

**AKVIS**



# Stamp

**Photo retouching made easy**



## AKVIS Stamp

**AKVIS Stamp** - инструмент для маскировки недостатков и клонирования объектов на изображении.

Инструмент **AKVIS Stamp** позволяет маскировать недостатки изображения (пятна, царапины, пыль) с помощью других участков этого же изображения, сохраняя при этом исходную цветовую палитру, тени, текстуру, освещение и другие характеристики.

В результате восстановленный участок или клонированный объект легко вписываются в исходное изображение.

Данный инструмент позволяет удалять морщины у глаз, "лечить" пористую кожу или шрамы, убирать пыль, царапины и пятнышки "на лету".



## Установка программы под Windows

### Системные требования:

- Pentium III;
- ОС: Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows NT;
- 256 Мб ОЗУ;
- 15 Мб свободного места на диске;
- наличие установленных графических редакторов.

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

Для установки программы необходимо выполнить следующие действия:

- Запустить файл **akvis-stamp-setup**.
- Выбрать язык программы установки и нажать кнопку **Next** (Далее) (рис. 1).
- Ознакомиться с **Лицензионным Соглашением**, в случае согласия с его условиями, выставить флажок **Я согласен со всеми условиями данного лицензионного соглашения** и нажать кнопку **Далее** (рис. 2).

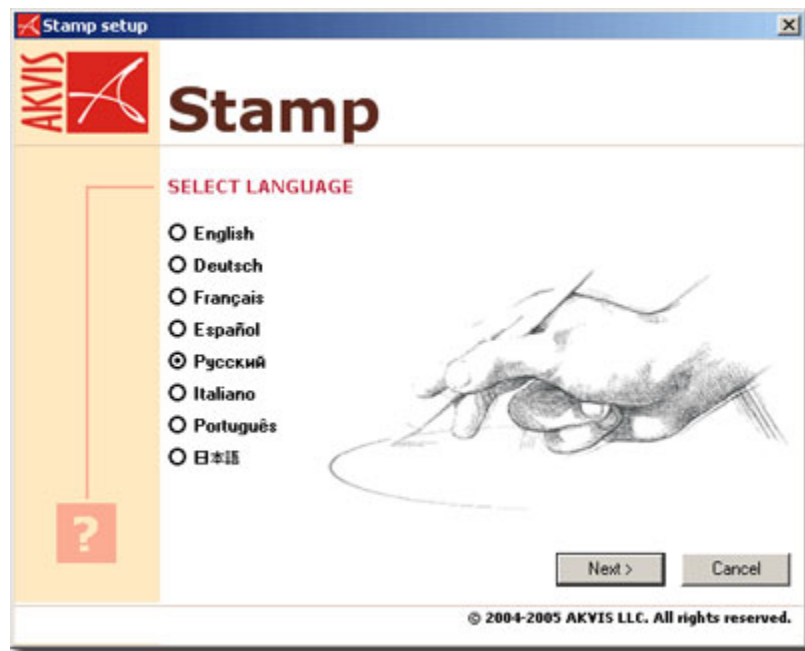


Рис. 1.

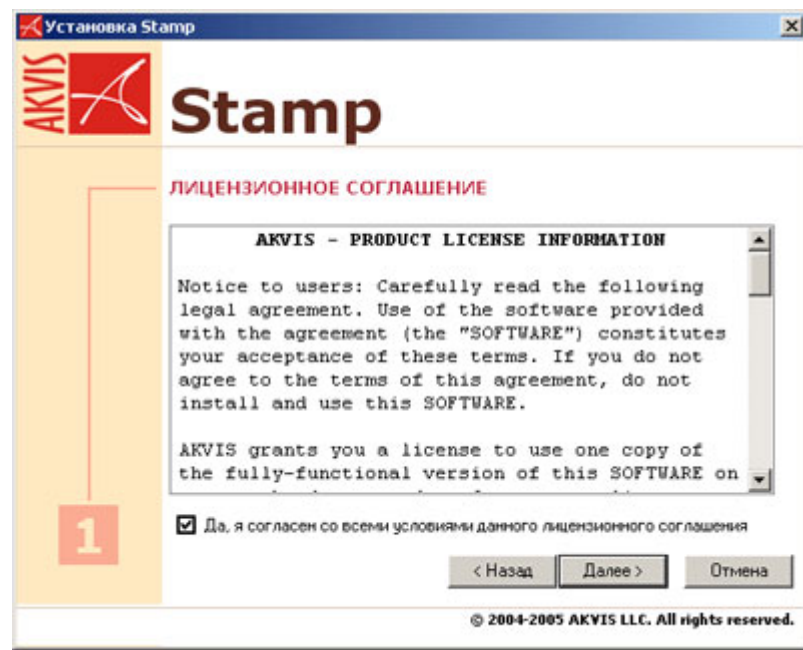


Рис. 2.

- Выбрать графический редактор (или редакторы) из списка, в которые необходимо установить плагин, и нажать кнопку **Далее** (рис. 3).  
Если нужного редактора нет в списке, то необходимо выставить флажок **Другие графические редакторы**, затем нажать кнопку **Обзор** и выбрать каталог для установки плагина - папку **Plugins** в вашем редакторе (например, C:\Program Files\Coreel\...\Plugins).
- Выбрать папку в Главном меню, в которой будут созданы ярлыки программы, и нажать кнопку **Далее** (рис. 4).

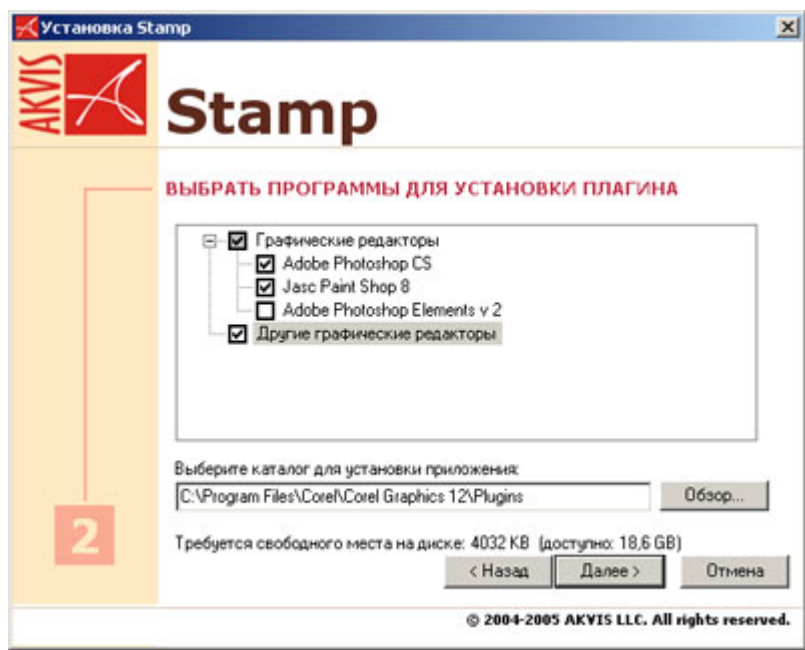


Рис. 3.

