



# ArtSuite

**¡Aplica efectos a tus fotos!**



---

## ÍNDICE

- Aplicación
- Instalación en Windows
- Instalación en Mac
- Cómo activar el programa
- **Cómo funciona**
  - ◊ Área de trabajo
  - ◊ Como utilizar el programa
  - ◊ Texto y marca de agua
  - ◊ Opciones
  - ◊ Procesamiento por lotes
  - ◊ Imprimir la imagen
  - ◊ Blanco y negro
  - ◊ Desplazar colores
  - ◊ Mezclar canales
  - ◊ Textura
  - ◊ Glamour
  - ◊ Dos claves
  - ◊ Semitono
  - ◊ Rayas de colores
  - ◊ Arte glitch
  - ◊ Clásico
  - ◊ Patrones
  - ◊ Rayas
  - ◊ Arañazos
  - ◊ Esquina doblada
  - ◊ Cuadrados
  - ◊ Roto
  - ◊ Spray
  - ◊ Artístico
  - ◊ Escarcha
  - ◊ Recorte artístico
  - ◊ Paspartú
  - ◊ Viñeteado
  - ◊ Pintado a mano
  - ◊ Crear paquetes de marcos personalizados
- Ejemplos
  - ◊ Cómo crear sus propios marcos
  - ◊ Cree su propia galería de arte
  - ◊ El cambio de las estaciones
  - ◊ La Catedral de Berlín: Postal retro
- Programas de AKVIS

## AKVIS ARTSUITE 19.5 | EFECTOS Y MARCOS PARA DECORAR FOTOS

AKVIS ArtSuite es una colección de marcos y efectos para decorar fotos.

### ¡Decore la foto para darle un aspecto original y festivo!

Puede necesitarlo en muchas ocasiones: para crear una postal para sus amigos, para crear un álbum de vacaciones, un fondo de escritorio personalizado o simplemente jugar con sus imágenes "por el arte".

AKVIS ArtSuite propone multitud de efectos básicos que permiten crear **la cantidad infinita de versiones de efecto**.



Los efectos están agrupados de la siguiente manera: Marcos y Efectos.

#### ► Marcos de ArtSuite:

El software ofrece una gran variedad de marcos para fotos (desde [clásicos](#) hasta los ejemplos más imaginativos, como el marco con [las ranas alegres](#)) así como también permite la posibilidad de crear marcos diferentes de las plantillas existentes.

Los marcos de foto que están incluidos en el programa **ArtSuite** pueden ser fácilmente aplicados a su foto particular. Seleccione el color del marco; elija su forma, estilo, brillantez e intensidad de los bordes.



Usted puede añadir [Pasepartú](#), crear un marco con [bordes desiguales](#), [superficie irregular](#), [página en bucle](#), o dar a su imagen un aspecto retro por añadir [viñeteado](#). Si le gusta trabajar con capas podrá apreciar la posibilidad de aplicar un marco transparente, de manera en que las capas inferiores pueden ser la base.

**¡Cree sus propios marcos únicos!** Guarde una plantilla cuadrada o rectangular como archivo gráfico y úselo para producir un marco de foto original. ¡El resultado puede ser asombroso!



Con ArtSuite, en la edición standalone, no sólo es posible crear decoraciones de bordes a partir de un patrón, sino también utilizar [marcos pintados a mano](#) - composiciones artísticas, imágenes de alta calidad con áreas transparentes de forma diferente para insertar fotos. Algunos de estos marcos se incluyen en el programa, y un [conjunto gratis](#) está disponible sin pago.



También ofrecemos, por un precio adicional, [paquetes temáticos](#) listos para usar: *Paquete de bodas*, *Paquete de niños*, *Paquete de Navidad*, colecciones para cada estación del año, *Paquete de San Valentín*, *Comunión y Confirmación* y otros; todos creados por artistas profesionales exclusivamente para ArtSuite.

#### ► Efectos de ArtSuite:

Efectos artísticos permiten experimentar con fotos - [convertir una foto en una imagen blanco y negro](#), y con ello añadir unos matices de color; [sustituir colores](#) en una imagen, [añadir una textura](#) (elegidos entre los incorporados a la Biblioteca de textura o uno creado por el usuario) con el fin de que la imagen tenga el aspecto de dibujo en un lienzo, en papel corrugado, en pared de ladrillo o piedra, etc. ¡Dé un toque artístico a las fotos!



Puede convertir una fotografía en una [imagen de semitonos](#) proporcionándole el aspecto de un cómic en estilo retro, añadir un toque de [glamour](#) al retrato, crear un efecto de [rayas de colores](#) o aplicar la moderna técnica de [arte glitch](#).

¡Haga que las fotos se vean más elegantes!



El software incluye un conjunto de **presets de AKVIS** y permite guardar sus configuraciones favoritas (con un patrón de textura) como un preset (en un archivo **.arts**).

**AKVIS ArtSuite** es fácil de usar y aprender, tiene una interfaz simple e intuitiva. La ventana del programa muestra las imágenes **Antes** y **Después** para una previsualización instantánea. Puede cambiar de ventana con un clic en la imagen.

Al pasar por los parámetros y los botones con el cursor usted puede ver una breve descripción de ellos, debajo del panel de ajustes.

La función **Procesamiento por lotes** permite aplicar los mismos cambios a una serie de imágenes, reduciendo así el tiempo de trabajo y aumentando la productividad.

**AKVIS ArtSuite** está disponible en **dos versiones**: como un programa **standalone** y como un **plugin** para editor de fotos. La versión plug-in es compatible con **AliveColors**, Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro y otros. Si quiere más detalles diríjase a la página [Verifique la compatibilidad](#).

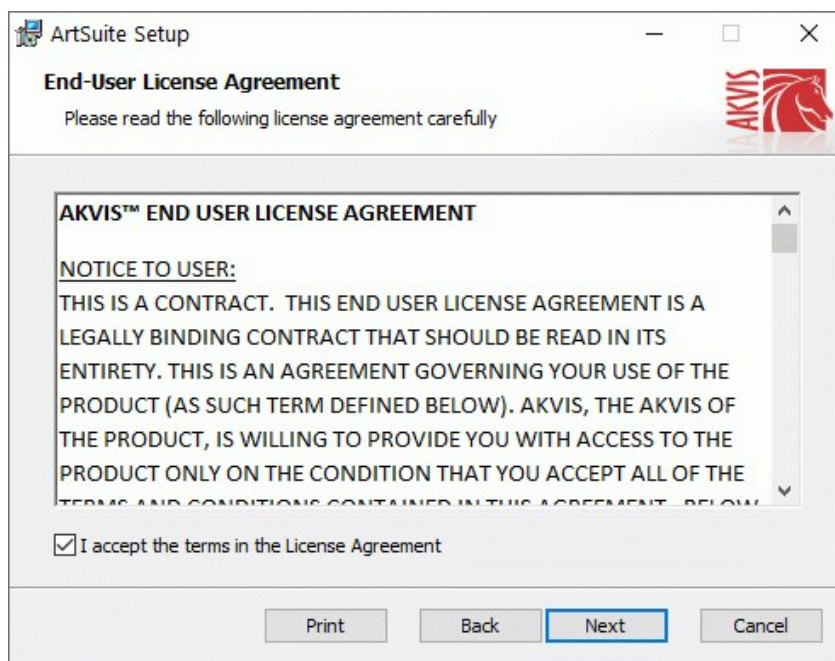


## INSTALACIÓN DEL SOFTWARE DE AKVIS

Siga las instrucciones para instalar el programa (por ejemplo **AKVIS ArtSuite**) en Windows:

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

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

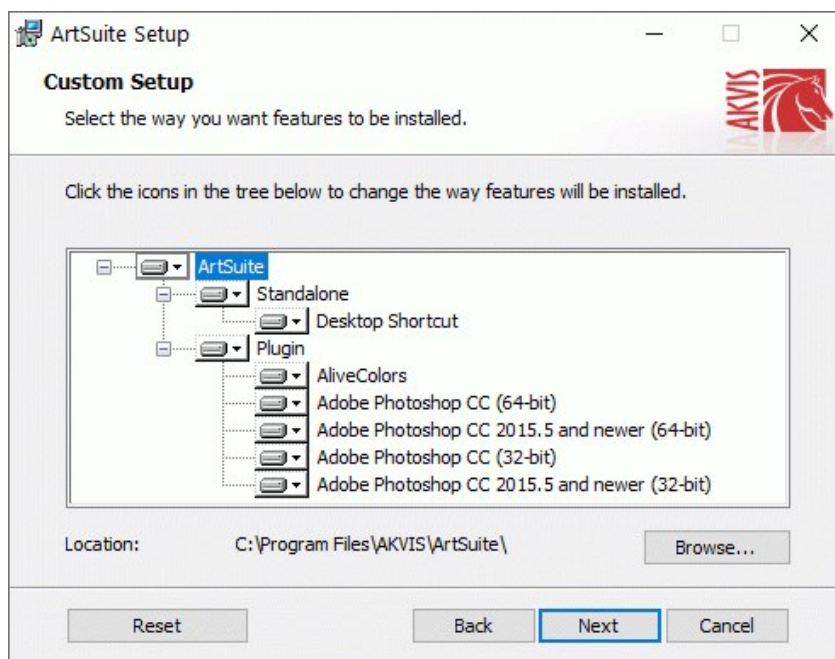


- Para instalar el **plugin** en su editor de fotos seleccione su programa de la lista.

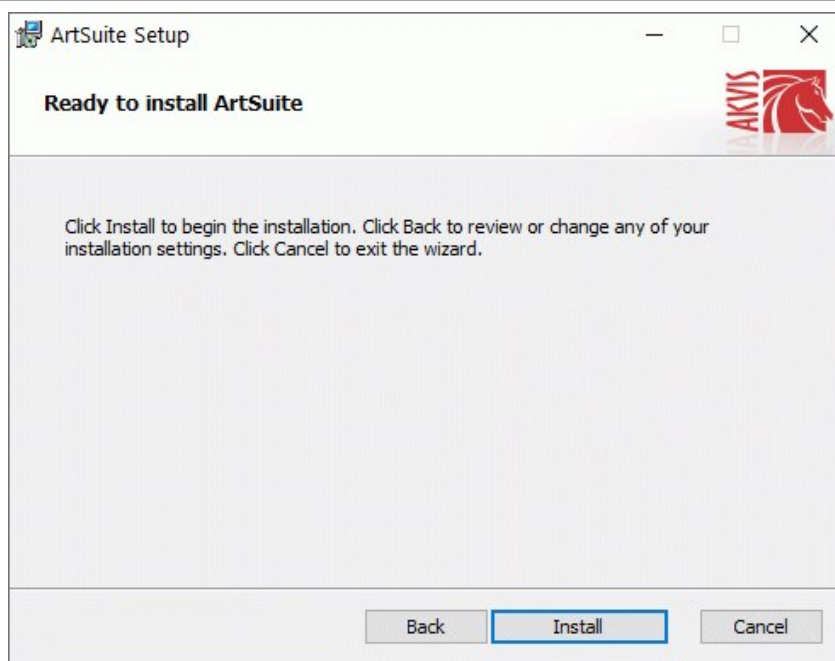
Para instalar la **versión independiente** active la casilla **Standalone**.

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

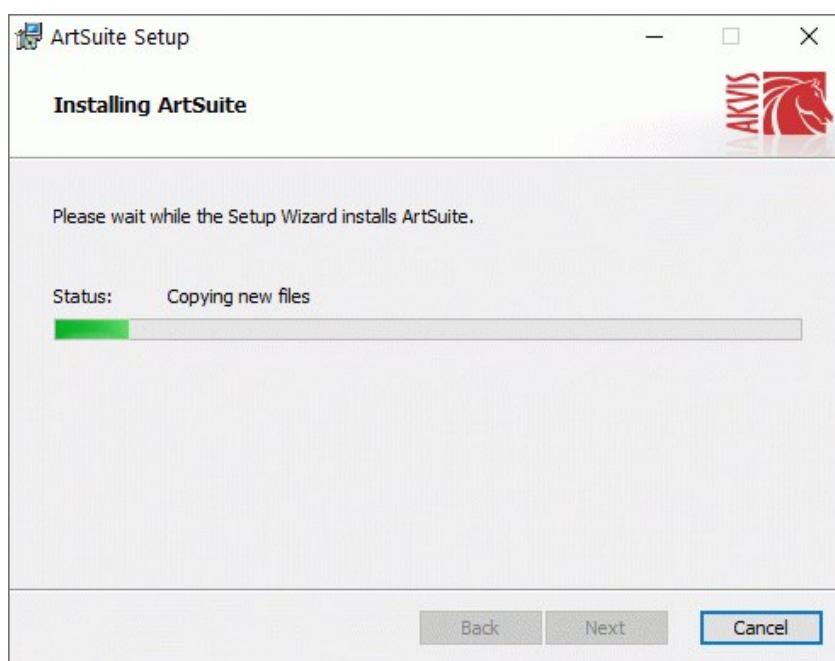
Apriete el botón **Siguiente**.



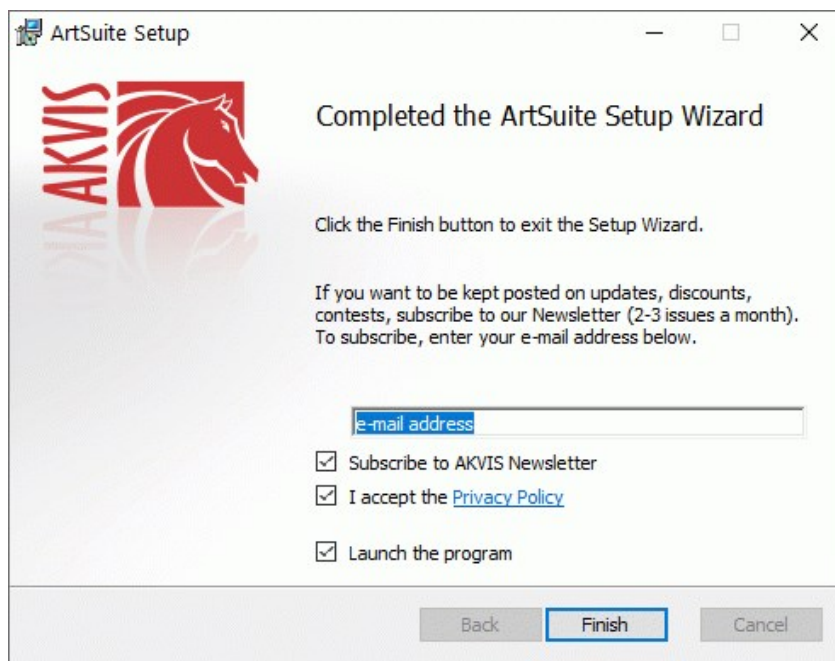
- Pulse el botón **Instalar**.



- La instalación comienza.



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



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

Después de la instalación de la versión standalone de **AKVIS ArtSuite**, verá un nuevo punto en el menú **Inicio: AKVIS - ArtSuite** y un acceso directo en escritorio, si la casilla **Crear un acceso directo en el Escritorio** estaba habilitada durante la instalación.

Después de la instalación del plugin **AKVIS ArtSuite**, verá un punto nuevo en el menú **Filtro/Efectos** de su programa de retoque fotográfico: **AKVIS -> ArtSuite**. Por favor, use este comando para iniciar el plugin en el editor.

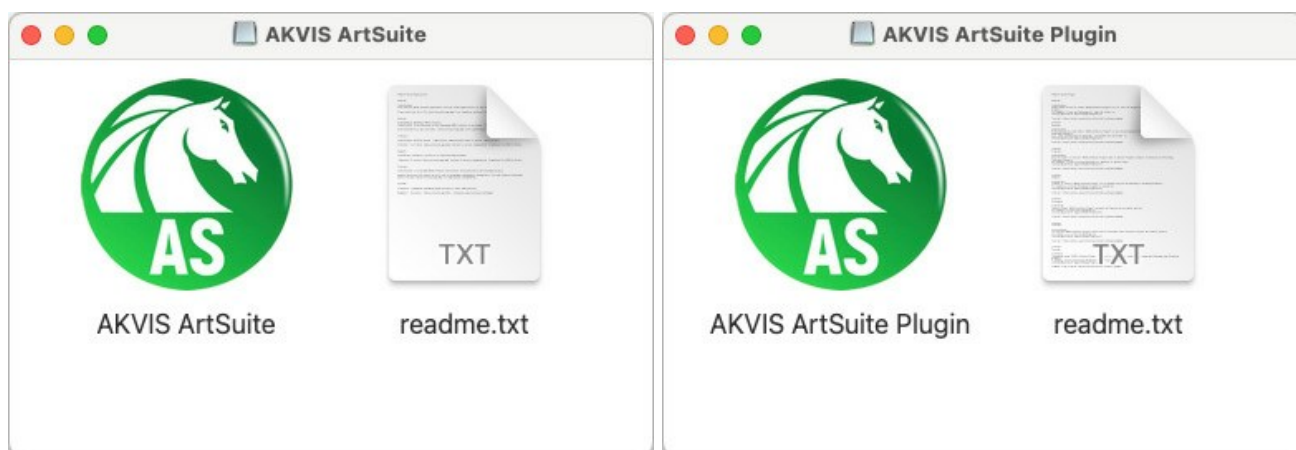
## INSTALACIÓN DEL SOFTWARE DE AKVIS

Siga las instrucciones para instalar el programa (por ejemplo **ArtSuite**):

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



- Verá el Finder con la aplicación **AKVIS ArtSuite** o con la carpeta **AKVIS ArtSuite Plugin**.



- Para instalar la versión standalone, ponga la aplicación **AKVIS ArtSuite** en la carpeta **Aplicaciones**.

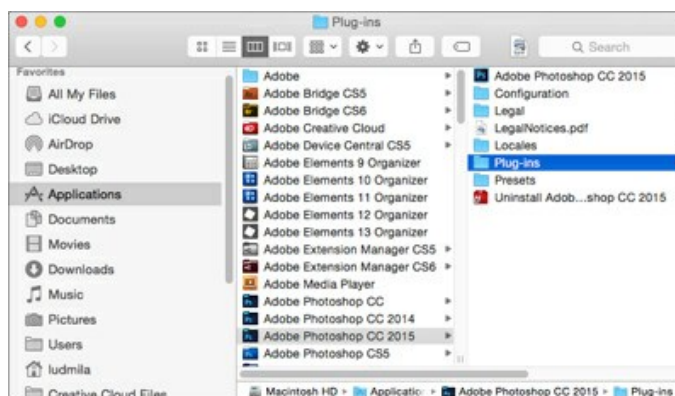
Ponga la carpeta **AKVIS ArtSuite Plugin** en la carpeta **Plugins** de su editor de fotos.

Por ejemplo:

si usa **Photoshop CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5** cópielo en **Librería/Application Support/Adobe/PlugIns/CC**,

si usa **Photoshop CC 2015** cópielo en: **Aplicaciones/Adobe Photoshop CC 2015/Plugins**,

si usa **Photoshop CS6** cópielo en: **Aplicaciones/Adobe Photoshop CS6/Plugins**.



Después de la instalación de **AKVIS ArtSuite**, verá un punto nuevo del menú **Filtro/Efectos** de su programa de retoque fotográfico: **AKVIS – ArtSuite**.

---

Para ejecutar la versión Standalone (independiente) haga doble clic en la aplicación.

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


## CÓMO ACTIVAR LOS PROGRAMAS DE AKVIS

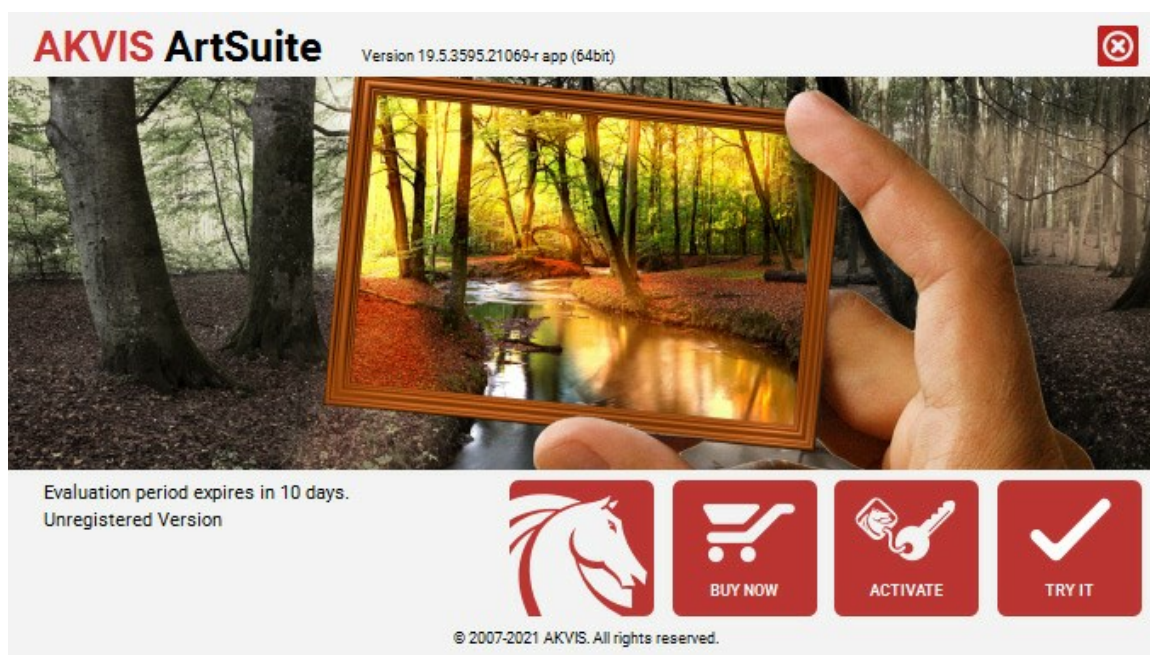
**¡Atención!** Durante el proceso de activación su ordenador debe estar conectado a Internet.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

**AKVIS ArtSuite**
Version 19.5.3595.21069-r app (64bit)

## ACTIVATION

**Customer Name:**

**Serial Number (Key):**

**Direct connection to the activation server**

**Send a request by e-mail**

**Lost your serial number? [Restore it here.](#)**

**Activation problems? [Contact us.](#)**

**[Copy HWID.](#)**

ACTIVATE
CANCEL

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

Introduzca su nombre y el número de serie.

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

#### **Conexión directa:**

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

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

Presione en **ACTIVAR**.

La activación se ha completado.

#### **Activación por correo electrónico:**

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

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

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

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

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

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

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

- ◊ En **Windows 7, Windows 8, Windows 10:**

Users\Public\Documents\AKVIS;

- ◊ En **Mac:**

Users/Shared/AKVIS.

La activación está completado.

**AKVIS ArtSuite** Version 19.5.3595.21069-r app (64bit) 



**License:** Home Deluxe (Lifetime)  
**Licensed to:** John Smith  
Free updates to new versions till: 2030-01-02

UPGRADE      ACTIVATE      TRY IT

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

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



## ESPACIO DE TRABAJO

**AKVIS ArtSuite** puede funcionar independientemente como un **programa autónomo** o también como un **plugin** en su editor de imágenes preferido.

*Standalone* es un programa independiente, se puede abrirlo al hacer clic en el icono del programa.

Para iniciar el programa independiente, ejecute el programa directamente:

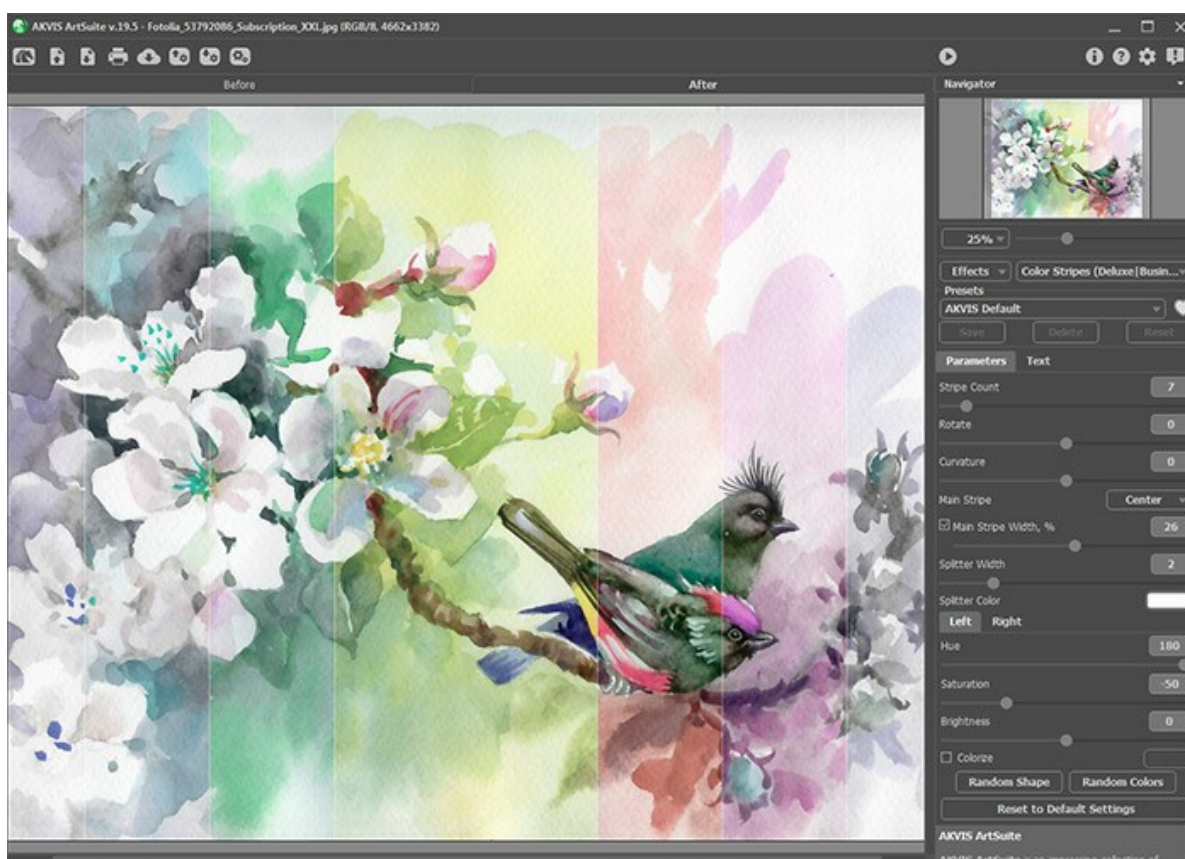
En un ordenador con **Windows** - seleccione el programa desde el menú **Inicio** o utilice el acceso directo del programa.

En un ordenador con **Mac** - ejecute el programa en la carpeta de **Aplicaciones**.

*Plugin* es un complemento para un **editor de foto**, por ejemplo para Photoshop.


Para llamar al plugin, selecciónelo de los filtros en su programa de edición de fotos.


El área de trabajo de **AKVIS ArtSuite** se ve así:




La mayor parte del área de trabajo de **AKVIS ArtSuite** es ocupada por la **Ventana de imagen**, la cual tiene dos pestañas: **Antes** y **Después**. En la pestaña **Antes** se muestra la imagen original, mientras que en la pestaña **Después** usted puede ver la imagen enmarcada. Para comparar la imagen original con la enmarcada, es suficiente hacer clic izquierdo en cualquier punto de la imagen en la pestaña **Después**.


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

El botón  abre la página de **AKVIS ArtSuite** en Internet.












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

Haciendo clic izquierdo en este botón usted puede ver la lista de archivos recientes. Puede cambiar el **número de documentos recientes** en la ventana de diálogo **Opciones**.

El botón  (sólo en la versión independiente) permite guardar en disco la imagen enmarcada. Las teclas de atajo son **Ctrl+S** en Windows, **⌘+S** en Mac.

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

El botón  permite publicar imágenes del programa en los servicios sociales.

- El botón  permite guardar ajustes predeterminados (presets) (ajustes del usuario para un determinado marco). Los ajustes son guardados en un archivo por separado con la extensión **.arts**.
- El botón  permite cargar los ajustes predeterminados (presets) del usuario (**.arts**).
- El botón  /  activa y desactiva la visualización de las selecciones (solo por el efecto **Arte glitch**).
- El botón  (sólo en la versión independiente) abre el cuadro de diálogo **Procesamiento por lotes** para tratar una serie de imágenes automáticamente.
- El botón  inicia la acción de aplicar el marco seleccionado a la imagen. Use las teclas de atajo: **Ctrl+R** en Windows, **⌘+R** en Mac.
- El botón  (sólo en la versión plugin) aplica el resultado y cierra la ventana del programa **AKVIS ArtSuite**. Las teclas de atajo son **Ctrl+S** en Windows, **⌘+S** en Mac.
- El botón  abre la ventana con la información acerca del programa.
- El botón  llama los archivos de ayuda del programa. La tecla de atajo es **F1**.
- El botón  llama el cuadro de diálogo **Opciones**.
- El botón  abre la ventana que muestra las últimas noticias sobre ArtSuite.

Navegue y modifique la escala de la imagen usando la **ventana del Navegador**. El recuadro muestra la parte de la imagen que es actualmente visible en la **Ventana de imagen**.



Arrastre el recuadro rojo para ver la parte requerida de la imagen en la **Ventana de imagen**. Para mover el recuadro rojo, coloque el cursor dentro del recuadro, presione el botón izquierdo del ratón, y manteniéndolo presionado, arrastre el recuadro.

Además, puede mover la zona marcada de la imagen en la **Ventana de imagen** presionando la barra espaciadora en el teclado y arrastrando la imagen con el botón izquierdo del ratón.

También es posible introducir un nuevo índice de escala en forma de porcentaje en el campo que se encuentra a la izquierda del control deslizante, sólo teclee el nuevo índice. Además, para modificar la escala de la imagen puede usar teclas de acceso rápido (hot-keys): **+** y **Ctrl++** en Windows, **⌘++** en Mac para agrandar la imagen, **-** y **Ctrl+-** en Windows, **⌘+-** en Mac para achicar la imagen.

Debajo del **Navegador** hay un **Panel de ajustes** donde puede seleccionar **Marco/Efecto**, elija un **Preset** y ajuste los parámetros.

Debajo del **Panel de ajustes** se puede ver la **descripción del parámetro** y del botón por cual pasa el cursor. Puede elegir dónde se mostrarán las descripciones de parámetros u ocultarlas en las **Opciones**.


## ¿CÓMO FUNCIONA?

**AKVIS ArtSuite** puede funcionar en forma independiente como programa **standalone** o también como **plugin** para un programa de retoque fotográfico.

Siga las instrucciones a continuación para adicionar un marco a una imagen con **AKVIS ArtSuite**.

**Paso 1.** Abra una imagen.

- Si trabaja con la versión independiente del programa:

La ventana de diálogo **Cargar imagen** aparece si usted hace doble clic en el área de trabajo vacía del programa, o bien, si hace clic en el botón  del **Panel de control**. También puede arrastrar la imagen requerida hacia el área de trabajo del programa. La versión Standalone de **AKVIS ArtSuite** soporta los formatos de archivo **BMP**, **JPEG**, **PNG**, **TIFF** y **RAW**.

- Si trabaja con el plugin:

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



Llame al plugin **AKVIS ArtSuite**. Para llamar al plugin, seleccione:

En **AliveColors**: Efectos -> AKVIS -> ArtSuite;  
 en **Adobe Photoshop**: Filtros -> AKVIS -> ArtSuite;  
 en **Corel PaintShop Pro**: Efectos -> Plugins -> AKVIS -> ArtSuite;  
 en **Corel Photo-Paint**: Efectos -> AKVIS -> ArtSuite.

**¡Atención!** Algunos marcos tienen **Transparencia**. Si quiere trabajar con estos marcos, al abrir una imagen, haga una copia de la capa. Sin seguir estos pasos, el resultado de **AKVIS ArtSuite** no será visible.

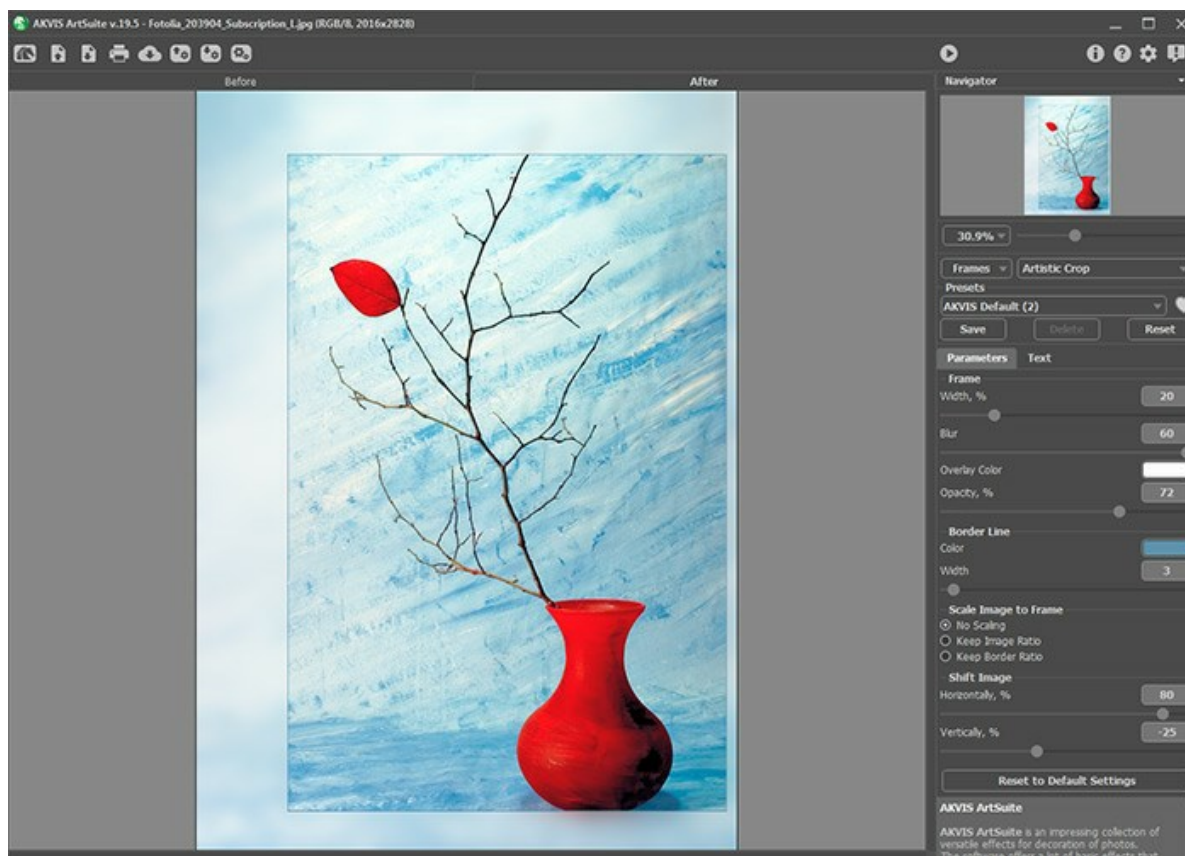


**Paso 2.** Seleccione uno de los marcos/efectos disponibles en el menú desplegable **Marcos** o **Efectos** en el **Panel de ajustes**. Puede aplicar uno de los **Presets de AKVIS** o ajustar la configuración a su gusto.

**Paso 3.** La imagen será procesada automáticamente. Si lo desea, puede desactivar el **modo de ejecución automática** en el cuadro de diálogo **Opciones** (para llamarlo pulse en el botón ). Entonces para iniciar el proceso de forma manual pulse en el botón . Es mejor no usar el modo de ejecución automática en ordenadores lentos.

Con clic con el botón izquierdo del mouse en cualquier punto de la imagen puede cambiar temporalmente a la pestaña **Antes** y así comparar la imagen original con el resultado.

Ajuste los parámetros del marco/efecto elegido como desee.







