#)