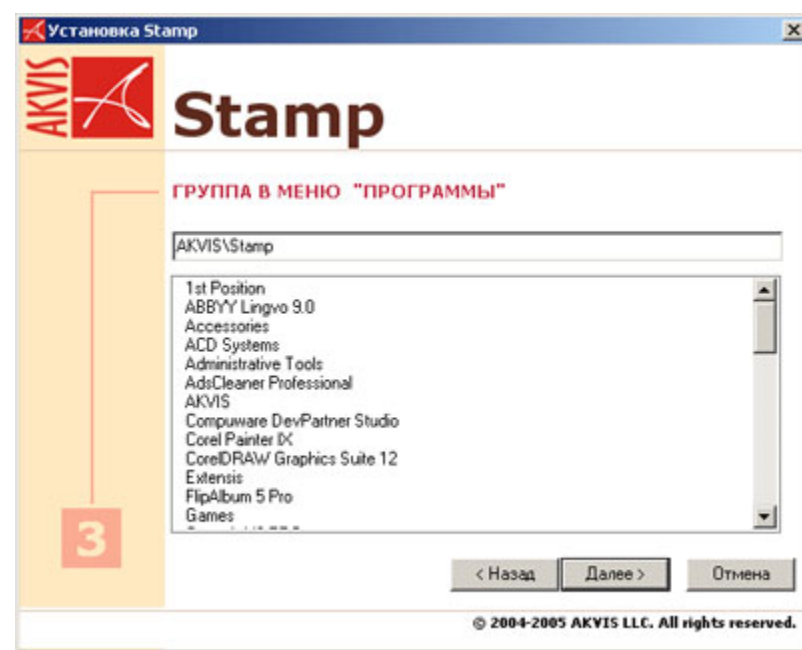


Рис. 4.

- Запустится процесс установки программы (рис. 5).
- Выставить флажок, если хотите подписаться на рассылку, и указать свой e-mail адрес (рис. 6).
- Нажать кнопку **Готово** для выхода из программы инсталляции.

После установки программы **AKVIS Stamp** в меню фильтров редактора появится новая вкладка **AKVIS – Stamp**.

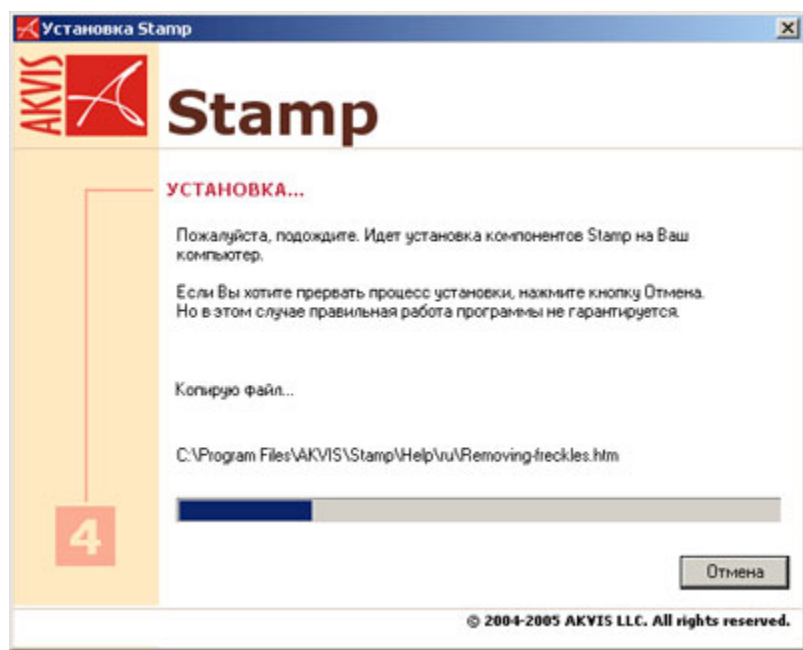


Рис. 5.



Рис. 6.

## Установка программы под Macintosh

### Системные требования:

- Mac OS X 10.3;
- наличие установленных графических редакторов.

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

Для установки программы необходимо выполнить следующие действия:

- Открыть виртуальный диск **akvis-stamp-setup.dmg**.
- На этом виртуальном диске запустить установочный пакет **Stamp.pkg**.
- В окне программы инсталляции нажать кнопку **Continue** для начала процесса установки (рис. 1).
- Ознакомиться с лицензионным соглашением и нажать кнопку **Continue** (рис. 2).

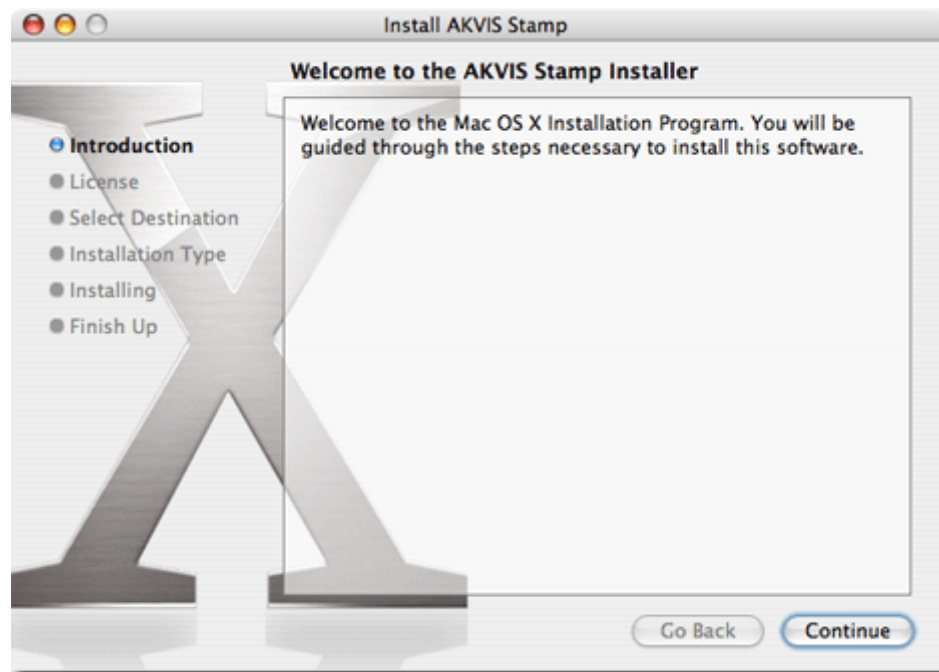


Рис. 1.