**Paso 4.** Puede añadir texto, marca de agua o logotipo a la imagen en la pestaña **Texto**. Cambie a la pestaña **Texto** y habilite una de las opciones: **Texto** o **Imagen**.


**Paso 5.** Es posible guardar los parámetros corrientes como preset para usarlo más tarde. Para eso introduce el nombre del nuevo preset en el campo **Presets** y clique en **Guardar**.

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

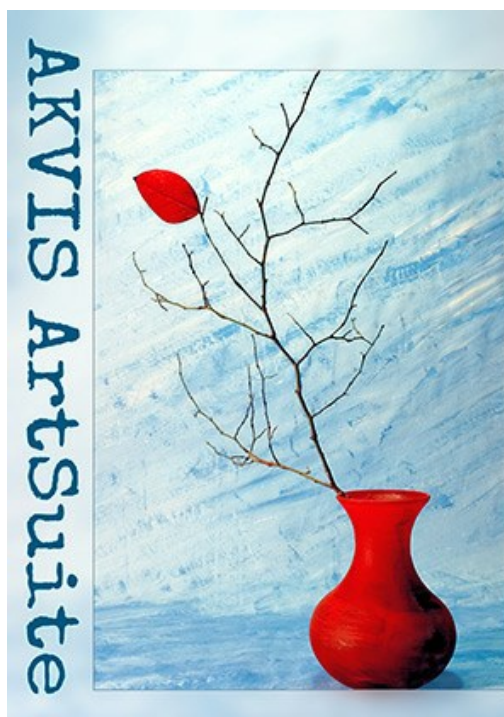
Para borrar un preset, selecciónelo de la lista de presets y haga clic en **Borrar**.

El icono   al lado del campo **Presets** agrega el preset seleccionado a **Favoritos** o lo elimina de este grupo de presets.

Para exportar preset en un archivo separado con la terminación **.arts**, presione el botón . Para cargar un preset previamente guardado, presione el botón .


**Paso 6.** Usted puede compartir su obra de arte haciendo clic en . Este botón abre la lista de los servicios donde se puede publicar la imagen.

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




**Paso 7.** Guarde la imagen procesada.

- Si trabaja con la versión independiente del programa:

Haga clic en el botón  para abrir la ventana de diálogo **Guardar Como**. Ingrese un nombre para el archivo, escoja el formato (**TIFF**, **BMP**, **JPEG** o **PNG**) e indique la carpeta en la que se guardará.

- Si trabaja con el plugin:

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

Abra la ventana de diálogo **Guardar Como** usando el comando **Archivo -> Guardar Como**, ponga un nombre del archivo, elija el formato e indique la carpeta en la que se guardará.

## AÑADIR TEXTO O MARCA DE AGUA

En **AKVIS ArtSuite** puede personalizar su dibujo con una firma, crear una tarjeta con texto de saludo, añadir una imagen prediseñada, insertar un logotipo o una marca de agua a su imagen.


Elija la pestaña **Texto** y habilite uno de los modos: **Texto** o **Imagen**.

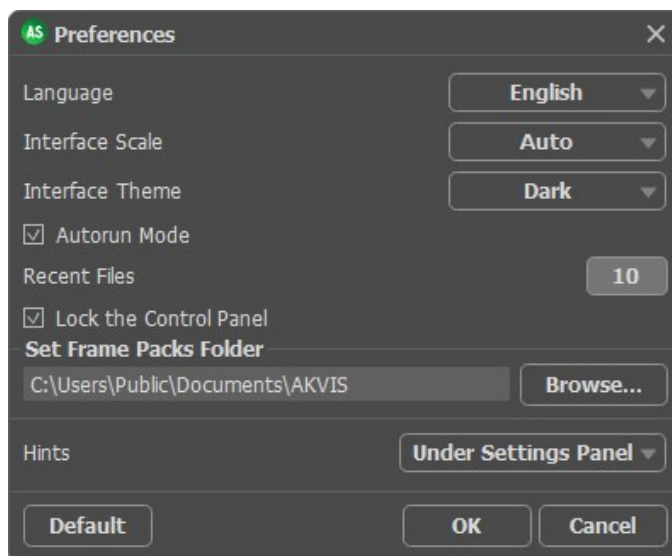


Adición de texto


Obtenga más información sobre la configuración de la pestaña **Texto**.


## OPCIONES

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



- **Idioma.** Seleccione el idioma del programa en la lista desplegable.
- **Escala de interfaz.** Elija el tamaño de los elementos de la interfaz. Cuando se establece en **Auto**, la escala del espacio de trabajo del programa automáticamente se adaptará a la resolución de la pantalla.
- **Tema de la interfaz: Claro u Oscuro.** Seleccione el estilo de la interfaz del programa.
- **Tratamiento automático.** Cuando esta casilla está activada, cualquier cambio en los parámetros está mostrado automáticamente. No recomendamos el uso de este modo con el efecto **Textura** y el marco **Escarcha**.

Este modo no funciona cuando utiliza los marcos **Pintados a mano**. Para procesar la imagen en este caso, hay que presionar el botón .

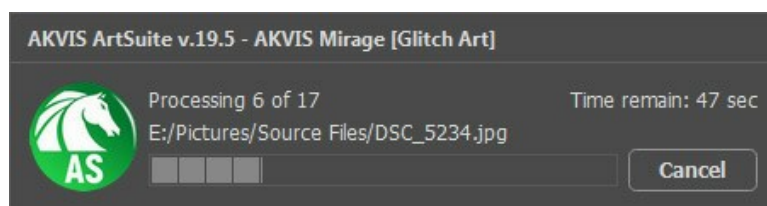
- **Documentos recientes** (disponible solamente en la versión standalone). El número de archivos recientes que se muestran cuando hace clic derecho en . El número máximo: 30 archivos.
- **Bloquear el Panel de control.** Si la casilla está seleccionada, el Panel de control es siempre visible. Cuando la casilla está desactivada, puede esconder/mostrar el panel superior haciendo clic en el pequeño botón triangular (en la mitad del panel). El panel minimizado se mostrará cuando el cursor está en este panel.
- **Establecer la carpeta para paquetes adicionales** (sólo en la versión independiente). Seleccione una carpeta donde desea guardar los paquetes adicionales (archivos \*.zip ). Después puede ver estos paquetes en la Biblioteca para el marco **Pintado a mano**. Por defecto, los paquetes están guardados en la carpeta AKVIS en la carpeta Documentos compartidos.
- **Descripción de parámetros.** Al pasar por los parámetros y los botones con el cursor se puede ver una breve descripción. Puede seleccionar cómo mostrar las sugerencias:
  - Debajo de la ventana de imagen
  - Debajo del Panel de ajustes
  - Ocultar

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

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

## PROCESAMIENTO POR LOTES

**AKVIS ArtSuite** soporta el **procesamiento por lotes**, lo que permite procesar automáticamente una serie de imágenes. Es útil cuando se crea una gran cantidad de ilustraciones en el mismo estilo para un blog o un folleto o para procesar todos los fotogramas de vídeo.



Si utiliza el programa independiente de **AKVIS ArtSuite**, [Sigue estas instrucciones](#).

Si utiliza la versión plugin **ArtSuite** en Photoshop, [lea las instrucciones aquí](#).



## PROCESAMIENTO POR LOTES CON PLUGIN PARA PHOTOSHOP

Plugins de AKVIS soportan procesamiento automático en **Adobe Photoshop**.

El procesamiento por lotes es muy útil y ahorra tiempo cuando tiene que aplicar los efectos a una serie de fotos. Este método aplica los mismos ajustes a una carpeta llena de imágenes.

Aún si Usted nunca ha utilizado el procesamiento por lotes no encontrará dificultades en el uso. En primer lugar crea una **Acción** en Photoshop y luego aplíquelo a una carpeta de fotos.

Sigue las instrucciones:

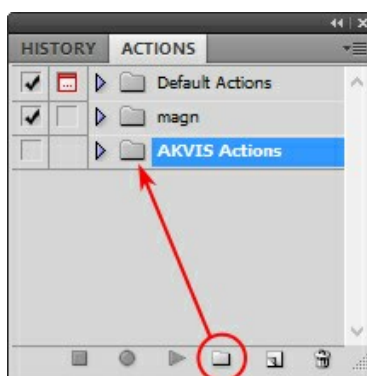
**Paso 1.** Cree dos nuevas carpetas, por ejemplo: "source-files" y "result-files". Coloque las imágenes originales en la carpeta "source-files". Los resultados se guardarán en la carpeta "result-files".

**Paso 2.** Abra una de las imágenes originales en **Adobe Photoshop**. Vamos a utilizar esta foto para ajustar los parámetros del plugin y crear una acción.



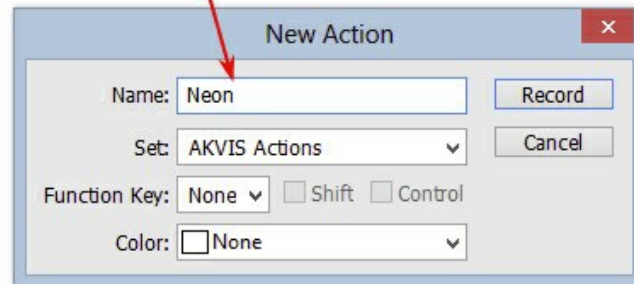
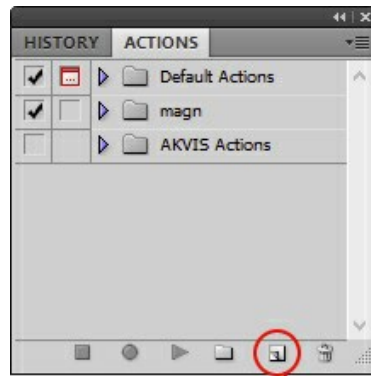
**Paso 3.** Abra la paleta **Acciones** y haga clic en **Crear grupo nuevo**. Introduzca el nombre del grupo en el cuadro de diálogo, por ejemplo "AKVIS Actions".

Si ya tiene un conjunto especial para las acciones de AKVIS, sólo puede elegirlo.



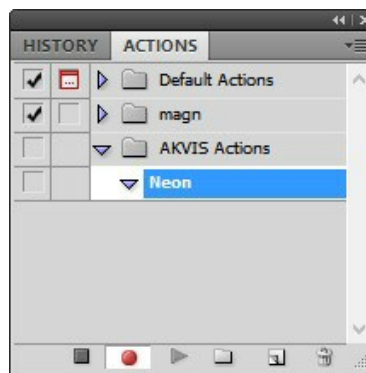
Paleta de Acciones

**Paso 4.** Ahora hay que grabar la nueva acción. Haga clic **Crear acción nueva** y introduzca un nombre a la nueva acción, por ejemplo, "Neon".

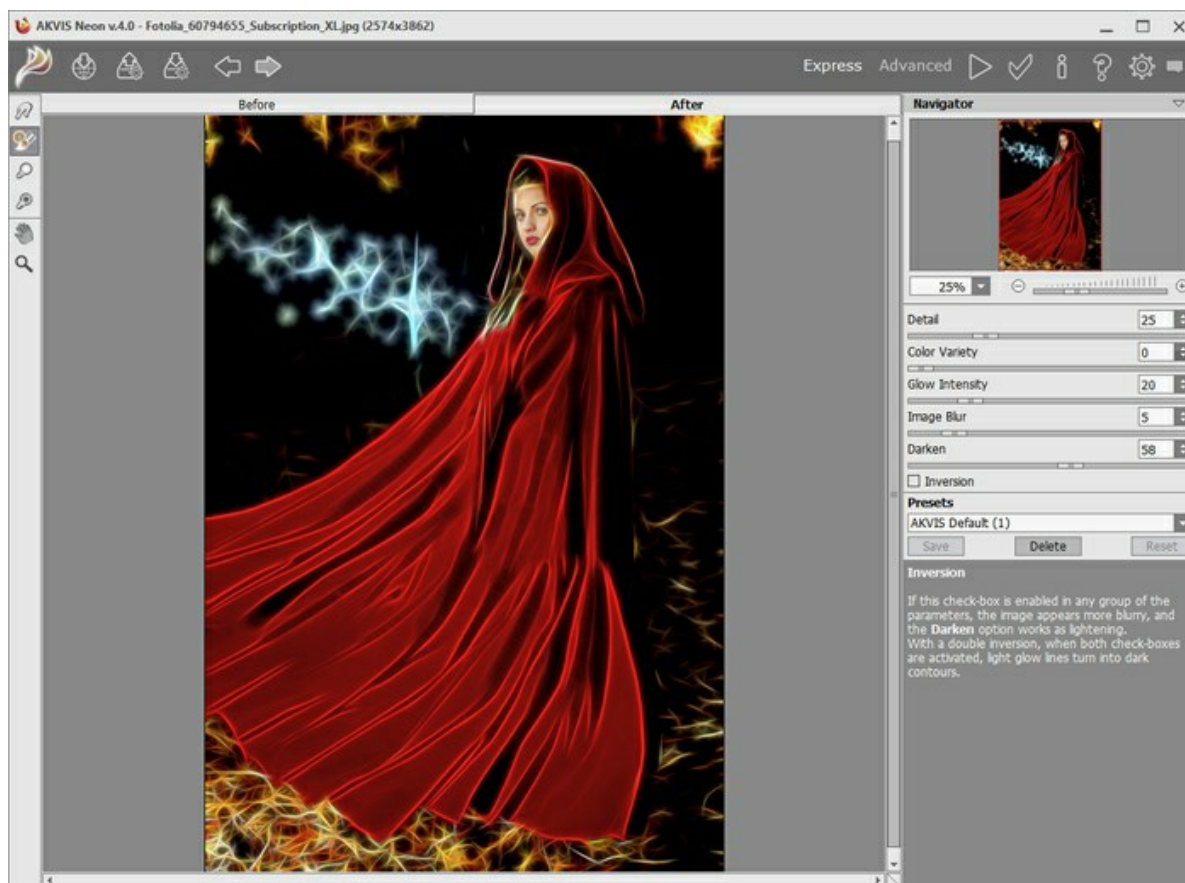



Acción nueva

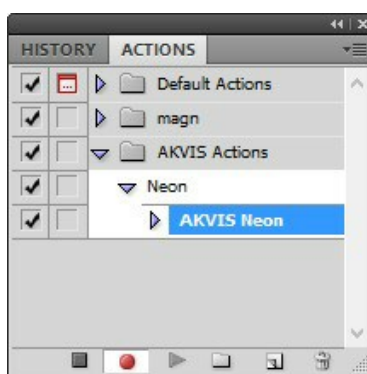
Haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación de las acciones.



**Paso 5.** Llame el plugin y elija los parámetros óptimos.

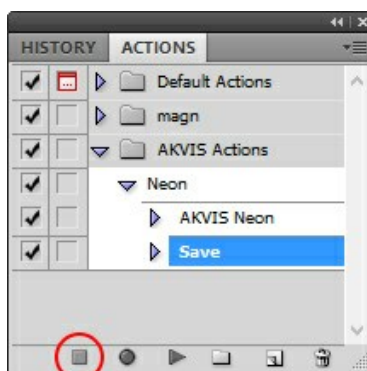


**Paso 6.** Presione el botón  para aplicar el resultado y cerrar la ventana del plugin. El plugin cerrará y la imagen aparecerá en el área de trabajo del editor de fotos. En la paleta **Acciones**, en su nueva acción, verá una nueva línea con el nombre del plugin.



**Paso 7.** Nota que la acción está grabando. Entre tanto hay que guardar la foto procesada. Para eso seleccione el comando **Guardar** en el menú **Archivo** y guarde la imagen en la carpeta "result-files".

**Paso 8.** Detenga la grabación haciendo clic en **Detener grabación** en la parte inferior de la paleta **Acciones**.



**Paso 9.** Borre el archivo que acabamos de guardar.

**Paso 10.** La acción se ha creado y podemos proceder al procesamiento por lotes. En el menú **Archivo** de su editor de fotos seleccione **Automatizar -> Lotes**.

**Paso 11.** Ajuste los parámetros en el cuadro de diálogo **Lotes**:

En el menú desplegable **Configurar** elija "AKVIS Actions" y crea la nueva acción.

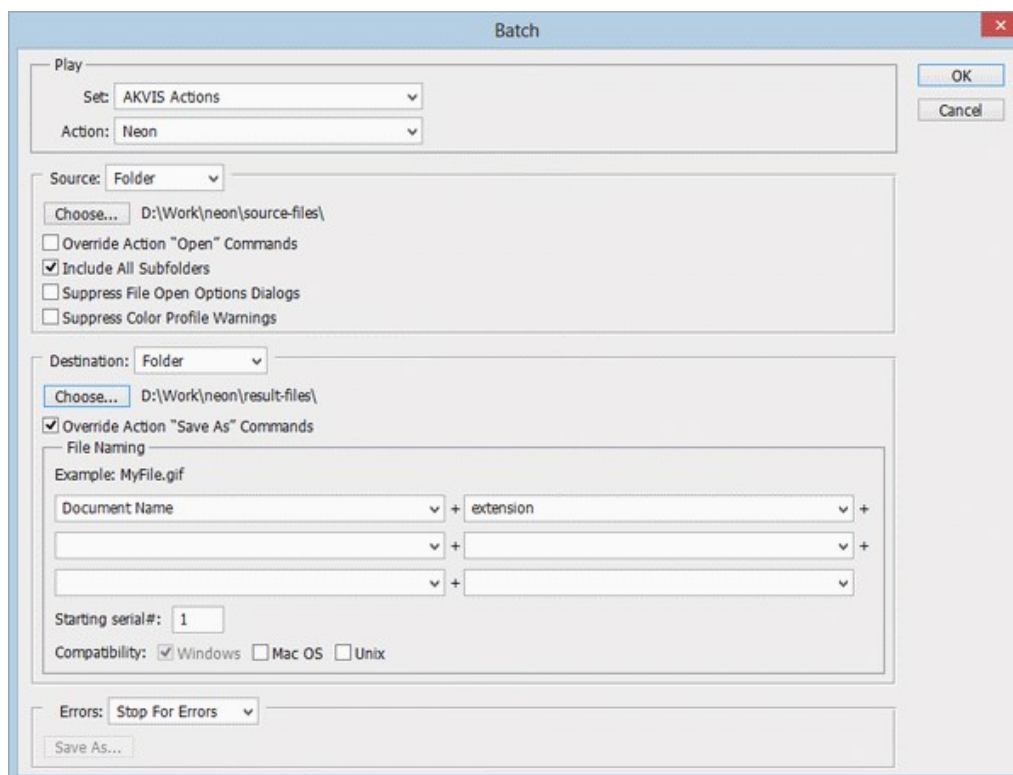
El menú **Origen** sirve para indicar la carpeta con las fotos originales. Elija el punto **Carpeta** para indicar una carpeta. Haga clic en el botón **Seleccionar** y elija la carpeta "source-files".

Como no hemos grabado el comando **Abrir archivo** en la acción, hay que desactivar la casilla **Ignorar comandos "Abrir" de acción**.

En el campo **Destino** seleccione el punto **Carpeta** para indicar una carpeta. Pulse el botón **Seleccionar** y seleccione la carpeta "result-files".


Active la casilla **Ignorar comandos "Guardar como" de acción**.

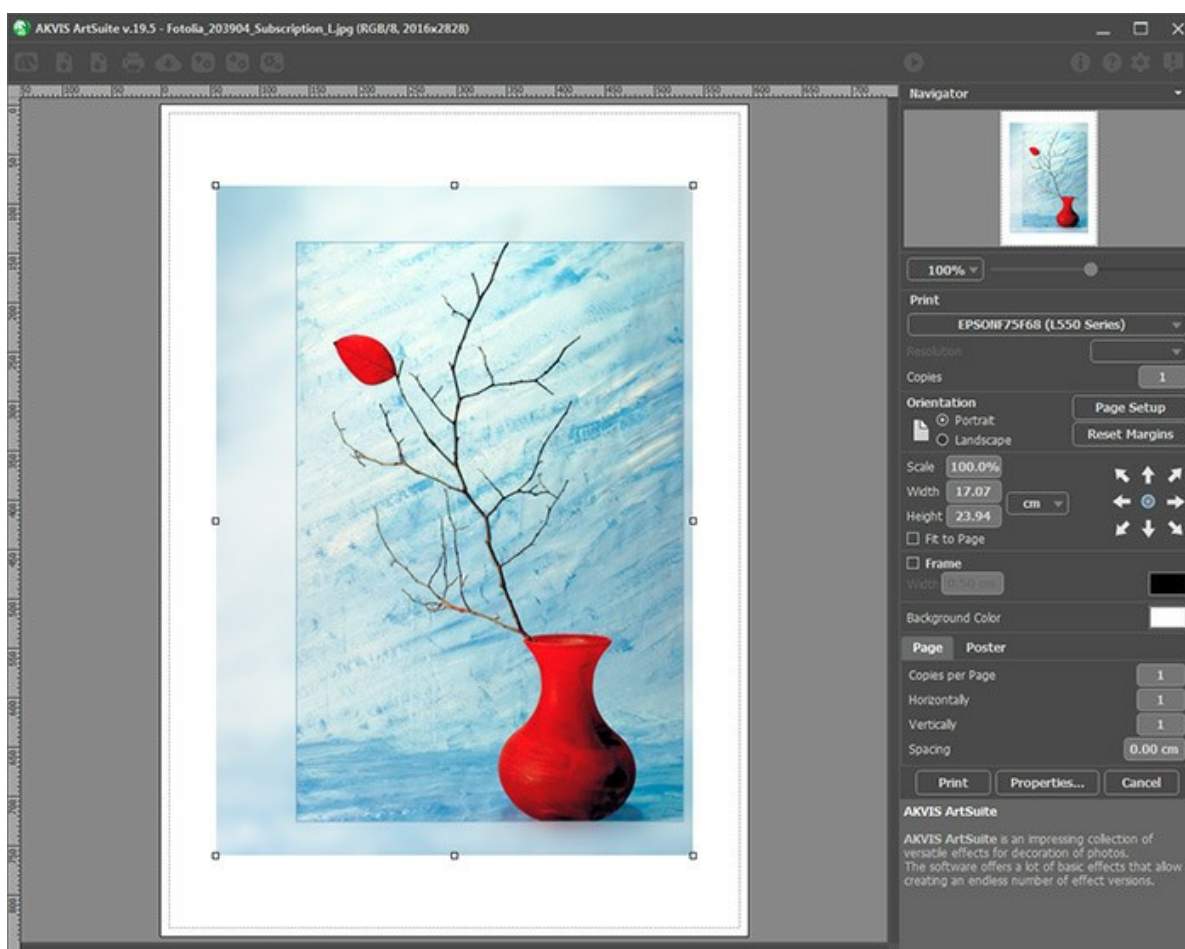
En la sección **Nombres de archivos** seleccione la estructura de nombres de los archivos modificados. Si no quiere cambiar los nombres de los archivos, en el primer cuadro elija **Nombre del documento**, y en el segundo - **extensión**.



**Paso 12.** Presione **OK** para iniciar el procesamiento. **Adobe Photoshop** procesará todas las fotos en la carpeta "source-files" una a una y las guardará en la carpeta "result-files".

## DIÁLOGO IMPRIMIR

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



Opciones de impresión en AKVIS ArtSuite

Ajuste los parámetros que aparecen en el Panel de ajustes:

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

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

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

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

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

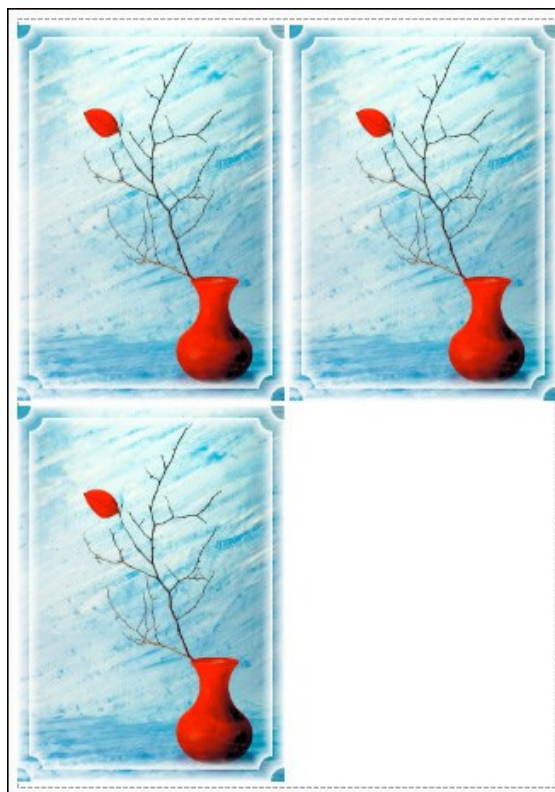
Para ajustar el tamaño de la imagen al tamaño del papel, seleccione la opción **Ajustar a la página**.

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

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

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

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



Página

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

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



Poster

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

---

y una fila, se imprimirá en los márgenes.

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

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

## BLANCO Y NEGRO

El efecto **Blanco y negro** permite pasar una fotografía en color a la escala de grises y (si es necesario), añadirla un matiz de color (por ejemplo, un tono sepia).



Fotografía en color



Efecto Blanco y Negro aplicado

Parámetros del efecto:

**Mezclar colores.** El hexágono está compuesto de 6 secciones, cada una con un color y un control. Utilice el control para oscurecer o aclarar los tonos grises que corresponden a los colores de la imagen original y están cercanas al color de la sección. Cuanto más cerca al centro se encuentra el control, más oscuro es el tono, y viceversa, cuanto más lejos del centro, más claro es el tono.

Para restaurar la configuración por defecto, haga clic izquierdo en el hexágono gris en el centro.



Convertir una imagen al blanco y negro con la configuración por defecto



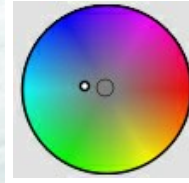
Usar los controles de color para ajustar la conversión en blanco y negro

**Matiz.** Elija un color en el círculo de degradado para añadir un matiz a la imagen. Por defecto, el control está en el centro del círculo del degradado y la imagen tiene escala de grises. Puede establecer un tono con un clic izquierdo en el círculo del degradado, el control se desplazará hasta el punto definido. El control regula también la saturación del matiz - más lejos del centro, más saturado es el matiz.





Añadir un matiz a la imagen



Aumentar la saturación



**Coloración** (0-100). Este parámetro permite mezclar la imagen en escala de grises resultante con la imagen original. Los valores del parámetro varían entre 0 y 100. Por defecto, el valor es 0, lo que significa que no hay ninguna mezcla. Cuando aumenta el valor, la imagen original llega a ser visible a través de la imagen en blanco y negro, lo que añade colores originales a la misma.

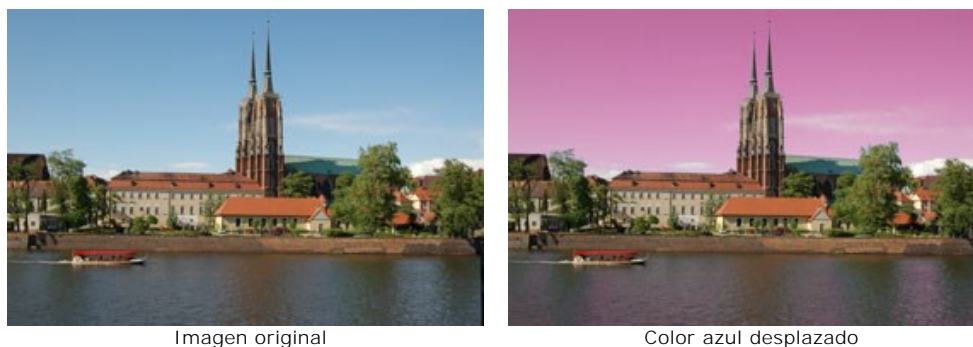


Coloración = 25

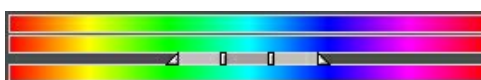
## DESPLAZAR COLORES

El efecto **Desplazar colores** permite desplazar los colores en una imagen y ajustar la saturación y la luminosidad de la imagen resultante.

Compare la línea media y la línea interior para ver qué color y de qué manera se cambiará.



El efecto tiene los siguientes controles que están representados como **líneas de gradiente**:



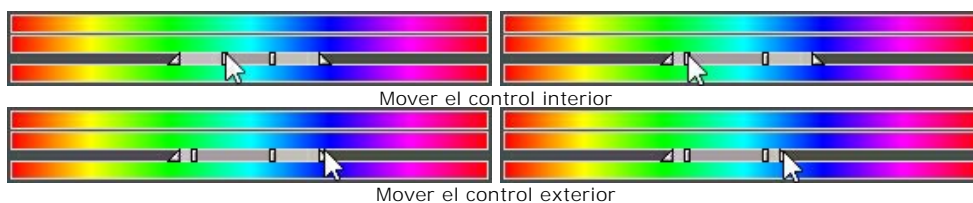
**La línea de gradiente media** define el área de aplicación del efecto.

El área de aplicación del efecto (el color/colores que se desplazan) se define por una línea de gradiente con 4 controles deslizantes debajo: dos controles exteriores y dos controles interiores.

Los colores entre los controles interiores son afectados en el mayor grado. Los colores entre los controles interiores y exteriores se cambiarán menos (más lejos de la barra interior, más débil es la influencia del efecto). Los colores fuera de los controles exteriores no se cambian.



Mueva los controles deslizantes para cambiar el área de aplicación del efecto. Para eso, lleve el cursor a uno de los controles, haga clic izquierdo y arrástrelo a la posición deseada en la línea.



Para mover todos los cuatro controles deslizantes a la vez, ponga el cursor entre los controles interiores, haga clic izquierdo y, manteniendo el botón izquierdo del ratón apretado, mueva los ambos controles hasta la posición deseada.



**La línea de gradiente superior** permite regular el cambio del color. Lleve el cursor a la línea de gradiente, haga clic izquierdo en ella y, manteniendo el botón izquierdo del ratón pulsado, mueva el control deslizante hacia izquierda/derecha, de tal manera, que los colores se encuentren encima del área de aplicación del efecto.



**La línea de gradiente inferior** muestra el resultado del cambio de color.

**Todos los colores.** Cuando la casilla está activada, todos los colores de la imagen quedan afectados por el cambio. En este caso, se ve sólo dos líneas de gradiente: la línea de gradiente inferior muestra la gama de color original, mientras que la línea de gradiente superior permite ajustar el cambio de color.



Aplicar el efecto a todos los colores en una imagen

El parámetro **Saturación** (-50..50) permite cambiar la intensidad de los colores de la imagen. Los valores del parámetro varían entre 0 (escala de grises) a 200 (colores brillantes). Por defecto el parámetro se establece en 0.

El parámetro **Luminosidad** (-50..50) permite cambiar la luminosidad general de la imagen, haciéndola más oscuro o más claro.

## MEZCLAR CANALES

Este efecto permite ajustar una imagen mediante tres canales: **Rojo**, **Verde** y **Azul**. Puede cambiar los colores, la saturación, el contraste y la luminosidad de una imagen.



Imagen original



Mezclar canales

Cada canal está representado por una escala con un control triangular.

El parámetro se puede ajustar de la siguiente manera:

**Si mueva el triángulo a la derecha/izquierda** aumenta/diminuye el componente del color correspondiente **en cada punto de la imagen**.



Aumentar el componente rojo  
en cada punto de la imagen



Reducir el componente rojo  
en cada punto de la imagen

**Agrandar/reducir.** Haga clic izquierdo en una esquina del triángulo y mueva el cursor hacia/ desde el centro del triángulo. Al agrandar/reducir el tamaño del triángulo, refuerza / debilita este componente de color. El color está reforzado o debilitado **sólo en los puntos donde estaba presente**, otros puntos de la imagen permanecer sin cambios.



Aumentar el componente rojo en el canal rojo



Reducir el componente rojo en el canal rojo

**Cambiar el color del triángulo.** Para ello, haga clic izquierdo en el círculo blanco en el vértice del triángulo, y arrastrelo a otro vértice. Por ejemplo, si cambiamos el color del triángulo en el canal rojo a azul, el componente rojo en cada punto de la imagen se convertirá en azul.



Imagen original



Reemplazar rojo por azul en el canal rojo

**Cambiar el color del triángulo** usando **dos sectores de color**. Para ello, haga clic izquierdo en el círculo blanco en el vértice del triángulo, y arrastrelo a uno de los lados del triángulo. Por ejemplo, si el triángulo en el canal verde se compone de los sectores azul y rojo, el nuevo valor del componente de color verde se calculará como la suma de los componentes de azul y rojo. Otros componentes de color permanecer sin cambio.



Imagen original



Reemplazar un color en un canal

**Cambiar el color del triángulo** usando **tres sectores de color**. Para ello, haga clic izquierdo en el círculo blanco en el vértice del triángulo, y arrastrelo hacia el centro del triángulo. Por ejemplo, si el triángulo en el canal azul tiene tres secciones de color, el nuevo valor del componente azul de cada punto de la imagen se calcula como la suma de estas tres secciones de color. Otros componentes de color en la imagen (en este caso, rojo y verde) permanecen sin cambio.



Imagen original



Reemplazar el color azul con azul, rojo y verde

**¡Atención!** El triángulo de control no muestra el resultado. Sólo muestra la forma de calcular los puntos de este canal en la imagen.

## TEXTURE

El efecto **Textura** le permite imitar un lienzo o cualquier otra superficie rugosa, Por ejemplo papel corrugado, un muro de ladrillo, recubrimiento metálico o cerámico, etc.



Imagen original



Imitar un lienzo

El proceso puede ser dividido en dos etapas:

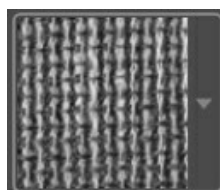
1. Formación de textura.
2. Aplicación de textura.

Hay los siguientes parámetros de la **Formación de textura**:

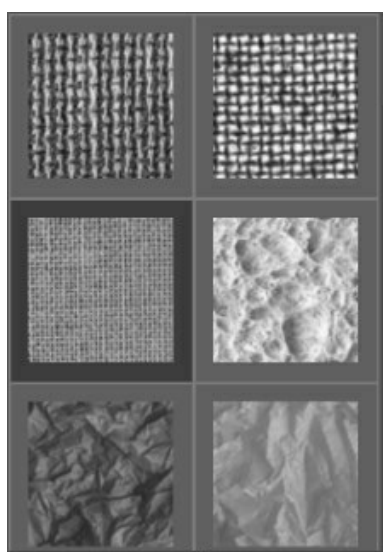
**Textura.** El programa trae una amplia colección de texturas. Las **texturas** para este efecto se encuentran debajo **Superficie** de la Biblioteca de texturas.



La textura seleccionada (actual) se muestra en la caja del modelo.



Para abrir la biblioteca con las texturas en el grupo seleccionado haga clic con el botón izquierdo en la caja del modelo de **Textura**.



**Nota:** También es posible crear sus propias texturas (imágenes JPEG, BMP, TIFF, PNG).

Para cargar su propia textura en ArtSuite seleccione **<Textura del usuario>...** en la lista.

**Escala** (10-400). Este parámetro establece el tamaño del patrón repetitivo. Por defecto la **Escala** es ajustada a un

100%. Mientras más alto sea el valor del parámetro, más grande será el patrón que se repetirá para formar el lienzo.