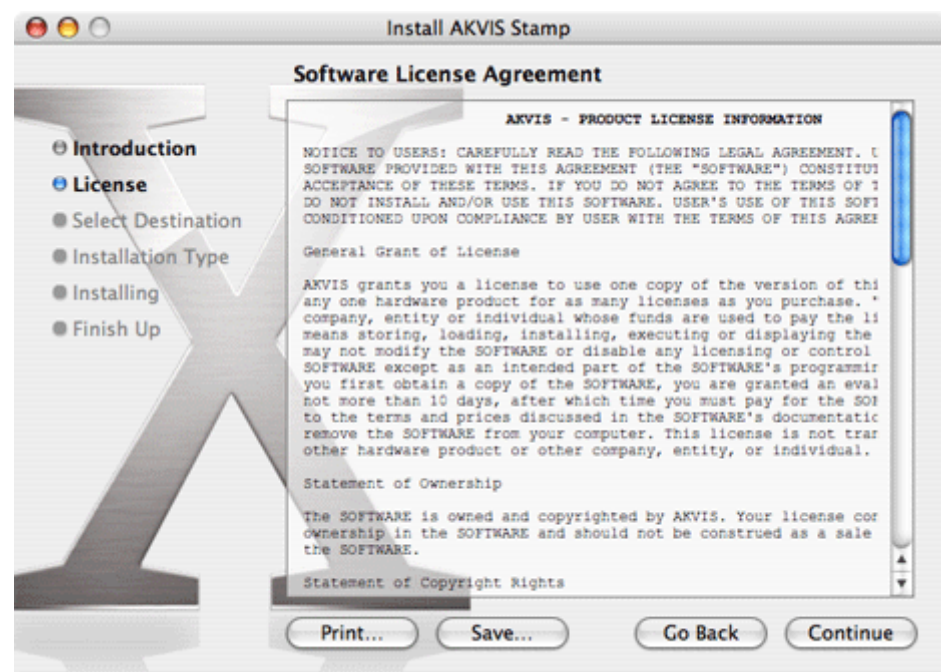


Рис. 2.

- Нажать кнопку **Agree**, если Вы принимаете лицензионное соглашение (рис. 3).
- Выбрать диск, на который необходимо установить программу, и нажать кнопку **Continue** (рис. 4).
- Нажать кнопку **Install** для завершения процесса установки (рис. 5).

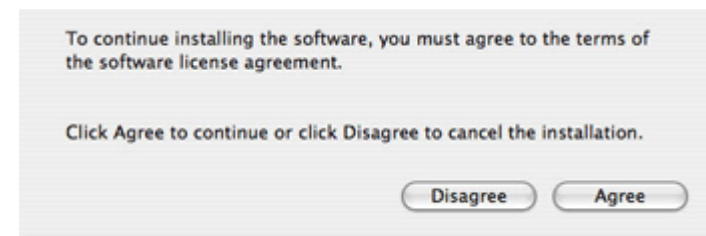


Рис. 3.



Рис. 4.

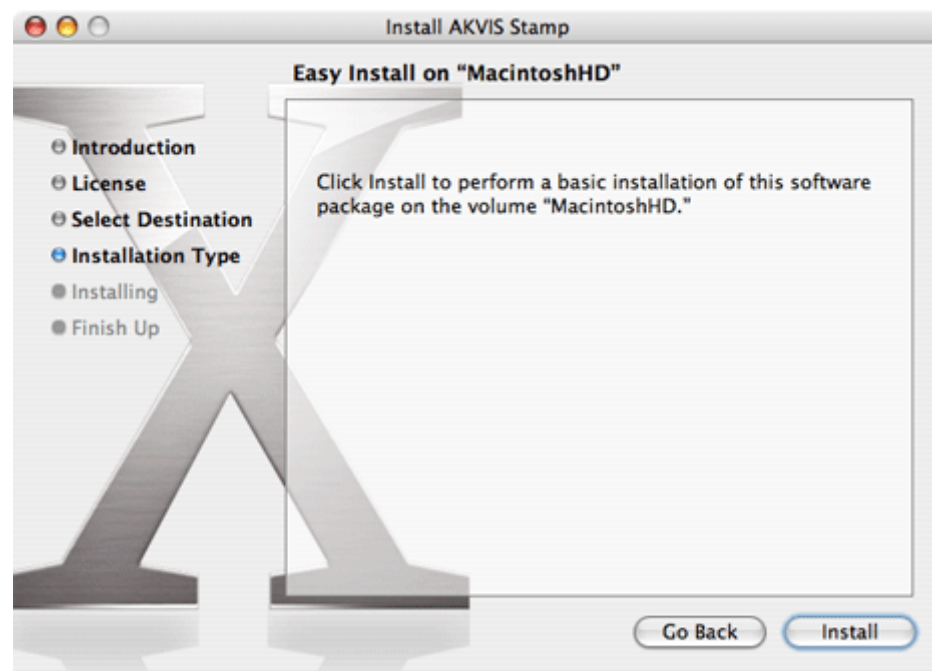


Рис. 5.

- Выбрать в вашем графическом редакторе папку с плагинами, в которую необходимо установить программу (рис. 6).
- Когда программа будет установлена, нажать кнопку **Close** для выхода из программы инсталляции (рис. 7).

После установки программы **AKVIS Stamp** в меню фильтров (эффектов) редактора появится новая вкладка **AKVIS – Stamp**.

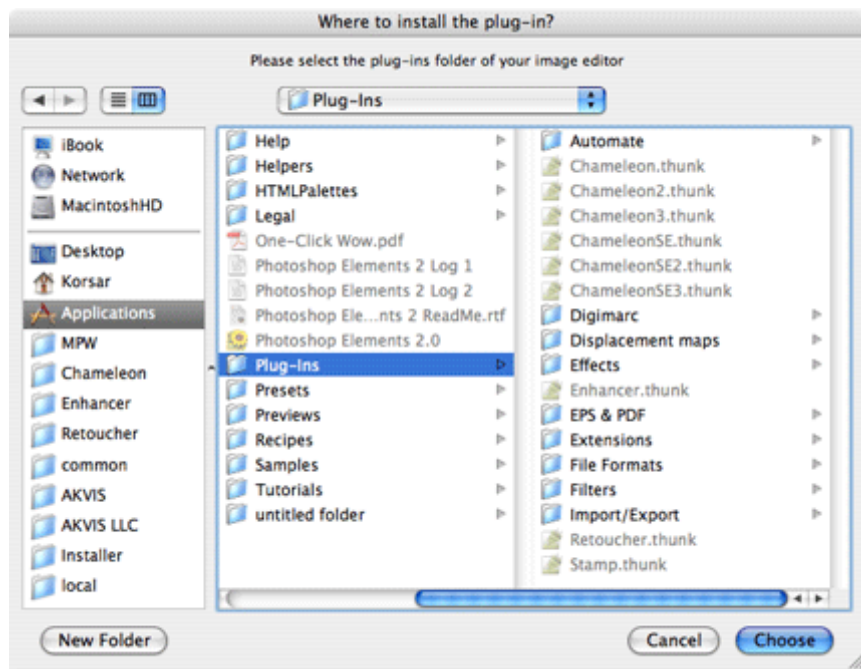


Рис. 6.