Escala = 20%



Escala = 200%

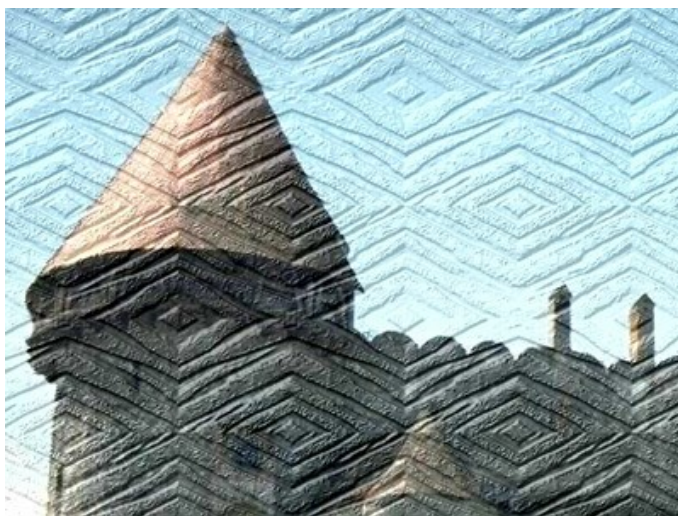
Hay las siguientes opciones para **definir la forma** en que el lienzo es generado:

**Repetición.** Cuando esta opción está seleccionada, el lienzo es generado por la repetición simple del patrón dado.



Repetición

**Reflexión.** Cuando esta opción está seleccionada, el lienzo es generado por la repetición del patrón dado. La diferencia con el modo **Repetición** (Repetition) es que las orillas (finales) de los patrones son unidas dando la impresión de la reflexión en un espejo.

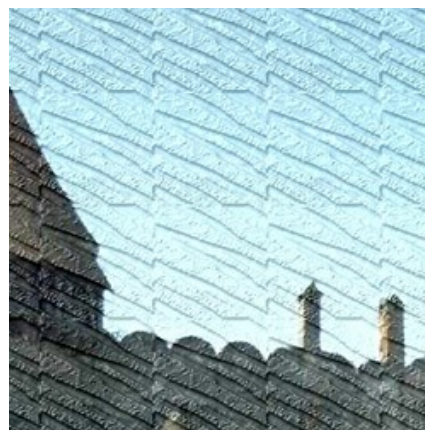


Reflexión

**Alineación.** Use esta opción cuando la textura original sea irregular y las juntas de la textura sean visibles en la imagen final. Esta opción le permite alinear los patrones para una transición más suave.



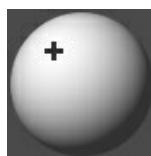
Alineación



Otras opciones

Ajuste de los parámetros para la **aplicación de la textura**:

**Procedencia de la luz.** Use la pequeña cruz sobre la esfera para ajustar la probable procedencia de la luz que simula iluminar nuestro lienzo. La ubicación del origen de la luz influencia el plegado de la textura. Para cambiar la ubicación del origen de la luz, haga clic izquierdo en el punto requerido de la esfera.



**Brillo (0-150).** Este parámetro le permite cambiar el brillo de la textura. El brillo de la textura original es 90. Mientras más alto sea el valor del parámetro, más iluminada (clara) se verá la textura. Como consecuencia, la imagen de salida también se pone más clara.

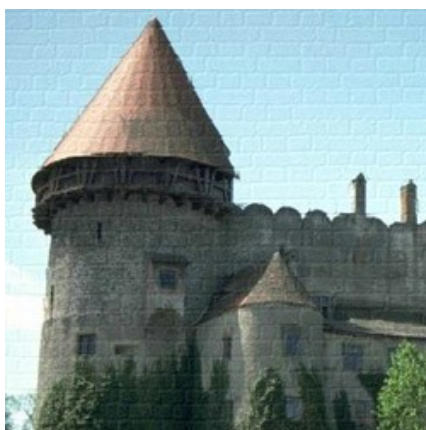


Brillo = 10

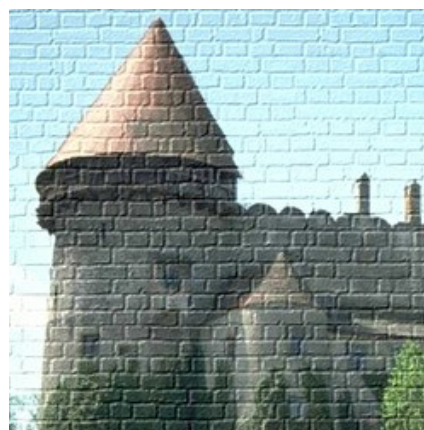


Brillo = 90

**Relieve (0-150).** Este parámetro le permite grabar en relieve la textura. Los valores del parámetro varían entre 0 y 150. En 0, la textura es plana y lisa. Si aumenta el valor del parámetro, la textura se pone más prominente.



Relieve = 30



Relieve = 150

**Revelar textura (0-40).** Este parámetro define en que medida el lienzo es mostrado (visible) a través de la imagen. Mientras más alto sea el valor, más distinguible y notoria será la textura, y menos visible será la imagen original. Un valor más alto del parámetro también aumenta la influencia del parámetro **Brillo** y el contraste de la textura.





Revelar Textura = 10



Revelar Textura = 35

**Distorsión** (0-50). Este parámetro define la distorsión de la imagen resultante. Mientras más alto sea el valor del parámetro, más distorsionada y borrosa se pondrá la imagen.



Distorsión = 5



Distorsión = 50

**Nota:** La mayor parte del tiempo de procesamiento ocupa la primera etapa (generación de texturas). Por lo tanto, se recomienda ante todo ajustar las propiedades de la textura. De tal modo puede probar diferentes configuraciones de los parámetros de aplicación de texturas.

## EFFECTO GLAMOUR

La palabra **Glamour** es sinónimo de elegancia, fascinación y seducción. Esta palabra se aplica frecuentemente en las revistas de moda para describir una persona atractiva y elegante. El glamour es el equilibrio perfecto entre belleza y maquillaje.

**Glamour** significa también un estilo especial en la fotografía que presta mucha atención a la aparición perfecta de una modelo. La piel debe ser lisa y pura. El efecto **Glamour** quita los defectos de la piel, reduce las pequeñas arrugas y hace que el modelo parece perfecto.

Cada mujer quiere sentirse hermosa, sobre todo en las fotos que se guardan en los álbumes de foto durante años.

El efecto **Glamour** le ayudará a lograr la perfección en sus retratos. ¡No sólo las estrellas de cine pueden ser glamorosas!



Imagen original



Resultado

El efecto tiene los siguientes controles:

**Colores.** Este campo incluye un conjunto de colores que serán utilizados para el tratamiento de la imagen.



Conjunto de colores

Hay 6 casillas de color. Por defecto, estas casillas están vacías. Si inicia el procesamiento de imágenes con la configuración por defecto, no habrá cambios.

Haga clic en una casilla vacía, el cursor se transforma en un cuentagotas. Elija un color de la imagen con un clic izquierdo. La casilla mostrará el color seleccionado.

Para cambiar el color de la casilla, haga clic izquierdo sobre ella y seleccione otro color de la imagen.

Para eliminar un color, haga clic derecho en la casilla. La casilla se quedará vacía.

**Nota:** El botón **Valores por defecto** permite recuperar la configuración por defecto de los parámetros.

El parámetro **Amplitud** (0-20) define los colores que se utilizarán para el tratamiento. En el valor mínimo del parámetro sólo los colores del conjunto de colores están suavizados. Si aumenta el valor del parámetro, los colores similares a los colores del conjunto se cambiarán también. Cuanto mayor sea el valor del parámetro, más colores se cambiarán. El parámetro **Suavizar** (1-100) suaviza la imagen reduciendo el contraste de colores entre los píxeles vecinos.



Suavizar = 10



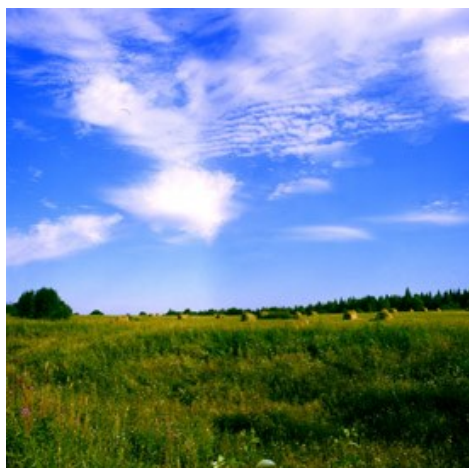
Suavizar = 75

## DOS CLAVES

Este efecto le permite transformar una imagen (reemplazar los colores, ajustar el contraste y el brillo, etc) utilizando dos colores claves.

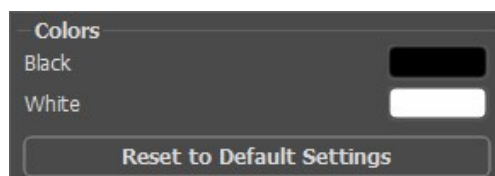


Imagen original;  
Color clave Negro (0,0,0),  
Color clave Blanco (255,255,255)



Resultado;  
Color clave Negro (49,10,98),  
Color clave Blanco (242,255,172)

El efecto tiene los siguientes controles que están representados por dos cuadros de color:

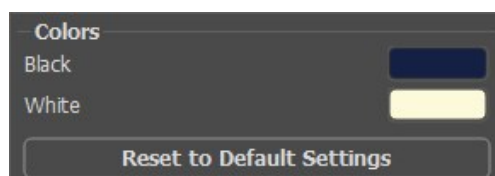


Colors originales

El color que servirá como el color clave Negro está elegido en el cuadro de color superior, el color clave Blanco se define en el cuadro inferior. Por defecto, los colores correspondientes son elegidos, y la imagen está en su estado original.

Para definir otros colores claves:

- Haga clic en el cuadro de color (el cursor se transformará en un cuentagotas), elija el color necesario desde la imagen con un clic izquierdo del ratón. El cuadro de color cambiará su color al color seleccionado.
- Haga doble clic en el cuadro de color para abrir el **Diálogo estándar de selección de color**.



Definir nuevos colores claves

Como resultado, todos los colores que son más oscuros que el color clave Negro, se pondrán más oscuros, todos los colores que son más claros que el color clave Blanco se pondrán más claros.

También puede establecer sólo un color clave. Si define sólo el color clave Negro, los colores oscuros se desplazarán hacia el color negro, mientras que los colores claros quedan los mismos.

Tenga en cuenta, por favor, que más claro es el color clave Negro, más oscura será la imagen, y más oscuro es el color clave Blanco, más clara será su imagen.

**Nota:** Si no desea cambiar los tonos de color, utilice el color gris como el color clave (en este caso los componentes de color (verde, rojo y azul) son iguales).

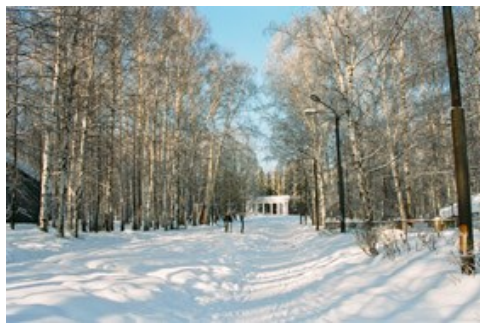
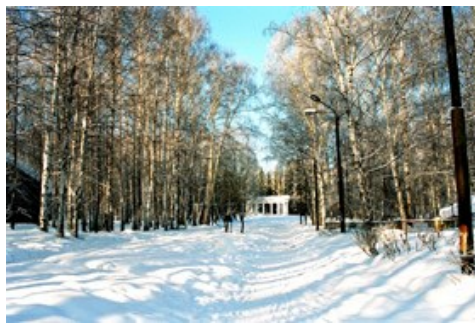


Imagen original;  
Color clave Negro (0,0,0),  
Color clave Blanco (255,255,255)



Resultado;  
Color clave Negro (50,50,50),  
Color clave Blanco (220,220,220)

## EFECTO SEMI TONO

El efecto **Semitono** convierte una fotografía normal en una imagen de semitonos proporcionándole el aspecto de un cómic en estilo retro. La imagen se representa con puntos con un patrón específico. Esta técnica es ampliamente utilizada para la creación de diseños extraordinarios y pósters elegantes, así como para la serigrafía.

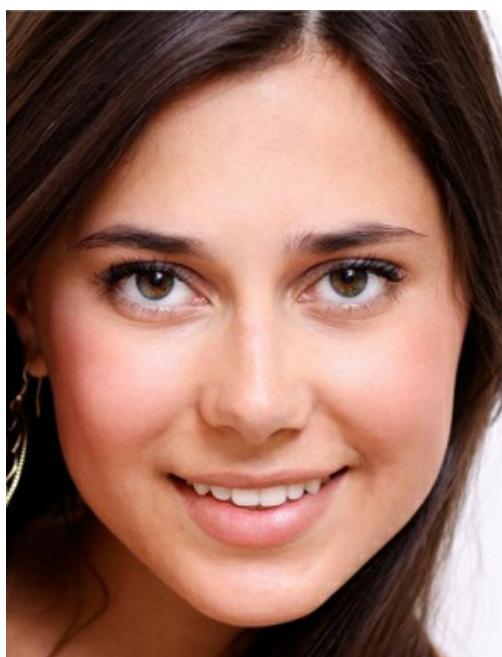


Imagen original



Efecto de semitonos

Ajuste los parámetros:

**Posterización** (0-30). La asociación de píxeles de colores similares. En valores más altos de este parámetro, se usan menos colores, y la imagen se pone más uniforme y plana.



Posterización = 5



Posterización = 30

**Cuadrícula.** Escoja un diseño gráfico para los elementos de la cuadrícula normal:

**Rectangular** - los puntos se colocan directamente en los nodos de la cuadrícula.

**Triangular** - tres puntos adyacentes crean un triángulo equilátero.

**Lineal** - la imagen se muestra mediante líneas no uniformes.



Cuadrícula rectangular

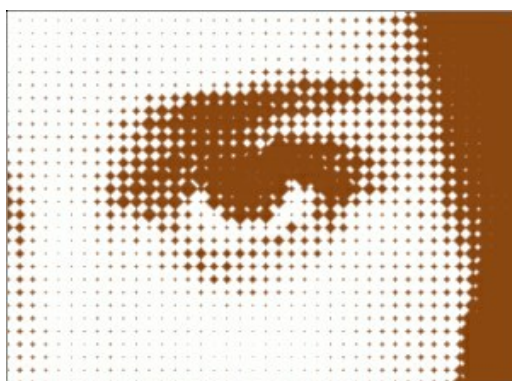


Cuadrícula triangular

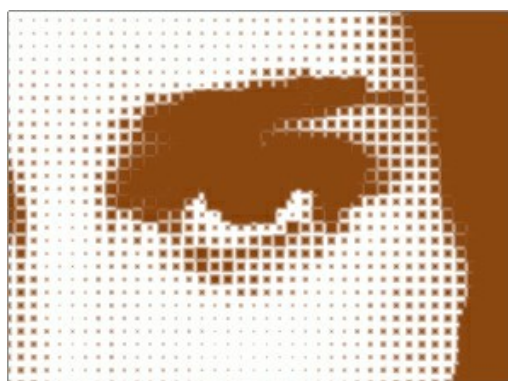


Cuadrícula lineal

**Patrón.** Seleccione la forma de los elementos: **círculo**, **cuadrado**, **rombo**, **línea horizontal** o **línea vertical**.



Diseño de rombos

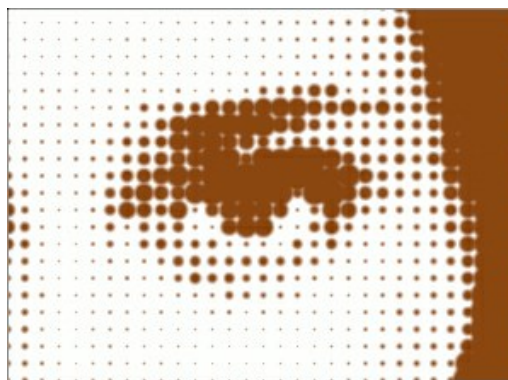


Diseño de cuadrados

**Intervalo** (5-100). Es el espacio entre los elementos. Cuanto menor sea el valor de este parámetro, más densos serán los puntos.

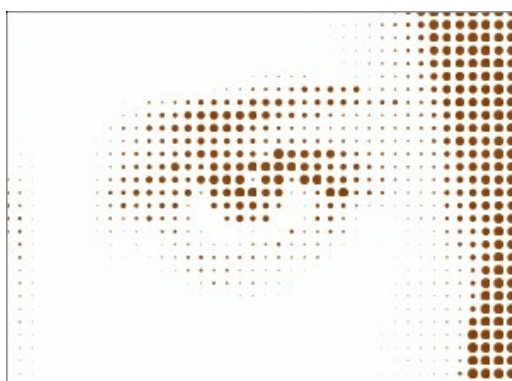


Intervalo = 12

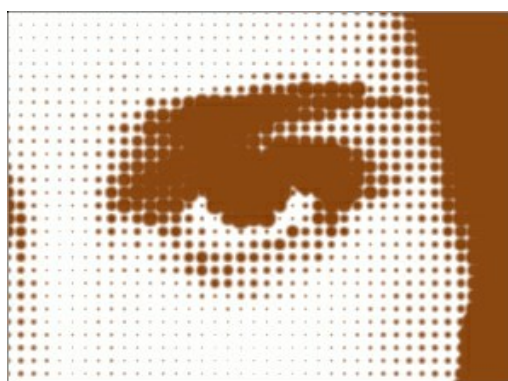


Intervalo = 25

**Tamaño** (1-100). Es el tamaño máximo de un punto. Este valor depende de la claridad de los píxeles de origen: los puntos oscuros se dibujan con este tamaño, los puntos claros se muestran con un diámetro más pequeño. Los elementos grandes se pueden fusionar con las áreas pintadas.



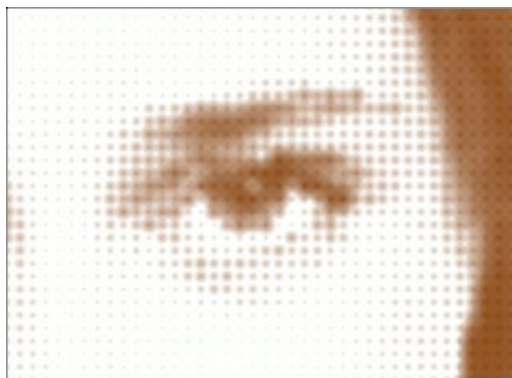
Tamaño = 7



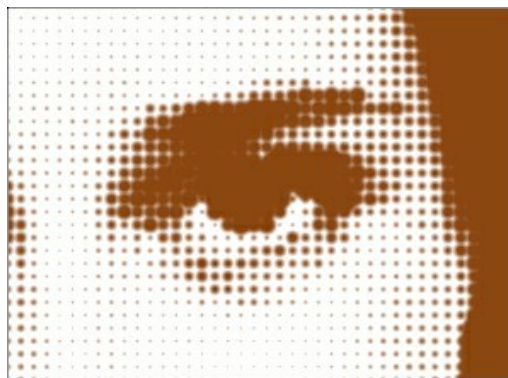
Tamaño = 20

**Brillo** (0-100) define la intensidad y la opacidad de los puntos.



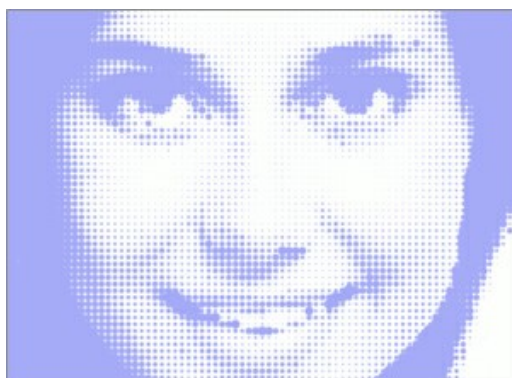


Brillo = 20

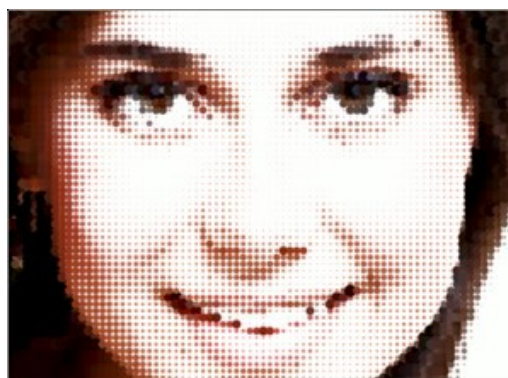


Brillo = 70

**Imagen de un solo color.** Según la configuración por defecto, esta casilla está desactivada y la imagen se dibuja con los colores de la imagen original. Al activar esta casilla, todos los puntos se pintan con el color seleccionado. Haga clic en el cuadrado y seleccione un color utilizando el cuadro de diálogo **Seleccionar color**.



Diseño de un solo color



Diseño multicolor

## RAYAS DE COLORES

El efecto **Rayas de colores** permite dividir la imagen en áreas separadas con diferentes propiedades de color.

**¡Atención!** Este efecto solo está disponible para las licencias [Home Deluxe y Business](#).



Resultado: efecto de rayas de colores

Parámetros de efecto:

**Número de rayas** (3-50). El parámetro define la cantidad de rayas en las que se dividirá la imagen.



Número de rayas = 3



Número de rayas = 15

**Rotación** (-90..90). El parámetro gira las rayas a lo largo del eje y.



Rotación = 0 (sin rotación)



Rotación = 50 (a la derecha)

**Curvatura (-10..10).** Este parámetro regula el grado de curvatura de las rayas.



Curvatura = 0 (no curvatura)



Curvatura = -10

**Raya principal.** Puede ajustar la posición del área sin efecto:



Izquierdo



Centro



Derecho

**Ancho de raya principal (1-50).** Cuando la casilla de verificación está habilitada, puede establecer el tamaño del área sin efecto (como un porcentaje del ancho de la imagen). Cuando la casilla de verificación está desactivada, todas las rayas tienen el mismo ancho.



Ancho de raya principal = 30%



Ancho de raya principal = 50%

**Ancho de separador (0-10).** El ancho de las líneas divisorias.



Ancho de separador = 0



Ancho de separador = 10

**Color de separador.** El color de las líneas divisorias.



Líneas amarillas



Líneas rojas

Usando las pestañas izquierda y derecha, puede regular los parámetros de las rayas adyacentes a la raya principal.

**Tono** (-180..180). El parámetro permite ajustar el tono.



Tono = -162



Tono = 78

**Saturación** (-100..100). El parámetro cambia la intensidad de los colores de la imagen (desde los tonos grises neutros hasta los tonos altamente saturados).



Saturación = -100



Saturación = 100

**Brillo** (-100..100). El parámetro cambia el brillo de la imagen. En valores más altos, los puntos de la imagen se ponen más claros. En valores más bajos, los puntos de la imagen se oscurecen.



Brillo = -100



Brillo = 100

**Colorear.** La casilla de verificación le permite colorear la imagen usando los tonos del color especificado. Haga clic en la placa de colores para seleccionar un color.



Casilla está desactivada



Casilla está activada (Color rosa)

Puede usar los botones **Forma aleatoria** y **Colores aleatorios** para generar una variación de efecto aleatorio.

## ARTE GLITCH

**Arte glitch** añade el ruido digital y imita la distorsión de la imagen. En realidad tales interferencias aparecen por errores en la reproducción de grabaciones digitales, fallas técnicas o daño físico de un dispositivo. Muchas obras de arte contemporáneas fueron creadas con el uso de esta técnica visual. Con ArtSuite es fácil aplicar fallos caóticos y fascinantes a las imágenes.

**¡Atención!** Este efecto solo está disponible para licencias [Home Deluxe](#) y [Business](#).



Efecto de arte glitch

Los parámetros del efecto se presentan en dos pestañas: **Interferencias** y **Rayas y desplazamientos**.

### Pestaña Interferencias

**Cambio de canal.** Los parámetros de este grupo separan y cambian los componentes de color de la imagen, formando contornos de color adicionales (el llamado efecto anaglifo 3D).

**Rojo.** Cambio del canal rojo.

**Verde.** Cambio del canal verde.

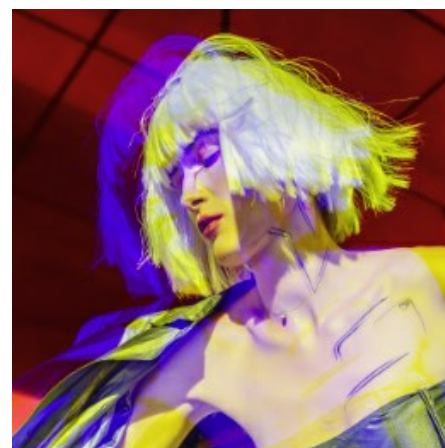
**Azul.** Cambio del canal azul.



Canal rojo



Canal verde



Canal azul

Cambio de canales por 10

**Líneas de exploración.** Líneas ráster que simulan el efecto de ruido de TV vieja.

**Modo de fusión:** **Superposición** o **Luz suave**. El modo afecta el grado de contraste entre las líneas y la imagen.



Superposición



Luz suave

**Espesor.** El espesor de las líneas de exploración.



Espesor = 1



Espesor = 10

**Nitidez.** La nitidez de los bordes de las líneas.



Nitidez = 0



Nitidez = 50

**Intensidad.** El grado de visibilidad de las líneas. En 0 no hay efecto de línea de exploración.



Intensidad = 10



Intensidad = 80



**Ruido.** La adición de ruido digital y grano de la película a la imagen.

**Fuerza.** El grado de visibilidad del ruido.




Fuerza = 10




Fuerza = 90

### Pestaña Rayas y desplazamientos

Puede añadir áreas rectangulares (rayas) a la imagen y cambiarlas dinámicamente.

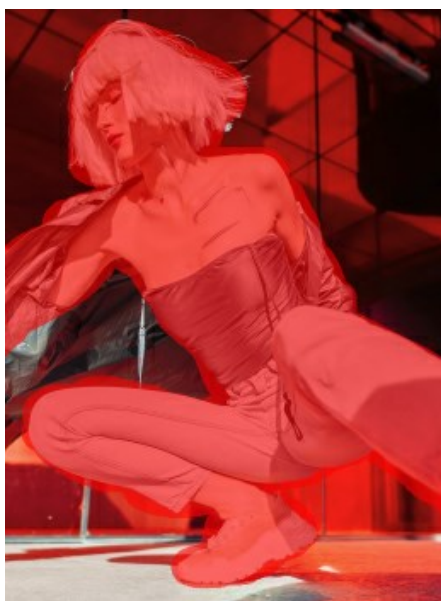
La **Herramienta de exclusión**  permite indicar áreas donde no habrá rayas, protegiendo la parte seleccionada del efecto.

Use la herramienta **Borrador**  para editar la selección (zona de protección).

Puede activar/desactivar la vista previa de la selección usando  /  en el **Panel de control**.



Efecto en toda la imagen



Área excluida



Rayas fuera de la selección

**Tamaño y posición.** Un grupo de los parámetros responsables de la geometría de las rayas.

**Altura mín/máx.** El rango de cambio de la altura de las rayas.



Altura mín/máx = 1/10



Altura mín/máx = 70/120

**Longitud mín/máx.** El rango de cambio de la longitud de las rayas.



Longitud mín/máx = 20/30

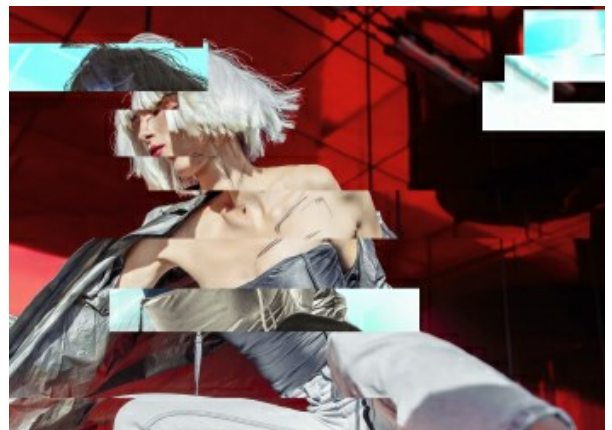


Longitud mín/máx = 190/200

**Desplazamiento.** La cantidad de cambio (para rayas simples e invertidas).



Desplazamiento = 0



Desplazamiento = 25

**Cambios simples.** El número de rayas creadas por rectángulos desplazados.



Cambios simples = 40



Cambios simples = 80

**Estiramientos simples.** El número de rayas formadas por el estiramiento de rectángulos.

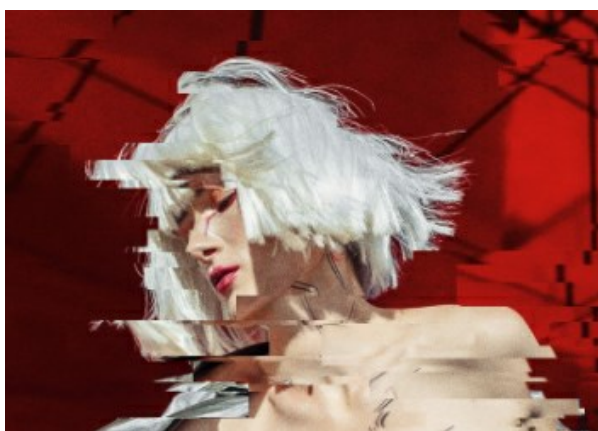


Estiramientos simples = 40

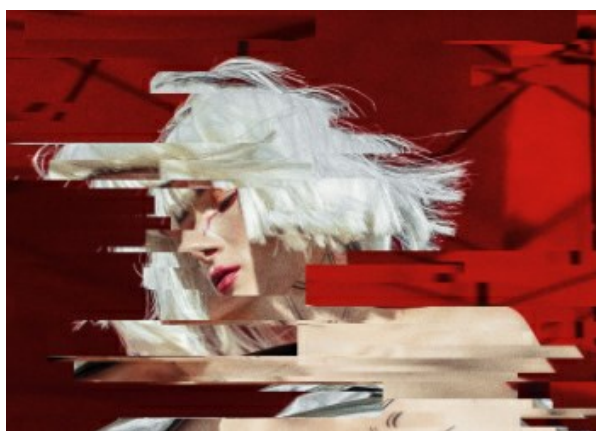


Estiramientos simples = 80

**Estiramiento mín/máx.** El rango de cambio de la longitud de los estiramientos.



Estiramiento mín/máx = 12/12



Estiramiento mín/máx = 12/20

**Cambios invertidos.** El número de rayas con inversión de color.



Cambios invertidos = 40



Cambios invertidos = 80

La casilla de verificación **Vertical** habilita efectos verticales en lugar de horizontales.



La casilla Vertical está deshabilitada



La casilla Vertical está habilitada

El botón **Número aleatorio** genera una distribución diferente de rayas en la imagen.



Distribución de rayas diferente

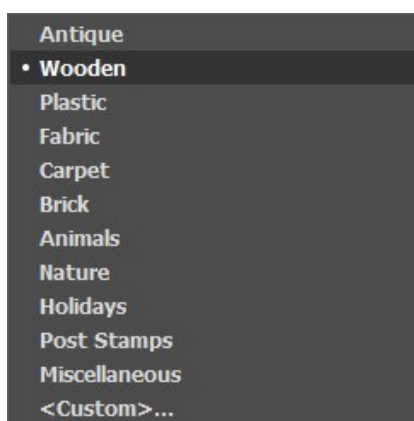
## MARCO CLÁSICO

El marco **Clásico** ofrece una amplia gama de patrones para generar marcos - desde los marcos clásicos de madera hasta los patrones de Navidad, ladrillos, plumas de pavo, piel de leopardo, etc. Estos patrones pueden ser cargadas desde la **Biblioteca de texturas** integrada en el programa. También puede cargar su propia textura para generar un marco.



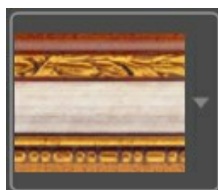
El **Panel de ajustes** ofrece los siguientes parámetros para ajustar el marco digital.

**Textura.** Seleccione un grupo y una textura de la **Biblioteca de texturas**.

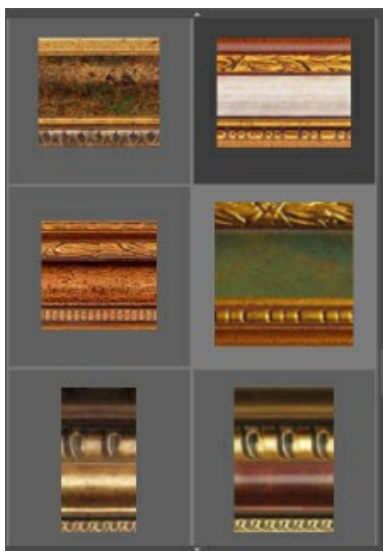


El programa trae una amplia colección de texturas. Los **marcos clásicos** se encuentran debajo **Clásico** de la Biblioteca de texturas.

La textura seleccionada (actual) se muestra en la caja del modelo.



Para abrir la biblioteca con las texturas en el grupo seleccionado (por ejemplo, *Madero*) haga clic con el botón izquierdo en la caja del modelo de textura.



**Nota:** También es posible crear sus propias texturas (imágenes JPEG, BMP, TIFF, PNG). Para cargar su propia textura en ArtSuite seleccione **<Textura del usuario>...** en la lista.

Ajuste los siguientes parámetros para este marco de imagen digital:

**Ancho del marco (0-100%).** Este parámetro fija el ancho del marco. Fijado en 0% no hay marco, con 100% el ancho del marco es igual a un cuarto de la medida menor de la imagen (bien sea el ancho o el alto). Por ejemplo para una imagen de 600 x 800 píxeles el 100% del marco se calcula como sigue:  $\frac{1}{4}$  de la dimensión mínima (600 píxeles) es igual a 150 píxeles.



Ancho del marco = 30%



Ancho del marco = 70%

**Ajustar la imagen al marco.** Cuando el cuadro de control **Ajustar la imagen al marco** está habilitado, se acomoda al espacio del marco. Si el control está deshabilitado el marco tapa la imagen en los bordes.



Control deshabilitado  
para Ajustar la imagen al marco



Control habilitado  
para Ajustar la imagen al marco


**Brillo de la textura (0-200%).** El parámetro permite cambiar la brillantez de la textura original. La brillantez de la textura original es igual a 100%. Para oscurecer el marco se debe fijar el valor del parámetro en menos de 100%, en cambio para hacer el marco más brillante el valor se debe fijar en más de 100%.



Brillo de la textura = 50%



Brillo de la textura = 130%



**Invertir textura verticalmente** . Cuando este botón está habilitado la textura se invierte o gira con respecto a la línea central horizontal (giro de 180°), es decir lo de arriba hacia abajo y lo de abajo hacia arriba.




El botón Invertir textura verticalmente deshabilitado



El botón Invertir textura verticalmente habilitado

Si la textura original no es perfecta se notan las uniones y el marco queda disparejo. Para suavizar las uniones use los botones **Alinear textura**  y **Brillo promedio** . Estos botones puede ser usados juntos o por separado.

Tomemos una textura que tiene brillo disparejo: la parte izquierda es más brillante que la derecha.

Con **Alinear textura**  se permite emparejar las texturas considerando el brillo – la parte brillante de la textura se ajusta y lo mismo sucede con la parte más oscura. Las texturas, con aplicación del efecto espejo, toman una transición suave de texturas.

Con **Brillo promedio**  se suaviza los empates de textura promediando su brillantez.



Si usted crea un marco usando esta textura con los dos botones (**Alinear textura** y **Brillo promedio**) deshabilitados, usted obtendrá el siguiente resultado:

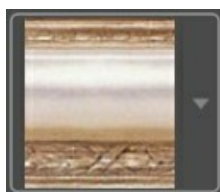


Botón Alinear textura  
habilitado



Botones Alinear textura y  
Brillo promedio habilitados

Tomemos otro ejemplo para mostrar como los parámetros **Brillo promedio** y **Alinear textura** funcionan. Tomaremos la textura siguiente:



Botones deshabilitados



Botón Alinear textura  
habilitado



Botón Brillo promedio  
habilitado

En este caso solo se requiere habilitar **Brillo promedio** para obtener un buen resultado.

**¡Atención!** Una parte de la imagen se recortará para mantener la relación de aspecto.

La pestaña **Efecto 3D**

Active la casilla de verificación **Aplicar efecto 3D** para darle al marco un aspecto 3D.