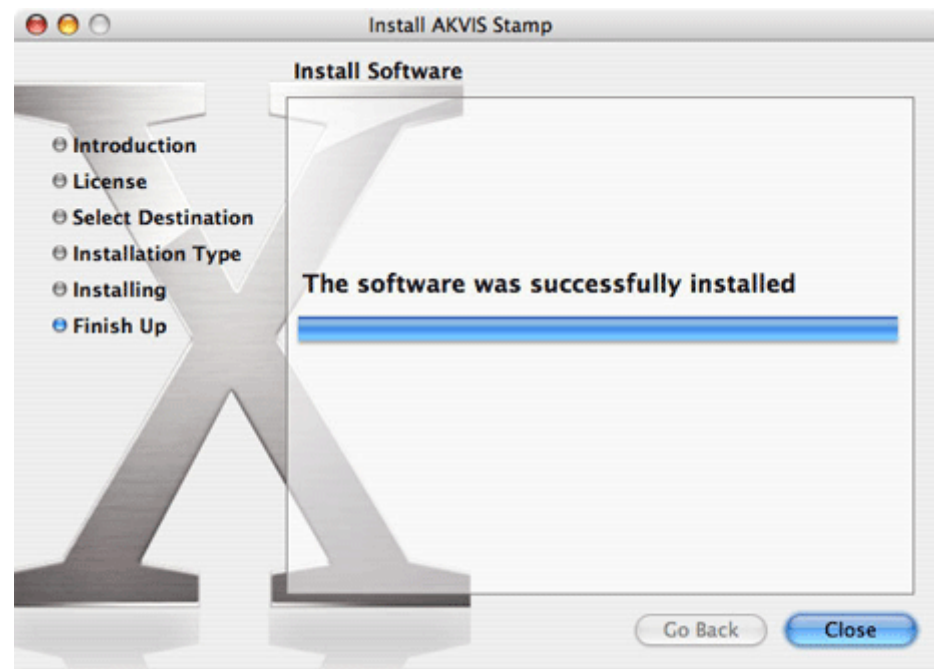


Рис. 7.

## Регистрация программы

Приобрести лицензию на программу **AKVIS Stamp** Вы можете, используя систему **SoftKey**. Перейти на соответствующую страницу для заполнения формы можно прямо с сайта **www.AKVIS.com**.

После заполнения формы и проведения денежной транзакции серийный номер будет выслан Вам в течение нескольких минут. После получения серийного номера можно перейти к регистрации программы.

Для регистрации программы необходимо выполнить следующие действия:

1. Открыть окно **О программе** программы **AKVIS Stamp** (рис. 1).
2. В окне **О программе** нажать кнопку **Регистрация**.
3. Ввести имя, на которое будет зарегистрирована программа, и уникальный серийный номер (рис. 2).
4. Выбрать способ активации – через прямое соединение или через почту – и нажать кнопку **Активировать**. Рекомендуемый способ активации - через прямое соединение, как более удобный. Компьютер на данном этапе должен быть подключен к сети Internet.
5. Подождать несколько секунд. Регистрация программы завершена (рис. 3).

В случае если был выбран способ активации через почту, то при нажатии на кнопку **Активировать** будет автоматически создано письмо, которое, не редактируя, необходимо отправить на указанный в письме адрес. После получения ответного письма вложенный в письмо файл **Stamp.lic** следует поместить в папку, в которую была установлена программа **AKVIS Stamp** (обычно это папка **Program Files\AKVIS\Stamp** под Windows или **Library:Application Support:AKVIS LLC:Stamp** на Macintosh).

Активация программы

Имя покупателя: Иван Иванович

Серийный номер: 1234-5678-9012

Прямое соединение с сервером

Отправить запрос по e-mail

Если у Вас нет серийного номера, нажмите кнопку Купить для покупки лицензии.

Купить Активировать Отменить

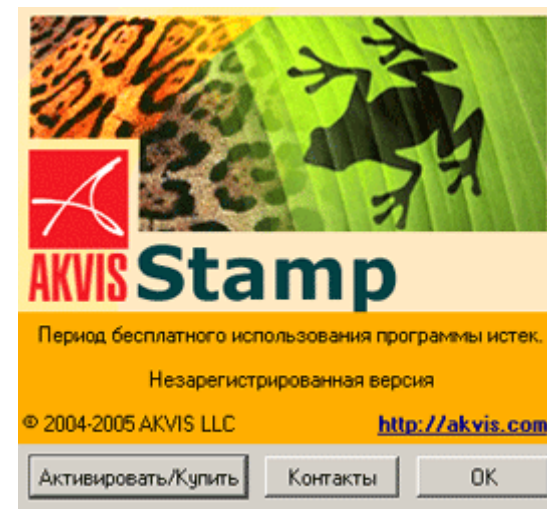


Рис. 1.



Рис. 3.


Рис. 2.


## Описание рабочей области

Для вызова плагина **AKVIS Stamp** необходимо в редакторе **Adobe Photoshop** выбрать пункт меню Filter – AKVIS – Stamp; в **Jasc Paint Shop Pro** выбрать пункт меню Effects – Plugins- AKVIS – Stamp; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню Effects – AKVIS – Stamp.

Окно плагина **AKVIS Stamp** на компьютере с Windows показано на рисунке 1, а на компьютере с Mac OS X - на рисунке 2.

Основную часть окна программы занимает изображение, а в верхней части окна расположена Панель управления с кнопками:

- Кнопка  предназначена для изменения масштаба изображения.

Для увеличения масштаба изображения необходимо нажать на кнопку , а потом щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению в окне программы




**AKVIS Stamp**, или же нажать на кнопку  на Панели управления.




Рис. 1.




Рис. 2.

Для уменьшения масштаба изображения необходимо нажать на кнопку , а потом щелкнуть правой кнопкой мыши на изображении, или же нажать на кнопку  на Панели управления.


Масштаб можно изменить таким образом, чтоб изображение уместилось в окне программы **AKVIS Stamp**, для этого необходимо нажать на кнопку  на Панели управления.

Для того чтобы изменить масштаб изображения до реальных размеров, необходимо нажать на кнопку  на Панели управления.


Также для изменения масштаба изображения можно воспользоваться клавиатурными сокращениями: **+** и **CTRL++** (**Command++** на Macintosh) для увеличения масштаба изображения, **-** и **CTRL+-** (**Command+-** на Macintosh) для уменьшения масштаба.



Кроме того, можно увеличить масштаб нужной области. Для этого необходимо, нажав на кнопку , выделить на изображении прямоугольную область. После того как прямоугольник будет нарисован, масштаб изображения будет изменен так, чтобы все, что попало внутрь прямоугольной области, стало занимать всю область окна программы, отведенную под изображение.

Переключиться на инструмент **Лупа** (Zoom) можно, нажав клавишу **Z**.

- Кнопка  предназначена для вызова инструмента, позволяющего осуществлять перемещение (прокрутку) отображаемой области изображения в окне, если изображение полностью не помещается в окно при выбранном масштабе. Для этого необходимо нажать на данную кнопку, переместить курсор на изображение, нажать левую кнопку мыши и, продолжая удерживать кнопку нажатой, переместить изображение в окне.

С клавиатуры активизировать инструмент **Лапа** (Hand) можно с помощью клавиши **H**. Данный инструмент может быть временно вызван в то время, когда активирован другой инструмент (например, **Штамп**). Для этого надо нажать и удерживать клавишу **Пробел**.


- Кнопка  предназначена вызова инструмента **Штампа**. Переключиться на данный инструмент можно с клавиатуры, нажав клавишу **B**.

- Кнопка  позволяет включить режим клонирования **Редактирование** (Edit). В обычном режиме клонирования обработка скопированного фрагмента с учетом соседних точек происходит каждый раз, когда отпускается кнопка мыши. А в режиме **Редактирование** обработка клонированных участков не будет производиться до тех пор, пока кнопка  не будет отжата.

Это позволяет в процессе клонирования изменить размер штампа, указать новую точку-источник, составить клон из разных частей одного изображения, а также удалить из клонированной области лишние участки с помощью инструмента **Ластик**.


Применение данного режима очень полезно при клонировании больших участков изображения и при создании составного клона, состоящего из разных фрагментов одного изображения.

Включить/отключить режим **Редактирование** (Edit) можно с клавиатуры, нажав клавишу **P**.

- Кнопка  предназначена для вызова инструмента **Ластик**. Данный инструмент доступен только в режиме **Редактирование** (Edit), он позволяет стереть из клонированной области лишние участки. На компьютере с Windows стереть лишние участки из клонированной области в режиме **Редактирование** (Edit) можно, просто проведя по ним штампом с нажатой правой кнопкой мыши. Для выбора инструмента **Ластик** (Eraser) с клавиатуры необходимо нажать клавишу **E**.
- Флажок **Привязка** (Aligned) может быть выставлен или снят.

При выставленном флажке **Привязка** создается единый неразрывный клон области, связанный с одной исходной точкой. Можно отпустить кнопку мыши и перейти к другому фрагменту и, кроме того, изменить размер штампа между нанесением штрихов. Если же флажок **Привязка** снят, то при каждом новом мазке кисти будет создаваться клон, соответствующий одной и той же исходной точке. Курсор в виде перекрестия будет возвращаться к этой исходной точке каждый раз после того, как кнопка мыши будет отпущена.

Объясним влияние параметра **Привязка** на примере. Пусть вы хотите клонировать собаку и задаете точку-источник на морде у собаки. Затем начинаете клонирование и проводите непрерывную горизонтальную линию, клонируя собаку от морды до хвоста. После этого отпускаете кнопку мыши и перемещаете курсор на пару сантиметров вниз. И снова проводите непрерывную горизонтальную линию. Так вот, если флажок **Привязка** выставлен, то под второй проведенной линией появятся лапы собаки, а если же флажок снят, то снова появится часть собаки от морды до хвоста, как и при первом мазке.


- Параметр **Размер штампа** (Stamp size) позволяет изменять размер кисти. Для изменения размера кисти необходимо нажать левой кнопкой мыши по кнопке  и изменить размер кисти, передвинув ползунок по шкале.


- Кнопка **Отменить** (Undo)  предназначена для отмены последнего действия. Если нажать эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Отменить действие можно с клавиатуры, нажав комбинацию клавиш **Ctrl+Z** (**Command+Z** на Macintosh).
- Кнопка **Восстановить** (Redo)  позволяет восстановить (повторить) действие, отмененное командой **Отменить** (Undo). Восстановить отмененное действие можно с клавиатуры, нажав комбинацию клавиш **Ctrl+Y** (**Command+Y** на Macintosh).
- Кнопка  предназначена для применения результатов редактирования. При ее нажатии происходит применение результатов и закрытие окна программы **AKVIS Stamp**.
- Кнопка  предназначена для вызова сведений о программе.
- Кнопка  предназначена для вызова справки помощи по программе.
- Кнопка  предназначена для выбора языка программы. Для переключения интерфейса программы на другой язык необходимо нажать левой кнопкой мыши на кнопке  и выбрать язык из всплывающего меню.
- Кнопка  позволяет закрыть окна программы без применения результатов редактирования.

## Работа с программой


Для того чтобы выполнить маскировку недостатков или клонирование объектов с помощью программы **AKVIS Stamp** необходимо выполнить следующие действия:

1. Открыть в графическом редакторе изображение, которое необходимо отредактировать (рис. 1).
2. Вызвать плагин **AKVIS Stamp**. Для этого в **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню Filter – AKVIS – Stamp; в **Jasc Paint Shop Pro** выбрать пункт меню Effects – Plugins- AKVIS – Stamp; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню Effects – AKVIS – Stamp.
3. Отрегулировать размер кисти и снять/выставить флажок **Привязка** (Aligned).

4. Нажать кнопку , если необходимо включить режим **Редактирование** (Edit). Данный режим удобно использовать при клонировании больших участков, когда выполнить клонирование за один раз невозможно или не очень удобно. В режиме **Редактирование** обработка клонированного фрагмента с

учетом соседних точек будет произведена только тогда, когда кнопка  будет отжата. Это позволяет в процессе клонирования изменить размер штампа, указать новую точку-источник, составить клон из разных частей одного изображения, а также удалить из клонированной области лишние участки с помощью инструмента **Ластик**.

5. Задать точку-источник. Для этого, удерживая клавишу **ALT** (**Option** на Macintosh), щелкнуть левой кнопкой мыши на точке, из которой будет браться образец для клонирования.
6. Переместить курсор мыши к участку на изображении, который содержит дефекты или куда необходимо добавить экземпляр объекта.
7. Нажать левую кнопку мыши и провести инструментом **Штамп** по участкам, требующим восстановления (рис. 2).

8. Если клонирование было выполнено в обычном режиме (т.е. кнопка  не была нажата), то после того как кнопка мыши будет отпущена, **AKVIS Stamp** изменит цветовую палитру, освещенность и текстуру клонированного фрагмента и добавит тени с учетом соседних точек.

Если же клонирование было выполнено в режиме **Редактирование**, то для того чтобы клонированный фрагмент был обработан с учетом соседних точек,

необходимо отжать кнопку .

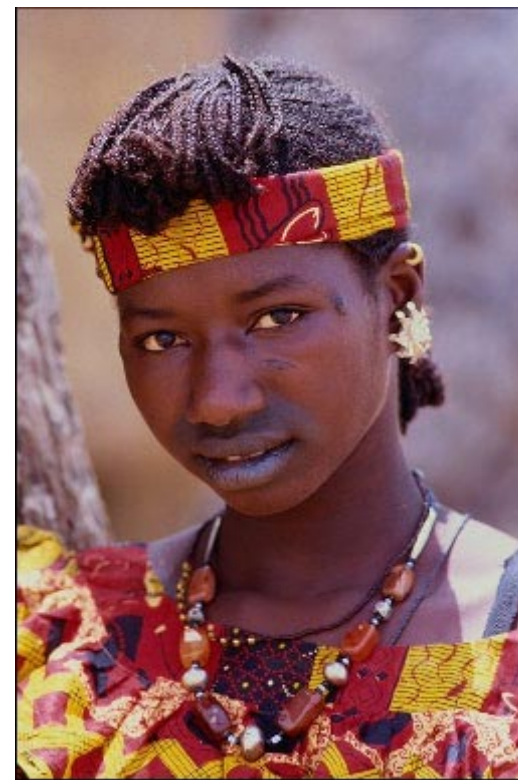




Рис. 1.