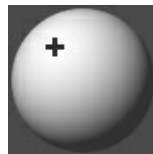




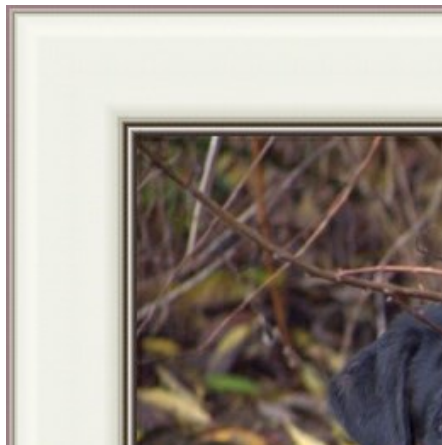
Efecto 3D

Parámetros de efecto:

**Fuente de luz.** Use la daga en la bola para establecer la fuente de luz probable que afecta a la apariencia de la sombra.



**Volumen (0-100).** Este parámetro afecta a la profundidad del marco de la imagen. Si valor es 0, la textura es plana.

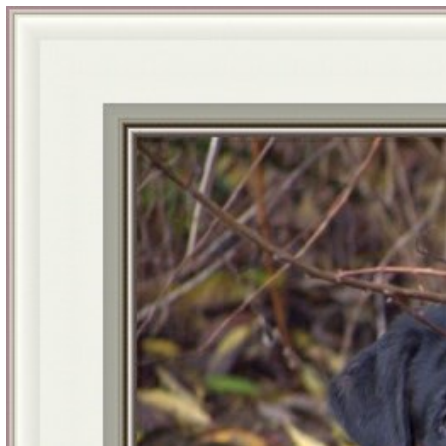


Volumen = 20



Volumen = 100

**Transición de suavidad (-50..50).** El parámetro ajusta la suavidad del borde entre la parte convexa y el bisel.

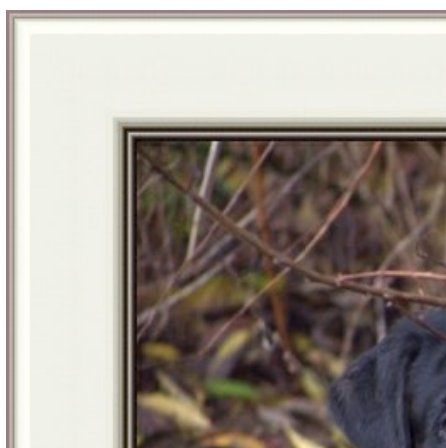


Transición de suavidad = -50

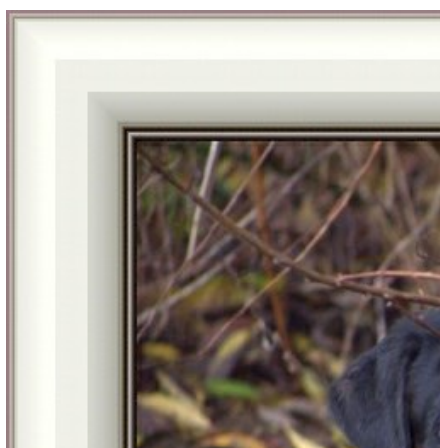


Transición de suavidad = 50

**Ancho de bisel (0-100).** Este parámetro establece el tamaño del bisel.



Ancho de bisel = 35



Ancho de bisel = 75

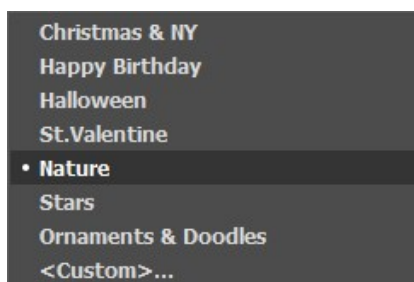
## MARCO DE PATRONES

El marco de **Patrones** es formado por un patrón cíclico que se genera y repite a todo lo largo del perímetro de la imagen. Como patrón puede tomar una muestra de la **Biblioteca de texturas** o sus propios objetos en un fondo transparente.



El **Panel de ajustes** ofrece los siguientes parámetros para este marco de fotografía digital.

**Textura.** Seleccione un grupo y una textura de la **Biblioteca de texturas**.

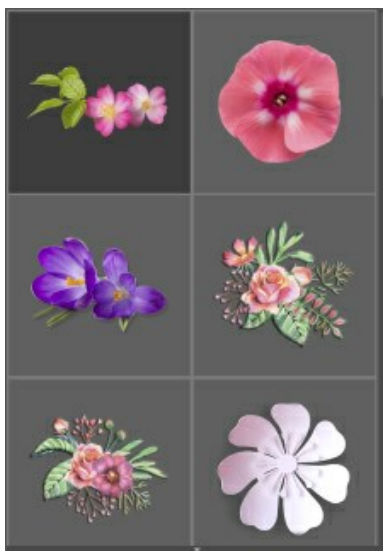


El programa trae una amplia colección de texturas. Las plantillas para el **marco de patrones** se encuentran en la carpeta **Patrones** de la Biblioteca de texturas.

La textura seleccionada (actual) se muestra en la caja del modelo.



Para abrir la biblioteca con las texturas en el grupo seleccionado (por ejemplo, *Natura*) haga clic con el botón izquierdo en la caja del modelo.



**Nota:** También es posible crear un marco con sus propias texturas (imágenes JPEG, BMP, TIFF, PNG).

Se recomienda utilizar una imagen PNG con un objeto en un fondo transparente.

Para cargar su propia textura en ArtSuite seleccione **<Textura del usuario>...** en la lista.

Ajuste los siguientes parámetros para este marco de imagen digital:

**Ancho del marco (0-100%).** Este parámetro establece el ancho del marco. En 0% no hay marco, en 100 % el ancho del marco es una cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura). Por ejemplo, para una imagen de 600 x 800 píxeles, el ancho de 100 % del marco se calcula como sigue: 1/4 de la medida mínima (600 píxeles en la altura) es 150 píxeles.

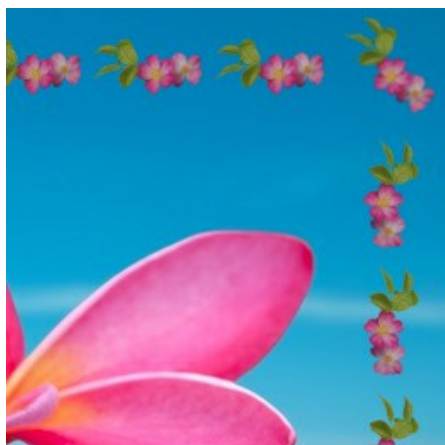


Ancho del marco = 30%

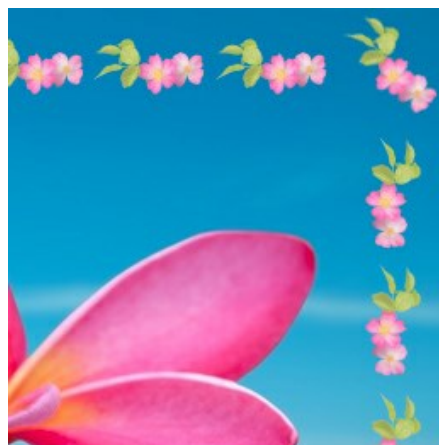


Ancho del marco = 80%


**Brillo de la textura (0-200%).** Este parámetro le permite cambiar el brillo de la textura original. El brillo de la textura original se obtiene con el parámetro ajustado a 100%. Para hacer más oscuro el marco, ajuste el valor del parámetro por debajo de 100 %; para aumentar el brillo del marco más allá del original, ajuste a un valor por arriba de 100%.

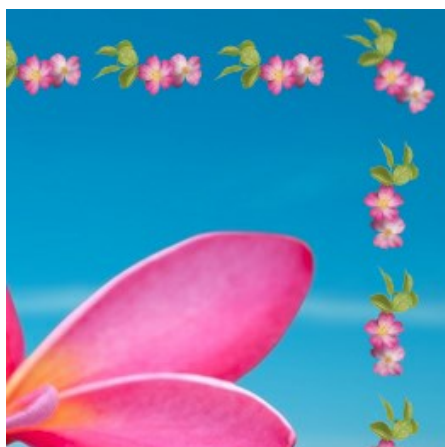


Brillo de la Textura = 50%

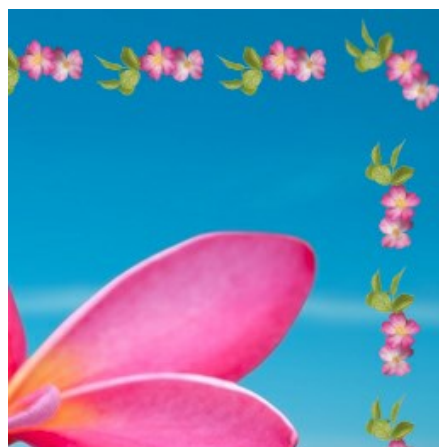


Brillo de la Textura = 200%


**Invertir textura verticalmente** . Cuando este botón está habilitado la textura se invierte o gira con respecto a la línea central horizontal (giro de 180°), es decir lo de arriba hacia abajo y lo de abajo hacia arriba.

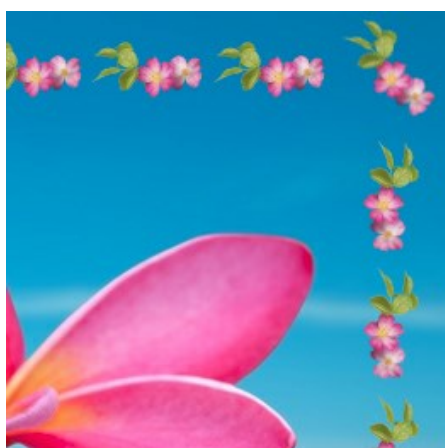


El botón Invertir textura verticalmente deshabilitado

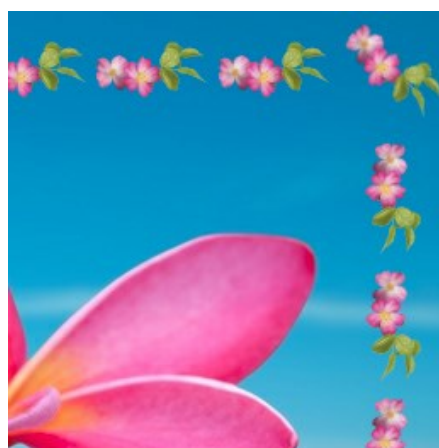


El botón Invertir textura verticalmente habilitado

**Invertir textura horizontalmente** . Cuando este botón está habilitado la textura se invierte o gira con respecto a la línea central vertical (giro de 180°), es decir lo de la derecha hacia la izquierda y lo de izquierda hacia la derecha.



El botón Invertir textura horizontalmente deshabilitado





El botón Invertir textura horizontalmente habilitado



Hay diversas variantes para el despliegue de la textura en las esquinas y en los costados del marco.

Sin rotación (el botón **Girar Textura**  está deshabilitado).



La textura se rota en las esquinas y en los costados (los botones **Girar textura**  y **Girar textura en esquinas**  están habilitados).



La textura se rota en los costados pero no en las esquinas (el botón **Girar Textura**  está habilitado mientras el botón **Girar Textura en Esquinas**  está deshabilitado).



**Ajustar imagen al marco.** Cuando ésta casilla está habilitada, la imagen es modificada para que se ajuste al tamaño y grosor del el marco. Cuando la casilla es deshabilitada, el marco cubre y se sobrepone a la imagen en los bordes de la misma.

**Color del marco.** Éste parámetro determina el color del marco bajo el patrón (este parámetro puede ser ajustado sólo si la casilla de verificación **Ajustar escala de la imagen al marco** está habilitada. Para seleccionar un color haga doble clic sobre la capa de color y seleccione un color de la ventana de diálogo **Selección de colores estándar**.



Casilla Ajustar imagen al marco deshabilitada



Casilla Ajustar imagen al marco habilitada y el amarillo es seleccionado como color de fondo

**Transparente.** Cuando la casilla **Transparente** está habilitada, el patrón se genera y dibuja sobre un fondo transparente. Esta opción puede ser útil en una imagen con varias capas, porque permite usar la(s) capa(s) inferior(es) como color de fondo

para el patrón.



Casilla Transparente habilitada

**Patrones aleatorios.** Cuando la casilla de verificación está habilitada, el marco de patrones se genera con el uso de objetos seleccionados al azar.



Marco creado con cuatro patrones aleatorios

**Número** (2-20). La cantidad de patrones tomados de la Biblioteca de texturas para crear un marco.



Número = 2



Número = 10

**Número aleatorio** (0-9999). Es el número inicial para el generador de números aleatorios. Cada número corresponde a un conjunto particular y distribución de patrones.



Marco de patrones aleatorios



## RAYAS

El **Marco de Rayas** está constituido por líneas rectas dibujadas a lo largo del borde. El ancho del marco, así como la anchura, el número y la longitud de las líneas pueden ser establecidos en el **Panel de ajustes**.



El **Panel de ajustes** ofrece la posibilidad de ajustar los siguientes parámetros para este marco de fotografía digital.

**Color del marco.** Este parámetro determina el color de los trazos que forman el marco de fotografía. Seleccione un color haciendo doble clic sobre el rectángulo de color y eligiendo un color de la ventana de diálogo **Seleccionar color**.

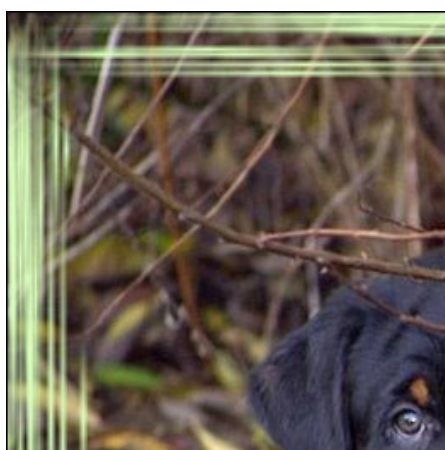


**Transparente.** Cuando la casilla **Transparente** está marcada, las partes de la imagen bajo el marco se ponen transparentes. Es práctico si tiene una imagen con varias capas; de este modo, la imagen en la capa inferior es visible y sirve de marco.

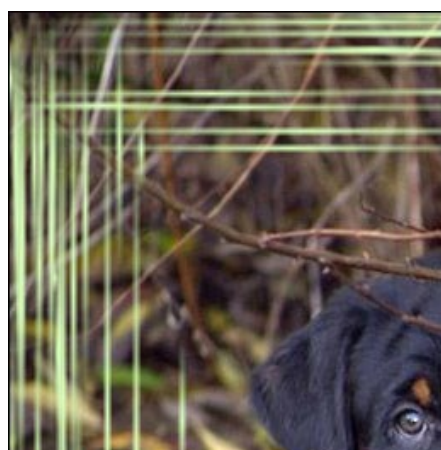


Casilla Transparente marcada

**Ancho del marco (0-100%).** Este parámetro establece el ancho del marco que incluye el número definido de marcos secundarios. En 0% no hay marco, en 100 % el ancho del marco es una cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura). Por ejemplo, para una imagen de 600 x 800 píxeles, el ancho de 100 % del marco se calcula como sigue: 1/4 de la medida mínima (600 píxeles en la altura) es 150 píxeles.

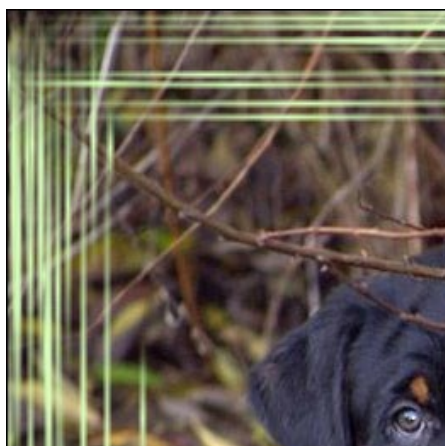


Ancho del marco = 40%

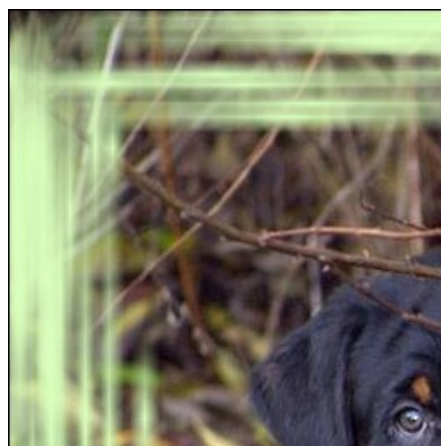


Ancho del marco = 90%

**Ancho de trazos (1-10%).** Este parámetro establece el ancho de los trazos en por ciento de la cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su anchura o altura). Mientras más alto sea el valor del parámetro, más anchos son los trazos; si los trazos son muy anchos, se anexan y fusionan, pareciéndose más a una línea gruesa.

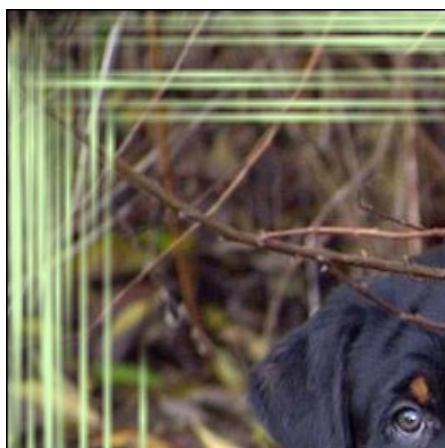


Ancho de trazos = 2%

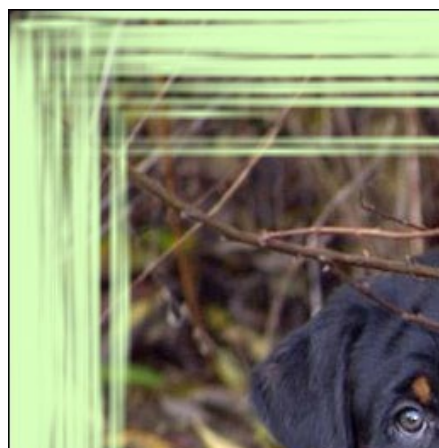


Ancho de trazos = 7%

**Cantidad de trazos (1-300).** Este parámetro determina el número de trazos que se dibujan en cada lado de la imagen. Mientras más alto sea el valor, más trazos son dibujados en cada uno de los lados de la imagen.

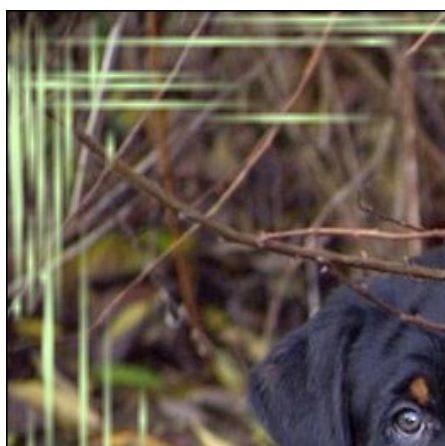


Cantidad de Trazos = 30

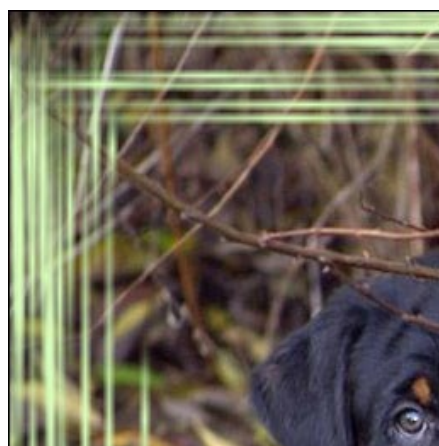


Cantidad de Trazos = 150

**Longitud de trazos (1-100%).** El parámetro determina la longitud máxima de los trazos. La longitud se calcula en por ciento de la longitud del lado correspondiente. Por ejemplo, si la longitud es de 800 px y el valor del parámetro de trazos es del 50%, entonces la máxima longitud de los trazos dibujados es 400 píxeles.

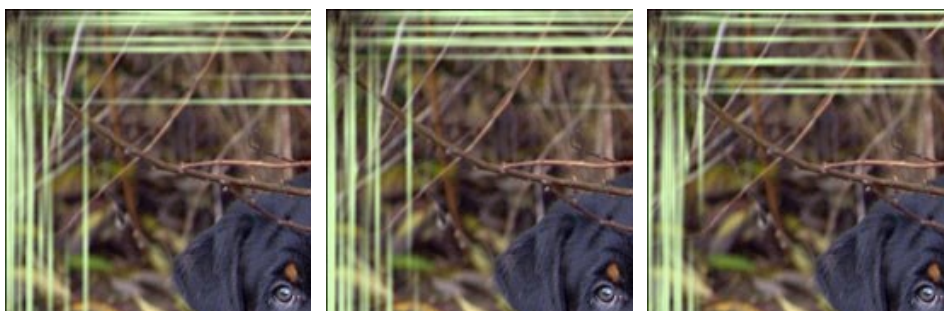


Longitud de los Trazos = 20%



Longitud de los Trazos = 50%

**Número aleatorio (0-9999).** Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de los trazos. Cada número corresponde a una distribución particular de los trazos (siempre y cuando todos los demás parámetros permanezcan igual).



## MARCO DE ARAÑAZOS

El **Marco de Arañazos** aparenta un marco de color con la superficie "rasgada", a través del cual se puede ver la imagen original. El ancho del marco así como la anchura, el número y la longitud de los arañazos pueden ser ajustados en el **Panel de ajustes**.



El **Panel de ajustes** ofrece la posibilidad de ajustar los siguientes parámetros para este marco de fotografía digital.

**Color del marco.** Este parámetro determina el color del marco rasgado. Seleccione un color haciendo doble clic en el rectángulo de color y eligiendo un color.



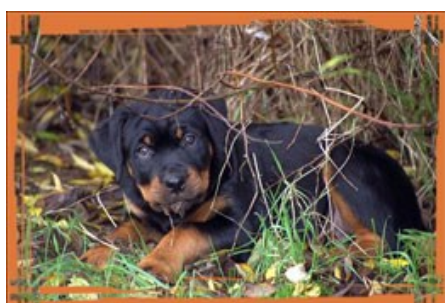
Aquí es seleccionado el color café

**Transparente.** Cuando la casilla **Transparente** está marcada, las partes de la imagen bajo el marco se vuelven transparentes. Esto es práctico si tiene una imagen con varias capas; de este modo, la imagen en la capa inferior(s) es visible y sirve de marco.

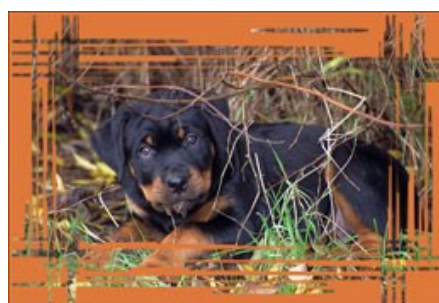


Casilla Transparente marcada

**Ancho del marco (0-100%).** Este parámetro establece el ancho del marco. En 0% no hay marco, en 100 % el ancho del marco es una cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura). Por ejemplo, para una imagen de 600 x 800 píxeles, el ancho de 100 % del marco se calcula como sigue: 1/4 de la medida mínima (600 píxeles en la altura) es 150 píxeles.

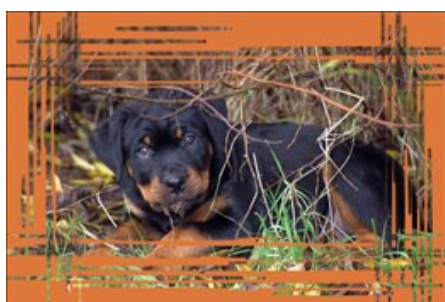


Ancho del marco = 40%

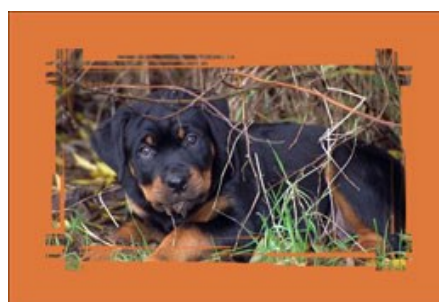


Ancho del marco = 90%

**Ancho del borde (0-100%).** Este parámetro establece el ancho del borde exterior del marco en el cual no se hará ninguna rasgadura. Es establecido en base a un porcentaje del ancho del marco. En 0 % no hay del todo borde exterior, es decir las rasgaduras se trazan justo desde el borde de la imagen. Cuanto más alto es el valor del parámetro, más grueso será el borde sólido exterior; en 100 % el borde ocupa la mitad del ancho del marco.

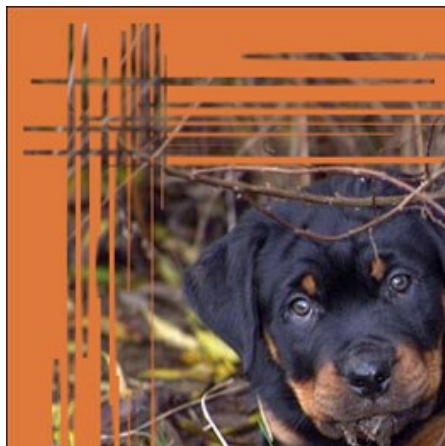


Ancho del Borde = 0%

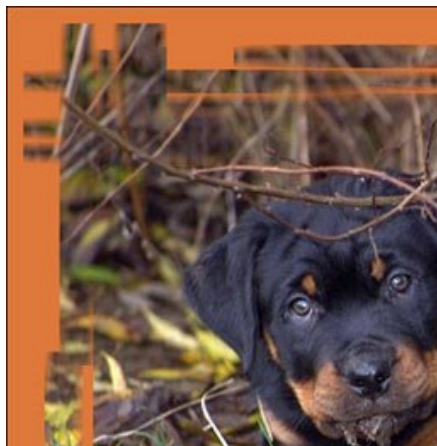


Ancho del Borde = 100%

**Ancho de los trazos (1-10%).** Este parámetro establece el ancho de los trazos en por ciento de la cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura). Cuanto más alto sea el valor del parámetro, más anchos serán los trazos; si los trazos son muy anchos, se anexan y fusionan, y se parecen más a una línea gruesa.

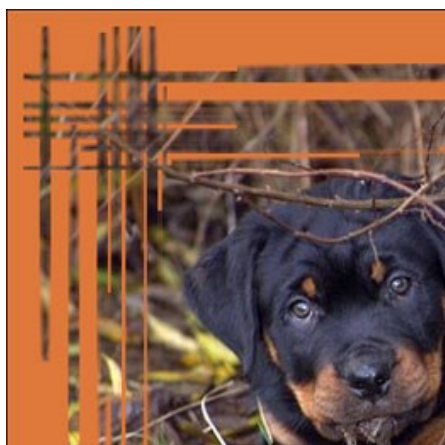


Ancho de los Trazos = 2%

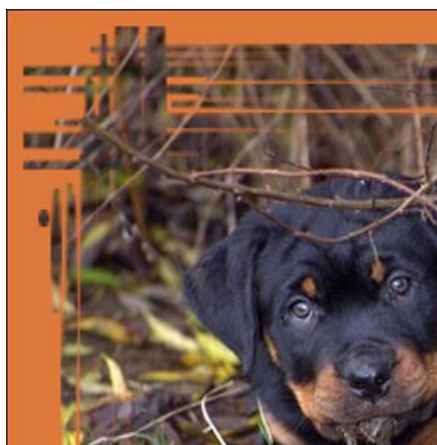


Ancho de los Trazos = 7%

**Cantidad de trazos (1-300).** Este parámetro determina el número de trazos (rasgaduras) que se dibujan en cada lado del marco. Mientras más alto sea el valor, más rasgaduras se hacen en cada uno de los lados del marco.

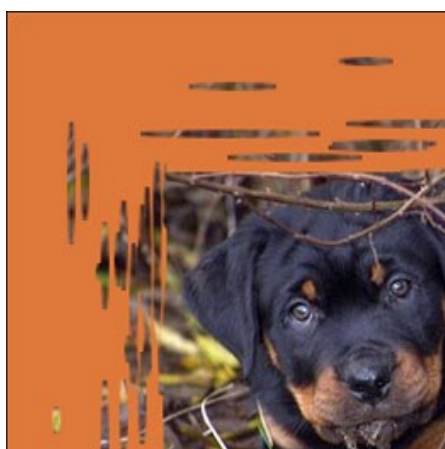


Cantidad de Trazos = 20

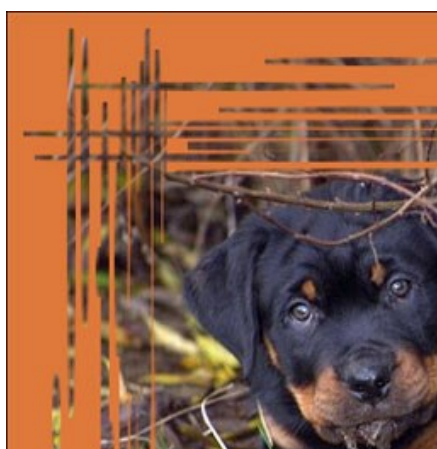


Cantidad de Trazos = 70

**Longitud de los trazos (0-100%).** El parámetro establece la máxima longitud de las rasgaduras. La longitud máxima se calcula en por ciento de la longitud del lado a lo largo del cual es dibujada. Por ejemplo, si la longitud del lado es 800 píxeles y el valor del parámetro Longitud de los Trazos (Stroke Length) es 50 %, entonces la máxima longitud de las rasgaduras es 400 píxeles.

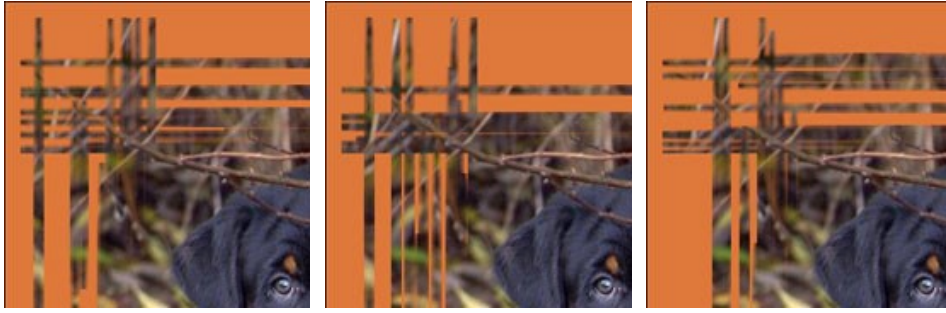


Longitud de los Trazos = 10%



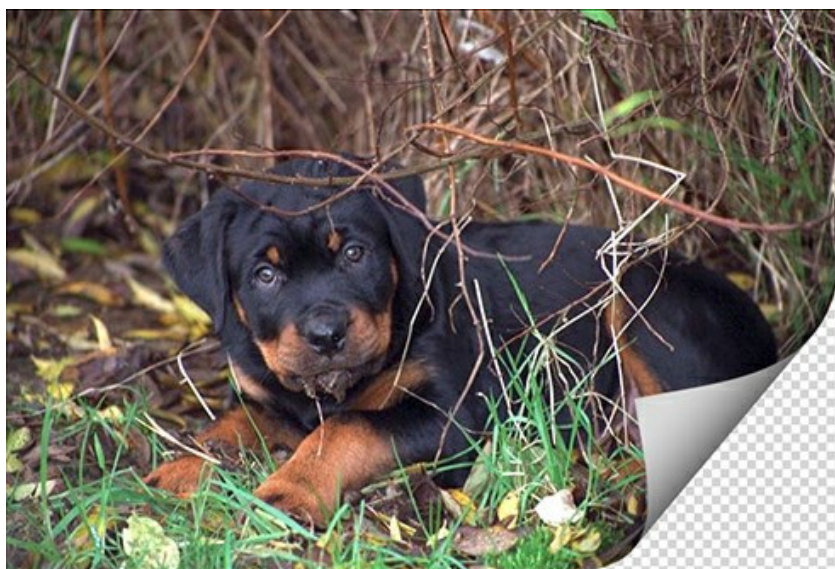
Longitud de los Trazos = 40%

**Número aleatorio (0-9999).** Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de los trazos. Cada número corresponde a una distribución particular de los trazos (siempre y cuando todos los demás parámetros permanezcan igual).



## ESQUINA DOBLADA

El efecto **Esquina doblada** permite imitar una esquina doblada de la imagen. El color del bucle, su forma y el nivel de torsión se ajustan en el **Panel de ajustes**.



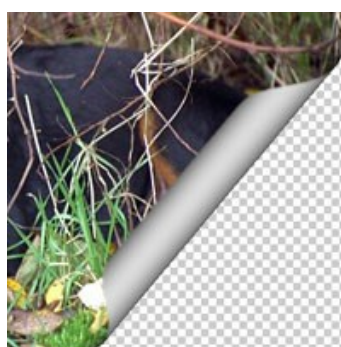
El **Panel de ajustes** ofrece los siguientes parámetros para ajustar el efecto de Esquina doblada.

**Color del fondo.** El color del área debajo del bucle. Seleccione un color haciendo doble clic en el rectángulo de color y eligiendo un color.



Color verde

**Transparente.** Cuando la casilla **Transparente** está marcada, las partes de la imagen bajo el bucle se ponen transparentes. Esto es práctico si tiene una imagen con varias capas; de este modo, la imagen en la capa inferior(s) es visible y sirve de marco.



la casilla Transparente  
está marcada

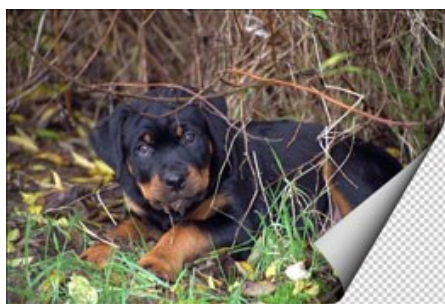
**Color del bucle.** Seleccione un color para el bucle haciendo doble clic sobre el rectángulo de color y eligiendo un color.



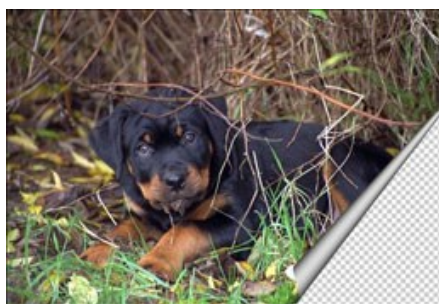


Color del bucle: amarillo

**Torsión (0-100%).** El parámetro define el nivel de la torsión del bucle. Cuanto más alto sea el valor, más retorcido es el bucle.

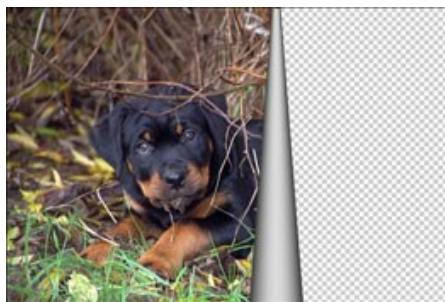


Torsión = 60%

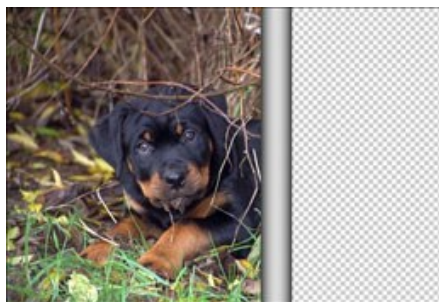


Torsión = 90%

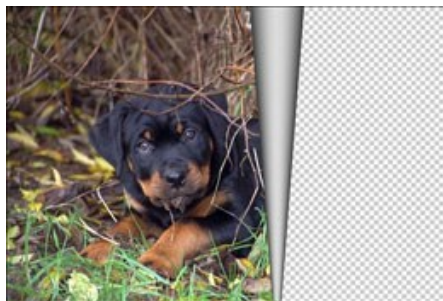
**Inclinación (0-100%).** El parámetro establece la forma del bucle. En valores de 1 a 49 la esquina de la imagen forma un cono (el vértice está en uno de los extremos); a 50 la esquina forma un cilindro; en valores de 51 a 100 ella forma un cono de nuevo, pero el vértice se encuentra en el extremo opuesto.



Inclinación = 10

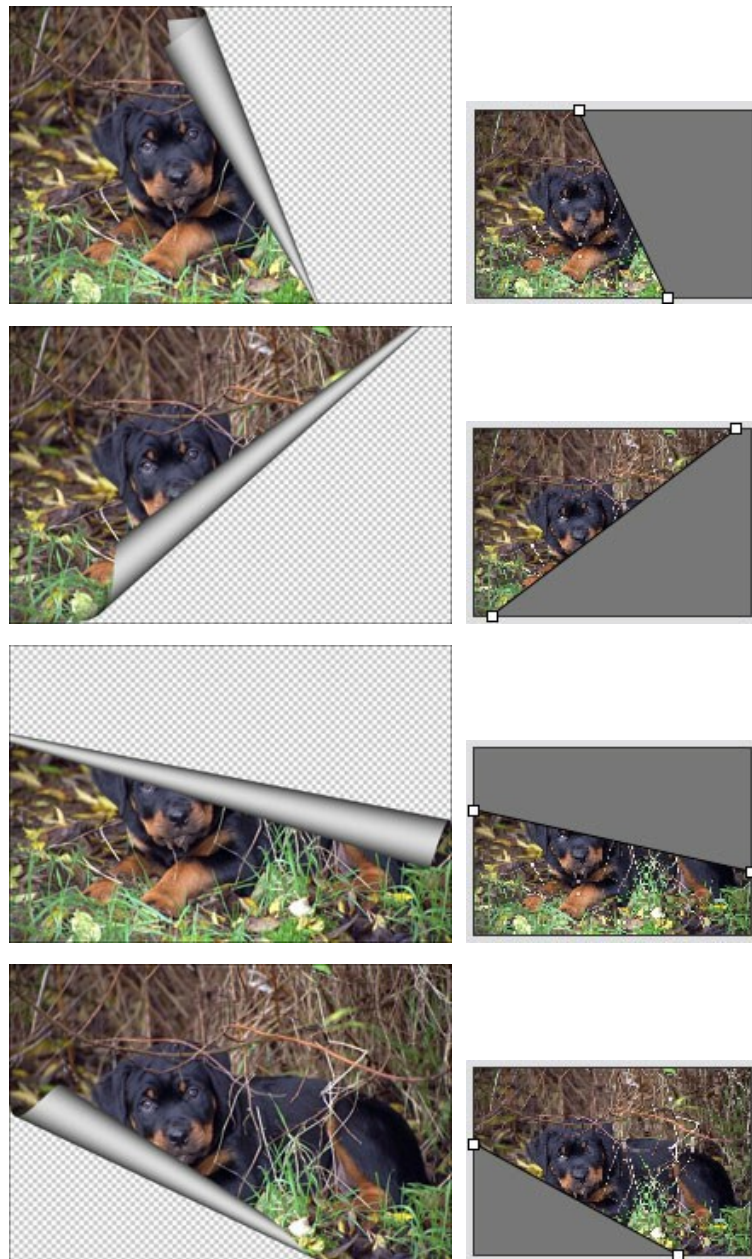


Inclinación = 50



Inclinación = 90

**La línea con marcadores en ambos extremos** define la esquina para doblar, su posición y la dirección de la curvatura. Utilice los marcadores para establecer la posición de la línea. Para mover un marcador, lleve el cursor sobre éste, pulse el botón izquierdo del ratón y arrastre el marcador a una nueva posición. No se puede doblar más que la mitad de la imagen.



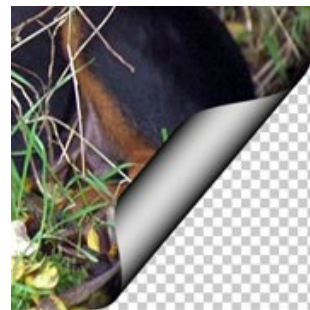
**Gradiente (0-100%).** El parámetro permite añadir volumen a la esquina doblada ajustando el contraste de los tonos medios del bucle.



Gradiente = 20%



Gradiente = 50%



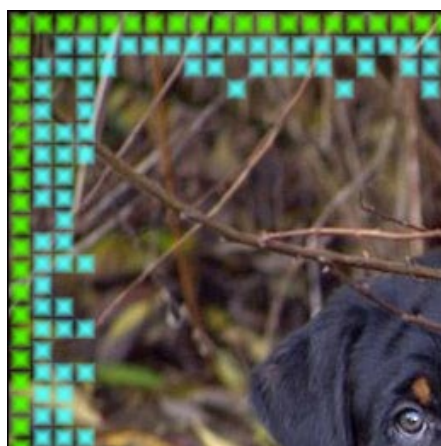
Gradiente = 100%

## MARCO DE CUADRADOS

El **Marco de Cuadrados** intenta simular un marco hecho de azulejos o baldosines cuadrados. El ancho, la cantidad, el color de los baldosines y la opacidad de sus bordes son definidos en el **Panel de ajustes**.

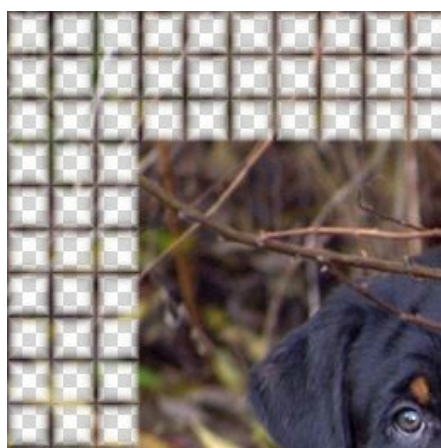


El **Marco de Cuadrados** consta de dos partes: Un **Marco exterior** - en la imagen de abajo esa parte es formada por los baldosines color verde-, y el **Marco interior** - formado por los baldosines color azul.



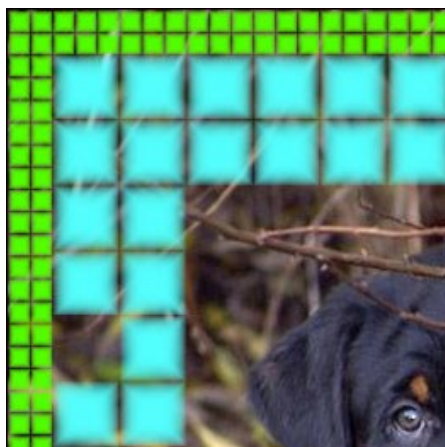
El **Panel de ajustes** ofrece la posibilidad de ajustar los siguientes parámetros para este marco de fotografía digital.

**Transparente.** Cuando la casilla **Transparente** está marcada, las partes de la imagen bajo el marco se ponen transparentes. Usted puede necesitarlo en una imagen con varias capas; de este modo, la imagen en la capa inferior es visible y sirve de marco.

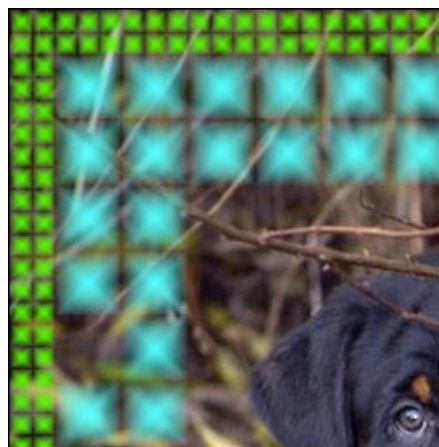


Casilla Transparente marcada

**Gradiente de color (0-100%).** Este parámetro le permite cambiar la opacidad de los bordes de los baldosines. En 0% los bordes de los baldosines tienen un color sólido, pero en la medida que incrementa el valor del parámetro la transparencia de los bordes aumenta, así los baldosines se ven más tridimensionales.



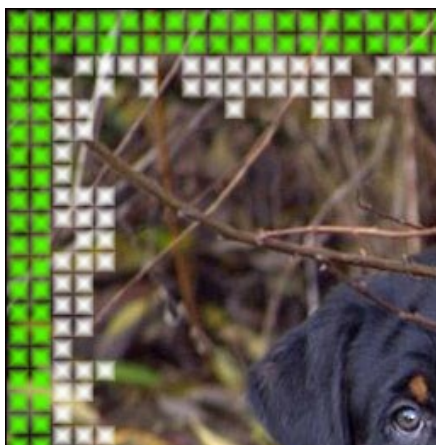
Gradiente de Color = 5%



Gradiente de Color = 40%

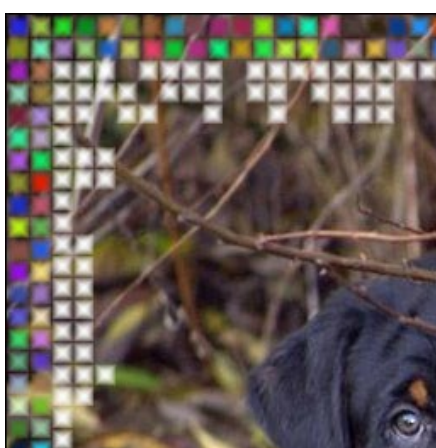
### Marco exterior

**Color de cuadrados.** El rectángulo de color **Color de Cuadrados** (Squares Color) del **Marco Exterior** determina el color de los baldosines externos. Seleccione un color haciendo doble clic sobre el rectángulo de color y escogiendo un color del **Diálogo Estándar de Selección de Colores**.



Aquí es seleccionado el color verde

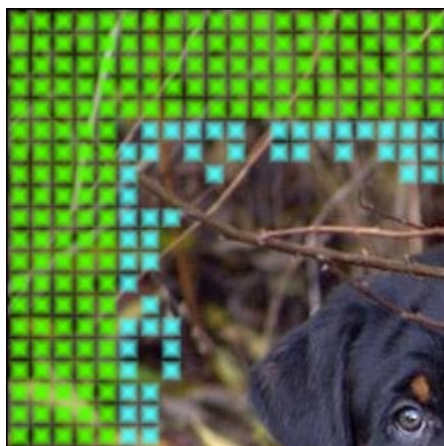
**Colores aleatorios.** Cuando la casilla **Colores Aleatorios** (Random Colors) está marcada, el marco exterior se forma por baldosines de color variado.



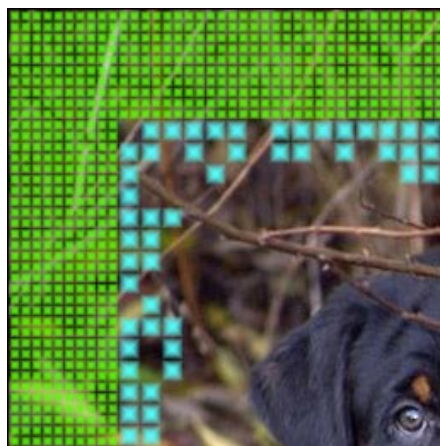
Casilla Colores aleatorios marcada

**Ancho del marco exterior (0-100%).** Éste parámetro establece el ancho del marco exterior. En 0% el marco exterior no se dibuja (sólo aparece el marco interior), en 100% el ancho del marco es una cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura).

**Cantidad de cuadrados (0-20).** Éste parámetro establece el número de cuadrados que el marco exterior incluirá en el ancho definido. En 0, no se trazará para nada el marco exterior.



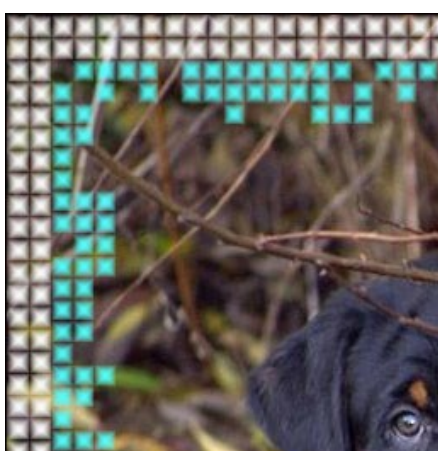
Ancho del marco Exterior = 50%  
 Conteo de Cuadrados = 5



Ancho del marco Exterior = 50%  
 Conteo de Cuadrados = 10

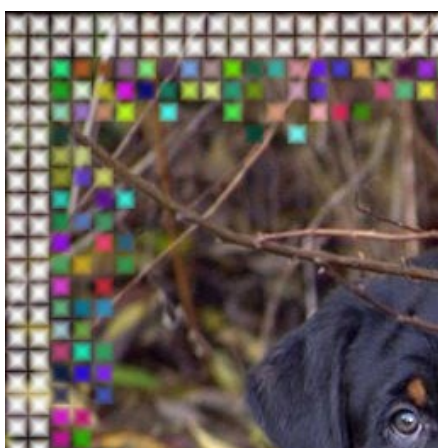
### Marco interior

**Color de cuadrados del Marco interior** determina el color de los baldosines internos. Seleccione un color haciendo doble clic en el rectángulo de color y escogiendo un color.



Aquí es seleccionado el color azul

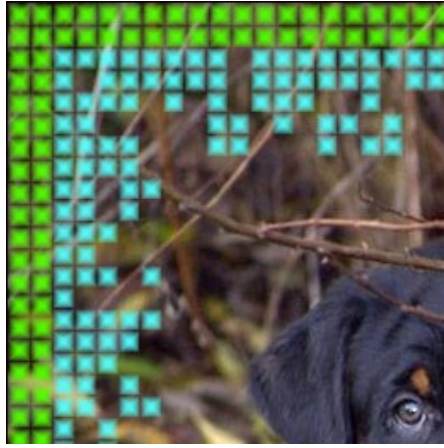
**Colores aleatorios.** Cuando la casilla de verificación **Colores aleatorios** está marcada, el marco interior se forma por baldosines de color variado.



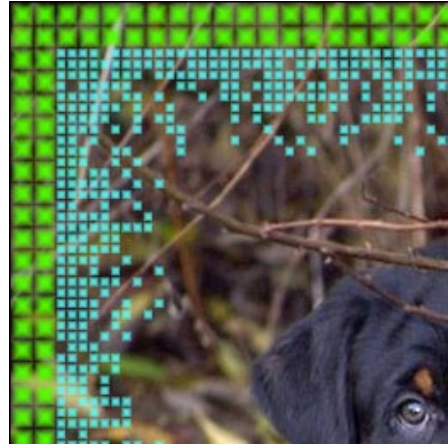
Casilla de verificación Colores Aleatorios marcada

**Ancho del marco interior (0-100%).** Éste parámetro establece el ancho del marco interior. En 0% el marco interior no se dibuja (sólo aparece el marco exterior), en 100% el ancho del marco es una cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura).

**Cantidad máxima de cuadrados (0-20).** Éste parámetro establece el número máximo de cuadrados en el ancho definido para el marco interior. En 0, no se trazará para nada el marco interior. Para valores mayores a 0, el número de cuadrados en cada hilera es determinado aleatoriamente y varía de 0 hasta el máximo número establecido.

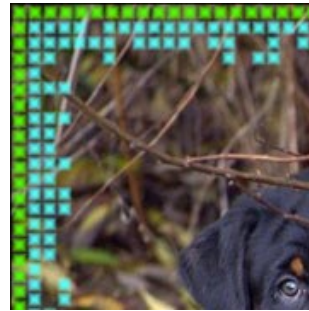
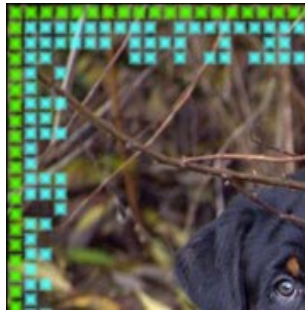
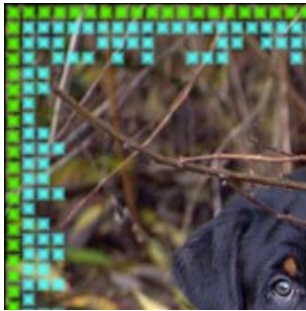


Ancho del marco Interior = 50%  
Cantidad Máxima de Cuadrados = 5



Ancho del marco Interior = 50%  
Cantidad Máxima de Cuadrados = 10

**Número aleatorio** (0-9999). Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de los baldosines en el borde interior del marco. Cada número corresponde a una distribución particular de los baldosines (siempre y cuando todos los demás parámetros permanezcan igual).



## MARCO ROTO

El marco **Roto** consiste en partículas aleatorias de tamaño medio que crean un efecto de bordes rotos. El ancho del marco, el número y el nivel de fusión de las partículas pueden ser establecidos en el **Panel de ajustes**.



El **Panel de ajustes** ofrece los siguientes parámetros para ajustar el marco digital.

**Color del marco.** Este parámetro determina el color del marco. Seleccione un color haciendo doble clic en el rectángulo de color y eligiendo un color del **Diálogo estándar de selección de color**.



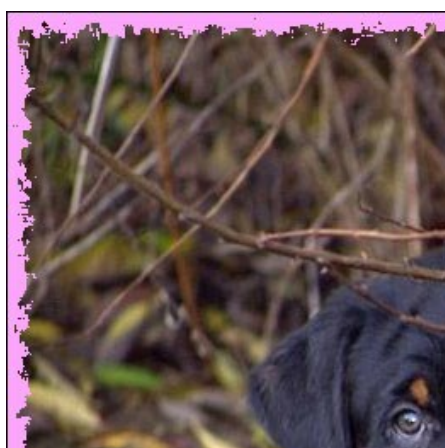
Color de rosa

**Transparente.** Cuando la casilla **Transparente** está marcada, las partes de la imagen bajo el marco se ponen transparentes. Esto es práctico si tiene una imagen con varias capas; de este modo, la imagen en la capa inferior es visible y sirve de marco.

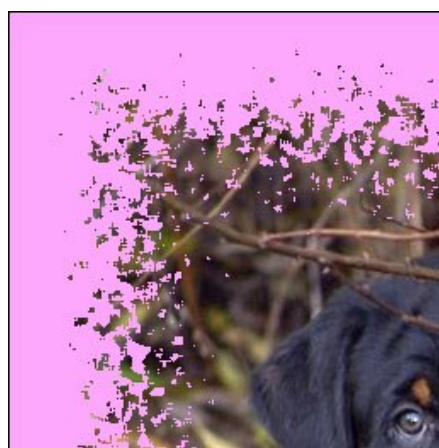


la casilla Transparente está marcada

**Ancho del marco (0-100%).** Este parámetro establece el ancho del marco. En 0% no hay marco, en 100 % el ancho del marco es una cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura). Por ejemplo, para una imagen de 600 x 800 píxeles, el ancho de 100 % del marco se calcula como sigue: 1/4 de la medida mínima (600 píxeles en la altura) es 150 píxeles.

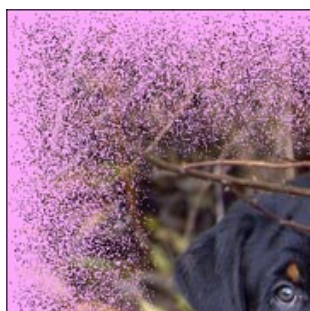


Ancho del marco = 15%

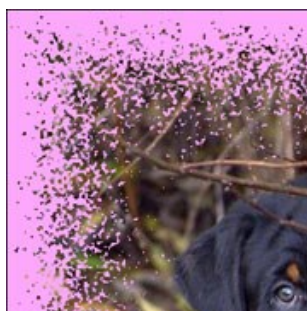


Ancho del marco = 100%

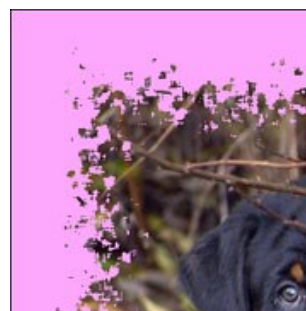
**Nivel de fusión (0-8).** El parámetro define el nivel de fusión de las partículas en el borde interior del marco. En Nivel de fusión = 0, el marco consiste en pequeñas partículas aleatorias; cuando se aumenta el valor, las partículas se hacen más grandes y se funden para formar un marco rasgado.



Nivel de fusión = 0

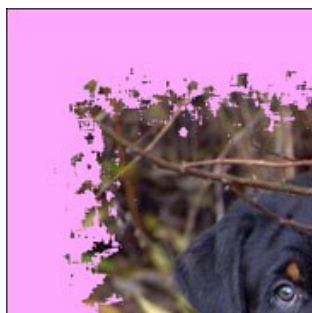


Nivel de fusión = 1

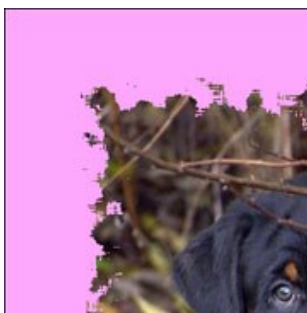


Nivel de fusión = 3

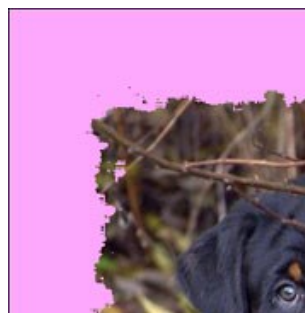




Nivel de fusión = 4

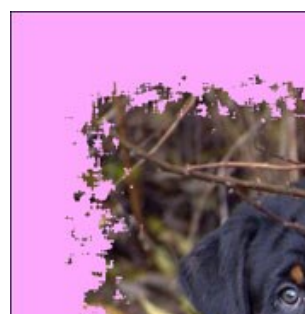
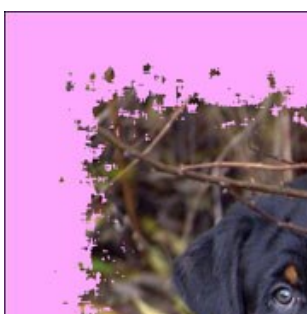


Nivel de fusión = 6



Nivel de fusión = 8

**Número aleatorio** (0-9999). Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de partículas. Cada número corresponde a una distribución particular de las partículas (siempre y cuando todos los demás parámetros permanezcan igual).



**Color de borde.** El parámetro determina el color de brillo en el borde interior del marco. Es posible crear un efecto de sombra al elegir un color oscuro. Para cambiar el color, haga clic en la placa de color y seleccione una nueva en el cuadro de diálogo Seleccionar color.



Color de borde = Morado



Color de borde = Blanco



Color de borde = Morado claro

**Intensidad de resplandor** (0-100). El parámetro especifica el ancho y el brillo del efecto de resplandor.



Intensidad de resplandor = 0



Intensidad de resplandor = 40



Intensidad de resplandor = 90

## MARCO SPRAY

El marco **Spray** forma un marco con las manchas de pintura al borde. El ancho del marco, el color y la densidad de pulverización se puede configurar en el **Panel de ajustes**.



El **Panel de ajustes** ofrece los siguientes parámetros para ajustar el marco digital.

**Color del marco.** Este parámetro determina el color del marco. Seleccione un color haciendo doble clic sobre el rectángulo de color y eligiendo un color del **Diálogo estándar de selección de color**.



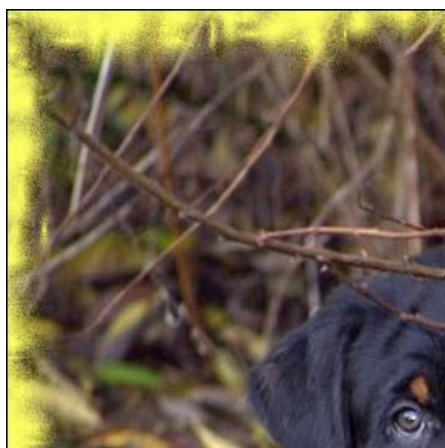
Color amarillo seleccionado

**Transparente.** Cuando la casilla **Transparente** está marcada, las partes de la imagen bajo el marco se ponen transparentes. Esto es práctico si tiene una imagen con varias capas; de este modo, la imagen en la capa inferior es visible y sirve de marco.

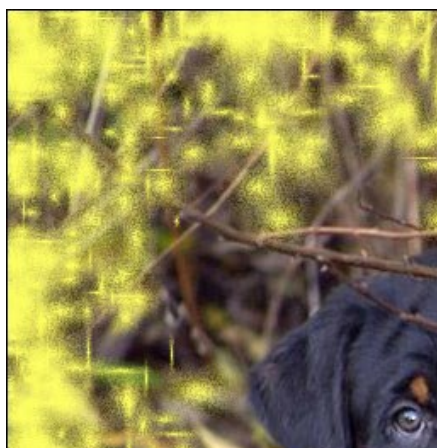


La casilla Transparente está marcada

**Ancho del marco (0-100%).** Este parámetro establece el ancho del marco. En 0% no hay marco, en 100 % el ancho del marco es una cuarta parte de la medida mínima de la imagen (en lo que se refiere a su ancho o altura). Por ejemplo, para una imagen de 600 x 800 píxeles, el ancho de 100 % del marco se calcula como sigue: 1/4 de la medida mínima (600 píxeles en la altura) es 150 píxeles.

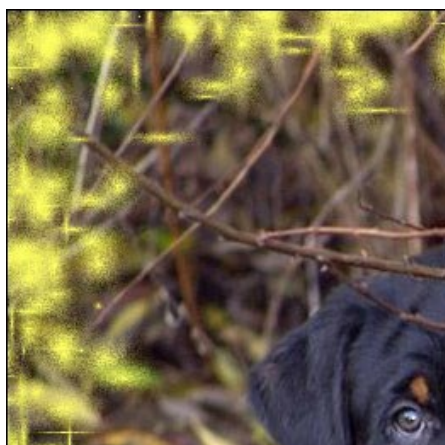


Ancho del marco = 30%

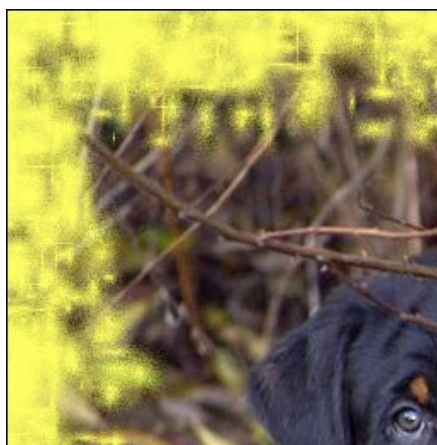


Ancho del marco = 100%

**Densidad (0-200).** El parámetro define la densidad de la pulverización. Cuanto más alto es el valor del parámetro, más densa es la pulverización. La pulverización inicia en los bordes, por lo tanto la densidad de la pintura en el borde exterior es mayor que en el borde interior.

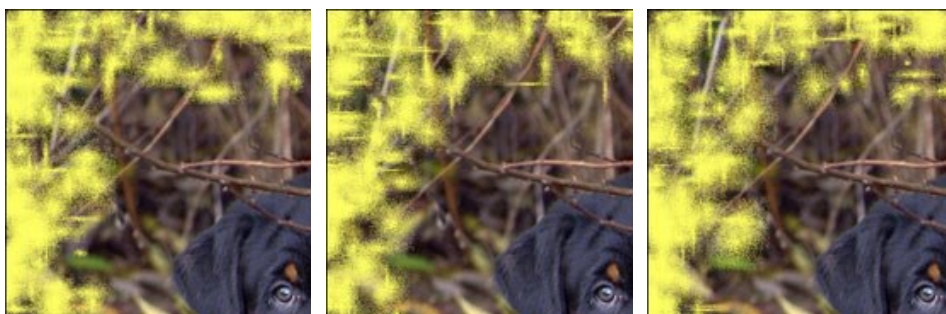


Densidad = 40



Densidad = 120

**Número aleatorio** (0-9999). Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de partículas. Cada número corresponde a una distribución particular de las partículas (siempre y cuando todos los demás parámetros permanezcan igual).



## MARCO ARTÍSTICO

El marco **Artístico** con bordes transparentes da a cualquier foto una presentación festiva y elegante.



El **Panel de ajustes** ofrece los siguientes parámetros para ajustar el marco digital.

**Color del marco.** Este parámetro establece el color del marco. Seleccione el color dando doble clic en el botón de color eligiendo un color.



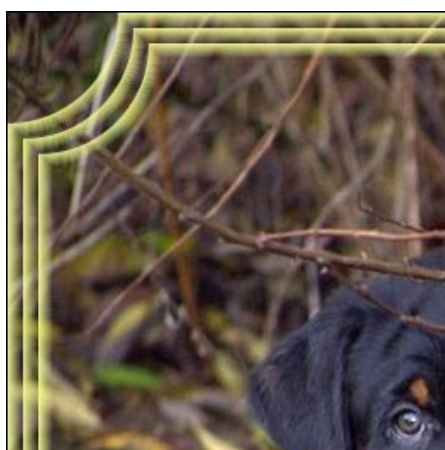
Se aplica color amarillo

**Transparente.** Cuando la caja **Transparente** está habilitada, la imagen bajo el marco aparece transparente. Puede necesitarse en una imagen varias capas, de esta manera la imagen en la(s) capa(s) inferior(es) se hace visible y sirve como marco.

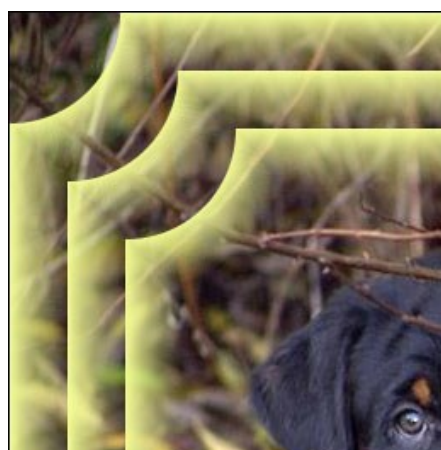


Parámetro transparente está habilitado

**Ancho del marco (0-100%).** El parámetro establece el ancho del marco e incluye un número definido de submarcos. n 0% no hay marco, en 100% el ancho del marco es un cuarto del mínimo de la dimensión de imagen (tanto para el ancho como para el alto). Por ejemplo para una imagen de 600 x 800 píxeles el 100% del ancho de marco se calcula así:  $\frac{1}{4}$  de la dimensión mínima (600 píxeles) son 150 píxeles.

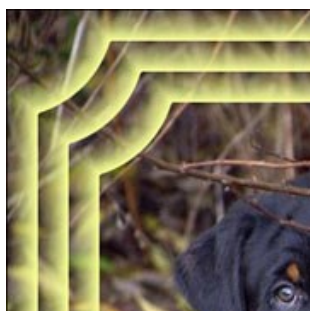


Ancho de marco = 20%

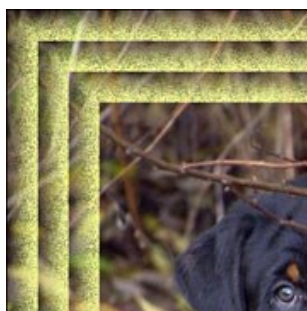


Ancho de marco = 80%

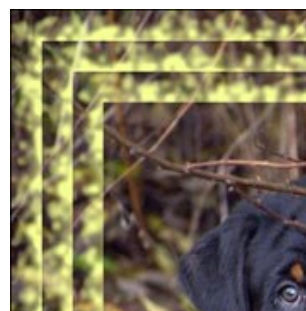
El **Marco artístico** tiene tres **Tipos de marco**: **Satinado**, **Granuloso** y **Manchado**.



Satinado

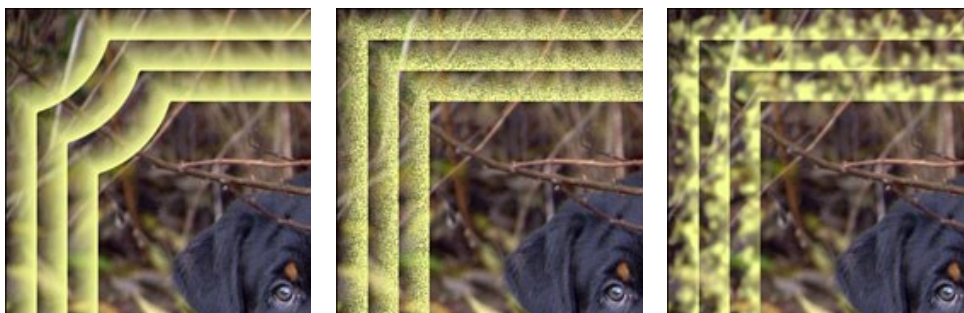


Granuloso

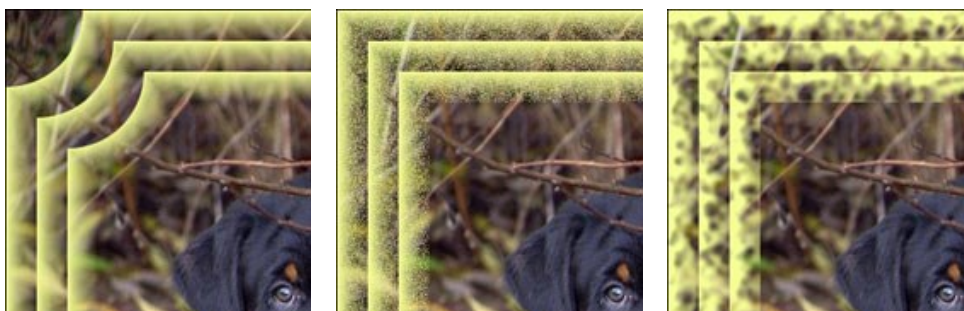


Manchado

**Gradiente inverso.** El parámetro establece la dirección de la intensidad de decoloración, no importa si está dentro (cuando la caja **Gradiente inverso** está habilitada) o fuera de la imagen (cuando la caja está deshabilitada).

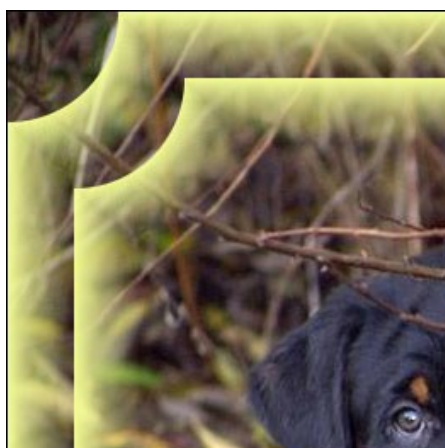


Gradiente inverso deshabilitado

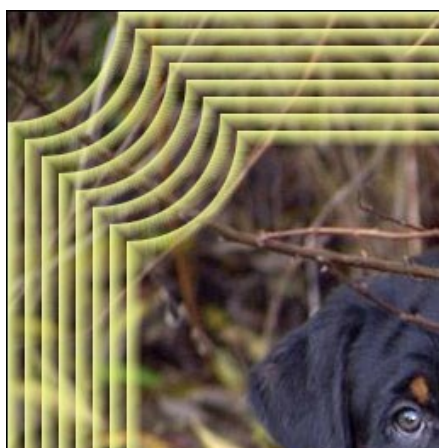


Gradiente inverso habilitado

**Número de submarcos** (0-10). El parámetro establece la cantidad de submarcos que caben en el ancho del marco.

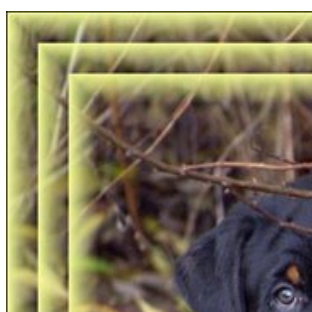


Contador de submarcos = 2

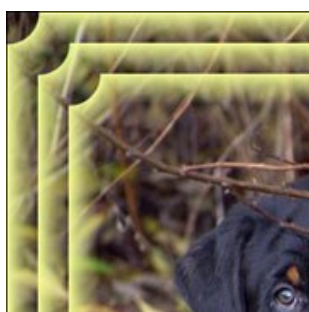


Contador de submarcos = 8

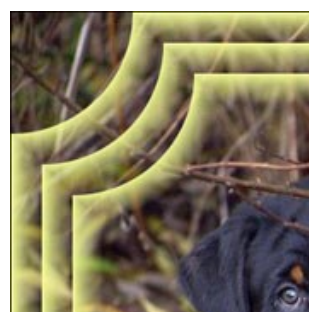
**Radio del círculo** (0-100%). Este parámetro establece el radio del esquinero del marco. Cuando se fija en 0% no hay círculo y con 100% el radio del esquinero es un cuarto de la dimensión mínima de imagen (sea ancho o alto).