9. Если требуется отменить последнее действие, то необходимо нажать комбинацию клавиш **Ctrl+Z** (**Command+Z** на Macintosh) или кнопку **Отменить** (Undo). Если нажать эту кнопку несколько раз, то будут отменены несколько последних действий. Нажав комбинацию клавиш **Ctrl+Y** (**Command+Y** на Macintosh) или на кнопку **Восстановить** (Redo), можно восстановить (повторить) отмененное действие.
10. После завершения процесса редактирования нажать кнопку  для применения результатов (рис. 3) или кнопку  для закрытия окна программы без применения результатов.

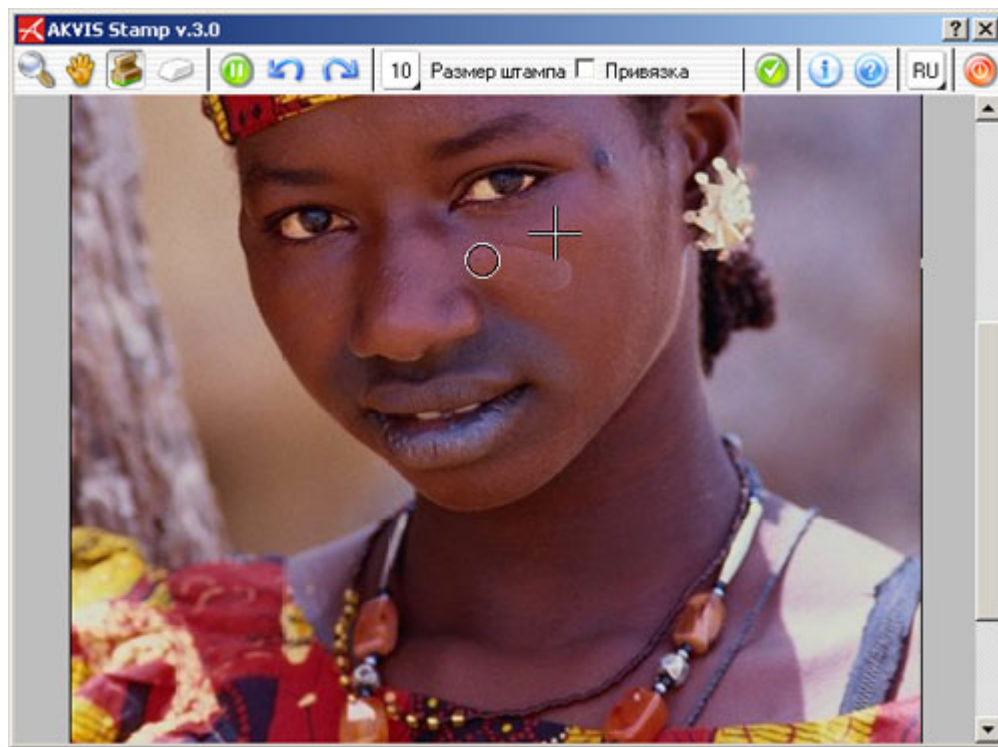


Рис. 2.



Рис. 3.

## Удаление морщин



1. Откроем в редакторе подходящее изображение (рис. 1).
2. Вызовем плагин **AKVIS Stamp**. Для этого, например, в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню Filter - AKVIS - Stamp, в **Jasc Paint Shop Pro** - пункт меню Effects - Plugins- AKVIS - Stamp; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню Effects - AKVIS - Stamp.
3. Выберем на Панели управления инструмент **Штамп**, нажав на кнопку , и зададим маленький размер штампа (примерно 5).
4. Снимем флажок **Привязка** (Aligned), чтобы каждый раз образец для клонирования брался относительно одной и той же начальной точки.
5. Нажав клавишу **ALT** (**Option** на Macintosh), зададим левой кнопкой мыши точку-образец на участке лица, который не покрыт морщинами. Например, точку-образец можно задать на носу или на щеке между морщинами (рис. 2).
6. Короткими мазками или отдельными щелчками левой кнопки мыши обработаем участки кожи, покрытые морщинами (рис. 3).
7. Нажмем кнопку  на Панели управления для того, чтобы применить результаты редактирования и закрыть окно плагина (рис. 4).



Рис. 1.

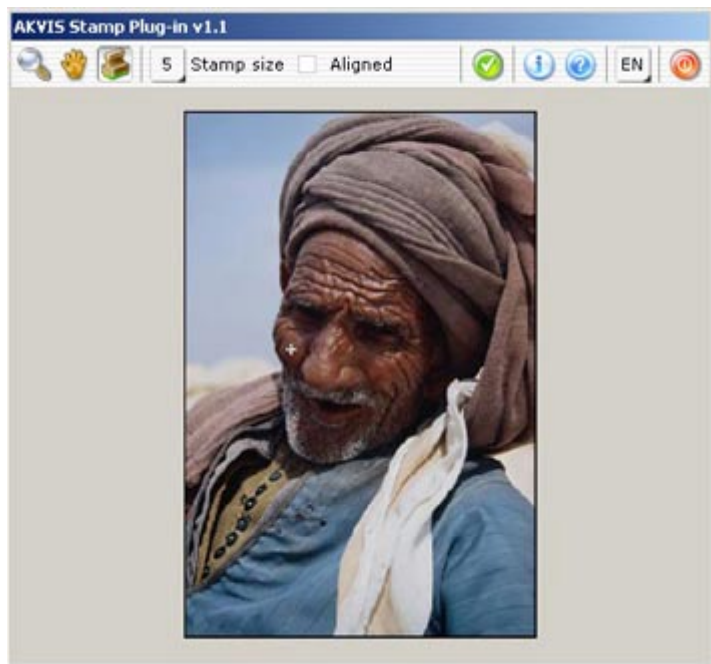


Рис. 2.

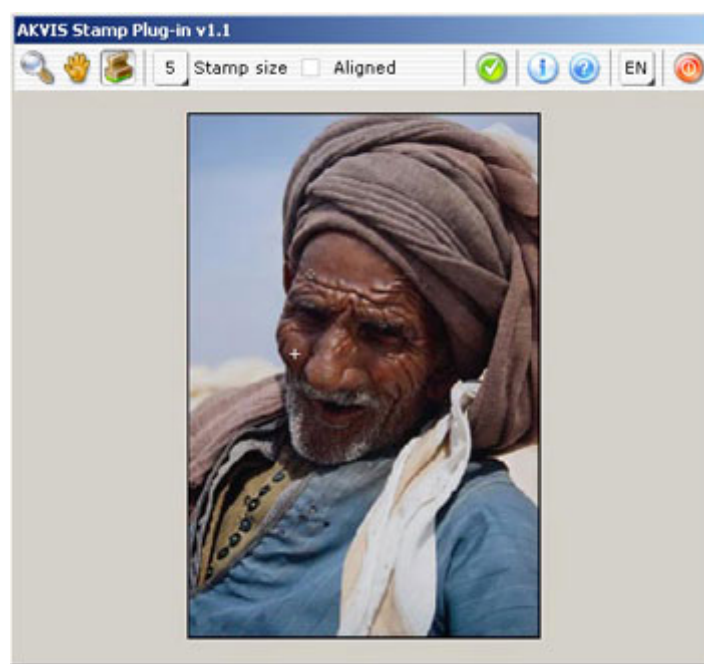


Рис. 3.