Radio del círculo = 0%



Radio del círculo = 20%



Radio del círculo = 80%

## ESCARCHA

El marco **Escarcha** imita un marco de cristales, semejantes a los cristales de escarcha que crecen en las ventanas cuando el vidrio está expuesto a temperaturas de congelación.

Aplicar este efecto para añadir la frescura de invierno a su imagen.

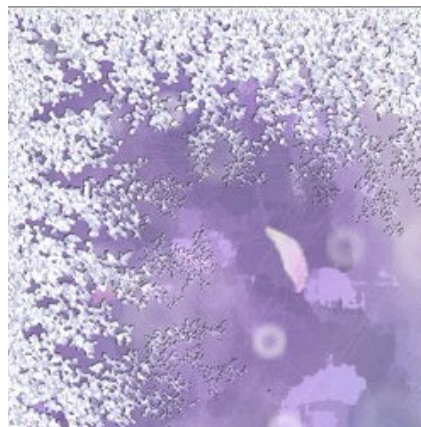


El **Panel de ajustes** ofrece los siguientes parámetros para ajustar el marco digital.

**Simétrico.** Cuando la casilla está activada, la helada es simétrica. Puede desactivar la casilla para obtener un modelo más elegante, pero esto aumentará el tiempo de procesamiento.



Casilla "Simétrico" está activada



Casilla "Simétrico" está desactivada

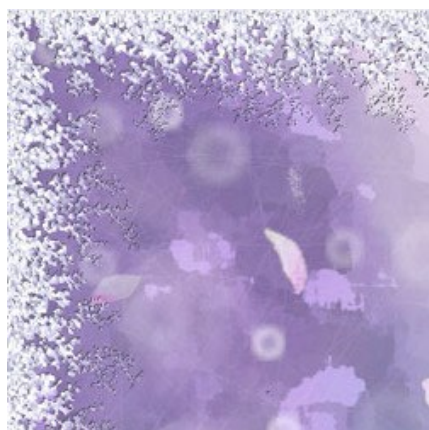
**Color del hielo.** Este parámetro fija el color del marco. Seleccione un color haciendo doble clic en el rectángulo de color y eligiendo un color.



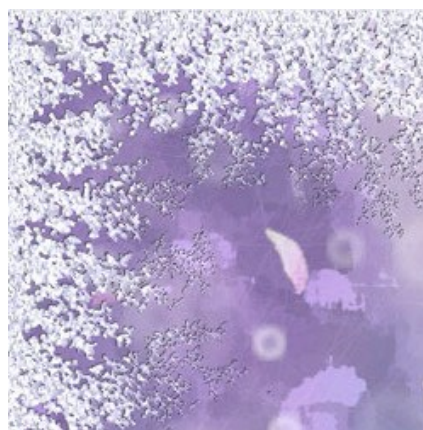


Color del hielo: rosa

**Ancho (10-100%).** El parámetro fija el área de la imagen que será "congelada". Al 100%, el marco ocupa la tercera parte del mínimo tamaño de la imagen (en cuanto a su ancho o alto).



Ancho = 20%



Ancho = 75%

**Nivel de hielo (1-10).** El parámetro define la intensidad del hielo. Al valor de 1 el hielo es débil, al valor de 10, el hielo es más intenso.

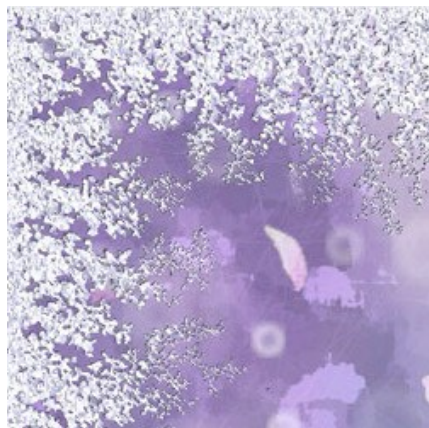


Nivel de hielo = 1

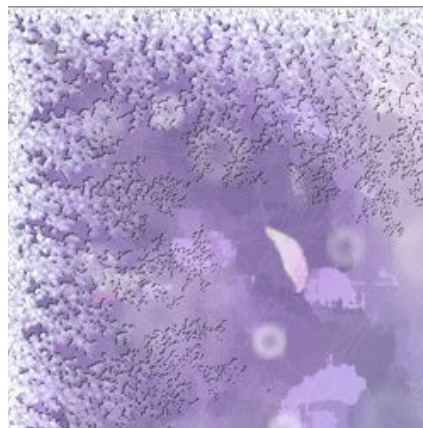


Nivel de hielo = 10

**Fusión (0-100).** El parámetro define el estado del hielo - cuanto más alto es el parámetro, más alto es el nivel de fusión de los cristales.

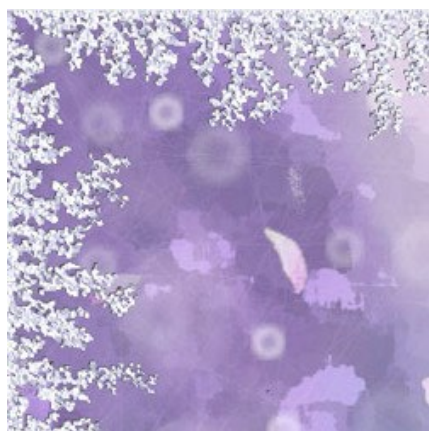


Fusión = 0%



Fusión = 80%

**Densidad del hielo (1-50).** El parámetro fija la densidad del hielo. Cuanto más alto es el valor del parámetro, más denso es el hielo. El hielo se inicia en el borde del marco, por lo tanto, la helada en el borde exterior es más densa que en el borde interior.

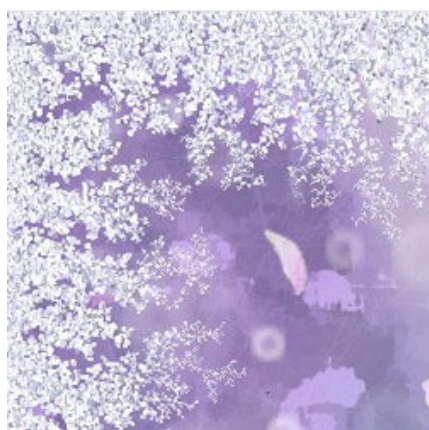


Densidad del hielo = 2

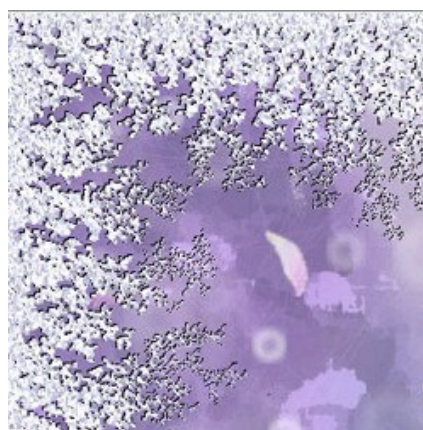


Densidad del hielo = 15

**Sombra (0-100%).** El parámetro fija el tamaño de la sombra del hielo. A 0 no hay sombras. Como se aumenta el valor, el tamaño de la sombra aumenta también. Los valores altos del parámetro dar volumen a la estructura.

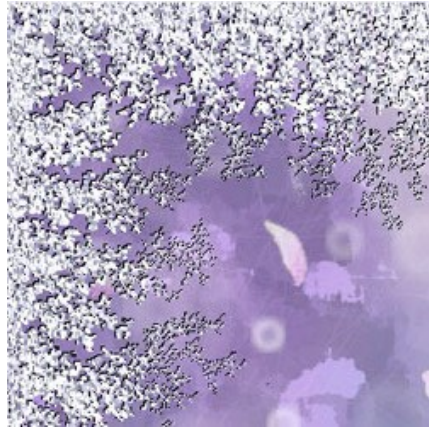


Sombra = 0%

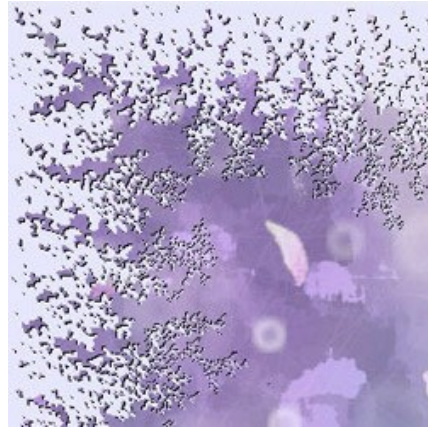


Sombra = 100%

**Homogeneidad (1-200).** El parámetro fija la cantidad de tonos de color utilizados en la generación del hielo. Cuanto más alto es el valor del parámetro, menos tonos se utilizan y el hielo tiene un aspecto más plano.

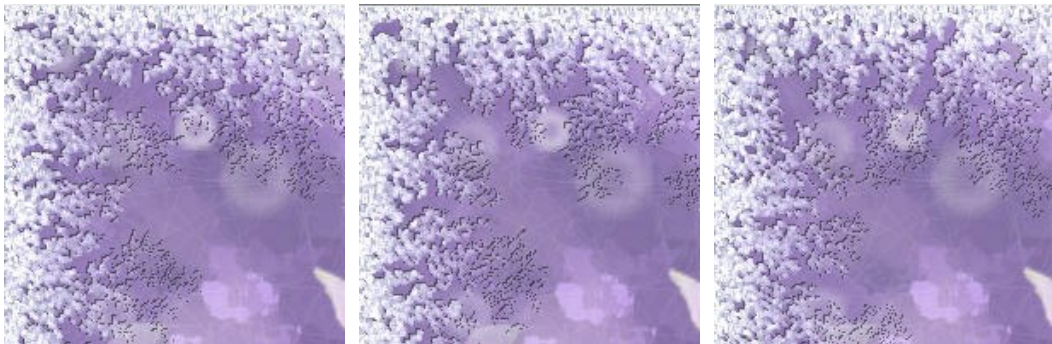


Homogeneidad = 50



Homogeneidad = 200

**Número aleatorio** (0-9999). Cada valor del parámetro crea una combinación única de cristales de hielo. Es el número inicial para el generador de números aleatorios que define la distribución de cristales.



## RECORTE ARTÍSTICO

El trabajo con el efecto **Recorte artístico** se puede dividir en dos pasos:

1. Crear un marco.
2. Ajustar la imagen al marco.



**Marco.** El marco se crea a partir de una parte de la imagen original. Ajuste los parámetros del marco:

**Ancho (0-100%).** Este parámetro fija el ancho del marco. En 0% no hay marco, con 100% el marco ocupa la mayor parte de la imagen.



Ancho = 15%

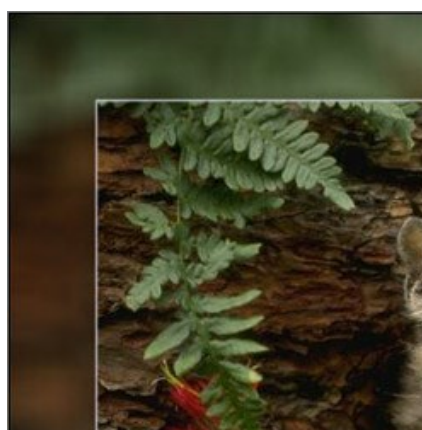


Ancho = 50%

**Desenfoque (0-60).** Ajuste la intensidad del desenfoque. Cuanto más alto es el valor, más borrosa es el marco. A 0 el marco no es borrosa.



Desenfoque = 5



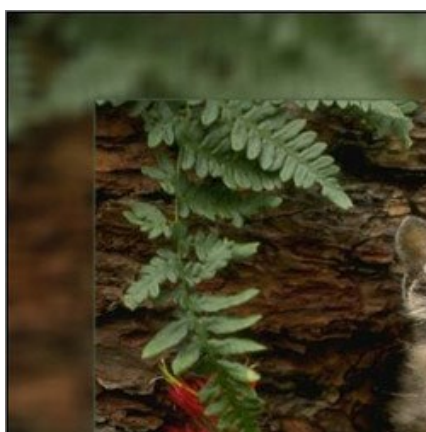
Desenfoque = 30

**Matiz.** El color del marco semitransparente. Seleccione un color haciendo doble clic en el rectángulo de color y eligiendo un color del **Diálogo estándar de selección de color**.

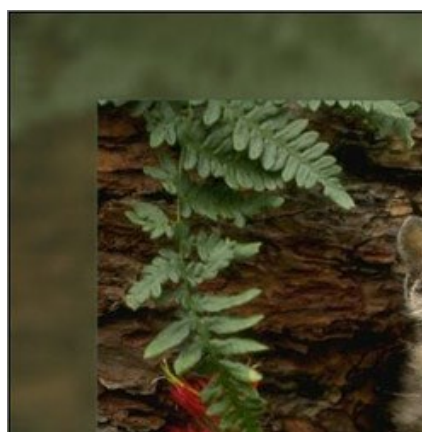


Matiz verde

**Opacidad (0-100%).** El parámetro fija la opacidad del color del marco (Matiz). Al 100% la opacidad es máxima y el color es claro. Al 0% todos los colores son los mismos que en la imagen original.



Opacidad = 10%



Opacidad = 90%

**Borde.** Esto es la línea de separación entre el marco y la imagen. Ajuste los parámetros del borde:

**Ancho (0-100).** El parámetro fija el ancho de la línea de separación en píxeles. En el 0 no hay ninguna borde.



Ancho = 5



Ancho = 20

**Color.** El color del borde. Seleccione un color haciendo doble clic en el rectángulo de color y eligiendo un color.

**Ajustar la imagen al marco.** Puede cambiar la escala y la posición de la imagen en el marco.

El parámetro **Ajustar la imagen al marco** fija la manera en que la imagen se ajusta al marco.

**Sin ajuste.** La imagen no se ajusta al marco. De esta manera puede acentuar una parte de la imagen.



La casilla "Sin ajuste"

**Guardar las proporciones.** La imagen se ajusta al marco manteniendo las proporciones de la imagen original.



La casilla "Guardar las proporciones"

**Guardar ancho del marco.** La imagen se ajusta al marco de tal manera que el ancho agregado de los lados horizontales sea igual al alto agregado de los lados verticales. En este caso una pequeña parte de la imagen (ya sea de alto o de ancho) es recortada.



La casilla "Guardar ancho del marco"

**Desplazar imagen en marco.** El parámetro fija la posición de la imagen en el marco. La imagen puede ser desplazado horizontalmente y verticalmente:

**Horizontalmente.** En valores por debajo de 0, la imagen se desplaza a la izquierda, en valores superiores a 0, la imagen se desplaza a la derecha.

**Verticalmente.** En valores por debajo de 0, la imagen se desplaza hacia abajo, en valores superiores a 0, la imagen se desplaza hacia arriba.



Desplazar imagen en marco

Los valores del parámetro varían entre -100% y 100%. Por defecto, los parámetros están ajustados a 0 y la imagen está en el centro del marco.

Además, es posible desplazar la imagen en el marco utilizando el cursor del ratón:

Pulse la tecla **Ctrl** en el teclado y aparecerá un cuadro punteado. Ponga el cursor dentro del cuadro punteado, pulse el botón izquierdo del ratón y, manteniéndolo pulsado, arrastre el cuadro. Los parámetros de **Desplazar imagen en marco** se calcularán en consecuencia.

## PASPARTÚ

**Paspartú** es el cartón decorativo, en que hay agujero para la fotografía. Su objetivo principal es creación un cuadro alrededor de la imagen.

Su uso en conjunto con **Marco clásico** tiene un impacto verdaderamente poderoso al espectador. Las opciones de marco se muestran en una pestaña separada.

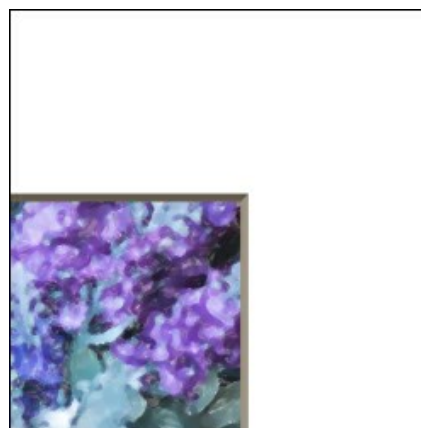


Ajuste los parámetros del efecto:

**Tamaño** (1-100). El parámetro cambia la anchura del marco.



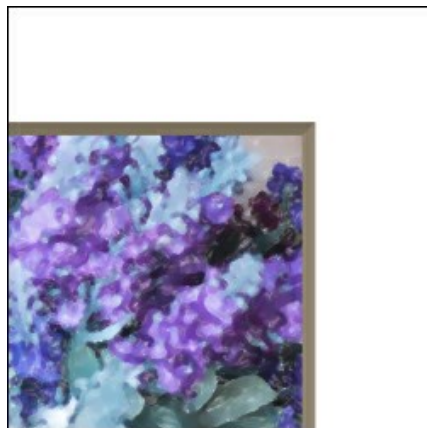
Tamaño = 20



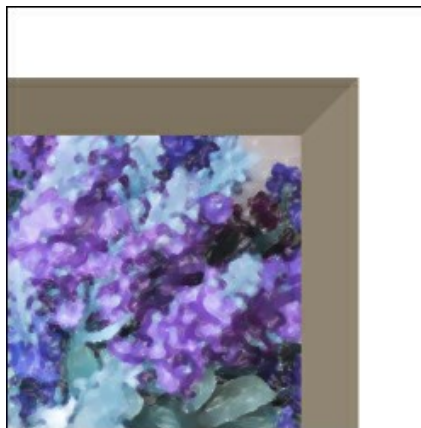
Tamaño = 60

**Profundidad de bisel** (0-100). El parámetro establece el espesor de línea de corte de borde (en% de la anchura general de paspartú).



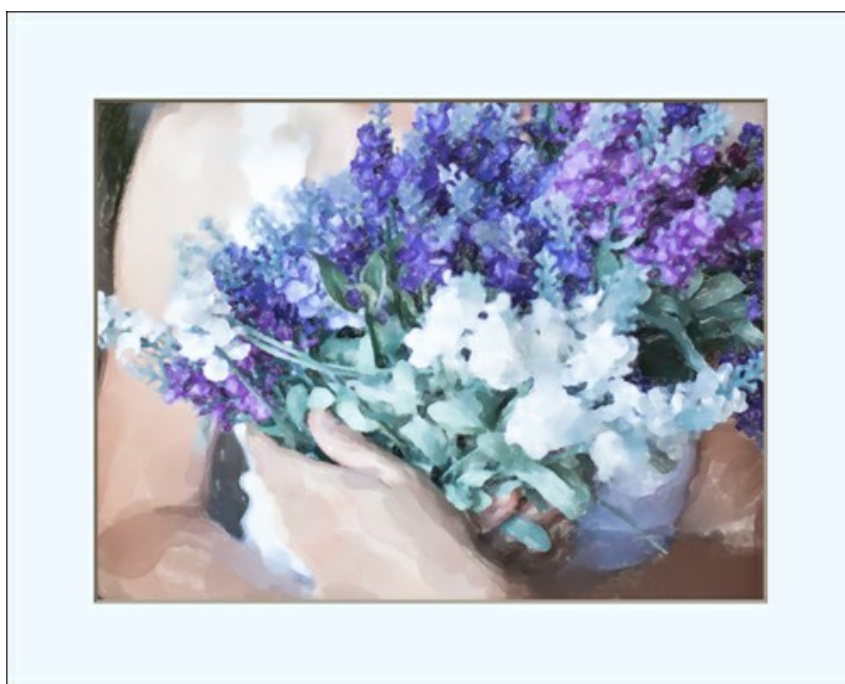


Profundidad de bisel = 10

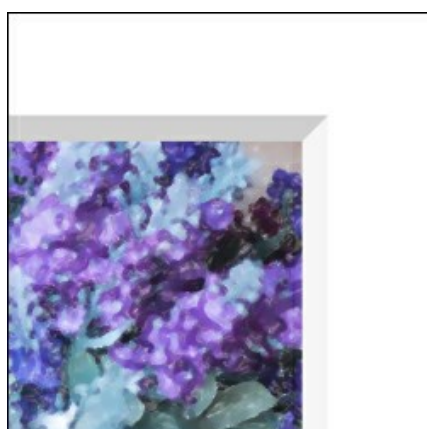


Profundidad de bisel = 45

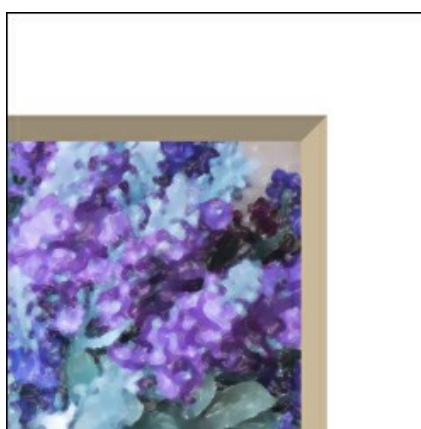
**Color.** Se puede seleccionar el color de cartón y de bisel en la placa de colores.



El color seleccionado es azul



Bisel blanco



Bisel beige

**Escalar la imagen al marco.** Cuando esta la casilla de verificación está activada la imagen se ajusta al marco. Cuando la opción está desactivada, el marco se aplica sobre la imagen.

**¡Atención!** Una parte de la imagen se recortará para mantener la proporción de aspecto.



Casilla de verificación  
de Escalar la imagen al marco  
está desactivada

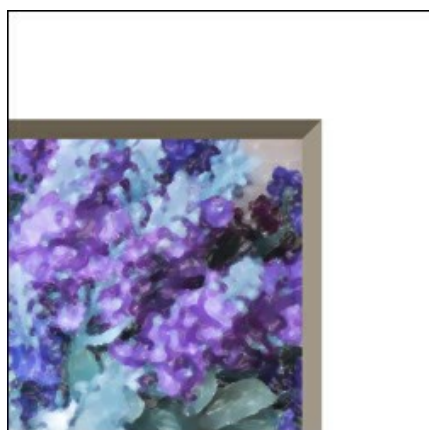


Casilla de verificación  
de Escalar la imagen al marco  
está activada

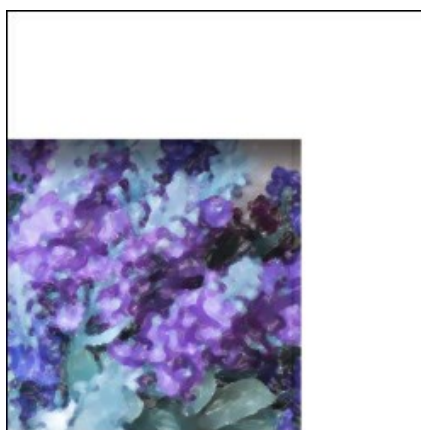
**Dirección de bisel.** Define el aspecto del bisel. Se puede elegir una de dos opciones: **Exterior** o **Interior**.

**Exterior.** Le permite ver el espesor del bisel.

**Interior.** Le permite ocultar el espesor del bisel.

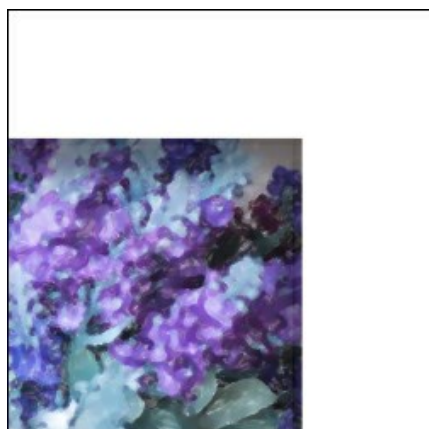


Exterior

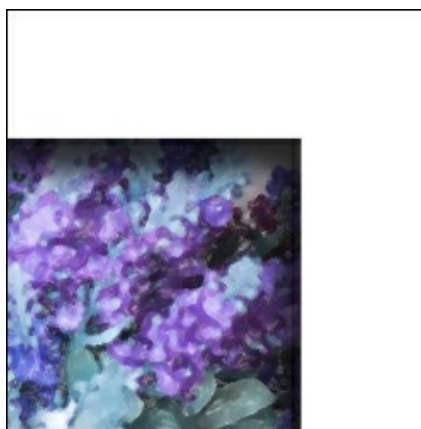


Interior

**Sombra (1-100).** Ajuste la intensidad de la sombra en el borde interior del paspartú.

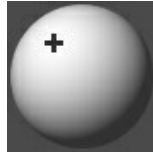


Sombra = 40



Sombra = 100

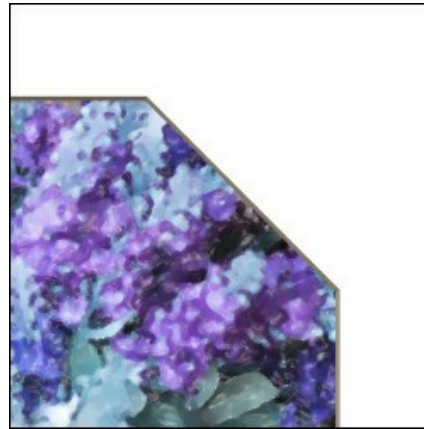
**Fuente de luz.** Mueva el marcador en la bola para establecer el fuente de luz probable que afecta a la apariencia de la sombra.



**Chaflán** (0-100). El parámetro cambia el tamaño del corte de las esquinas.



Chaflán = 10



Chaflán = 50

Puede ajustar la forma de chaflán:

**Redondo.** La esquina interna toma forma redonda.

**Saliente.** La esquina interna tiene una forma cuadrada.



Chaflán recto



Chaflán redondo



Saliente



Redondo + Saliente

## VIÑETADO

El efecto de **Viñeteado** permite oscurecer o aclarar los bordes de una imagen y eso ayuda a llamar la atención hacia parte central de la imagen. El efecto añade elegancia de vintage a sus imágenes. Los parámetros del efecto se puede ajustar en el **Panel de ajustes**.



Ajuste los parámetros del efecto:

**Color del marco.** Use la placa de color para ajustar el color del viñeteado. Haga clic en la placa de color para seleccionar un color nuevo del cuadro de diálogo estándar.



Viñeteado azul y oval

**Transparencia.** Active esta casilla de verificación para hacer el viñeteado transparente.



Viñeteado transparente

**Tamaño** (1-100). El parámetro cambia el área de efecto.



Tamaño = 20



Tamaño = 90

**Opacidad** (1-100). El parámetro define la transparencia del viñeteado. Al 100%, el viñeteado es completamente opaco.



Opacidad = 50



Opacidad = 100

**Forma** (100..100). El parámetro afecta a redondeo de los bordes y cambia la parte central de la de imagen de un rectángulo (a valores negativos) a un círculo (en valores positivos).



Forma = -80



Forma = 80

**Transición suave** (0-100). El parámetro ajusta la suavidad de la frontera entre el viñeteado y la parte central. El aumento del valor incrementa el efecto difuminado.

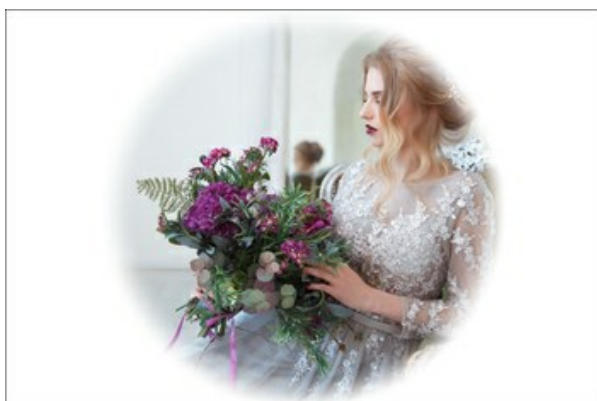


Transición suave = 0

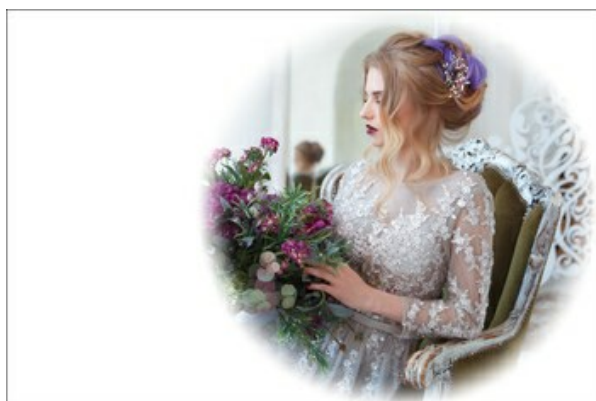


Transición suave = 20

**Posición.** Mueva el marcador blanco para cambiar posición del viñeteado. Se puede ver las coordenadas actuales del centro en los campos X e Y.



Posición 0,0



Desplazamiento a la derecha

## PINTADO A MANO

El marco **Pintado a mano** es una imagen con uno o más orificios de diversas formas. Las fotos se pueden colocar en estas áreas transparentes para formar una foto enmarcada.



Los marcos fueron realizados por diseñadores especialmente para **AKVIS ArtSuite**, el programa standalone (independiente). Además, se pueden usar con **AKVIS Frames** (software gratuito).

**¡Atención!** El marco **Pintado a mano** sólo está disponible en la versión independiente de **ArtSuite**.


Un conjunto gratuito de marcos pintados a mano están incluidos en el programa. Además, puede comprar **paquetes temáticos** (paquete de boda, paquete de viaje, etc.). Cada paquete de marcos es un archivo zip. No abra el archivo usted mismo. Cópialo en una carpeta. Solo funcionará en ArtSuite/Frames.

Se puede también crear y utilizar **sus propios marcos**.

El uso de **Marco pintado a mano** es un poco diferente que el uso de otros marcos y efectos en el programa. Además de elegir un marco, puede trabajar con múltiples imágenes. En la Biblioteca y en los paquetes de marcos adicionales hay marcos en los que puede insertar dos imágenes, sin necesidad de recortar ni realizar otros tipos de edición.




Siga estos pasos para añadir el marco a una imagen:

**Paso 1.** Abra la imagen original: presione el botón  en el **Panel de ajustes** y seleccione una o más imágenes.

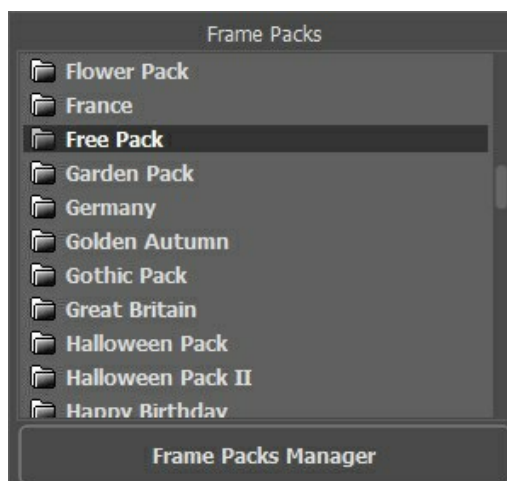
Las miniaturas de las imágenes cargadas se muestran bajo la **Ventana de imagen**. La imagen seleccionada se muestra encuadrado en el marco pintado a mano.



La miniatura de la imagen activa (la que está utilizando) tiene un contorno gris. Para seleccionar otra imagen, haga clic izquierdo en su miniatura.

Si hay algunas imágenes abiertas que no necesita usted para procesar, puede cerrarlas seleccionándolas y pulsando el botón  o la tecla **Delete** (Suprimir) en el teclado.

**Paso 2.** Seleccione un paquete de marcos en la lista.



Lista de los paquetes

En la lista se puede ver el paquete **por defecto** (que va con el programa) y [todos los paquetes de marcos](#) instalados.

Cuando se selecciona un paquete, uno de los marcos se hace visible en la caja del modelo.



Para abrir la biblioteca con los marcos del paquete seleccionado haga clic con el botón izquierdo en la caja del modelo.

Haga clic en el marco que le gusta en la Biblioteca para seleccionarlo.

**Nota:** Puede **usar sus propios marcos** también. Para eso hay que [preparar y guardar su propio marco](#) en cualquier carpeta en su ordenador. Puede crear un marco de cualquier imagen. El marco debe tener una o más áreas transparentes de cualquier forma y debe ser **guardado en el formato PNG**.

Para cargar su propio marco en **AKVIS ArtSuite**, seleccione **<Textura del usuario>...** en la lista y cargue un marco (una imagen en formato PNG con un área transparente).

**Paso 3.** El programa coloca la primer imagen (imágenes) en el marco automáticamente.





En caso en que el cuadro **Pintado a mano** tiene más de un área transparente y la colocación automática de imágenes en los orificios no le gusta, puede colocar las imágenes manualmente:




Elija una de las miniaturas bajo la **Ventana de imagen** y, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, arrastre la imagen en un orificio del marco.


También puede colocar la foto en el marco haciendo doble clic con el botón izquierdo del ratón en esta foto.


**Nota:** Colocar fotos en el marco con doble clic del ratón es más útil cuando se trata de un marco con un orificio. Si hay más de un área transparente, el programa coloca las fotos basándose en la forma de la foto. Por ejemplo, las fotos horizontales (anchura es mayor que altura) se colocan en los orificios horizontales, etc.



**Paso 4.** Para cambiar el tamaño, la posición y el ángulo de rotación de la imagen respecto al marco:



Para mover la imagen, ponga el cursor dentro su contorno punteado (el cursor se convertirá en una cruz ) . Después mueva la imagen manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón.

Para cambiar el tamaño de la imagen en el orificio, mueva el cursor hacia el contorno punteado hasta que se convierta en una flecha bilateral  . Mueva el cursor manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón para aumentar o reducir el tamaño de la imagen.

Para rotar la imagen, mueva el cursor hacia uno de los marcadores de ángulo hasta obtener un puntero redondeado con dos flechas  , después mueva el puntero manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón.

Para plantillas transparentes de un agujero la opción **Cortar bordes** está disponible. Haga clic en  junto a la muestra de plantilla, luego ejecute el procesamiento de imagen usando  para hacer el marco más denso y opaco.

**Paso 5.** Pulse el botón  para iniciar el tratamiento.

**Paso 6.** Para guardar el resultado final pulse el botón  en el cuadro de diálogo **Guardar como**, introduzca un nombre para el archivo, seleccione el formato de archivo (TIFF, BMP, JPEG o PNG) y elija una carpeta para guardar el archivo.

**¡Atención!** Tenga en cuenta, por favor, que cuando trabaja con el marco, las fotos originales se convierten al formato del marco utilizado. Por lo tanto, si el marco tiene el formato RGB/8, las fotos se convertirán a este formato también. Téngalo en cuenta a la hora de crear sus propios cuadros.

**Nota:** ¡Hay que registrar [los marcos adicionales](#) antes de poder usarlos (marcos pagados)!

Lea la [instrucción de activación](#) para los marcos pagados.

## INSTALAR Y REGISTRAR PAQUETES DE MARCOS

Un conjunto gratuito de marcos ya está incluido en **AKVIS ArtSuite**. Además, puede descargar paquetes temáticos adicionales (por ejemplo, el paquete de bodas, el paquete con el tema de viajes y vacaciones, etc.)



Puede comprar una licencia para un **paquete de marcos** en la tienda online de AKVIS.

Para **encargar un paquete de marcos**, visite [la página de paquetes adicionales](#), donde se encuentran todos los paquetes temáticos disponibles.

Puede ver **todas las imágenes** del paquete (sus miniaturas) visitando la página del paquete. De esta manera puede ver lo que compra. En estas páginas encontrará también los enlaces para comprar los paquetes.