Рис. 4.

## Девочка в очках и без



1. Загрузим в редакторе изображение девочки в очках (рис. 1) и попытаемся "снять" с нее очки.
2. Вызовем плагин **AKVIS Stamp**. Для этого, например, в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню Filter - AKVIS - Stamp, в **Jasc Paint Shop Pro** - пункт меню Effects - Plugins- AKVIS - Stamp; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню Effects - AKVIS - Stamp.
3. Выберем на Панели управления инструмент **Штамп**, нажав на кнопку , и зададим маленький размер штампа.
4. Снимем флажок **Привязка** (Aligned), чтобы каждый раз образец для клонирования брался относительно одной и той же начальной точки.
5. Нажав клавишу **ALT** (**Option** на Macintosh), зададим левой кнопкой мыши точку-образец на лбу девочки (рис. 2).
6. Очень аккуратно за несколько шагов обведем оправу у очков (рис. 3).
7. Нажмем кнопку  на Панели управления для того, чтобы применить результаты редактирования и закрыть окно плагина (рис. 4).



Рис. 1.

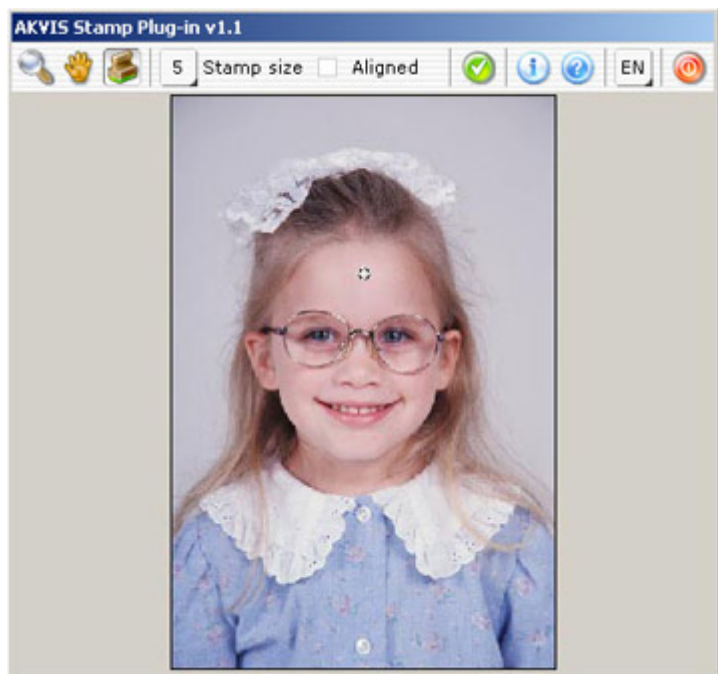


Рис. 2.

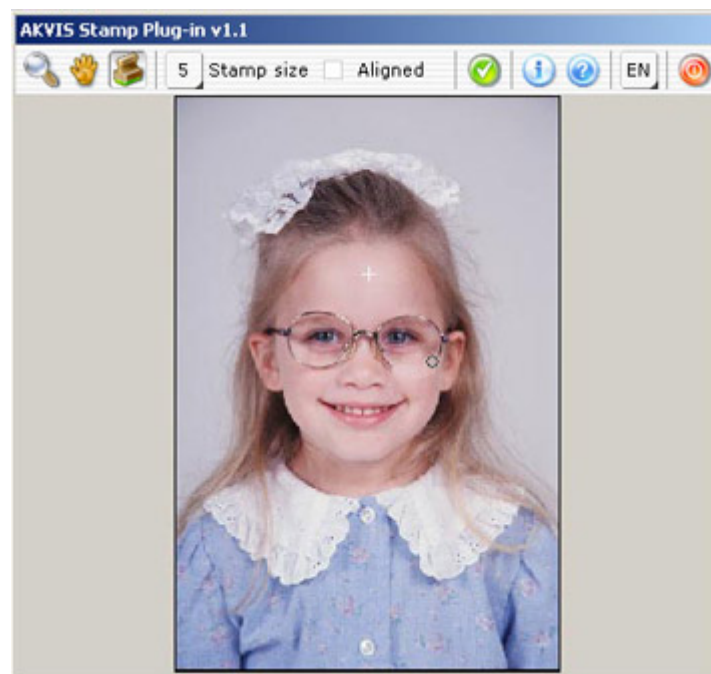


Рис. 3.



Рис. 4.

## Удаление веснушек

В данном примере мы попытаемся удалить веснушки с лица, только не с помощью отбеливающих масок, кремов или химических составов:



1. Загрузим в редакторе изображение мальчика с веснушками (рис. 1).
2. Вызовем плагин **AKVIS Stamp**. Для этого, например, в редакторе **Adobe Photoshop** необходимо выбрать пункт меню Filter - AKVIS - Stamp, в **Jasc Paint Shop Pro** - пункт меню Effects - Plugins- AKVIS - Stamp; а в программе **Corel PHOTO-PAINT** - пункт меню Effects - AKVIS - Stamp.
3. Выберем на Панели управления инструмент **Штамп**, нажав на кнопку , и отрегулируем размер штампа.
4. Снимем флажок **Привязка** (Aligned), чтобы каждый раз образец для клонирования брался относительно одной и той же начальной точки.
5. Нажав клавишу **ALT** (**Option** на Macintosh), зададим левой кнопкой мыши точку-образец на участке лица, который не покрыт веснушками. Например, точку-образец можно задать в уголке над губой мальчика или на подбородке (рис. 2).
6. Короткими мазками или отдельными щелчками левой кнопки мыши обработаем щеки и нос, покрытые веснушками.
7. Нажмем кнопку  на Панели управления для того, чтобы применить результаты редактирования и закрыть окно плагина (рис. 4).



Рис. 1.

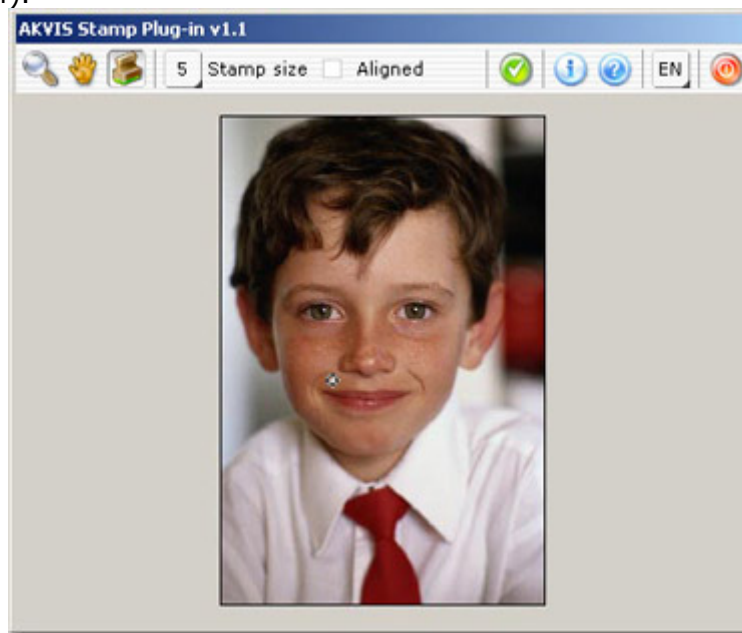


Рис. 3.