Al pagar por el paquete, recibirá un enlace al archivo **.zip** con el paquete de marcos y el número de licencia para registrar el paquete. No tiene necesidad de descomprimir el archivo zip!

### ¿Cómo instalar un paquete con marcos en ArtSuite:

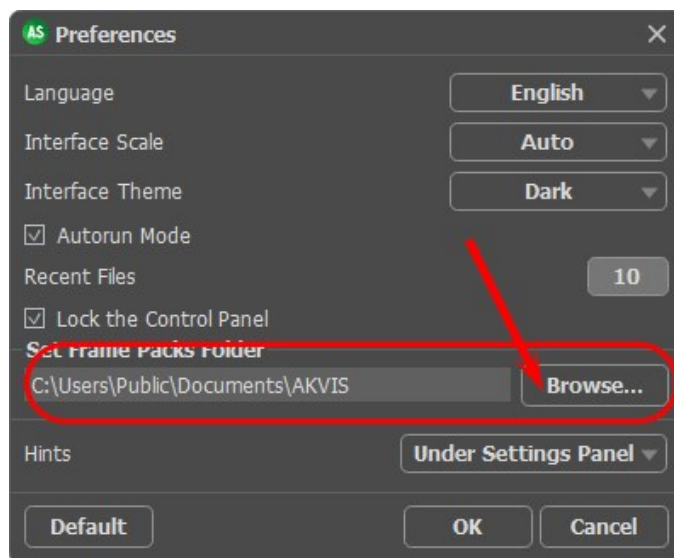
**Paso 1.** Hay que copiar el archivo **.zip** en la carpeta seleccionada en las **Opciones** del programa **ArtSuite**.

**Paso 2.** Por defecto, esto es la carpeta **AKVIS** en la carpeta **Documentos compartidos (Archivos comunes)**:

**Windows 10/8.1/8/7:** Users\Public\Documents\AKVIS

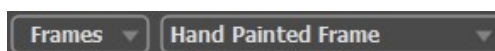
**Mac:** Users/Shared/AKVIS

Puede elegir una otra carpeta en las **Opciones** de **ArtSuite**.

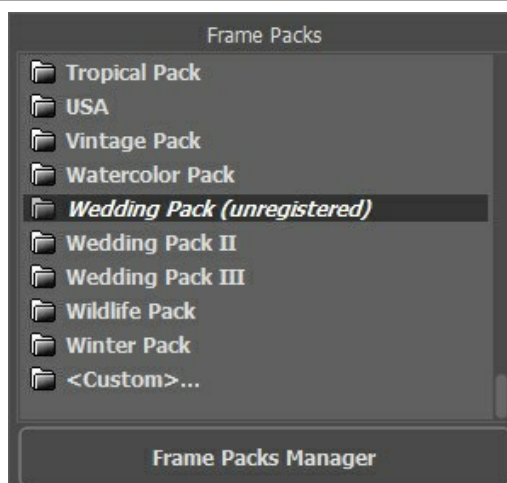


**Paso 3.** Después los marcos de este paquete serán visiblen en el programa.

En el **Panel de ajustes** seleccione **Marcos - Pintado a mano**.



**Paso 4.** Puede ver todos los paquetes instalados en una lista.



**Paquete por defecto (Default Pack)** - estos marcos están incluidos de forma gratuita con el programa y no requieren activación para el uso. Además, un **conjunto de marcos gratis** (30 diseños encantadores para cada ocasión) está disponible en el **Paquete gratis** para descargar sin registro.

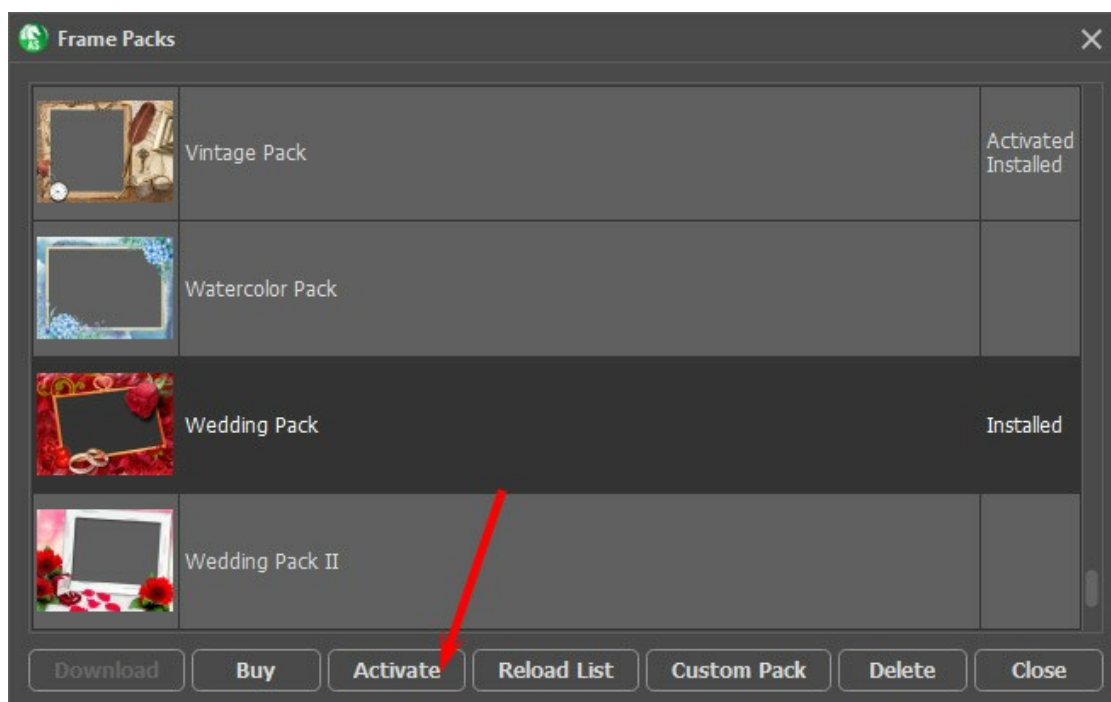
Los **paquetes temáticos** pagados deben ser registrados con su números de licencia. Sólo después de la activación están listos para usar.

### ¿Cómo registrar un paquete con marcos en ArtSuite:

Los marcos estarán disponibles para usar sólo después de su activación. Cada paquete de marcos debe ser registrado por separado con su número de serie.

**Paso 1.** Abra el **Gestor de paquetes de marcos**.

**Paso 2.** Elija el paquete de marcos en la lista y haga clic en **Activar**.



**Paso 3.** En la ventana de activación introduzca su nombre y su número de licencia que recibió al comprar el paquete.

Elija un método de activación - por la conexión directa al servidor de activación o por correo electrónico. Recomendamos registrar el paquete por la conexión directa, ya que es lo más conveniente. En este caso el ordenador debe estar conectado a Internet.

## Wedding Pack ✕

### ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

---



Direct connection to the activation server  
 Send a request by e-mail

---

Lost your serial number? [Restore it here.](#)

Activation problems? [Contact us.](#)

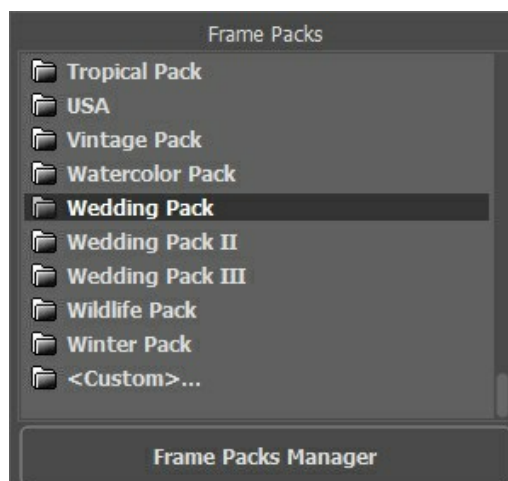
[Copy HWID.](#)

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

**Paso 4.** Haga clic en **ACTIVAR**.

La activación se ha completado. El signo "no registrado", cerca del nombre del paquete desaparece. Repita para todos los paquetes. Ahora usted puede utilizar los marcos.

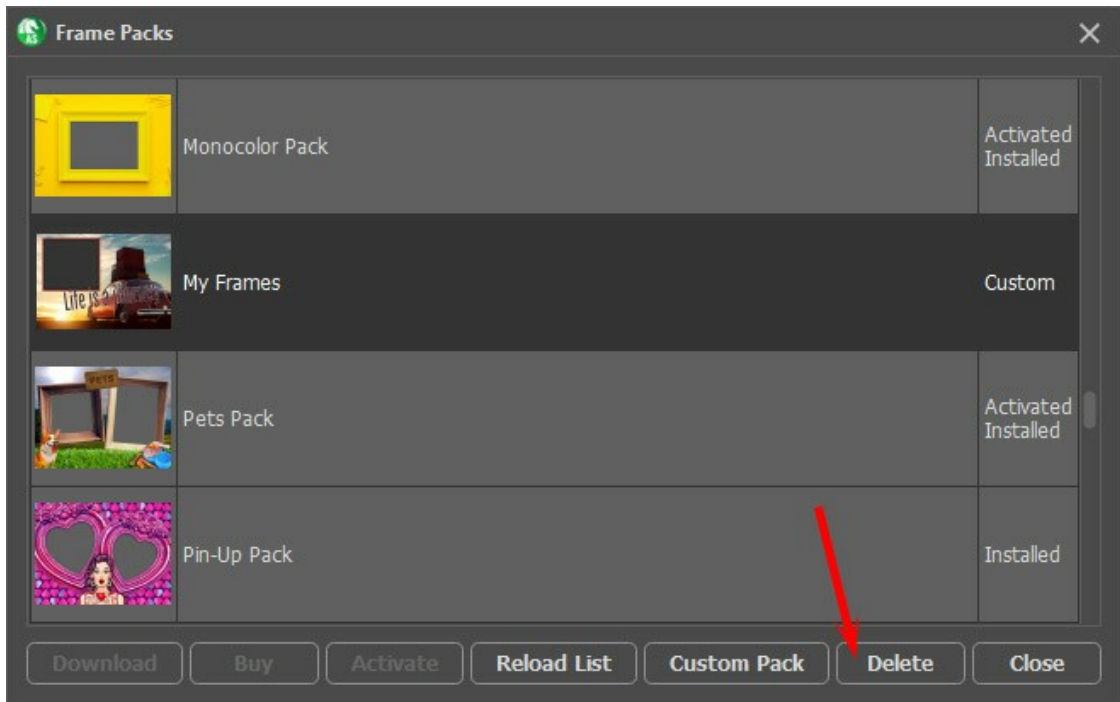


### **Cómo eliminar un paquete de marcos en AKVIS ArtSuite:**

Puede borrar los paquetes de AKVIS y paquetes de marcos personalizados.

**Paso 1.** Abra el **Gestor de paquetes de marcos**.

**Paso 2.** Elija el paquete de marcos en la lista y haga clic en **Borrar**.



## CREAR PAQUETES DE MARCOS PERSONALIZADOS

Además de los [marcos pintados a mano](#) disponibles en la Biblioteca de ArtSuite y los [paquetes de marcos](#) que se puede descargar, los usuarios puede diseñar su propia colección de marcos para fotos.

Aprenda a hacer marcos personalizados para **AKVIS ArtSuite** con el uso del editor de imágenes **AliveColors**. Puede usar cualquier programa que permite usar selecciones y transparencia.



Marco personalizado

### Crear marcos

**Paso 1.** En el editor de imágenes **AliveColors** abre una imagen que quiere transformar en un marco (**Archivo -> Abrir**).

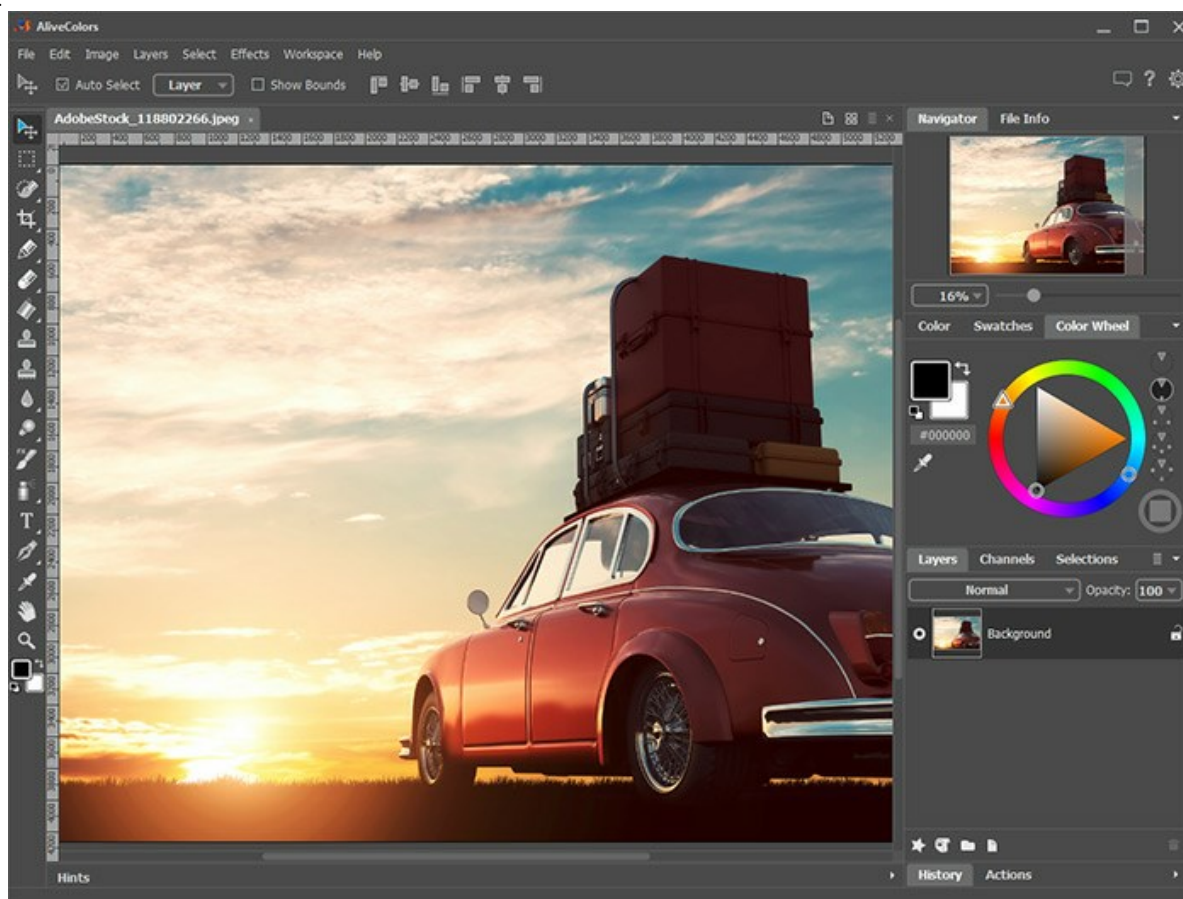

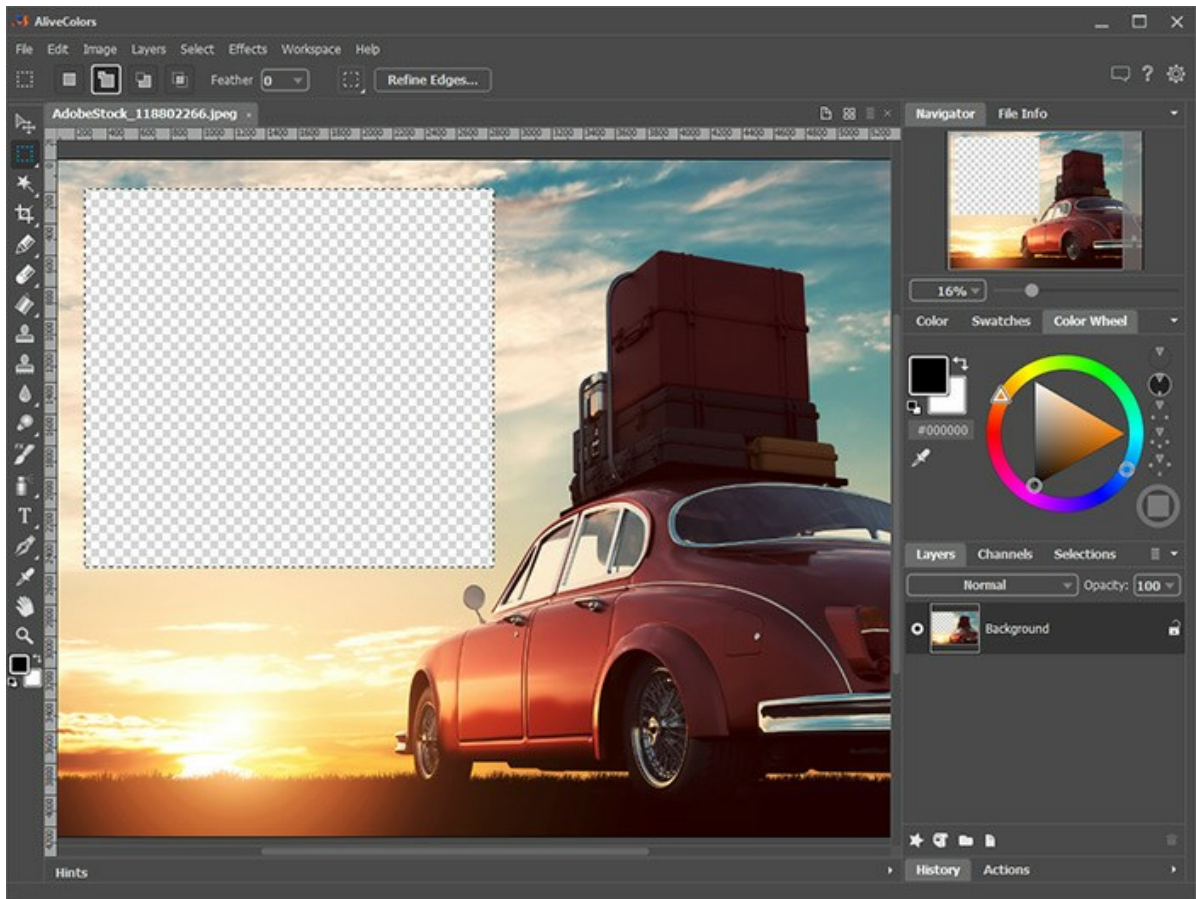



Imagen en AliveColors

**Paso 2.** Cree un agujero para una foto en el marco.

Elija una de las herramientas de selección, por ejemplo, **Selección rectangular** , cree una selección en la imagen y elimine el área seleccionada con la tecla **Delete** o usando el comando **Editar -> Borrar**.

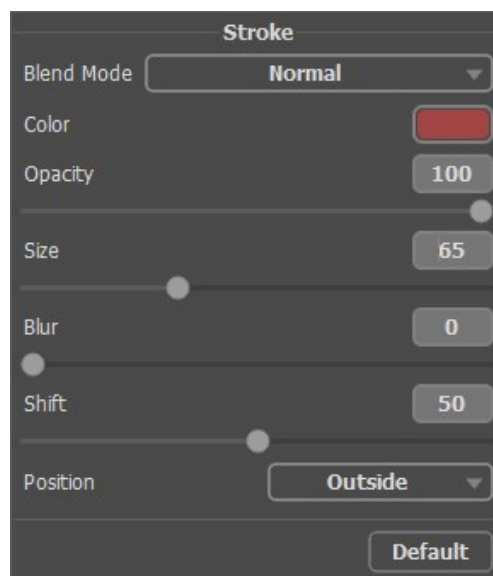


Agujero para una foto

**Nota:** Para hacer múltiples agujeros para varias fotos en el marco, crea nuevas selecciones en el modo **Añadir a la selección**  y elimine todos los fragmentos.

Elimine la selección con el comando **Seleccionar -> Deseleccionar** o por presionar **Ctrl + D**.

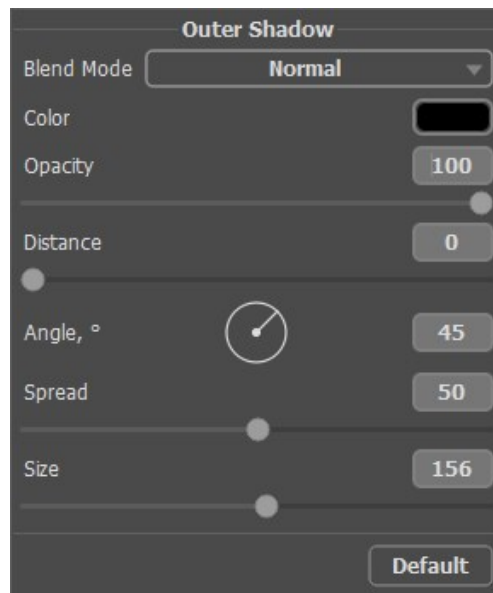
**Paso 3.** Dibuje un marco de color alrededor del agujero. Para hacerlo agregue el efecto de capa **Contorno de color** (**Capas -> Efectos de capa**) con las configuraciones siguientes:




Efectos de capa Contorno de color

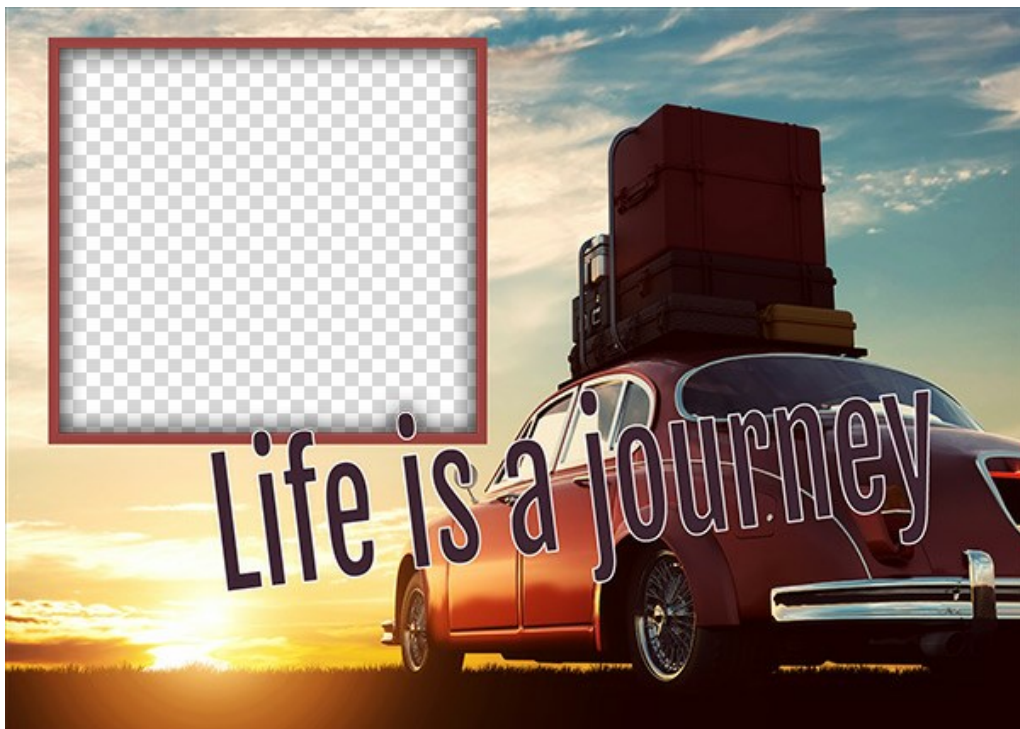
Para añadir un volumen, aplique el efecto de capa **Sombra exterior** y ajuste los parámetros:





Efecto de capa Sombra exterior

**Paso 4.** Agregue al marco una inscripción adecuada con la herramienta **Texto**  y use efectos de capa deseados.



Marco listo para usar

Guarde el marco en una carpeta especialmente creada. ¡Seleccione el formato **PNG** y asegúrese de que la transparencia esté habilitada!

Del mismo modo, diseñe los otros marcos y guárdelos como archivos **PNG** en esa carpeta.





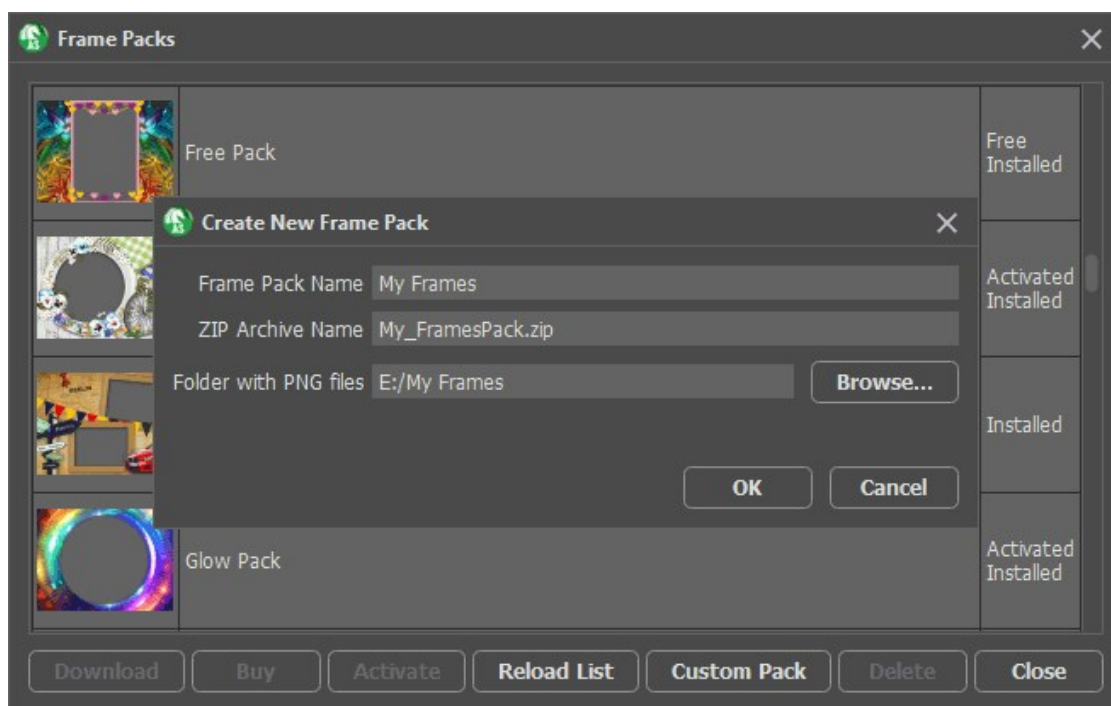
### Crear un paquete

La creación y el uso de paquetes de marcos solo está disponible en la versión independiente de [AKVIS ArtSuite](#) o en el programa gratuita [AKVIS Frames](#).

**Paso 5.** Lance **AKVIS ArtSuite**.

Elija **Marcos** -> **Marco pintado a mano** y haga clic en **Gestor de paquetes de marcos**. En la ventana que aparece, haga clic en el botón **Paquete personalizado**.

En el primer campo del cuadro de diálogo, ingrese un nombre para el grupo de marcos, por ejemplo, *Mis marcos*. Luego haga clic en **Escoger...** y elige su nueva carpeta de marcos. Clique en **Aceptar**.




Crear un paquete de marcos

¡Ahora tiene su propia colección de marcos que siempre está disponible para usar en el programa ArtSuite!

### Decorar fotos

**Paso 6.** En la lista de paquetes, seleccione **Mis marcos**. Uno de sus nuevos marcos será mostrado en la ventana de vista previa cuadrada en la parte inferior del Panel de configuración. Haga clic para abrir una lista con todos los marcos en el conjunto. Seleccione el marco deseado con un clic del ratón.

En el panel de control, haga clic en  y seleccione las fotos para procesar. Las miniaturas de las imágenes se muestran debajo de la ventana principal. La primera imagen se colocará automáticamente en el marco. Haga clic doble en la miniatura para elegir otra foto.



Añadir fotos



**Paso 7.** Ajuste la posición de la foto en el marco para obtener el mejor resultado. Luego comience el procesamiento de la imagen con .



Foto en marco

Puede guardar el resultado con  e imprimir con .

## CÓMO CREAR SUS PROPIOS MARCOS

La autora de este tutorial es **Irina Vesnina**.

Con el programa **AKVIS ArtSuite** usted puede crear sus propios marcos utilizando un marco clásico o patrón.



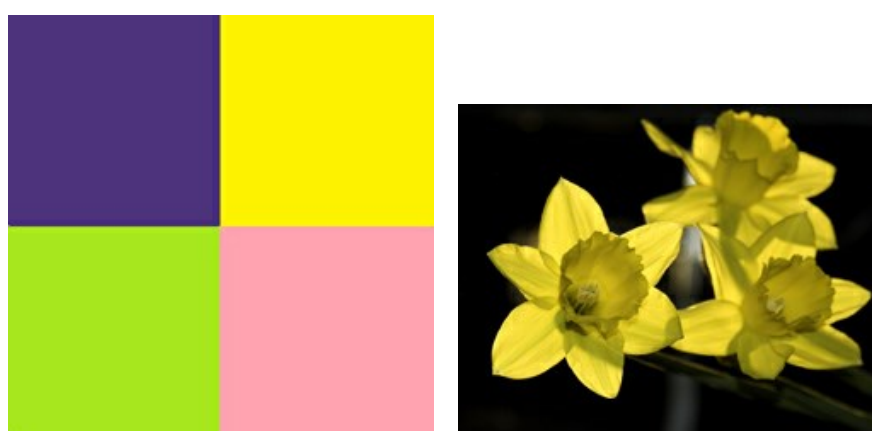
Imagen original

Patrón


Resultado

### Marco clásico

**Paso 1.** Prepare la imagen que desee utilizar como marco. Puede utilizar como textura una imagen de cualquier tamaño en el formato **JPEG**, **BMP**, **TIFF** o **PNG**. He aquí un ejemplo:



Las muestras de textura

**Paso 2.** En **AKVIS ArtSuite** (standalone), abra una imagen en que quiere crear un marco haciendo doble click en el área en blanco o presionando el botón  en el **Panel de control**.

**Paso 3.** Seleccione **Marcos** de la lista de grupos de efectos y luego elija **Clásico** de la lista de marcos, en el **Panel de ajustes**.



Imagen Original en AKVIS ArtSuite

La **Biblioteca** contiene una variada colección de texturas y patrones agrupados en conjuntos.

Para cargar su propia textura en AKVIS ArtSuite, seleccione **<Textura del usuario>...** de la lista.

Se abrirá el cuadro de diálogo para cargar la textura que usted prefiera.

**Paso 4.** Utilice el **Panel de ajustes** para cambiar el tamaño, reflejar la textura, ajustar el brillo o cambiar la orientación del marco a vertical para cambiar su aspecto.

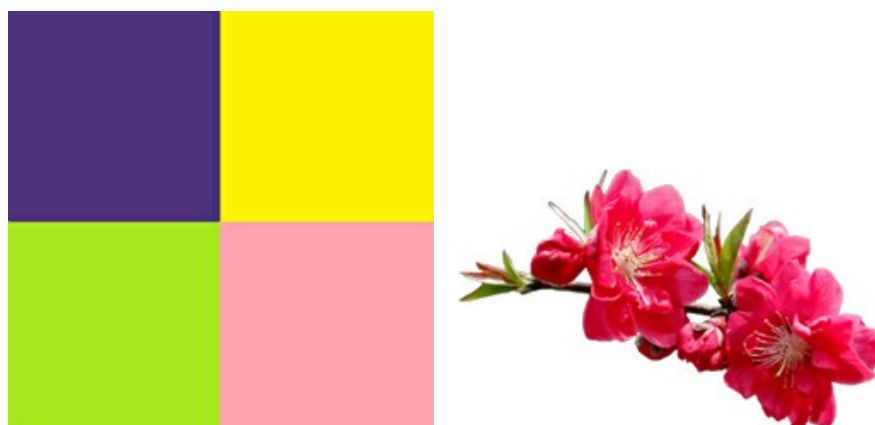
He aquí el resultado:




Variantes del marco

### Marco patrón

**Paso 1.** Prepare la imagen que utilizará como marco. Para conseguir un mejor resultado, utilice una imagen cuadrada en el formato **PNG** y que tenga el fondo transparente. Si no tiene tal imagen, puede elegir otra, por ejemplo:



Las muestras de textura

**Paso 2.** Abra el programa **AKVIS ArtSuite** (Standalone). Abra la imagen que desee utilizar con el marco haciendo doble click en el área en blanco o presionando el botón  en el **Panel de control**.

**Paso 3.** Seleccione **Marcos** de la lista de grupos de efectos y luego elija **Patrones** de la lista de marcos, en el **Panel de ajustes**.

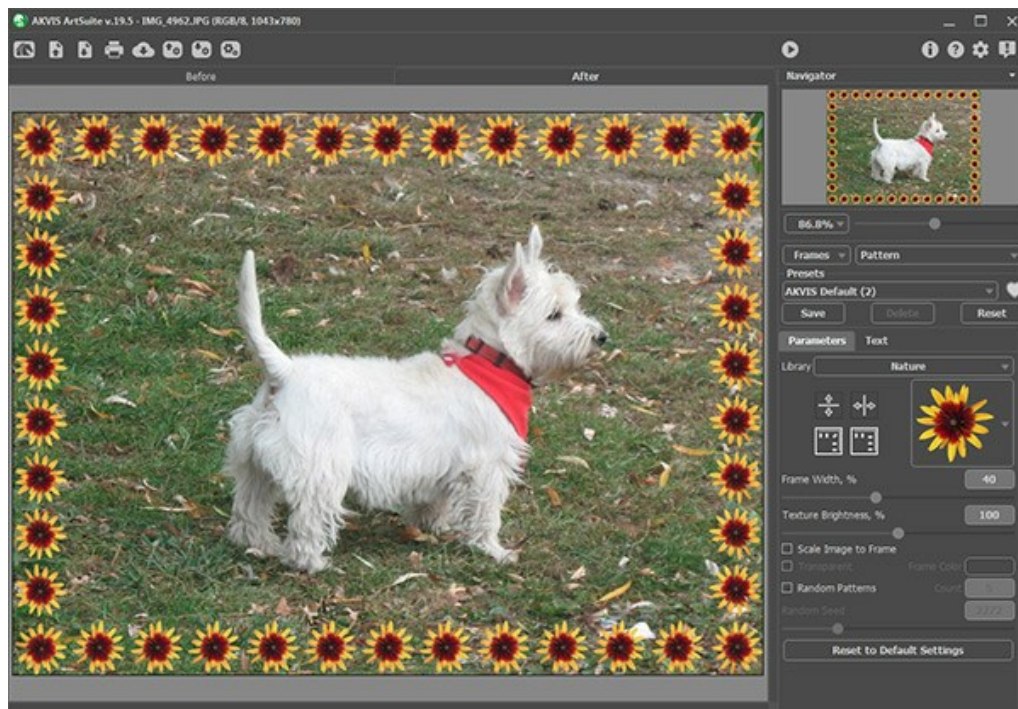


Imagen Original en AKVIS ArtSuite

Para agregar su propia textura en AKVIS ArtSuite, seleccione **<Textura del usuario>...** la lista que aparece en Biblioteca.

Se abrirá el cuadro de diálogo para cargar la textura que usted prefiera.

**Paso 4.** Ajuste la configuración para rotar la textura, añadir un color debajo del patrón o ajustar el brillo para cambiar el aspecto del marco.

He aquí el resultado:

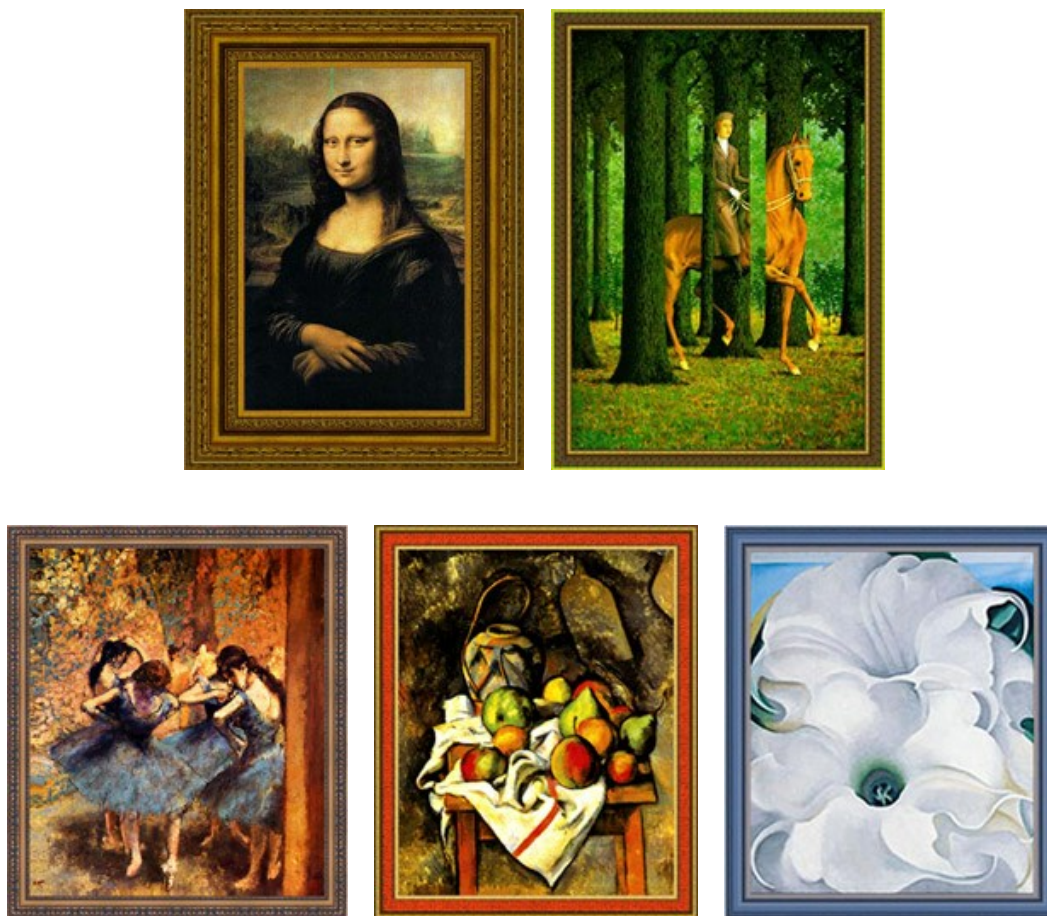


Variantes del marco

## CREE SU PROPIA GALERÍA DE ARTE

El arte desempeña un importante papel en la expresión de los pensamientos y la belleza en nuestra vida. Hay tantos grandes pintores en la historia del mundo... Ellos le han presentado verdaderas obras maestras al mundo. Sin embargo, es imposible visitar todos los museos y exhibiciones.

Utilizando **AKVIS ArtSuite** usted puede elegir sus pinturas y artistas favoritos y crear su propia galería de arte.



Galería de arte

El autor de este tutorial es **Gordon Sisson**. El utilizó **AliveColors**, pero usted puede trabajar con cualquier otro editor gráfico que sea **compatible** con los **plugins AKVIS** o la versión Standalone de **AKVIS ArtSuite**.

Así que empezamos con **Leonardo da Vinci** y su famosa pintura "Mona Lisa".

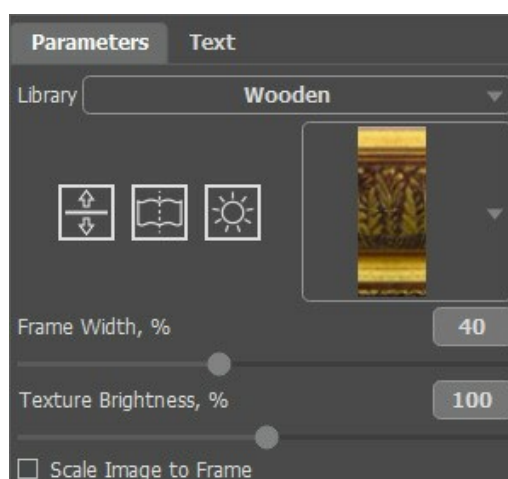
**Paso 1.** Abra una imagen en **AliveColors**.

**Paso 2.** Abra el plugin desde el menú principal del editor gráfico Efectos -> **AKVIS** -> **ArtSuite**.


**Paso 3.** Elija el estilo del marco desde el menú desplegable **Marcos** en el **Panel de configuración**. El primero será el estilo **Clásico**.

**Paso 4.** Seleccione un grupo en la **Biblioteca**, clickee en la textura, y elija un patrón apropiado.

**Paso 5.** Ajuste los parámetros del marco.



El resultado será mostrado en la pestaña **Después**.

Paso 6. Presione el botón  para aplicar los cambios y cerrar la ventana del plugin.



Aquí tenemos la misma pintura, pero le hemos cambiado la textura.

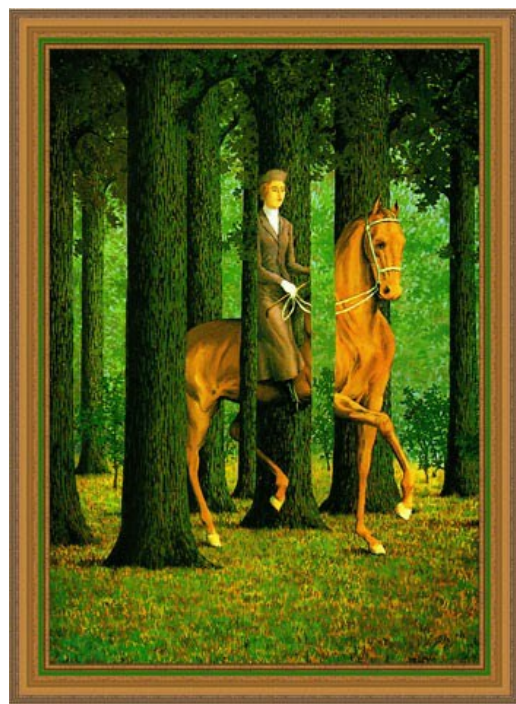
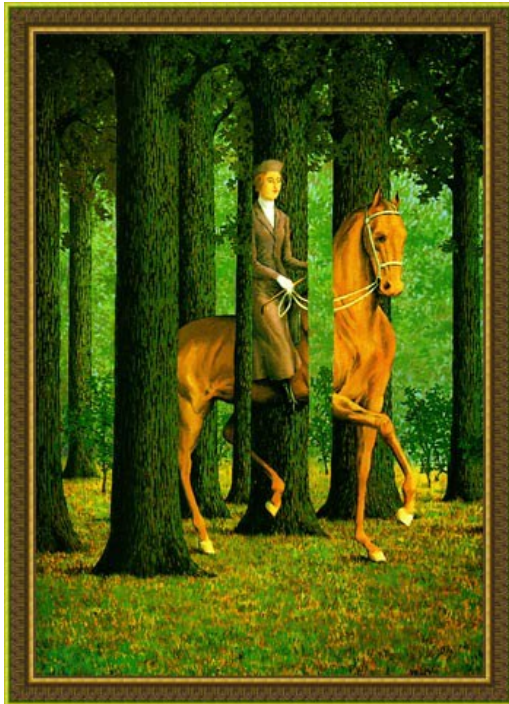


Tomamos la obra "**Bailarinas azules**" de **Edgar Degas**. Esta pintura nos está invitando a bailar con las bailarinas de ballet. Aquí están las variantes de los marcos:

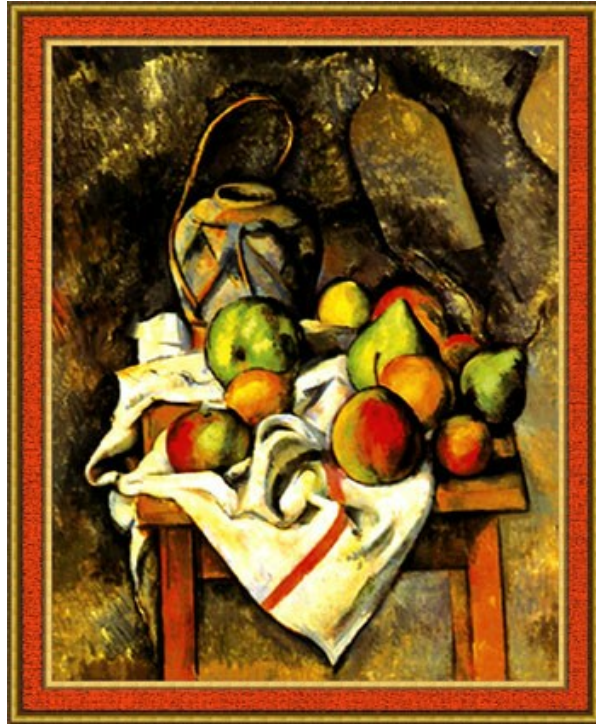




La próxima pintura es "Carta blanca" de **Rene Magritte**, que nos lleva al mundo de lo absurdo y la confusión. Intentemos encuadrar su pintura con diferentes marcos y luego elegir el más adecuado.



Aquí tenemos la obra "Tarro de jengibre y frutas" de **Paul Cézanne**. Esta pintura también merece ser encuadrada.



Y la última, pero no menos importante es la obra "Bella Donna" de **Georgia O'Keeffe**.

Aquí tenemos otra elección de un marco clásico de la biblioteca de textura:

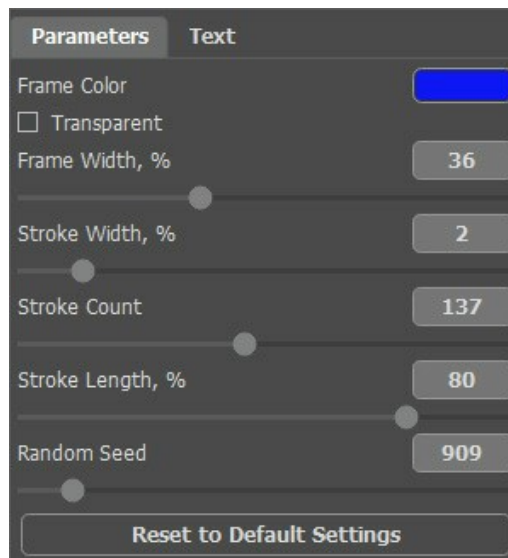


Intentamos utilizar otro estilo para el marco de "Bella Donna":

**Paso 1.** Aumente el tamaño del lienzo. Abra **Imagen -> Tamaño de lienzo** desde el menú principal de **AliveColors** y establezca los valores de los parámetros y guárdelos.

**Paso 2.** Abra el plugin **AKVIS ArtSuite** desde el menú principal del editor gráfico.

**Paso 3.** Elija el marco **Rayas** para esta pintura, pero usted puede elegir cualquier otro marco del menú desplegable **Marcos**, y establezca los valores de los parámetros como se muestra a continuación.



**Paso 4.** Aplique los cambios y cierre la ventana del plugin.

Aquí está el resultado:



Usted puede probar otros marcos.

Hay muchos estilos, colores y tipos de marcos para experimentar ¡Diviértase!

## EL CAMBIO DE LAS ESTACIONES

Este ejemplo se basa en los métodos utilizados por **Andrew Blazhin**, quien fue uno de los ganadores de nuestra competencia de edición fotográfica Año Nuevo 2009, por su fotografía en la categoría "Las 4 estaciones".



Estaciones

Haga clic en cualquiera de las imágenes para visualizar una versión ampliada en otra ventana

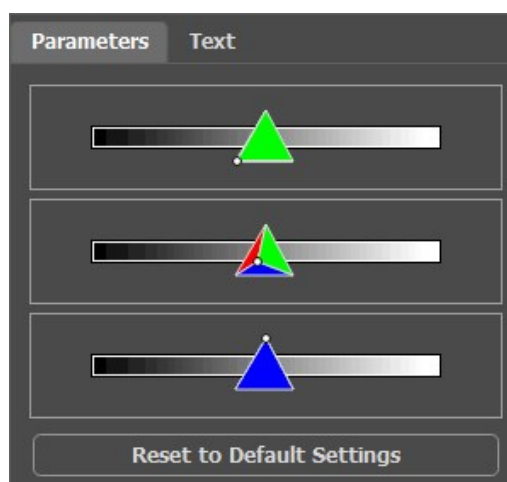
Todo el trabajo se realizó en **AliveColors** utilizando los plugins **AKVIS ArtSuite** y **AKVIS Decorator**.

**Paso 1.** Abra la imagen en el editor fotográfico.



**Paso 2.** He aquí una fotografía de la estación verano. La utilizaremos para representar las otras estaciones. Comenzaremos con el otoño. Una característica de esta estación es el color amarillento de la vegetación. De esta manera, comenzaremos con el cambio del color. Para empezar, abra el plugin **AKVIS ArtSuite** (en el menú, seleccione **Efectos -> AKVIS -> ArtSuite**).

En el **Panel de ajustes**, utilice el efecto **Mezclar canales** y ajuste la configuración.

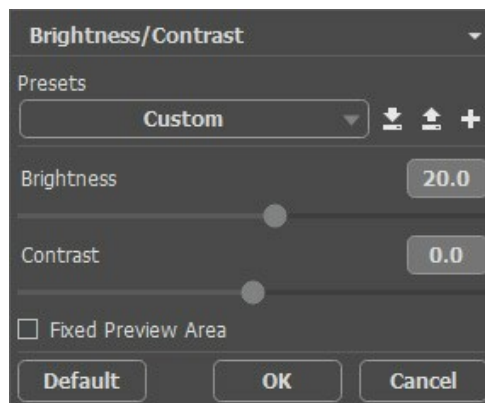


Haga clic en botón  para aplicar los cambios.

He aquí el resultado:



**Paso 3.** La imagen se ve oscura. Ilumínela con una de las características estándar de AliveColors. En el menú principal seleccione **Imagen -> Ajuste -> Brillo/Contraste** y aumente **Brillo**.



Haga clic en **OK** para aplicar el cambio.

He aquí el otoño:

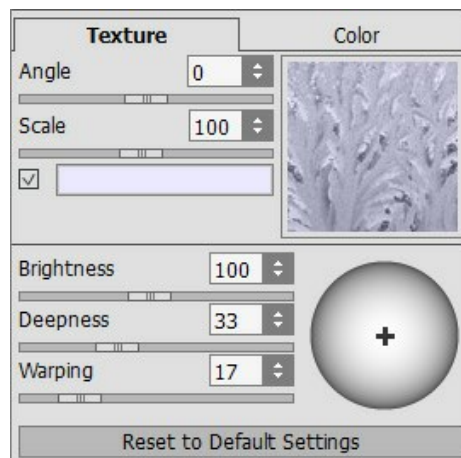



**Paso 4.** Después del otoño, desde luego, llega el invierno. Pero ¿qué es lo que falta aquí? Nieve. Haremos que las montañas tengan una apariencia escarchada aplicando una textura de hielo con el plugin **AKVIS Decorator**.


Primero, utilice la herramienta **Selección rápida**  para seleccionar las montañas.



Abra el plugin **AKVIS Decorator** (Efectos -> AKVIS -> Decorator). En la **Biblioteca** de texturas encontrará una textura adecuada. Ajústela a su gusto. Por ejemplo:



Empiece el procesamiento de la aplicación de la textura presionando el botón . El resultado será mostrado en la pestaña **Después**.

Para aceptar los cambios y regresar al editor fotográfico, presione el botón .

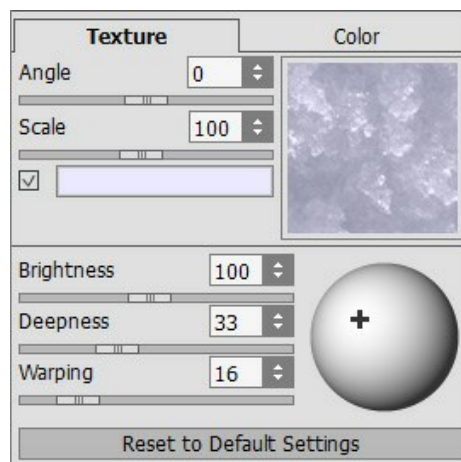


Ahora, las montañas se encuentran cubiertas de escarcha.

**Paso 5.** Continuamos. Ahora seleccione el suelo y la casa.




Abra el plugin **AKVIS Decorator**. Esta vez elija una textura diferente y ajuste los parámetros.

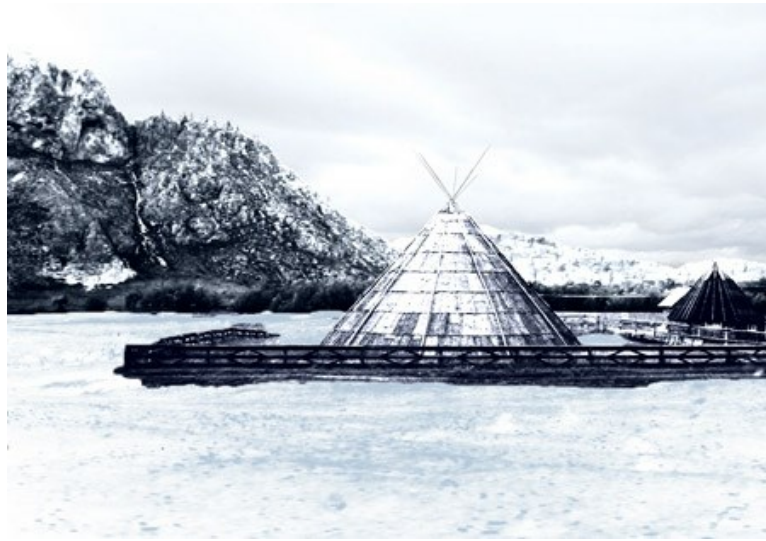



Empiece el procesamiento de la aplicación de la textura. Aplique los cambios y regrese al editor fotográfico.



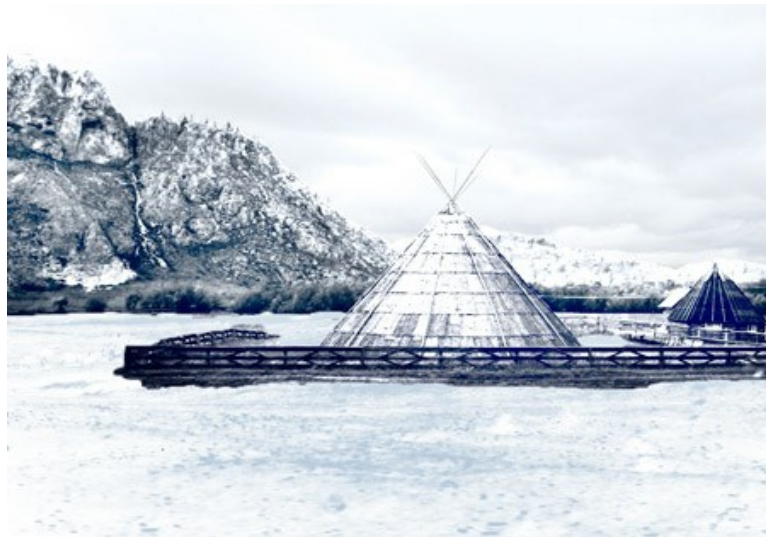
**Paso 6.** Intentaremos cubrir el césped con nieve. Seleccione el área deseada con la herramienta **Selección rápida** , como ya ha hecho antes. Luego, en el menú principal del editor haga clic en **Imagen -> Ajuste -> Curvas**.

Haga clic en **OK** para aplicar el efecto.



**Paso 7.** Regresemos a las montañas. Las iluminaremos, también lo hacemos con la casa y con todo que está alrededor. De este modo, el contraste será reducido y se obtendrá un fantástico cuadro realista. Para llevarlo a cabo, utilice la herramienta **Aclarar**  en AliveColors.

Unos pocos pasos sencillos y hemos logrado el invierno:





## LA CATEDRAL DE BERLÍN: POSTAL RETRO

La autora de este ejemplo es **Valentina Aynagos**.

Berlín es una de las metrópolis europeas más excitantes. Nunca me aburro de caminar por las calles de esta ciudad, donde los edificios de arquitectura moderna y de alta tecnología son vecinos de impresionantes catedrales y palacios del siglo XIX, los cuales representan la gloria de la Prusia imperial.

Tomé esta fotografía de la Catedral de Berlín un sombrío día de Noviembre. Me pareció que la composición era bastante buena para crear una postal de ella y para mostrarla a mis amigos cuando volvería a casa. Esta catedral fue construida en 1894, por lo cual me preguntaba que aspecto podía tener en postales a fines del siglo XIX. De esta manera también cree una versión "retro" de mi postal.

Utilicé **AliveColors** y las versiones plugin de **AKVIS Sketch** y **AKVIS ArtSuite**.



Imagen original

Resultado

**Paso 1.** Abra una fotografía en su editor de gráficos.

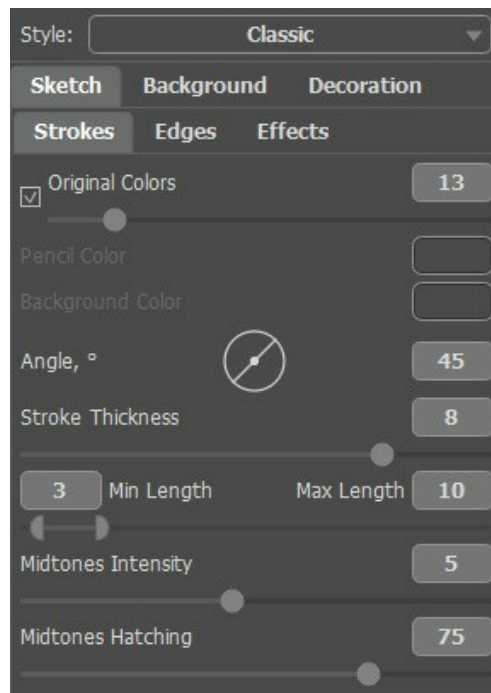


Fotografía de la Catedral de Berlín



**Paso 2.** Mi cámara digital no es especial y las fotografías no siempre resultan de muy buena calidad. De esta manera, la ajusté con el comando **Imagen -> Ajuste -> Curvas**. Si usted tiene una fotografía de buena calidad, no es necesario que siga este paso.

**Paso 3.** Luego abra el plugin **AKVIS Sketch: Efectos -> AKVIS -> Sketch**.

**Paso 4.** Ajuste los parámetros como se ve a continuación:



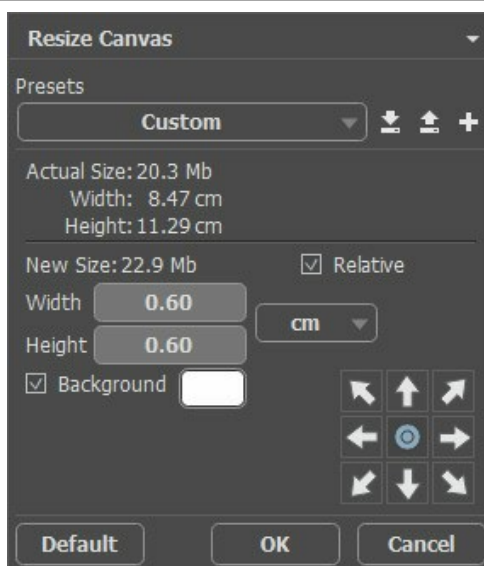
Configuración

y clickeee en el botón  para procesar toda la imagen, luego clickeee en  para aplicar los cambios y cerrar el plugin.



Boceto a lápiz resultante de la fotografía

**Paso 5.** Aumente el tamaño del lienzo a 0,6 cm con el comando **Imagen -> Tamaño de lienzo** para añadir un marco simple a la fotografía con la intención de que parezca una postal.



Cuadro de diálogo del tamaño del lienzo

Aquí está el resultado:

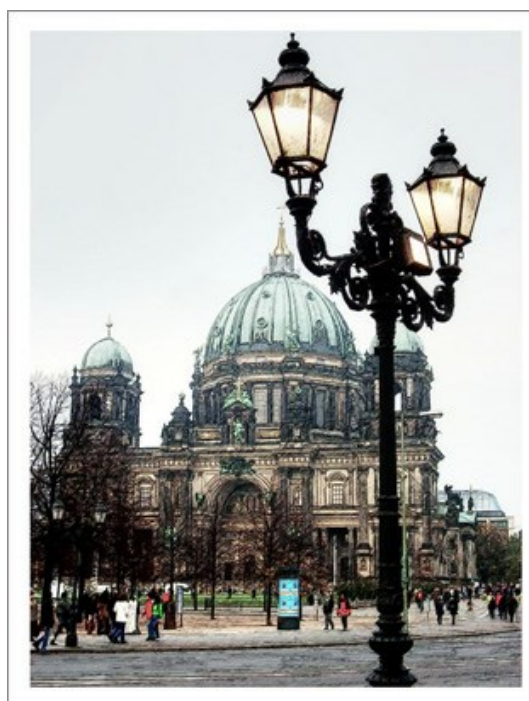




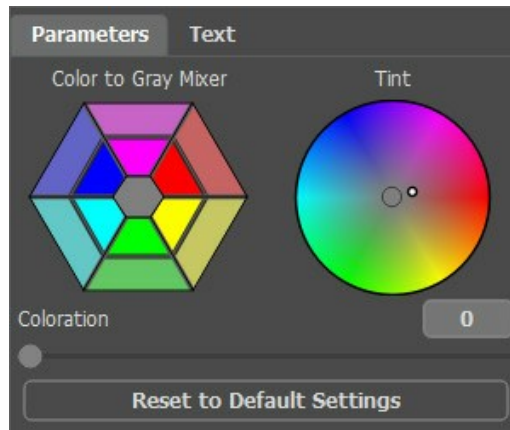
Imagen puesta en un marco

**Paso 6.** Quería crear una versión retro de mi postal, por ejemplo, Berlín en 1908.


Para este propósito, utilicé **AKVIS ArtSuite: Efectos -> AKVIS -> ArtSuite.**

Seleccioné **Efectos** del menú desplegable, escogiendo el efecto **Blanco y negro**. Luego desplazé el punto dentro del círculo **Matiz** para darle un matiz rojo a la fotografía, imitando, así, la técnica de sepia. También, moví ligeramente el control rojo en el hexágono **Mezclar colores** para aclarar los tonos.

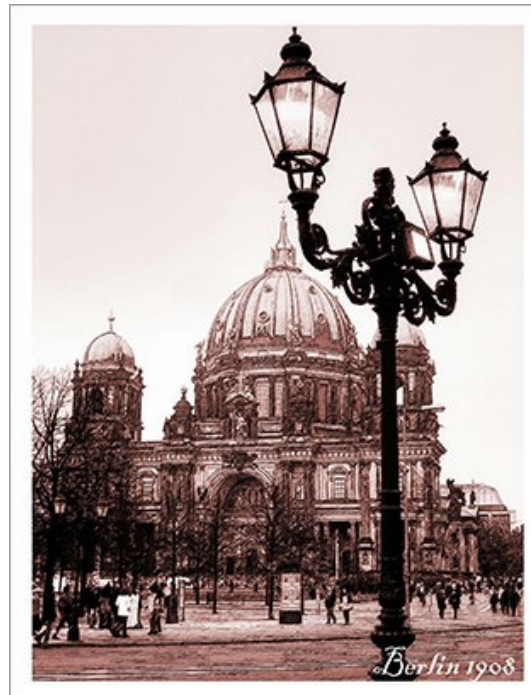
**Consejo:** Utilice el modo **Tratamiento automático** después de cada cambio en **Opciones**  (este modo está activado por defecto) para observar todos los cambios a la vez. Esto le ahorrará tiempo a la hora de elegir el tono. De lo contrario, deberá presionar el botón  cada vez que realice un cambio.



Imitación de la técnica de sepia

**Paso 7.** Presione el botón  para aplicar los cambios y cerrar el plugin.

También añadí la inscripción "**Berlín 1908**". Bien, la fotografía fue tomada aproximadamente 100 años más tarde, pero espero que los berlineses me perdonen por esta atribución que me tomé.



Postal antigua

## PROGRAMAS DE AKVIS

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

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

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



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

AKVIS Artifact Remover AI utiliza algoritmos de inteligencia artificial para eliminar los artefactos de compresión JPEG y restaurar la calidad original de las imágenes comprimidas. El programa está disponible de forma gratuita. Será de gran utilidad tanto para usuarios domésticos como para profesionales. [Más...](#)



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

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



### **AKVIS ArtWork – Colección completa de técnicas de pintura**

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



### **AKVIS Chameleon – Montaje fotográfico**

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



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

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



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

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



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

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



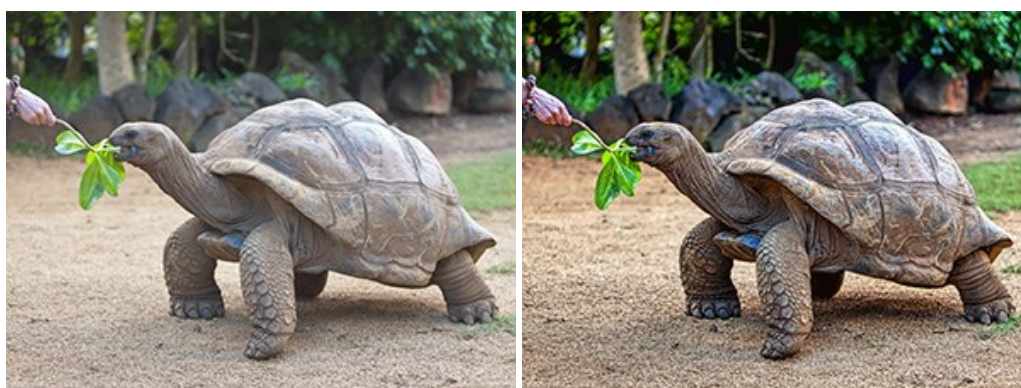
### **AKVIS Draw — Efecto de dibujo a lápiz hecho a mano**

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



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

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



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

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





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

AKVIS Frames es un software gratuito de edición de fotos, diseñado para trabajar con los paquetes de marcos de AKVIS



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

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



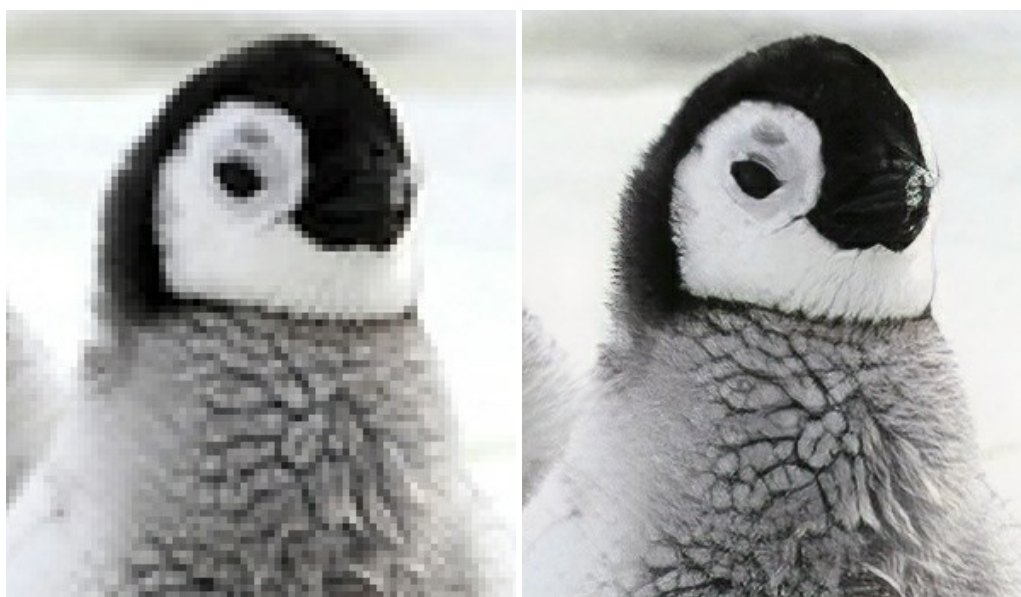
### **AKVIS LightShop — Efectos de luz y estrellas**

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



### **AKVIS Magnifier AI – Cambie el tamaño de imágenes sin pérdida de calidad**

AKVIS Magnifier AI permite cambiar el tamaño de imágenes de forma automática y rápida sin pérdida de calidad. Con algoritmos basados en redes neuronales, Magnifier AI amplía imágenes digitales a extra alta resolución para la producción de impresiones de gran tamaño. [Más...](#)



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

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



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

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



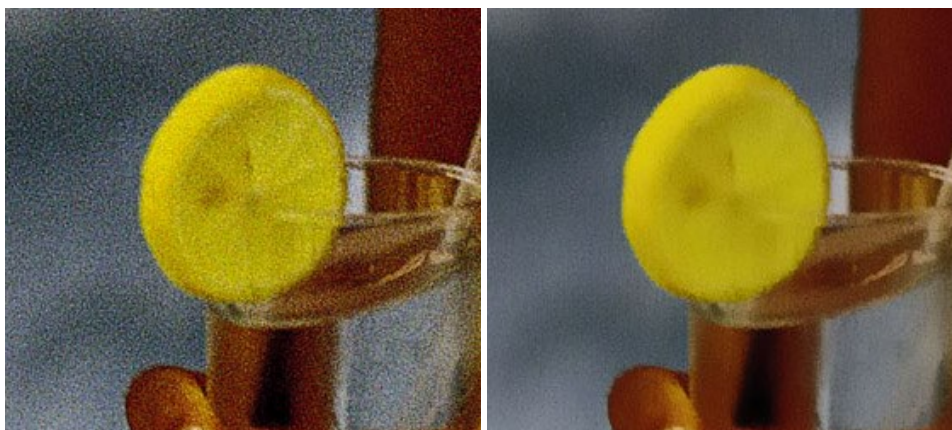
#### **AKVIS Neon – Dibujos brillantes a partir de fotos**

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



#### **AKVIS Noise Buster – Reducción de ruido digital**

**AKVIS Noise Buster** es un programa de reducción de ruido en imágenes digitales y escaneadas. El programa reduce ambos tipos de ruido - de luminosidad y de color - sin dañar otros aspectos de la fotografía. [Más...](#)



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

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



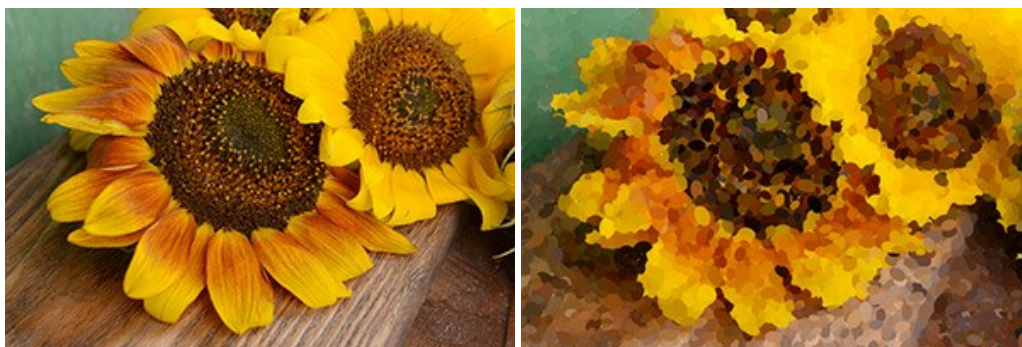
### **AKVIS Pastel – Pintura al pastel de una foto**

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



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

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



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

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



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

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



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

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



#### **AKVIS SmartMask – Selección y extracción de objetos en un clic**

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



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

**AKVIS Watercolor** fácilmente hace que su foto parezca a una pintura de acuarela brillante y emocionante. El software convierte imágenes ordinarias en obras de arte de acuarela increíblemente realistas. [Más...](#)