Рис. 2.

## Реставрация памятника архитектуры

В данном примере нам предстоит "отреставрировать" архитектурный памятник.



1. Загрузим в редакторе изображение (рис. 1).
2. Вызовем плагин **AKVIS Stamp**.
3. Выберем на Панели управления инструмент **Штамп**, нажав на кнопку , и отрегулируем размер штампа.
4. Выставим флажок **Привязка** (Aligned), чтобы при каждом новом мазке образец для клонирования брался последовательно относительно заданной точки-источника.
5. Клонировать будем третью слева колонну, поэтому, нажав клавишу **ALT**, зададим левой кнопкой мыши точку-образец на основании этой колонны.
6. Переместим курсор мыши правее на изображении и одним мазком выполним клонирование третьей статуи (рис. 2). Но ничего страшного не будет, если клонирование будет выполнено не за один мазок, так как выставлен флажок **Привязка**. Если бы флажок **Привязка** был снят, то при каждом новом мазке клонировался бы фрагмент изображения с основанием колонны.
7. После того, как колонна будет полностью клонирована и кнопка мыши будет отпущена, **AKVIS Stamp** обработает изображение и слегка изменит цветовую гамму и освещенность добавленной колонны.
8. Нажмем кнопку  на Панели управления для того, чтобы применить результаты клонирования и закрыть окно плагина (рис. 3).



Рис. 1.



Рис. 3.

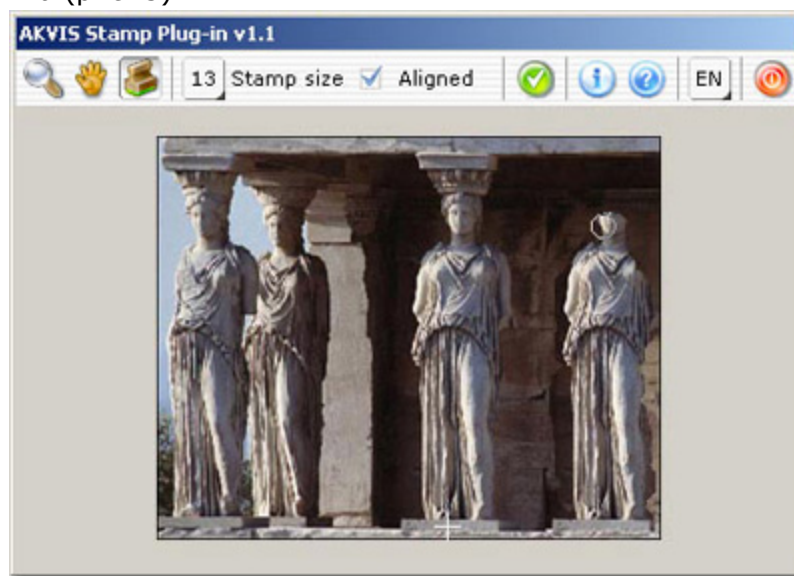


Рис. 2.

## Удаление объекта с изображения

До данного примера мы устраняли небольшие дефекты лица (убирали морщинки, веснушки, родинки и шрамы), теперь же поставим перед собой более глобальную проблему: удалить с изображения объект. Для этого выберем изображение с погонщиком и верблюдом в пустыне на фоне пирамиды (рис. 1) и уберем с этого изображения человека.


1. Откроем в редакторе исходное изображение.
2. Вызовем плагин **AKVIS Stamp**.
3. Выберем на Панели управления инструмент **Штамп** и отрегулируем его размер.
4. Снимем флажок **Привязка** (Aligned), чтобы каждый раз образец для клонирования брался относительно одной и той же начальной точки. Это необходимо сделать, так как на изображении нет подходящего по размеру пустого участка пустыни, который можно было бы полностью клонировать на то место, где на исходном изображении сидит бедуин, и который бы полностью скрыл его.
5. Нажав клавишу **ALT** (**Option** на Macintosh), зададим левой кнопкой мыши точку-образец на участке пустыни, который имеет такую же текстуру, что и рядом с головой бедуина (рис. 2).



Рис. 1.



Рис. 2.

6. Зарисуем за несколько мазков голову и плечи погонщика, а также часть веревки (рис. 3).
7. Теперь, нажав клавишу **ALT** (**Option** на Macintosh), зададим левой кнопкой мыши точку-образец на песке на переднем плане слева от погонщика.
8. Небольшими мазками постепенно закрасим бедуина, его посох и нижнюю часть веревки.
9. Нажмем кнопку  на Панели управления для того, чтобы применить результат и закрыть окно плагина (рис. 4).

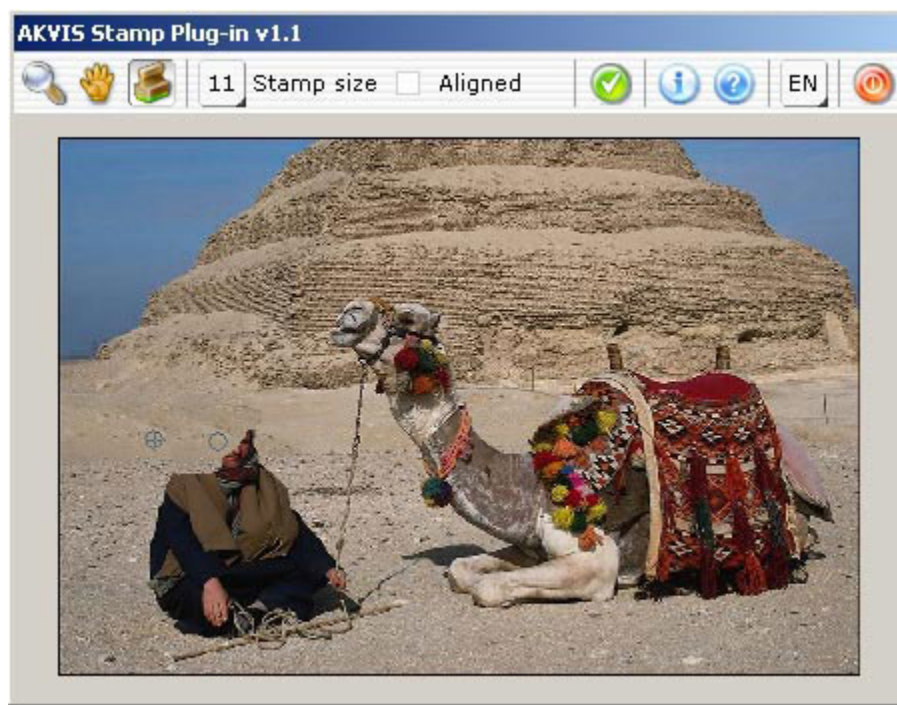


Рис. 3.



Рис. 4.